

**ТРАДИЦИИ КАК ИНТЕРАКЦИОННО-СИМВОЛЬНАЯ МОДЕЛЬ
В РАКУРСЕ ВОЗМОЖНОСТИ ОПИСАНИЯ
ЛОГИЧЕСКИМ ЯЗЫКОМ**

В данной работе рассматриваются традиции и традиционные процессы в ракурсе возможности описания логическим языком. Автор выдвигает предположение о реальности создания виртуальной модели, позволяющей наблюдать и прогнозировать интеракционные процессы, воздействующие на сложившиеся традиции и, как следствие, формирование новых традиций.

В настоящее время исследованию традиций как ценностной категории стало уделяться несоизмеримо большее внимание, нежели в любой предыдущий период. Это обусловлено «взрывом коммуникации», что привело без преувеличения к критическому усилению интеракции. Процессы технологизации и автоматизации деятельности позволили перенести «точку опоры» в общественных системах с процессов производства на процессы управления, в которых основная нагрузка падает именно на организацию коммуникаций. С другой стороны, указанные процессы все больше освобождают человека от деятельности, расширяя область свободного общения, где основным процессом также является коммуникация по поводу ценностей, идеалов, норм. В настоящее время главенствующую позицию начинает занимать неочевидная в буквальном смысле форма общения, то есть когда коммуникаторы общаются через системы связи, а не воочию, что приводит к созданию виртуальности, по восприятию мало отличной от реальности. Между коммуникаторами начинается сугубо символическая интеракция. У каждого коммуникатора в начальный момент общения существует определенная заданность в поведении, и одним из факторов, определяющих его мироощущение, являются традиции, которым он следовал до этого момента. Таким образом можно утверждать, что одним из результатов интеракции будет интеракция традиций.

Если «технологически» исследовать традицию, пытаясь рассмотреть детально как некую составляющую социальной модели, то можно определить ее как «некую универсальную форму фиксации, закрепления и избирательного сохранения тех или иных элементов социокультурного опыта, а также универсальный механизм его передачи, обеспечивающий устойчивую историко-генетическую преемственность в социокультурных процессах» [3. С. 724]. Тем самым традиция включает в себя то, что передается (признанный как

* © Меднис Н.В., 2007

Меднис Наталья Вольдемаровна — кафедра философии и культурологии РГУ им. И.Канта (Калининград)

важный и необходимый для нормального функционирования и развития социума и его субъектов определенный объем социокультурной информации), и то, как осуществляется эта передача, то есть коммуникативно-трансляционный-трансмутационный способ внутри- и межпоколенного взаимодействия людей в рамках той или иной культуры (и соответствующих субкультур) на основе относительно общего понимания и интерпретации накопленных в прошлом данной культуры (и соответствующих субкультур) смыслов и значений.

«Являясь генетически первичной формой упорядочивания и структурирования социокультурного опыта и деятельности социальных объектов, традиция выступает основой для возникновения социокультурных норм» [3. С. 725]. Однако в развитых социальных системах традиция сама может быть рассмотрена как особый тип нормативного регулирования. Собственно нормы, стереотипизируясь и интериоризируясь в деятельности субъектов, утрачивают необходимость в постоянной институциональной поддержке и могут эволюционировать в традицию. Традиция становится предметом ряда интеллектуальных операций с целью обоснования выбираемого будущего поведения через ссылку на авторитет прошлого или, наоборот, предметом критики под лозунгом «освобождения от гнета прошлого». Однако роль традиции как незаменимого механизма развития культуры сохраняется.

Ориентируясь на труды Герберта Блумера и рассматривая традицию «как объект, то есть то, что она значит в ожидаемом и реальном взаимодействии» [6. Р.169], следует отметить, что фиксированный набор данных, описывающих традицию, обладает устойчивостью и делает интеракцию (взаимодействие) привычной, позволяя институционализировать этот процесс. В самом же взаимодействии можно выделить два уровня: несимволический (объединяющий все живое) и символический (характеризующий только человека). Люди производят жесты и интерпретируют жесты других, их поведение символично отображается и «задается» во многом языком. Действия с символами предваряют, как правило, практически преобразовательное действие. Посредством знаковой деятельности субъект задает дистанцию, то есть структурирует внешний мир. Развивая и изменяя значения, субъект тем самым изменяет мир. Поскольку социальная жизнь является, в конечном счете, продуктом интерпретаций, оценок и определений, продуцируемых индивидами, координирующими свое поведение, ее исследование должно быть ориентировано на осмысление символических процессов действующих субъектов и поддерживающих действие структур.

Традиционный процесс можно рассматривать как совокупность постоянных связей переменных объектов с циклической повторяемостью и переменной свойств, которые в сумме близки к единой константе.

Одна из основных целей моделирования данных — обеспечение естественного отражения реального мира в терминах структур, ограничений и операций. Под естественностью в первую очередь понимаются естественность средств выражения информационных потребностей и простота их освоения. Многие модели данных не отвечают требованию естественности. Большин-

ству из них присуще использование искусственных конструкций для выражения информационных потребностей. Такие модели навязывают пользователю представления, которые существенно отличаются от свойственных ему взглядов.

Проблемы взаимодействия различных социальных моделей невозможны без учета фактора традиций, а изучение интеракции самих традиций постепенно вычленяется в отдельную тему.

Одним из методов исследования является рассмотрение процесса в интеракционно-символическом аспекте, что обусловлено целью приведения проблемы в логическое состояние, позволяющее описывать процессы машинным языком.

Одной из особенностей традиции как ценностной категории является относительная легкость для транслирования, то есть любая традиция является описываемой (имеется в виду состоящей из набора фиксированных данных), а значит, может быть отображена символами.

Это позволяет утверждать, что любая традиция может быть представлена как модель данных.

Создавшаяся ситуация определяется тем, что конструкции, принадлежащие модели данных, должны быть представлены некоторыми конструкциями, поддерживаемыми системой, максимально имитирующей искусственный интеллект на момент рассмотрения. «Если модель данных предназначена главным образом для выражения исходных информационных потребностей, требование естественности приобретает принципиальную значимость. Его выполнение является, в частности, наиболее зримым примером интерактивной деятельности субъектов. В этом плане модель данных выступает не столько как средство формирования абстракций для будущей базы данных, сколько в качестве коммуникационного посредника. Для достижения указанной цели необходима четкая система ограничений описываемого реального мира субъектами, выступающими в роли обработчиков информации» [2. С. 141].

Модели данных, которые поддерживают конструкции, согласующиеся с восприятиями, свойственными человеку, и базирующиеся на высказываниях как форме коммуникабельности, соответствуют требованиям естественности.

Применение таких человекоориентированных моделей данных позволяет получить виртуальное описание предметной области посредством нескольких взаимосвязанных отображений. Одно из них обязательно отображает реальный мир в некоторые естественные для человека базовые концепции. Полученное описание относится к инфологической области моделирования данных. Далее это описание отображается в компьютероориентированное, относящееся к даталогической области моделирования.

Определение правил порождения позволяет говорить о «фундаментальных и выводимых свойствах. Фундаментальные свойства не могут быть порождены множеством других фундаментальных свойств. Совокупность фундаментальных свойств представляет собой минимальное (неизбыточное) по-

крытие множества свойств. Выводимые свойства можно получить из фундаментальных с помощью правил порождения» [2. С. 265].

Необходимо отметить, что представление о виртуальности, столь модное в настоящее время и переводящееся с английского как «реальность», существует в трудах мыслителей практически со времен создания первых религий, хотя и не так осознанно, как в настоящее время, то есть более точно ее можно назвать искусственной реальностью.

Из дневной эпохи человечество, согласно еще Бердяеву, вступило в эпоху ночную, когда ниспадают покровы и открывается бездна. От искусства символического путь лежит к искусству теургическому. В теургии человек действует совместно с Богом, открывая для себя дорогу к любви и свободе. «Теургия – искусство, творящее иной мир, иное бытие, иную жизнь, красоту как сущее. Теургия преодолевает трагедию творчества, направляет творческую энергию на жизнь новую. В теургии слово становится плотью. В теургии искусство становится вечностью» [1. С.457]

Для создания искусственной реальности вполне достаточно сознания одного субъекта и можно, не погрешив против истины, сказать, что у каждого субъекта есть своя виртуальная реальность, в чем-то не более чем схожая с тем, что принято считать реальностью. И «истинная» реальность – это среднее суммарное всех «виртуальных» реальностей существующих объектов. Совмещение виртуальной реальности с истинной реальностью у субъекта происходит по принципу машины Тьюринга: либо «да», либо «нет».

Описание виртуальных миров можно встретить в любой религии. Это загробная жизнь. То есть придуманный мир, который, по мнению его создателей, будет в истинной реальности функционировать именно так. Следует заметить, что виртуальными мирами мы не можем назвать эпосы и художественные произведения с заданным сюжетом, так как это предполагает законченность событий и невозможность выбора. Под виртуальное пространство подойдет любой свод законов, то есть существует определенная система ограничений, но возможности, не противоречащие этим ограничениям, практически безграничны.

Любой виртуальный мир, прежде всего, интерактивен, то есть вошедший в него субъект независимо от того, ограничивается ли этот виртуальный мир рамками сознания только одного субъекта либо неограниченным числом (как пример, пользователи компьютерной сети), воздействует на него, а мир воздействует на субъекта, ограничивая его в действиях. Для выработки методологии решения этого вопроса предполагается абстрагироваться от конкретной субстанции и тогда интерактивизация станет более наглядной.

Для этого необходимо введение функционального изоморфизма.

С понятием функционального изоморфизма связана та трудность, что «оно предполагает понятие функционального или психологического описания. Поскольку уже достаточно представлено базовое понятие функционального изоморфизма, один момент можно выделить сразу же: две системы могут иметь достаточно разное строение и быть функционально изоморфны» [4. С.88].

Далее, предположим, что один из тезисов материализма верен, и мы просто материальные системы, подчиняющиеся физическим законам, то с этим вступает в противоречие возможность человеческого мозга представлять картинку будущего, иначе мечтать или фантазировать.

Итак, встает проблема изоморфности ментальной жизни, без которой практически невозможно полноценное прогнозирование

Очень привычно мнение и пока неоспоримо, что если нечто состоит из материи, то его поведение должно иметь физическое объяснение, и Патнэм ставит задачу, которая при современном уровне развития техники представляется решаемой: «...мы, действительно, обладаем тем видом автономии, к которому стремимся в сфере ментального. Какой бы ни была наша ментальная жизнь, видимо, нет серьезных оснований считать, что ее можно объяснить с помощью нашего физического и химического строения. Нас интересует вопрос не о том, можно ли было бы, учитывая, что мы состоим из таких-то частиц, предсказать нашу ментальную жизнь, ибо такое предсказание ничего не объяснило бы, каким бы великим оно ни было. Нас интересует вопрос о том, можно ли с учетом этого автономного уровня и на том основании, что мы имеем такую-то структуру или такую-то программу, вывести, что мы сможем выучить то-то, будем склонны любить то-то и т.д. Все эти проблемы ментальной жизни связаны с описанием автономного уровня ментальной жизни, и именно этот уровень предстоит открыть» [4. С.96].

Прежде всего, необходимо отметить, что виртуальное пространство — это объективное состояние, в котором любые изменения подчиняются логике. Безусловно, что традиции, в том числе и культурные, могут рассматриваться как причинно-следственные цепочки.

В рамках философии логики традиция представляет собой аксиоматическое понятие, которое воспринимается как данность. Но в отдельных временных промежутках эта данность сама собой будет иметь совершенно различную подачу и степень значимости.

То есть при способах трансляции традиций посредством компьютеров обязательно действие механизмов логики. Следовательно, традиции подчиняются логическим методам и могут быть описаны математическим языком.

Как известно, теория познания всегда занималась вопросом о том, каким образом от непосредственных данных сознания возможно перейти к знанию интерсубъективного мира. В 1914 году Бертран Рассел высказал по этому поводу оригинальное замечание. Вместо того чтобы делать рискованные выводы о существовании не данных непосредственно сущностей, он предложил конструировать эти сущности из непосредственно данного: «Высшее правило научной философии гласит: там, где это возможно, на место дедуцированных сущностей следует ставить логические конструкции» [7. Р.127]. Он предложил построить систему, внелогические термины которой относились бы только к непосредственному данному, а именно к чувственным данным и субъекту, которому они принадлежат. Вместо того чтобы говорить о вещах внешнего мира, которые нам неизвестны, следует говорить об определенных наборах чувственных данных — об известном.

Лежащая в основе мысль уже принималась британскими эмпириками в XVIII веке: каждая идея должна либо непосредственно вытекать из чувственного опыта, либо должна быть составлена из идей, непосредственно вытекающих из чувственного опыта. Однако принципиальная новизна расселовского подхода состояла в том, что «способ построения он попытался сформулировать точно с помощью математической логики» [5. С.247].

Идея трактовать сознание не просто как неанализируемое целое, а системой классификации частей определенного события – события восприятия – пришла к нему несколько позже. Если раньше исходные знаки обозначали у него либо содержание сознания (чувственные данные), либо субъект сознания (осознанность), то теперь он ограничивается событиями, нейтральными по отношению к противоположности «субъект – объект».

Этот редуционистский образ действий полностью противоположен образу действий гносеологов Нового времени. Попытка частичного решения этой проблемы, на мой взгляд, возможна на примере использования виртуального пространства, моделирующего конкретные сущности в абстрактные, как-то: перевод фактических доказательства какой-либо ценности в систему и моделирование ее машинным методом. Примером может послужить система традиционных подходов к вычленению традиции.

Среди известных имен, впервые затронувших проблемы сохранения ценностей в процессе интеракции, наиболее часто цитируемы работы Юргена Хабермаса «Теория коммуникативного действия» и «Мораль и коммуникация», появившиеся в конце двадцатого столетия. Целевым вектором социальной философии он выставляет возможность конституирования принципиально ненасильственных (невертикальных) способов социального бытия как универсального примирения. Фундаментальным условием возможности осуществления этой программы Хабермас полагает «радикальную трансформацию европейской рациональности, в существующих своих формах моделирующую насилие в жестких конструкциях логического дедуктивизма и технологического операционализма» [4. С.256]. Радикальный поворот к свободе означает, таким образом, прежде всего перенос акцентов в культуре, переориентацию ее приоритетов со сферы отношений человека, выстроенных в режиме «объект – субъект» и задающих соответствующий деформированный и соответствующе деформирующий стиль мышления, на сферу межличностных коммуникаций, принципиально диалогичных, предполагающих понимание и в этом отношении аксиологически симметричных по самой своей природе» [4. С.248].

Усиление интерактивных процессов не может не влиять на сохранение и создание новых традиций. Это момент схож с экологическими проблемами, когда интерактивные процессы могут быть и пагубны.

Любая инновация только тогда приживается в социуме, когда вписывается в систему имеющихся значений социокультурного опыта, согласуется с имеющейся традицией или порождает новые традиции [3. С.725].

В современном мире угроза социокультурного кризиса становится одной из глобальных проблем, связанных с массовой миграцией людей самых раз-

личных этнических групп. Интеграция привнесенных традиций является достаточно болезненной при интеракции в этнически смешанной среде, если представленные этнические группы являются многочисленными. Примером создания кризисной ситуации являются недавние события молодежного бунта во Франции, когда социально-культурные традиции выходцев из бывших французских колоний стали причиной конфликта из-за непродуманных действий властей, не учитывавших именно традиции воспитания и культурных навыков, не позволяющие этим слоям ассимилироваться в культурно- социальном пространстве развитого европейского общества.

Исходя из вышеизложенного, можно сделать вывод, что моделирование интеракционных процессов при использовании различных механизмов трансляции традиций является актуальной задачей современного общества.

Библиографический список

1. Бердяев, Н.А. *Философия свободы. Смысл творчества* / Н.А. Бердяев. — М.: Весь мир, 1989.
2. *Искусственный интеллект: в 3 т. Т.1. Модели и методы.* — М., 1990.
3. *Новейший философский словарь.* — Минск, 1999.
4. Патнэм, Х. *Философия сознания* / Х.Патнэм. — М., 1999.
5. *Человеческое познание. Его сферы и границы.* — Киев, 1997.
6. Blumer, G. *Simbol interaction. Perspectives and methods* / G. Blumer. — N.Y., 1973.
7. Russel, B. *My Philosophcal Development* / B.Russel. — L., 1959.
8. Habermas, J. *Theorie des kommunikativen Handelns* / J.Habermas. — Fr.-M., 1981.
9. Habermas, J. *Zur Logik der Soziawissenschaften* / J.Habermas. — Fr.-M., 1970.

Статья принята в печать в окончательном варианте 13.12.2006 г.

N.V. Mednis

TRADITION AS AN INTERACTIVE SYMBOLIC MODEL IN THE CONTEXT OF LOGIC LANGUAGE DESCRIPTION CAPABILITY

This work considers traditions and traditional processes to be described with a logical language as a tool. The author put forward a theory, that there is a real possibility to create a virtual model, enabling to monitor and forcast interactive processes, which influence over basic traditions, and, as a consequence, over forming new traditions.