

Женская сексуальность: философско-антропологический анализ

М.А. Пронин

Институт философии Российской академии наук

Виртуалистика как парадигматический подход позволяет по-новому взглянуть на онтологию внутреннего пространства, внутреннего мира человека. Человеческая добродетель (лат. virtus) и ее женское проявление – грация, – женский оргазм и его нарушения рассматриваются как виртуальная реальность.

Ключевые слова: виртуалистика, добродетель, грация, виртуальная реальность, оргазм, аномии, аретия.

Введение

Сексуальность и ее проявления рассматриваются в настоящей работе с позиции виртуалистики – с позиции виртуального подхода, как его понимает и разрабатывает отечественная школа, связанная с именем Николая Александровича Носова (1952-2002 гг.) и Центром виртуалистики Института человека РАН (ЦВ ИЧ РАН: 1991-2004 гг.), а с 2005 года - Исследовательской группы «Виртуалистика» Института философии РАН.

С одной стороны, читатель не обязан читать все наши работы, и поэтому нам придется делать некоторые, максимально краткие экскурсы в историю и методологию в виду того, что подход обладает выраженной парадигматической спецификой и оригинальностью, но с другой – повторять то, что уже не раз опубликовано полагаем тоже не имеет смысла. Посему, во-первых, ограничимся ссылками на общедоступные ресурсы: на сайте www.virtualistika.ru полностью опубликовано «Введение в виртуалистику» (Пронин М.А., Юрьев Г.П., 2009) – включающее обзор всех наших работ за 30 лет. И, во-вторых, – приведем лишь наиболее значимые и принципиальные для нашей темы теоретические концепции, конструкты и положения виртуального подхода, без которого фактура, логика и выводы могут быть не восприняты.

Нетрадиционность нашего взгляда, предполагает введение в научный и философско-антропологический оборот нового феноменологического (личного наблюдательно-го) материала – пускай «пунктиром», его осмысление и теоретизацию, что можем считать третьим существенным моментом настоящего сообщения.¹

По ходу мы сделаем некоторые выводы (утверждения). В заключение подведем краткие итоги, и, наконец, наметим шаги дальнейших исследований.

¹ Сокращенный вариант работы в форме очерка опубликован ранее: Пронин М.А. Женская сексуальность: философско-антропологический очерк // Философские науки. № 4, 2010. С. 99-110. (Прим. авт.)

Homo Virtualis – per se

История понимание природы человека устремлена к выделению его основного качества – прямохождения, разумности, социальности, игры... Сейчас говорят о *Homo Virtualis* – о виртуальном человеке.

Большинство формирует это понятие по аналогии и сводит содержание такового к «компьютерам» и Интернету. Это преобладающая сторона обывательского и научного «мэйнстрима» – вала, – общепринятых и даже уже банальных суждений и очевидностей.

В этом случае вполне уместен тезис – компьютерная (техническая) виртуальность не работала бы, если бы не «работала» виртуальность природная – природа человека. вполне уместно специалистам, анжированным компьютерной виртуальностью, задаться этим вопросом – осмыслить в чем состоит природная виртуальность человека: *Homo Virtualis per se* – в чистом виде? Но для этого надобно выйти за пределы техники, за пределы второй природы, и вернуться к первой. Увы, призыв мой вряд ли услышат – дисциплинарный барьер для большинства «технарей» непреодолим (как впрочем и для «чистых» гуманитариев или представителей естественнонаучных дисциплин). А вульгарный материализм самодостаточен и неизбытен как вечное бытие человека.

Вторая сторона рассмотрения *Homo Virtualis* как человека киберпространства – всевозможные «страшилки» или предсказания о виртуализации человека, его сознания, общества. Образы, для особо продвинутых – симулякры, – вот тенденция и интенция развития человека. Видимость (не кантовская, обывательская), слышимость и иже с ней кажимость – новая планета бытия человека. Образ заменит все! Да уж. Образ метро – заменит метро. Образ хлеба – сам хлеб. Образ философии – саму философию... Нас, виртуалистов, такая тенденция, конечно, «радует». Вульгарный идеализм – современное оружие оголтелого интеллигента от науки, – рефлекторно пришел на смену прошлого материализма.

Обсуждение пируэтов и па формальной и неформальной логики в построении теорий нереальной реальности, не-действительности, потенциальности, иллюзорности, «неодородности» – третья ось заклания *Homo Virtualis*.

Как виртуальный человек только в таком пространстве живет?! По одним текстам он себя даже очень неплохо находит. По другим – теряет самоидентификацию. Но и в том и другом случае – глубины своего падения или возвышения он не понимает. Сам черт в такой реальности ногу сломит. Закономерен один отрезвляющий вопрос – зачем слова идеальный, надуманный, кажущийся, потенциальный и пр. заменять словом виртуальный?.. Ах, это компьютеры и сети Интернета дают повод! Да. Конечно. Водопроводная, речная, дорожная, социальная сеть... – это другое.

В теории виртуалистики, что представлена школой Н.А. Носова, – *Homo Virtualis* это теоретический концепт, вводящий в онтологию внутреннего пространства (мира) человека, как бы мы его не называли – антропологическим, психологическим, духовным, субъектным, человеческим. *Virtus* (лат.) – особое состояние силы, доблести и мужества у воина в бою, или добродетель как родовое понятие. Видовыми его проявлениями следует рассматривать харизму (для мужчин) и грацию, или хариту для женщин. Виртуоз – однокоренное слово (артист – синоним на греческом).

Разработка концепта виртуального человека потребовала конструктивистского подхода к первичной феноменологии, к тем моментам в профессиональной практике и жизни, когда у человека возникают виртуальные состояния (гратуалы и ингратуалы).

Пришлось выделить виртуальные состояния в отдельную группу и определить отличия от других типов состояний: так называемых предстартовых, функциональных, рабочих, трудных, стрессовых, экстремальных, измененных и пр.

Заметим, немного забегаая вперед, – при попадании в виртуальные состояния (в виртуал) обыденное сознание блокируется. Как, впрочем, и любое другое (имеем в виду и виртуалиста) при силе выраженности виртуала 3-й степени.

Первичный наблюдательный материал «вынудил» исследователей приступить к формированию адекватной философии, базирующейся на принципах полионтизма и категориальной оппозиции «константный-виртуальный» («Словарь виртуальных терминов» полностью размещен на сайте www.virtualistika.ru).

Параллельно прорабатывалась методология и теория виртуального эксперимента, воспроизводящего психологические феномены, не обладающие модусом константности: в качестве базового для исследований был выбран такой объект как *ошибки* летного состава психологической природы. Создавались теоретические модели виртуалов, применительно к медицине, психологии, управлению, педагогике, театру... Разрабатывались технологии и методические подходы к диагностике и коррекции (к аретее) виртуалов.

Виртуальная реальность в виртуалистике противопоставляется в отличие от схоластики не субстанциональности (и не телесности – как это происходит чаще всего сегодня у «бытописателей земли интернетной»), а константности – константной (порождающей) реальности. Виртуалистика, о которой мы говорим – есть парадигматический подход, выстроенный в своей собственной логике, адекватной работе с такими объектами как ошибки и пр. (подробнее ниже).

Здесь следует обратить внимание на одно интересное несоответствие западного и отечественного мейнстрима, оперирующих компьютерной виртуальностью: Если в русскоязычной литературе киберпространство чаще противопоставляют реальному, действительному миру, то в западной литературе cyberspace противопоставляется meatspace – «мясопространству», миру из плоти и крови. Западная научная мысль обычно воспроизводит схоластическое средневековое понимание антитезы виртуальный-субстанциональный.

Виртуальная реальность обладает четырьмя признаками (Н.А. Носов и О.И. Генисаретский, 1986) [1]: *порожденности, актуальности, автономности и итерактивности*. Человека и социальную среду (реальность) в некоторых случаях проще и эффективнее моделировать в рамках виртуальных отношений, например, применительно к клинической социологии при рассмотрении нормы и патологии биоэтов (термин В.И. Моисеева).

Позднее Носова Т.В. (1990) сформулировала 8 субъективных признаков попадания в виртуальную психологическую реальность. Но к данному вопросу мы вернемся в своем месте.

Таким образом, для обыденного сознания термин «виртуальный» сегодня чаще всего ассоциируется с распространённым понятием «компьютерный». Это лишь отчасти верно, но не более того, потому как компьютерную виртуальность создала и продолжает совершенствовать естественная, природная виртуальность человека. Более того, без естественной виртуальности человека техническая сфера не смогла бы действовать.

Сегодня наиболее развитые направления виртуалистики – виртуальная философия, виртуальная психология, медицинская виртуалистика, виртуалистика в управлении, в практической антропологии, педагогике. Есть и другие приложения.

Главные авторы-разработчики виртуалистики (в том понимании, направлении, которое мы представляем) – Н.А. Носов, Т.В. Носова, Ю.Т. Яценко, О.Ю. Мартемьянов, А.Н. Михайлов, М.А. Пронин, Г.П. Юрьев, Я.В. Чеснов, В.Ф. Жданов, И.И. Силантьева и др. коллеги.

Перечень трудов ЦВ ИЧ РАН – это более 28 монографий и брошюр, не считая статей и тезисов докладов, по самому широкому спектру вопросов и проблем современной философии, медицины, психологии, педагогике, управления, истории, компьютерных наук и др. направлений современной науки.

Везде, где есть человеческий фактор – везде, где необходимо учесть особенности человек в системе деятельности, – виртуальный подход и концепт виртуального человека, разработанный виртуалистикой, могут быть применены.

Концепт виртуального человека, предлагаемый виртуалистикой, – один из возможных языков описания человека в постнеклассической науке.

Виртуалистика сегодня сфокусирована на решении фундаментальных теоретических проблем установления онтологической структуры внутреннего пространства человека, как бы мы его не называли: психологическим, антропологическим, духовным, субъектным и т.д., и т.п.

Для обыденного сознания в качестве объекта исследования можно указать добродетель человека. Именно с данной точки зрения нами и будет проведен философско-антропологический анализ женской сексуальности.

Три грации

Общеизвестно, что Хариты (греч. Χάριτες от греч. χάρις, «изящество, прелесть») – в древнегреческой мифологии три богини веселья и радости жизни, олицетворение изящества и привлекательности. Хариты, как богини изящества, прелести и красоты, были даровательницами вдохновения и приближенными к искусству. Элемент «Харис» включает микенское слово ka-ri-si-jo.

Согласно Гомеру, – «прислужницы Афродиты». Их жилище рядом с Музами, что подчеркивает их близость. Их культ в Орхомене.

Согласно Гесиоду и Ономакриту – дочери Зевса и Евриномы.

Упоминаются они и Пиндаром: Аглая (греч. Ἀγλαΐα, «ликование», либо «красота», «блеск»). Жена Гефеста. Вестница Афродиты. Евфросина (греч. Εὐφροσύνη, «радость», либо «благомыслящая»). Талия (греч. Θαλία, «изобилие») [2].

Легко заметить, что с такими именами очень тесно связано простонародное понимание предназначения женщины – жить, любить и радоваться.

Есть и другие имена Харит и их интерпретации, но мы остановились на тех, что в наибольшей степени соотносятся с теоретической моделью виртуального человека и подтверждаются нашим опытом работы с нарушениями – аномиями (далее подробнее) женской сексуальности.

Так какова структура концепта «виртуальный человек»? [3].

Она включает реальности телесности, сознания, личности, воли и внутреннего человека. Полионтизм – множественность внутреннего мира, внутреннего пространства, человека – краеугольная характеристика, закладывающая онтологию внутреннего

человека. Следует понимать, отдавать себе отчет, что каждая из вышеназванных реальностей в свою очередь также многомерна.

И все они находятся в динамических отношениях «порождения – порождённости» – в виртуальных отношениях. Порождающая реальность в виртуалистике называется константной, а порождённая – виртуальной.

Не трудно догадаться, что Евфросина представляет сознание в качестве константной реальности, относительно которой разворачиваются все остальные реальности. Аглая – реальность телесности и Талия – реальность личности. Возможно, это многими читателями тоже воспринимается как очередная интерпретация? Тогда рассмотрите пока указанные соотношения как допущение. Для нас же, – это реальности, обладающие статусом существования, что подтверждено как экспериментально, так и нашими наблюдениями и исследованиями во многих сферах науки и практики. Но, к сожалению, предложенная картина (интерпретация, допущение) весьма упрощенная. Следует ее дополнить.

У каждой из названных граций есть своя «метафорическая голова», своя «эмоциональная телесность» и своя «женская (деторождающая) личность». И они находятся в виртуальных отношениях – взаимного порождения и порождённости.

Причем каждая из названных субличностей, так можно охарактеризовать грации, если сослаться на достаточно хорошо известные идеи итальянского учёного Роберто Ассаджиоли, на его психосинтез, также взаимодействуют в виртуальном модусе. И их отношения, их взаимодействие, что легко понять – не обладают модусом вечности, константности, но обладают некоторой устойчивостью и воспроизводимостью, повторяемостью.

Но ситуация еще сложнее, когда мы пытаемся увидеть и понять интегральную, «итоговую» женщину. Ведь интегральная реальность конкретной женщины складывается из множества сознаний, телесностей и личностей каждой из Харит! Заметим также, что Хариты – это цветущие *девственные* (во всяком случае не рожавшие) женщины. Причем каждая из Харит может быть аномальной, вырожденной – на языке виртуалистики аномичной. Какой же будет итоговая, интегральная Богиня? На этот вопрос мы постараемся получить некоторые ответы в следующем разделе.

Сейчас же давайте припомним одну из ранних картин Рафаэля – «Сон рыцаря». Отсылающий к древним текстам «Сон рыцаря» представляет собой выбор между Палладой и Венерой, то есть между добродетелью (как мы уже выше цитировали Цицерона – «особым состоянием доблести и мужества у воина в бою») и удовольствием. Рыцарь – мечтательный юноша изображен на фоне прекрасного пейзажа. Он исполнен грации, может быть еще недостаточно мужественной, но уже сочетающейся с каким-то внутренним равновесием, душевным спокойствием. Он спит, и рядом с ним стоят две женщины. Одна с мечом и книгой – Паллада, а другая – с цветами... – Венера.

Так что в таком выборе не все однозначно... Кто выбирает и кого выбирают?

Оргазм как виртуальная реальность

Сексуальность, как и человеческая жизнь – безбрежна. Но все же есть некоторые ориентиры, заложенные самой природой человека – это удовольствие и деторождение.

Рассматривая первичные функциональные расстройства в данных сферах (первичные – это значит, что у женщины нет ни врожденной патологии, ни тех или иных хронических соматических заболеваний) мы утвердились в том, что оргазм следует рассматривать как виртуальное состояние или событие, как виртуал.

«Виртуальная реальность психологическая, то есть порожденная психикой человека, включает в себя три типа событий: консуетал, гратуал и ингратуал. Последние два имеют родовое имя «виртуал». Можно выделить восемь его свойств, описанных Т.В. Носовой, о чем говорилось выше. Итак.

Непривыкаемость. Сколько бы раз данное событие не возникало, каждый раз оно переживается как необычное и непривычное.

Спонтанность. В своих описаниях никому не удастся точно зафиксировать момент возникновения данного события. Нет временной границы довиртуального и виртуального режима, как, впрочем, и нет грани виртуального и послевиртуального режима. Всегда идет речь о себе уже в новом режиме. Виртуал возникает неожиданно и ненамеренно, процесс не контролируется сознанием и не зависит от воли (намерений и желаний) человека. Другими словами, переход из консуетала в виртуал и обратно не фиксируется человеком – он либо “здесь”, либо уже “там”.

Фрагментарность. У человека, находящегося в виртуале, появляется ощущение какой-то отделенности частей его тела от себя и от него самого (в таком случае обычно говорят, что руки не слушаются или же, наоборот, руки все делают сами). Поскольку виртуал есть отражение лишь данной текущей деятельности, индивид описывает не всего себя целиком (напр., “я испугался”, “я обрадовался” и т.п.), а лишь те части самого себя, которые участвуют в выполнении данного акта (“жар в голове”, “руки опережают мысль” и т.п.), хотя само переживание захватывает человека целиком.

Объективированность. О чем бы человек ни говорил – об изменениях деятельности, наплыве чувств, затемнении сознания и т.п., он говорит о себе не как об активном начале, от которого исходят эти события, мысли, действия, а как об объекте, которого охватывают мысли, переживания, действия. Рассказ идет о том, что происходит с человеком, о том, чему он оказывается подвластным.

Первые четыре признака характеризуют виртуал с внешней точки зрения – это признаки попадания в виртуал. Следующие четыре описывают его изнутри: как человек чувствует себя, находясь в виртуале.

Изменчивость статуса телесности. Фактически виртуал есть обретение другой телесности. В результате реальность, в которой человек действует, расширяется и переживается как весьма привлекательная, аттрактивная. В ингратуале человек замыкается на каком-то отдельном фрагменте собственной деятельности, переживая эту реальность как неприятную.

Измененность статуса сознания. В виртуале меняется характер функционирования сознания. В гратуале сфера деятельности человека расширяется – человек легко схватывает и перерабатывает весь необходимый объем информации. В ингратуале информация схватывается и перерабатывается с трудом. У человека, находящегося в гратуале, сохраняется предельная ясность сознания, обостряются способности к прогнозированию и т.п. В ингратуале – сознание сужается, темнеет; мышление становится при этом вязким, внимание – рассеянным и т.п.

Измененность статуса личности. В виртуале человек совсем иначе оценивает себя и свои возможности. В гратуале, при сверхэффективной и чрезвычайно легкой текущей деятельности, возникает ощущение, что человек может преодолеть все препятствия, свернуть горы. В ингратуале же, при очень трудно текущей деятельности, у индивида появляется чувство бессилия, ощущение подавленности.

Измененность статуса воли. В виртуале меняется роль воли. В гратуале деятельность совершается без волевых усилий со стороны человека, как бы самопроиз-

вольно, кажется текущей сама собой. В инградуале, наоборот, осуществление деятельности возможно только с помощью напряжения волевых усилий, деятельность "не идет", "сопротивляется", тело человека "не слушается" его и т.п.» [4].

Конечно, приведенное определение носит обобщенный характер и для многих, возможно, выглядит неожиданной связью оргазма и измененность стольких реальностей внутреннего человека. Но из приведенного можно увидеть и то, что уровень качественного разнообразия модели (концепта) виртуального человека превосходит любые другие модели, имеющиеся в психологии. То есть характеризуется более высоким уровнем системной реализации.

Кроме того, следует заметить, что когнитивные, эпистемологические подходы к описанию внешнего мира – дискретного эвклидова пространства, – не адекватны виртуальным объектам внутреннего мира (пространства) человека, характеризующегося непрерывностью. Но это, что называется, – телеграфно.

Тем не менее, мы вынуждены перейти к такой области как патология виртуальной образности или к рассмотрению аномалий оргазмических виртуалов.

Для этого нам еще раз предстоит уточнить, что такое консуетал и виртуал. (Еще раз заметим, что «Словарь виртуальных терминов» полностью размещен на сайте www.virtualistika.ru).

Консуетал – ощущение в самообразе субъективной нормальности протекания осуществляемой человеком деятельности. Консуетал переживается, ощущается человеком как обычное событие, относящееся к тому типу психологической реальности, в которой "в норме" живет человек. В отличие от консуетала, виртуал переживается как необычное психологическое событие. Консуетал – это нормальное, естественное, нерелексируемое состояние человека, такое же нормальное, как и ощущение давления атмосферного столба. Следует подчеркнуть, что консуетал – это не обязательно спокойное состояние. Консуетальным может быть любое психическое переживание, каким бы сильным или важным самим по себе оно ни было. Дело не в интенсивности, а в том, что виртуал всегда переживается как выход за рамки обычной жизни, а все, что не выходит за эти рамки, является консуетальным, даже если переживания ввергли человека в обморок.

Виртуал: 1) обобщенное название для виртуальных событий, виртуальной реальности, совокупности виртуальных реальностей, фрагмента виртуальной реальности в противопоставлении себе; 2) видовое название для гратуала и инградуала в противопоставлении консуеталу. Виртуал, в отличие от других психических производных, типа воображения, характеризуется тем, что человек воспринимает и переживает его не как порождение своего собственного ума, а как реальность. Виртуал обладает следующими свойствами, которые мы уже коротко разобрали: непривыкаемость, спонтанность, фрагментарность, объективированность, измененность статуса телесности, сознания, личности и воли.

Итак. Чтобы оргазм «приходил» тогда, когда надо и на сколько надо – женщина должна быть не аномичной, а синонимичной – Богиней. Это одна из главных причин женской фригидности.

В некоторых источниках, что также общеизвестно, Харит совмещают с орами, с которыми они близки по облику и предназначению, тогда их насчитывают четыре и именуют Ауксо («приумножающая»), Карпо («плодоносящая»), Талло ("цветение") и Гегемона ("руководительница"). Иными словами, хочется сказать, что реальность воли тоже обладает своею грацией – Гегемоной.

Что ж, возникла еще одна реальность, ускользающая от нашего внимания в произведениях искусства..., олицетворяющих женский «триумvirат». Проза и чудо жизни состоит в том, что эту задачу решает не женщина. Именно этой реальностью для большинства обычных женщин становится ее мужчина. Или не становится.

Аретея фригидности

Аретея, согласно все тому же «Словарю виртуальных терминов», – «область практической работы с виртуальными объектами: консуеталами, виртуалами и собью. Специфика аретеи определяется двумя принципиально важными обстоятельствами: а) аретея основывается на виртуальных моделях, т.е. полионтичных, включающих в себя минимум две онтологические реальности, б) аретея основана на вполне определенной онтологии (философии), строится на соответствующих онтологии теоретических моделях и соответствующих теоретическим моделям экспериментальных исследований. Таким образом, аретея – тип практики, имеющий философское и научное (теоретическое и экспериментальное) основание.

В виртуалистике на базе единого онтологического представления может быть построено множество частных теоретических (научных) моделей, каждая из которых (будучи экспериментально верифицированной) соответствует определенной сфере практики. Таким образом, обеспечивается верифицированность (обоснованность) и фальсифицированность (определение границ применимости) аретеи.

Одна из сложностей понимания того, что такое аретея, заключается в том, что сама категория виртуальности является относительной. Она определяется через сопоставление с категорией константности: то, что является виртуальным, определяется тем, что берется в качестве константной реальности. Аретея не имеет предметной отнесенности, так же как и виртуалистика. Аретея может быть применена во всех сферах жизни человека. Аретея – это не метод, не методика, а тип практики, в рамках которого могут применяться разные способы работы. Аретея – это практическая работа с виртуальными объектами.

Термин "аретея" имеет два смысла. Первый – тип практики, практическая часть виртуальной психологии, второй – собственно практическое воздействие. Тот человек, который осуществляет аретею, называется "*аретевт*", тот человек, который подвергается аретее, называется "*аретент*". Есть три вида аретеи: *аттракция, девиртуализация и синомия*».

Аретея – это еще одна тема и еще один разговор не на один авторский лист. Не имея возможности все описать подробно, как в силу ограниченности объема статьи, так и в силу жанра – для философского журнала некоторые физиологические подробности работы скорее всего будут выглядеть неуместными, – ограничимся описанием общих принципов работы и некоторыми разъяснениями.

Как правило, дисфункции в оргазмической области связаны с автономными виртуальными образами. «Автономный виртуальный образ (автоном) – образ – согласно словарю, – который может разворачиваться в виртуальную реальность независимо от выполняемой в данный момент деятельности. Если обычный, "связанный", виртуальный образ возникает на выполняемой человеком деятельности и без ее выполнения возникнуть не может (характерно для человека-консуетала), то автономный виртуальный образ самодостаточен – он сам внутри себя разворачивается в виртуальную реальность. На первой стадии виртуализированности (на стадии человека-эвентума) автономный образ является ситуационным – разворачивается в определенных ситуациях. На второй стадии виртуализированности (на стадии человека-оператора) автономный

образ является операциональным – разворачивается совершенно спонтанно и независимо от ситуации. Автономный виртуальный образ, разворачиваясь в виртуальную реальность, вызывает компульсивное желание совершить соответствующее виртуальному образу действие. Автоном есть родовое наименование для *ситуационных* и *операциональных виртуальных образов*.

Реальность автономна становится реальностью обычного, консуетального существования человека на третьей стадии виртуализированности (на стадии *человека-виртуала*). Здесь человек переходит к существованию в другой относительно исходной, константной реальности. Эта новая реальность становится для него константной реальностью, относительно которой появляются новые уровни гратуала и ингратуала. Категориально, как тип существования, человек-виртуал тождественен человеку-консуеталу; содержательно это разные реальности, а формально они тождественны.

Этапы, или уровни образности – человек-консуетал, человек-эвентум, человек-оператор, человек-виртуал – есть уровни *треугольной модели* (ее мы рассматривать здесь не будем, но справочно охарактеризуем ниже), описывающей процесс порождения новой виртуальной реальности».

Для каждого типа женщин (согласно только что приведенной классификации), страдающих дисоргазмиями, своя тактика диагностики и аретей. Но в любом случае работа заканчивается виртуализацией оргазмической соби. А затем приводом ее в консуетал.

Собь, согласно все тому же словарю, – «виртуальная реальность, посредством которой человек самоидентифицируется; в нашем обсуждении – это три грации и их Гегемона.

Виртуал порождается как разворачивание одного образа в целую реальность, собь образуется совокупностью имеющихся у человека виртуалов, ставших консуеталами, а поэтому не переживаемых как особые реалии. Примером соби являются виртуальная реальность телесности, виртуальная реальность сознания и проч. Виртуалы переживаются как события на фоне консуетальных состояний, собь – как естественное качество человека: тело, сознание, личность и т.п. Понятие виртуала фиксирует акт необычного функционирования образа, понятие соби – результат генезиса реальности.

Рассмотрим пример образования соби. Обучаясь печатанию на машинке, человек сначала овладевает движениями каждого пальца – первоначально правильное отработанное движение пальца доставляет гратуальные переживания, затем вся совокупность движений пальцев становится консуетальной – образуется "машинописная" собь человека. После этого человека начинает получать гратуалы уже не от каждого пальца в отдельности, а от работы этой соби. Моделью образования виртуалов является перевернутая "елочка", означающая разворачивание одного элемента константной реальности в самостоятельную виртуальную реальность.

Моделью образования соби является "слоеный пирог", означающий, что совокупность объектов виртуальной реальности образуется как совокупность виртуалов. Данная модель образования виртуальной реальности называется "*треугольной моделью*", поскольку принципом появления и существования виртуальной реальности является разворачивание элемента константной реальности в полноценную реальность. В случае виртуала разворачивается один элемент константной реальности в виртуальную реальность, в случае соби много элементов константной реальности разворачиваются в виртуальные реальности, совокупность которых образует собь.

Эта модель является не теоретической, а онтологической, т.е. определяющей то, что существует. Аналогично тому, как атомизм задает существование атомов, энергетизм – существование энергий и т.п. Онтологические схемы применимы для любых дисциплин. Например, атом в физике – это предельно неделимый элемент материи, атом в биологии – это клетка, атом в психологии – это ассоциация. В качестве онтологической ученый может выбирать любую схему, например, психолог может быть атомистом (ассоциативная психология), холистом (гештальт-психология), функционалистом (функциональная психология). На основе одной и той же онтологической модели могут строиться разные теоретические модели, как в рамках разных дисциплин, так и в рамках одной и той же, например, в качестве атомов в психологии могут браться разные объекты: в ассоцианизме – это ассоциации, в бихевиоризме – комплекс «стимул-реакция», в психологии творчества – способности. На основании «треугольной модели» могут быть построены различные теоретические модели». Собственно, на только что приведенной в статье теоретической базе и строится практическая работа с женской сексуальной виртуальной образностью.

Еще одна отдельная и обширная тема – биоэтические аномалии или аномии. Без работы с личной системой ценностей женщины девиртуализация аномий и синомия невозможны.

Мы уже отмечали, любимый мужчина лучший из «природных» виртуализаторов оргазмической соби и лучший «этический оператор» для аретеи ее нарушений.

Но есть очень сложные случаи аномии соби с патологической виртуальной сексуальной образностью, которые обычными «жизненными приемами» не снимаются. Виртуальный подход и методы аретеи позволяют с ними справляться, так же как и с функциональным женским бесплодием.

Заключение

Если бы мы назвали статью «Оргазм как виртуальная реальность» ожиданий от такого заголовка у читателей скорее всего было бы больше. Но полагаем, что рассмотренного уже достаточно для того, чтобы понять очевидность перспективы дальнейших исследований. Теоретическая ясность и адекватность подхода, не смотря на его сложность и оригинальность, – налицо. Отдаем себе отчет, что кому-то не хватило практических примеров. Сожалеем, но это тема для специализированных медицинских журналов. Но в последних скорее ждут традиционной физиологической и биохимической «конкретики», а не нового взгляда на данную проблематику – новую философию в понимании нами природы человека и его сексуальности. Надеемся, что данная публикация поможет преодолеть этот разрыв. Полагаем, что она задает новые горизонты для клинической социологии в области современной сексологии.

Литература и примечания

1. Носов Н.А., Генисаретский О.И. Виртуальные состояния в деятельности человека-оператора // *Авиационная эргономика и подготовка летного состава / Труды Государственного ордена Трудового Красного Знамени научно-исследовательского института гражданской авиации*. М.: Б.и., 1986. Вып. 253. С. 147-155.
2. Хариты // *Википедия* - <http://ru.wikipedia.org/wiki/Хариты.html>
3. Носов Н.А. Виртуальная психология / *Труды лаборатории виртуалистики*. Вып. 6. М.: Аграф, 2000. 432 с.