

мозгу субъекта и им представляется, наблюдается или вызывается вновь. Образ относится к миру 2. В мире 3 ему соответствует идея кошки. Зрительный образ кошки, сидящей на столе включает более простые образы кошки и стола, созерцаемые по отдельности. Суждение «Кошка сидит на столе» включает понятия «кошка» и «стол», мыслимые в изоляции друг от друга. Образ кошки выступает субъективным аналогом объективной идеи кошки, но отсюда нельзя заключить, что образ и идея имеют общие характеристики, или образ порождает идею или наоборот.

Посредником между объективной идеей кошки и её субъективным переживанием служит трансцендентальная схема построения этого образа в индивидуальном сознании. При необходимости выразить личные переживания на общественном языке также психическое переживание подводится под схему, в соответствии с которой конструируется понятие. Корреляция между элементами миров 2 и 3 осуществляется через мир 4. Сопоставляя своим личным образам общезначимые идеи, я не вывожу второй мир из третьего и не свожу третий мир ко второму. Идея кошки не есть класс всех возможных субъективных образов кошки в головах всех людей, равно как и персональный образ этой кошки не есть субъективный пример идеи кошки. Образ кошки и идея кошки не имеют ничего общего – они принадлежат к разным мирам. Связь между ними опосредована трансцендентальной схемой.

Б. Рассел указывает на связь между логическими словами «или», «и», «не», «некоторые» и состояниями психики человека или животного в ситуации, характеризуемой с помощью этих слов.

Согласно Расселу, сложное предложение вида «А или В» не указывает на сложный факт А или В. Есть просто факт А, или же просто факт В. Мы говорим «А или В», если не знаем, что именно имеет место, или если нам безразлично, имеется А или В. Когда указатель пути на Оксфорд привел меня к развилке двух дорог, и я не знаю, которая из них туда ведет, то для меня высказывание «Эта или та дорога ведет на Оксфорд» истинно потому, что на самом деле есть факт: эта дорога ведет на Оксфорд. «Аналогично, если та дорога ведет в Оксфорд, но нет в nearby мире такого положения дел, когда и только когда эта или та дорога ведет в Оксфорд» [1, с. 90]. В физическом мире слову «или» ничего не соответствует. «Неживая природа, находясь под действием двух одновременных сил, выбирает среднее направление по закону параллелограмма сил, но животные редко поступают подобным образом. Ни один автомобилист, доехав до развилки дороги, не поедет через поле посередине двух дорог. Как в отношении автомобилистов, так и в отношении других живых существ – либо один из импульсов полностью преобладает, либо существо находится в бездействии. Но подобное бездействие не характеризует живое существо в состоянии покоя: оно включает контакт, эмоциональную напряженность и дискомфорт; это не подлинное бездействие, а поиск определенного пути выработки решения» [1, с. 91]. Если субъект признает истинным предложение «А или В», об этом говорит его поведение. Психологически «или» соответствует состоянию нерешительности.

Фрагмент третьего мира можно описать в психологических терминах, как это сделал Рассел в психологической теории значимости предложений. Смысл принадлежит третьему миру идеальных структур, а поскольку установлено, что многим предметам третьего мира соответствуют определенные состояния психики, то во втором мире найдутся психологические аналоги смыслов слов и значимости предложений.

Между мирами есть структурное сходство. Некий фрагмент одного мира имеет коррелят в другом мире. Исследуя недоступную область какого-либо мира, мы обращаемся к известной соответствующей области другого мира. Полученный результат переносим на неизвестную область труднодоступного мира.

Литература

1. Рассел Б. Исследование значения и истины. – М., 1999.
2. Фреге Г. Логика и логическая семантика. – М., 2000.

КОМПЬЮТЕР КАК ИНСТРУМЕНТ ФИЛОСОФСТВОВАНИЯ

А. В. Колесников, С. Н. Сиренко

Философия представляет собой фундамент теоретического освоения природного и антропогенного мира. Так было всегда. Традиционно инструментом философствования является теоретическое мышление, интеллект человека, движимый и вдохновляемый присущей ему изначально страстью познания, которая, собственно, и превращает человека в человека. Именно эта способность нашего мозга к освоению мира и накоплению знаний и лежит в основании всей человеческой цивилизации и культуры.

В пятидесятые годы прошлого столетия в развитии техногенной цивилизации произошло событие, которое коренным образом отличалось от всех прочих исторических вех научно-технического прогресса. Появились машины совершенно иного рода, чем раньше. Эти машины больше не были продолжением конечностей, ногтей или зубов. То есть, они уже не предназначались для физического воздействия на предметы окружающего мира либо для перемещения. Они брали на себя функции обработки информации, то есть то, что было на протяжении многих веков исключительной прерогативой человеческого мозга.

За очень короткий по историческим меркам период времени компьютеры завоевали всю планету. Возникло глобальное информационное киберпространство, а в последнее время и облачные технологии обработки и хранения информации. Весь опыт человечества и все накопленные им знания оказались перемещены и разлиты в этой новой общедоступной глобальной информационной среде, образующей уже, по сути, некую коллективную постоянно обновляемую и пополняемую планетарную инфосферу.

Вместе с тем теоретическое мышление и философствование, по большей части, остались теми же самыми, что и в докомпьютерную эпоху. Однако потенциально компьютер является мощным инструментальным средством, способным качественно повысить

эффективность философской мыслительной деятельности. Один из авторов данного доклада увлекся программированием в студенческие годы, пришедшие на конец семидесятых – начало восьмидесятых. Огромную роль в этом сыграл тот факт, что ЭВМ (тогда еще громоздкое и дорогостоящее оборудование) предоставлялись тогдашним руководством вуза (Белорусского технологического института) студентам для самостоятельной работы. Некоторые увлеченные студенты, в числе которых был и автор, просиживали в машинном зале многие часы к ряду, осваивая тогда еще немного дикий язык, позволяющий свободно манипулировать числами, символами, а позднее и графическими образами. Все это изнутри так напоминало многое из того, что происходит в процессе мыслительной деятельности, что постепенно родилась идея как-то совместить обдумывание элементов формирующейся тогда в голове студента научной картины мира с программированием... По сути программирование стало неким продолжением мыслительного процесса и средством окончательного оформления законченных идей и мыслей. После чего, сами эти компьютерные программы были весьма эффективным средством проверки истинности и конструктивности сформулированных концепций, придуманных механизмов и объяснений.

С давних пор одним из распространенных средств представления и формулирования философского знания была форма притчи. По существу, компьютерные программы, о которых идет речь, также носили характер своеобразной притчи. Только в данном случае действующими лицами и персонажами этой притчи были данные – числа, символы, массивы, а историей или сценарием притчи служил алгоритм. При этом, в отличие от традиционной притчи, исходов или сюжетов могло быть несколько или даже много. Все зависело от исходных значений тех или иных управляющих параметров, а также логики самой программы.

Особое значение такой своеобразный особый способ философствования приобрел по мере становления и развития синергетики. Синергетика в настоящее время в современной научной картине мира заняла ключевую роль, превратившись de facto в весьма своеобразный по своей форме и методологии раздел философии. Синергетика не может быть адекватно понята без компьютера. Тут мы, пожалуй, впервые сталкиваемся с весьма специфическим феноменом компьютерного философствования. Игра «Жизнь», множество Мандельброта – все это вещи, не имеющие какой-либо конкретной практической или тематической направленности, но обладающие колоссальным креативным и объяснительным потенциалом. По существу – это не что иное, как новые специфические формы выражения философского знания.

За годы проведения исследований в этом направлении, а также по мере накопления опыта компьютерного философствования, нами было разработано достаточно много компьютерных моделей, примеров и аналогий, иллюстрирующих современные представления о причинных механизмах самоорганизации материи и функционирования сложных систем. Наратанный материал нашел применение, как в научных

исследованиях, так и в образовательном процессе.

В настоящее время нами активно ведется апробация и внедрение в практику учебного процесса вуза особых комплексных лабораторных работ выраженной двойного назначения. С одной стороны, эти работы ориентированы на выработку и закрепление конкретных навыков использования современной компьютерной техники в соответствии с учебными планами и программами информационных дисциплин, а с другой, раскрывают смысл основных идей современной теории самоорганизации материи и эволюции сложных систем. Работы проводятся нами в Академии управления при Президенте Республики Беларусь, а также Белорусском государственном университете при поддержке Республиканского фонда фундаментальных исследований (проект Г11–150). Особо следует упомянуть о внедряемом в настоящее время доцентом Светланой Николаевной Сиренко курсе информатики для философов на факультете философских и социальных наук БГУ.

Нами отстаивается точка зрения, согласно которой информатика не должна непременно рассматриваться как сугубо прикладная дисциплина computer skills или компьютерные навыки – нечто весьма схожее с простыми курсами машинописи, но как полноценная фундаментальная дисциплина, более того, носящая синтетический меж или метапредметный характер. Мы убеждены в весьма высоком образовательном потенциале понимаемой таким образом информатики и всего подхода межпредметной интеграции в целом.

Особую актуальность развиваемый нами подход приобретает в условиях все углубляющейся специализации и дефундаментализации образования. Он позволяет с одной стороны, давать прочные специальные знания и навыки по информатике, а во-вторых, доносить до студенческой аудитории целый ряд весьма общих, важных и системообразующих положений современной научной картины мира, которая без преувеличения может быть названа синергетической.

Древней и одной из ключевых проблем философии является вопрос о природе феномена субъективности или «я». Пожалуй, впервые за все время своей истории благодаря развитию информатики данная проблема может быть поставлена не как схоластическая, а именно как научная проблема. На этом поле в настоящее время тесно пересекаются интересы этих двух наук, история первой из которых исчисляется тысячелетиями, а второй лишь десятилетиями. Проблема создания искусственной личности ставится в рамках концепции так называемого сильного искусственного интеллекта. В рамках активно развивающейся в последние годы синтетической научной дисциплины – когнитивной информатики происходит накопление фактического материала и его обобщение с целью создания нового поколения интеллектуальных машин, приближенных по своим рабочим характеристикам к реальным мыслящим существам.

Таким образом, конструктивное взаимодействие между философией и информатикой является не только возможным, но и весьма желательным, как в обучении, так и научном познании. Взаимодействие между информатикой и философией весьма эффектив-

но в рамках образовательного процесса. При этом достигается эффект взаимного усиления креативного потенциала, повышается степень усвояемости знаний, происходит углубление, профессионализация и фундаментализация образовательного процесса. Благодаря взаимодействию обеих дисциплин – философии и информатики, становится возможным воплощение весьма дерзких научных проектов – от создания реально мыслящих машин, до решения одного из основных вопросов философии...

АКСИОЛОГИЧЕСКИЙ СТАТУС ЧЕЛОВЕКА И ВЫЗОВЫ ИНФОРМАЦИОННОГО ОБЩЕСТВА

А. П. Мядель

Тезис: «человек – высшая ценность» в гуманистической философской традиции выступает в качестве аксиомы. В то же время трагический опыт XX века актуализирует задачу обоснования этого утверждения.

Мир ценностей – чисто человеческое образование, а способность создавать ценности присуща лишь социуму. Тем не менее, истоки этой способности коренятся в фундаментальных свойствах материального мира. Всей материи присуща избирательность, органически связанная с другим ее атрибутом – отражением. Избирательное отношение любой материальной системы к внешнему миру обязательно предполагает их объективную совместимость, т.е. необходимую предпосылку оценки и основанной на ней ценностной дифференциации этого мира. При таком подходе аксиологический аспект существования человека и его деятельности выступает как развитие и концентрированное выражение фундаментального свойства взаимодействующих объектов – отражая воздействие внешней среды, избирательно относиться к ней.

Если при философско-социологическом подходе ценность отдельного человека и ценность человечества могут до известных пределов отождествляться, то в пределах этического анализа возникает необходимость разделения и даже противопоставления этих понятий. Результаты социально-гуманитарных исследований последнего десятилетия свидетельствуют о радикальном изменении структуры личности, поведения, ценностей и целей субъектов социальных отношений. Изменения коснулись, прежде всего, сознания индивида, переменные которого составляют смысл, ценности и цель жизни. В новом информационном способе развития социума источник его производительности заключается в технологии генерирования знаний, обработки информации и символической коммуникации. Стала реальностью информационно-технологическая парадигма современности. Ее важнейшая характеристика состоит в том, что информация выступает в качестве сырья. Отсюда следует, что реальная виртуальность – это система, в которой сама реальность (материальное и символическое существование людей) полностью погружена в виртуальные образы. Такая коммуникационная система радикально трансформирует пространство и время – фундамен-

тальные модусы человеческого бытия. В информационном обществе пространство и время как бы сжимаются, поскольку удаленные объекты становятся доступными почти мгновенно, и это дает не только психологический, но и важный социальный эффект, так как приводит к колоссальной экономии социального времени. Возможность оперативно получать информацию о событиях, происходящих в самых различных уголках нашей планеты, содействует глобализации сознания, как каждого отдельного человека, так и общества в целом. Далеко не все члены информационного общества смогут практически использовать те новые возможности, которые оно может предоставить индивиду. Причем, это обусловлено не только экономическими и инструментально-технологическим, но, главным образом, гуманитарными факторами, которые зависят от качеств самой личности. К их числу следует отнести: информационную, в том числе, лингвистическую культуру, информационную компетентность, образованность, а также мотивацию индивида, его ориентацию на познание и самообучение, развитие своего интеллекта.

Совершенствование глобальных сетей телевидения, компьютерных коммуникаций, радиосвязи и других информационных систем обеспечивает широкие возможности для манипуляции общественным сознанием. Люди легко поддаются целенаправленному психологическому воздействию, о чем убедительно и наглядно свидетельствуют, например, результаты избирательных компаний в различные органы власти, а также широкое использование весьма дорогостоящей рекламы на телевидении.

Серьезную угрозу для человека в информационном обществе представляет психологический феномен, называемый виртуализацией общества. Его суть заключается в том, что реальные физические объекты, процессы и явления подменяются их виртуальными образами, которые очень похожи на отображения объективной реальности, но таковыми не являются. Именно эти свойства, а также высокая динамичность информационной сферы общества и позволяют создавать в нем виртуальную реальность, которая и воспринимается человеком, наряду с реальностью физической. Характерным примером здесь могут служить так называемые деривативы, т.е. ценные бумаги на фондовых рынках. Спекулятивные манипуляции с акциями промышленных корпораций, искусственное повышение или понижение курсов валют на финансовых рынках – все это широко используется сегодня в мировой экономике и, как показывает анализ, представляет собой угрозу для устойчивого развития общества. Характерным примером здесь может служить современный глобальный финансово-экономический кризис, причина которого имеет не экономическую, а сугубо информационную природу.

Принципиально новым фактором риска в информационном обществе выступают так называемые киберболезни. К ним относится психологическая зависимость людей от телевидения, которое уже в современном обществе стало для многих своеобразным наркотиком. Вызывает вполне обоснованную тревогу и маниакальное увлечение отдельных групп молодежи компьютерными играми, в которых пропагандируется