

О.В. Шимельфениг, Саратовский университет

ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ – НОВЫЕ ДЕКОРАЦИИ ВЕЧНЫХ СЮЖЕТОВ

В работе демонстрируется инвариантность социально-психологической структуры общества со времён древних цивилизаций на фоне ускоряющейся трансформации энергетических, транспортных и информационных технологий.

Ключевые слова: сюжет, сценарий, Космическая Игра, культура.

O.V. Shimelfenig, Saratov University

DIGITAL TECHNOLOGIES – NEW SCENERY OF ETERNAL STORIES

The work demonstrates the invariance of the socio-psychological structure of society since the times of ancient civilizations against the background of the accelerating transformation of energy, transport and information technologies.

Keywords: plot, script, Space Game, culture.

Эпоха власти техники над человеческой душой неизбежно кончится победой человеческого духа, не отрицанием техники, а подчинением её человеческому духу и духовным ценностям жизни. Н.А. Бердяев

Чацкий: Дома новы, но предрассудки стары. // Порадуйтесь, не истребят // Ни годы их, ни моды, ни пожары. А.С. Грибоедов

Как известно, Колумбу потребовалось 8 месяцев для путешествия в Америку, а кораблям Магеллана (сам он погиб в пути) потребовалось 3 года, чтобы, обогнув земной шар, вернуться домой. Теперь такие поездки занимают несколько часов на самолёте! В 1735 году Российская Академия наук получила задание выполнить срочное и очень громоздкое математическое вычисление, причём группа академиков просила на это три месяца, а Эйлер взялся выполнить работу за 3 дня – и справился самостоятельно; однако перенапряжение не прошло бесследно: он заболел и потерял зрение на правый глаз. Теперь подобную работу с помощью калькулятора можно выполнить за несколько минут! Казалось бы, прогресс налицо, но полёт на Луну первого

«Аполлона» занял 8 дней, а полёт только до Марса займёт 8 месяцев, что сравнимо по срокам с путешествиями Колумба и Магеллана. Но все эти ускорения транспортных и вычислительных процессов, расширение территории освоения никак не меняют психо-социальную структуру человечества, исследованную тысячи лет назад древними культурами, на основании которой строились организация общества и управление им.

По существу, прогрессирует лишь производство искусственных механизмов Вселенской сцены, меняются «декорации», костюмы, средства транспорта (вместо карет – космические корабли) и т.п., – сами же её персонажи являют собой тот же традиционный набор всех духовных возрастов, причём «зелёных», постепенно зреющих, естественно, как всегда в природе, – больше всего, и совсем немного дотянувших до полной зрелости. Самая же глубокая тайна устройства мироздания лежит на поверхности, прямо на грядке любого огорода, или просто висит плодом на любом дереве в лесу (потому и называется «древом познания добра и зла»), просто нужно внутренне созреть, чтобы прочесть это откровение мира о самом себе. Посмотрите, скажем, на перезревшие и лопнувшие дыню, огурец и похожие плоды. Перед нами окажется раскрытой, по сути, «Книга Бытия»: к общей единой шарообразной основе изнутри прикреплены через «пуповину» семена – будущие плоды – новые «миры», подобно тому, как и все индивидуальные «псевдо-я» через «нить мысли» связаны с Всетворящим Небытием Единого.

При этом сюжет развития плода воспроизводит цикл *ab ovo ad ovo*, *absorber ovo* (от яйца к яйцу, поглощая яйцо). Всё начинается со «встречи» мужского и женского начал в лоне цветка (принцип двуединства). Завязь похожа на маленький «тор», внутрь которого через квазиграницу (принцип квазиграницы) вносятся в квазициклирующем режиме (принцип квазицикла) потоки питательных веществ и энергий (принцип порождения-поглощения), формирующих плод с множеством семян (принцип многоединства), подобных между собой, но не тождественных (принципы подобия и нетождественности индивидов), со своими сценариями будущего развития (принципы двуплановости и сюжетности), кульминацией которых является своя Встреча.

Более подробно эта сюжетно-игровая парадигма с системой взаимосвязанных «*принципов существования*» представлена в работах автора [6; 7]. «Главной особенностью сюжетно-игровой концепции Универсума, новизной, как принято говорить, является предложение добавить к пространственно-временной модели мира третий параметр – *индивида*, который в каждое мгновение по-своему воспринимает первые два аспекта –

пространство и время. Всё в целом это и даёт сюжетное восприятие действительности каждым существом в данный момент в данном месте, то есть сюжетно-игровую картину мира. Тем самым предлагается ввести в культуру в качестве предельно широких, всеобъемлющих философских категорий и одновременно естественно-научных терминов хорошо известные прежде всего в искусствоведении, понятия *сюжета*, *сценария* и *игры* как «сквозных» единиц Бытия. Очевидно, фундаментальный смысл имеет такая сюжетная единица, как «*один жизнь*» или *сюжет жизни*.

Понятием-«близнецом», в некотором смысле «альтер-эго» для «*сюжета*» предлагается понятие «*сценарий*» и как нечто, рождающееся в психике индивида, в том числе даже относительно независимо от воспринимаемого им там же сюжета текущих событий. Сюжетный и сценарный потоки переплетаются, «зашнуровываются» через каждого индивида: «внешние» события отражаются на его «психической сцене» в сюжетных образах, а формируемые им сценарии через его действия влияют на события в Универсуме. Вот так из попыток реализации воли, намерений и сценариев каждого индивида (игрока) и складывается «равнодействующий» сюжет грандиозной Космической Драмы (или партии Космической Игры), состоящей из иерархии вложенных друг в друга сюжетов – от циклов жизни мельчайших частиц до всеохватывающего все жизни цикла миропроявления.

При этом вовсе не отрицается наличие и необходимость относительно стабильного механического повторяющегося движения в Живой Вселенной (т.е. квазициклических воспроизводящихся сюжетов) – без этого не было бы – хоть на какое-то время – фиксированных Космической Сцены, «декораций» и «действующих лиц». Но речь идет о том, что высшее отождествление человека – это его самоидентификация с героями Вселенского Спектакля, зрителями, со Сценаристом и Режиссером – «с вдохновенными импровизаторами, а не только с механиками, пусть и гениальными, и с механизмами, поддерживающими, "несущими" все эти преходящие, как бы взаимодействующие, формы» [6, с. 32].

Научно-философская концепция сюжетно-игровой картины мира возникла у меня под прямым влиянием идей древнеиндийского эпоса Махабхараты и философии Упанишад [5]. Эта культура создала некий идеальный, как бы эталонный образец социальной структуры, где общество было четко разделено на варны (от санскр. – «качество, цвет, категория») или в европейской терминологии (потерявшей внутренний психологический смысл) – касты. Впервые четыре варны упоминаются в «Пуруша-сукте» «Ригведы», где излагается происхождение людей из частей тела первочеловека Пуруши

(разумеется, следует представлять Пурушу не в виде некоего Адама из плоти и крови, а как некую духовно-энергетическую сущность, первоформу, порождённую бесформенным и вневременным творческим Источником мироздания).

Когда Пурушу расчленили, его рот стал брахманом, его руки – кшатрии, его бёдра – вайшья, из ног родился шудра. А для сохранения всей этой вселенной он для рождённых от уст, рук, бёдер и ступней установил особые занятия. Обучение, изучение вед, жертвоприношение для себя и жертвоприношение для других, раздачу и получение милостыни он установил для брахманов. Охрану подданных, раздачу милостыни, жертвоприношение, изучение вед и неприверженность к мирским утехам он указал для кшатриев. Пастьбу скота и также раздачу милостыни, жертвоприношение, изучение вед, торговлю, ростовщичество и земледелие – для вайшьев. Но только одно занятие было указано для шудр – служение этим варнам со смирением.

Не следует считать, что каждый индивид обречён на одно дело: в процессе перевоплощений он поднимается до высшего состояния внутреннего освобождения от самоидентификаций с какими-либо психофизическими формами, отождествляясь в конце долгого Пути с Всетворящим Небытием Единого. Во всех духовных культурах сформировалось понятие о «совершенном человеке», понимающем эту – неизбежно самопротиворечивую – Божественную Космическую Игру и потому осознанно и ответственно отдающемуся ей: в древнеиндийской культуре – это «освобождённый», созревший для личностного восприятия истины – «Ты есть То»; в древнеамериканской (ацтеки, науа) – это «человек с Богом в сердце, который сам себе выговаривает, делает мудрыми чужие лица и гуманными сердца людей» [3]; в древнем Китае – это «настоящий человек, который обладает истинным знанием, не ведает привязанности к жизни и страха смерти, не идёт против малого, не хвалится подвигами, обращается разумом к безначальному и сладко дремлет в небытии» [4]; у суфиев – это «совершенный человек, который обеспечивает взаимопереход Бога и мира, скрытого и явного сторон единого Бытия, благодаря этому его уникальному онтологическому устройению, Бог познает себя и мир» [2]; в христианстве – Христос и апостолы призывали: «будьте совершенны, как совершен Отец ваш Небесный» (Мат. 5, 48), «вам исполниться всею полнотою Божиею» (Еф. 3:16), «Иисус Христос в вас» (2.Кор. 13:5), «вы Храм Божий, и Дух Божий живет в вас» (Кор. 3:16), «Царствие Божие внутрь вас есть» (Лук. 17, 21) и «Так всякий из вас, кто не

отрешится от всего, что имеет, не может быть Моим учеником» (Лук. 14,33), то есть пока не оставит все свои «самоидентификационные одежды».

Человечеством давно нарабатываются знания и практики по решению двуединой задачи одновременного познания и трансформации себя и мира как неразрывной целостности, которые не теряют своего значения уже тысячи лет, сохраняясь и развиваясь в различных духовных традициях: шаманских, даосских, индуистских, суфийских, христианских, мусульманских и др.

Не случайно, что грандиозное развитие технологий, в том числе и информационных, привело, как ни парадоксально это воспринимается на первый взгляд, к возрастанию интереса к древнему духовному знанию и опыту, пониманию необходимости его освоения для выживания и духовного роста человечества. Всё большее число учёных начинает заниматься этой проблематикой, осознавая вторичность чисто материалистических устремлений и опасность акцентирования их приоритетности. Глобальные проблемы экологии, экономики, угрозы (всё более технически вооружённого) экстремизма подталкивают к смене целей в сторону духовности в науке и в культуре в целом.

Список литературы:

1. Библия. Книги священного писания Ветхого и Нового Завета.
2. Ибн Араби. Избранное. Т. 1 / Перевод с арабского, вводная статья и комментарии А.В. Насырова. М.: Языки славянской культуры: ООО «Садра», 2013. 216 с.
3. Мигель Леон-Портилья. Философия нагуа. М. 1961. 384 с.
4. Мудрецы Китая. Ян Чжу, Лецзы, Чжуанцзы. СПб. 1994. 416 с.
5. Радхакришнан С. Индийская философия (в двух томах). Т. 1. М.: Изд-во Иностранной литературы, 1956. 624 с.
6. Шимельфениг О.В. Живая Вселенная. Сюжетно-игровая картина мира. XXI век: «САМОЗАВЕТ» или «САМОАПОКАЛИПСИС». Саратов: Научная книга, 2005. 688 с.
7. Шимельфениг О.В. Сюжетно-игровая парадигма как система мировоззренческих универсалий // Общество: философия, история, культура. 2021. №1. С. 30-36.