

УДК 130.2: 316.7: 004.8: 008

ДИКТАТУРА ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ: «ОТСРОЧЕННАЯ» СМЕРТЬ ИЛИ НОВАЯ РЕЛИГИЯ?

Козлова Я.Ю., Михайлова Т.Л.

ФГБОУ ВО «Нижегородский государственный технический университет им. Р.Е. Алексеева»,
г. Нижний Новгород, e-mail: tmichailova2012@yandex.ru

Статья представляет собой исследование взаимоотношений между людьми в Интернете и в его непосредственном детище – социальной сети. Объясняются причины «одинокости в сети» на основе социологических исследований. Совокупность всех взаимоотношений людей в сети формирует виртуальную реальность, неотличимую от объективной действительности. Люди, запутываясь в сетях, теряют истинную сущность, превращаясь в симулякр, обрекая себя на мучения в виде «отсроченной» смерти. В статье предполагается, что симулякры окружают человечество повсюду: как в жизни виртуальной, так и реальной. Приводятся примеры разных степеней симулякров, их поведения в различных друг от друга средах. Раскрываются концепции – «быть» и «казаться» – с точки зрения социальной активности каждого индивида и быстроты поглощения им «кода» (информации). Итогом данной статьи является анализ положительных и отрицательных качеств виртуальной реальности, ее воздействия на человека, а именно: изучение природы асоциальности в обществе, анализ изменений сознания людей в пользу виртуальности, рассмотрения возможностей остановки виртуализации общества.

Ключевые слова: симулякр, виртуальное общество, виртуалистика, социальная сеть, асоциальность, гиперреальность, «отсроченная» смерть, реальность, код, конец социального.

THE DICTATORSHIP OF THE VIRTUAL REALITY: «DEFERRED» DEATH OR NEW RELIGION

Kozlova Y.Y., Mikhailova T.L.

Nizhny Novgorod State Technical University n.a. R.E. Alekseev, Nizhny Novgorod,
e-mail: tmichailova2012@yandex.ru

The article is a study of the relationship between Internet users and the influence of social networking on people. Basing on sociological research, we are looking at possible reasons for the phenomenon of «loneliness in the network». The totality of all human relationships in the network forms a virtual reality that is indistinguishable from objective reality. People, entangled in networks, lose their true essence, turning into a simulacrum and condemning themselves to suffering a «delayed» death. The article assumes that simulacra surround humanity everywhere, both in virtual life and in real life. Examples of different degrees of simulacra and their behavior in different environments were analyzed. The concept of «being» and the concept of «seeming» from the point of view of the sociological activity of each individual and the speed of absorption of the «code» (information) are also disclosed. The result of this article is an analysis of the positive and negative qualities of virtual reality and its impact on people, namely: the study of the antisocial features in human society, analysis of changes in people's consciousness in favor of virtuality, and consideration of the possibilities for stopping virtualization of society.

Keywords: simulacrum, virtual society, social network, asociality, hyperreality, «delayed» death, reality, code, end of social.

«И точно начал свет глупеть, // Сказать вы можете, вздохнувши; // Как посравнить, да посмотреть // Век нынешний и век минувший» [4]. Целесообразно вырвать из контекста комедии «Горе от ума» А.С. Грибоедова эту цитату, ибо она отсылает к вечной проблеме сравнения духа эпох и их ценностей, соответствующих тому или иному времени. Смена индустриального общества на постиндустриальное – это тоже смена ценностей, но это из более близкого времени. Фактически это про нас, живущих уже в XXI веке. Возникновение абсолютно нового типа общества – информационного, главным идолом которого по праву является информация, – предполагает развитие интернет-технологий, благодаря которым становится возможной одновременность разновременного. Иначе говоря, можно мгновенно связать между собой самые

отдаленные уголки нашей планеты. Распространение Интернета, возникновение виртуальной реальности – это новое, технологическое, что влечет за собой и новые ценности, порождая другое качество социума – виртуальное общество.

Для его осмысления была создана научная дисциплина – виртуалистика, изучающая воздействие виртуальной реальности на человека и на общество в целом. Согласно Н.А. Носову, «виртуалистика вводит в мировоззрение новую реальность и предлагает новый взгляд на мир» [7]. И этот мир, к сожалению, не всегда дополняет «настоящую реальность», в большинстве своем замещает ее симуляциями, не имеющими за собой референта, т.е. материального носителя этих симулякров.

Можем ли мы представить свою жизнь без интернета? Дома, на работе, на отды-

хе, в компании друзей мы, сами того не замечая, чтобы получить какую-то информацию, достаем телефон и говорим: «Ок, Google!». Полезные свойства интернета лежат на поверхности: можно начать читать любую книгу в режиме он-лайн, посмотреть фильм, изучать языки, учиться играть на музыкальных инструментах, «виртуально» побывать в далеких странах, заказать товары и услуги. Безусловно, интернет предоставляет безграничные возможности для самореализации, но не предлагает ли он такое же число возможностей для саморазрушения или даже самоуничтожения?

Один из подводных камней, скрывающихся за безупречным ликом интернета, – социальные сети. **Социальная сеть** – платформа, веб-сайт, предназначенные для построения и организации социальных взаимоотношений в Интернете. Еще в 1995 году социальные сети начали пользоваться популярностью у интернет-пользователей, но с запуском MySpace, LinkedIn и Facebook в 2003-2004 годах распространение сетей достигло апогея. Возможность мгновенного общения с друзьями и родственниками, проведение деловых встреч делает социальные сети важнейшим средством коммуникации в современном мире. Но замещение «живого» общения виртуальным нередко ведет к асоциальности, выражаемой в неумении общаться в неvirtуальной среде, что порой опасно психическими расстройствами.

Задумайтесь, как быстро можно отвечать на сообщения в интернете? А как быстро реагировать на общение, происходящее с «реальным» собеседником? Получив сообщение в социальной сети, мы знаем, что у нас есть время обдумать ответ. Мы не поставлены в конкретные временные рамки, и собеседник не ждет мгновенной реакции. Время в сети размыто, его координата изменяется согласно нашим законам, нашему удобству. В реальной жизни это не так. Там нельзя «зависнуть» на 5, 10, 20 минут, подобно старому компьютеру. Там нужно выдавать быструю реакцию на конкретную социальную ситуацию. Длительное отсутствие «живого» общения и присутствие виртуального притупляет в нас данную реакцию, заставляя приносить виртуальность в реальность.

Для изучения природы «одиночества в сети» проводятся различные социологические эксперименты. Например, в медицинской школе Кливлендского университета Case Western Reserve было проведено исследование, целью которого было получе-

ние результатов о воздействии социальных сетей на здоровье подростков [10]. По окончании эксперимента было выявлено, что испытуемые, в течение дня в школе отсылавшие более 120 сообщений, были больше подвержены таким вредным факторам, как депрессия, нарушения сна, агрессия [10]. Конечно, подобное поведение может быть опосредовано и какими-либо другими факторами, такими как одиночество и недостаток внимания, но все же следует признать, что, являясь массовым явлением, социальные сети глубинно проникли в человеческие отношения, изменив их. Так, участник вынужден разложить свое отношение к другим людям на два понятия: «друг» – «не друг», что в большинстве случаев бывает сложно и невозможно. Адепт социальных сетей изменяет свое реальное отношение к окружающим. Огромный филамент, состоящий из 500 друзей ВКонтакте, 1000 друзей на Facebook и 1500 друзей на Одноклассниках – «проскальзывает» через сознание человека. Случайные знакомые возводятся в ранг друзей, еще более запутывая и без того непростые человеческие взаимоотношения. Количество виртуального общения, затмевая качество общения, диктует человеку определенные чувства к другому, которого можно никогда не увидеть «вживую», не узнать его истинной сущности, умело скрывающейся за образом. Кроме того, «разница в правильности восприятия ресурса и общения в сети может привести к серьезным конфликтам коммуникации» [10]. Невозможность увидеть реакцию на то или иное действие приводит к недопониманию, стремительно перерастающему в легкий конфликт, а в дальнейшем – конфронтацию, так как каждое слово воспринимается «на свой счет» и произносится не с той интонацией. Набор слов в интернете – это череда симулякров, способных лишь копировать эмоции, порой не испытываемые, и передавать их собеседнику в виде потока знаков. Виртуальный смех, виртуальная печаль порождает «эру симуляции, открывающую возможность подстановки элементов, которые раньше были противоречивы или диалектически противоположны» [1]. «Всюду идет одно и то же «порождение симулякров»: взаимные подстановки красивого и безобразного в моде, левых и правых в политике, правды и лжи во всех сообщениях масс-медиа; все становится неразрешимым – характерный эффект господства кода, всецело основанного на принципе нейтрализации и неотличимости» [1]. Такую силь-

ную власть над обществом можно сравнить с диктаторским режимом. Напомним, что диктатурой называют форму осуществления власти, при которой она сосредоточена либо в руках диктатора, либо принадлежит группе диктаторов. Причем, нет никакой зависимости от формы власти, все осуществляется точно и четко по приказу господствующего человека/класса/партии. Виртуализация, идущая в совокупности со стремительным развитием интернет-технологий, подобно диктатуре устанавливает свой режим реальности, уничтожая старые не симулятивные правила. Как и в диктаторском режиме, виртуальная реальность осуществляет собственный контроль СМИ, ввиду того, что информация теперь является частью ее, а также производит слежку за гражданами с помощью новейших компьютерных устройств. Но, тем не менее, процесс симуляции настолько проник в нашу жизнь, что мы впали в полную зависимость от виртуальной реальности. Он внедрился в наш геном на «молекулярном» уровне, и мы уже не можем представить наше существование без его присутствия. Мы стали новым поколением, превратившимся в интернет-маугли, которое может взаимодействовать только в интернет-джунглях, а симулякры, поджидающие нас на каждом шагу как в жизни реальной, так и виртуальной, лишь подталкивают к полному отречению от социальных качеств.

Симулякр как копия чего-то, не существующего в реальности, способен скрывать отсутствие настоящей реальности, формируя своеобразный мир притворства, фальшивку. Но здесь есть один крайне значимый аспект – реальная среда выглядит более «настоящей» на фоне открытой незамаскированной искусственности. В качестве доказательства этого утверждения, приведем пример философа Ж. Бодрийера про известный парк аттракционов: «Диснейленд существует для того, чтобы скрыть, что Диснейлендом на самом деле является «реальная» страна – вся «реальная» Америка» [2]. «Диснейленд представляют, как воображаемое, чтобы заставить нас поверить, что все остальное является реальным» [2]. Симулякры, позволяющие нам видеть их истинную сущность, создают у нас иллюзию реальности. Они усердно скандируют: «Посмотрите! Мы нереальны! Реальность есть все, кроме нас!» – скрывая другие симулякры, неотличимые от реальности. Тем самым, нам кажется, что симулякров, которые мы не видим отчетливо, нет. Про-

исходит искаженное восприятие действительности, заблуждение по части того, что не существует мельчайших манипуляций, воздействующих на наше сознание и изменяющих его в соответствии с законами виртуальной реальности. В итоге, невидимые симулякры облачают в роль реальности, формируя гиперреальность, то есть среду, замкнутую на самой себе, не соотносящуюся с объективной действительностью. Красота интернета и СМИ парализует разум, заставляя верить в яркую виртуальную реальность и забыть «серые будни». Именно тогда и наступает «конец социального» по Бодрийеру [6].

Объектами, действующими в гиперреальности, являются знаки (симулякры). В объективной действительности господствуют более «живые» объекты – сами люди. Но так как пространство гиперреальности сейчас полностью проецируется на настоящую реальность, то человек, сам того не осознавая, становится симулякром. Здесь необходимо рассмотреть теоретическую позицию Ж. Бодрийера. Философ выделяет три стадии развития симулякра:

Первый порядок симулякров – копия истины;

Второй порядок симулякров – искажение и в дальнейшем маскировка истины;

Третий порядок симулякров – сам симулякр как «истина, скрывающая, что ее нет» [1].

Можно перенести эту градацию симуляции на виртуальную реальность, а именно на социальные сети. Первый порядок симулякров очевиден. Создавая страницу в сети, человек может загрузить свою фотографию. Фотография, как предмет, передающий внешность владельца, является копией настоящей истины, находящейся по ту сторону экрана. Однако порядок этого симулякра способен увеличиться за счет фотоманипуляций, которые с легкостью могут чуть-чуть оторвать его от истины, создавая ее искажение, но, не меняя при этом ее сущности. В качестве симулякров второго порядка в социальных сетях выступают различные анкеты, рассказы о себе. Они формируют представление об объекте, не показывая сам объект или его копию. Симулякры второго порядка уже более иллюзорны, менее точны, чем симулякры первого порядка, но они все еще базируются на определенной истине и не скрывают ее. Симулякры третьего порядка уже не имеют в основании истину, они сами являются отдельной от реальности истиной. Настоящие симулякры в интернете – это «фейковые» страницы,

а в особенности те, которые сложно отличить от реальности. В итоге, каждый день, взаимодействуя с компьютерной виртуальной реальностью, мы утрачиваем сущность, оставляя лишь образ, который окружающие интернет-люди воспринимают как истинный и единственно-верный.

В виртуальном пространстве мы перестаем «быть», и начинаем «казаться» подобием кого-то: себя или другого человека. Из-за этого может произойти полное выпадение жизни из обыденной реальности, которая, в противоположность фантазийному миру симулякров, кажется более мрачной, неправильной. Так человек, пройдя путь становления симулякра, обретающего свое собственное бытие, творящего реальность, оказывается «в плену собственных страстей и эгоизма» [8]. Он уже не может вернуться к концепции «быть» [8], виртуальный мир съедает его изнутри, превращая в раба за счет стирания граней объективной действительности. Человеку кажется, что он обладает этим миром как чем-то, что было создано сознанием, но на самом деле, этот мир поглотил человека, превратив его в «обманку», «фейк».

Пытаясь расшифровать коды реальности, люди сами постоянно подвергаются отбору и тестированию со стороны кода [9]. Виртуальная реальность диктует свои правила, угнетая индивидуальность, уничтожая различия, скрывая правду, приводя лишь к одной непреложной истине в виде симулякра. Но почему же люди так любят обманываться?

Если мы посмотрим на жизнь в социальных сетях, как на один из самых объективных примеров виртуальной реальности, то можем заметить, что там нет времени и пространства. В самом деле, символический обмен, лежащий в основе любой интернет-активности, действует по принципу мгновенно-взрывного, катастрофического времени «насильственной смерти». Здесь необходимо обратиться к книге Ж. Бодрийяра «Символический обмен и смерть», а именно к тому моменту, где философ ведет противопоставление двух ипостасей смерти – «быструю» и «медленную» (или «отсроченную», когда человек при жизни превращается в симулякр – «пережиток»). «Отсроченная» смерть обладает правом превращения людей в рабов системы – своеобразной Матрицы, если допустить немного аллюзии на фильм братьев Вачовски – путем навязывания единственно-верных принципов, действующих в вир-

туальном пространстве. Именно поэтому «отсроченная» смерть является самой тяжелой и мучительной: она парализует сознание, уничтожает свободу мысли. Такое же воздействие оказывает гиперреальность на человека. Будучи одурманенными привлекательностью виртуальности, человек попадает под воздействие символического шантажа и уже не может от него избавиться. Это извечная кабала, где в качестве займа выступает радужная насыщенная жизнь, но отдавать приходится разум и свободу.

Посмотрите вокруг: принцип симуляции манипулирует человечеством, замещая принципы реальности. «Целевые установки исчезли, теперь нас порождает модели» [1]. «Наступил Апокалипсис не реальный, а виртуальный» [1]. «И он не в будущем, а имеет место здесь и сейчас» [1]. И этот Апокалипсис влечет за собой катастрофы, выражающиеся в «отсроченной» смерти. Он породил новое идеологическое поколение, для которого реальность тождественна игре в реальность, и является полигоном знаков, средств массовой информации, кода. Данный поток информации «уничтожает реальность, путем создания огромного количества симулякров, формирующих *гиперреальность*», замещающую собой *подлинную реальность* [2]. От полной виртуализации общества уже никуда не убежать: мы живем в интернете, в виртуальной реальности, и это приносит нам удовольствие, уводя от огромного количества проблем, которые нельзя решить простым кликом мышки. «Человек становится кочевником, странствующим по сетям Интернета, то есть кочевником, плетущим новые смыслы в Киберпространстве, месте, в котором совершаются интеллектуальные процессы нынешней эпохи» [9]. В процессе познания «сетевые подделок», симулякров, «багов» в коде, этот кочевник постепенно теряет связь между означаемым и означаемым [6], истиной и ложью, реальным-Я и виртуальным-Я. Теперь *симуляция не воспроизводит новые реальности, а лишь скрывает события объективной действительности. Это стремительно ведет к концу социального и началу виртуального, наступления эпохи гиперреальности. И когда симулякры агрессивно начинают вытеснять породившую их реальность, «их нужно собрать где-нибудь далеко от копий, спрятать глубоко под землей, сковать цепями и не выпускать на поверхность»* [3].

Какие выводы можно сделать?

Во-первых, виртуализацию общества остановить невозможно, поэтому послед-

нее высказывание в статье является утопичным: немислимо исключить всю виртуальность, уничтожить все симулякры при таком быстром уровне информационного прогресса.

Во-вторых, виртуальная реальность не является абсолютным злом, склоняющим человека к деградации. Виртуальная реальность лишь способ достижения поставленных перед человеком целей, контекст которых может диаметрально различаться от человека к человеку. В-третьих, симулякры, как порождения виртуальной реальности, затуманивают наш разум, отрывают от объективной действительности, заставляют усомниться в различии между реальным и виртуальным, создавая бифуркационные точки в сознании относительно каждого предмета. Все, что нам остается делать, это не дать симулякрам ввести нас в несуществующий мир и принести вместе с ними однообразие. Ведь кто, как не мы – создатели виртуальной реальности, создатели симулякров – сможет понять их сущность и противостоять их полному тотальному господству.

Список литературы

1. Бодрийяр, Ж. Символический обмен и смерть; пер. с фр. С.Н. Зенкина / Ж. Бодрийяр. – М.: «Добросвет», «Издательство “КДУ”», 2015. – 392 с.
2. Бодрийяр, Ж. Симулякры и симуляции / Ж. Бодрийяр; пер. с фр. А. Качалова // Ж. Бодрийяр. – М.: Издательский дом «ПОСТУМ», 2016. – 240 с.
3. Гиренок, Ф.И. Симуляция и символ: вокруг Ж. Делеза / Ф.И. Гиренок // Социо-Логос постмодернизма. – М., 1996. – С. 215-234.
4. Грибоедов, А. Горь от ума / А. Грибоедов. – М.: Азбука-классика, 2009. – 256 с.
5. Михайлова, Т.Л. Проблематизация теоретических основ коммуникативистики / Т.Л. Михайлова // Вестник НГТУ им. Р.Е.Алексеева. Серия: Управление в социальных системах. Коммуникативные технологии. 2008. № 1. – С. 26-38.
6. Михайлова, Т.Л. Между «Сциллой и Харибдой», или что означает потеря связи между означающим и означаемым / Т.Л. Михайлова // Природа человека и общество. Диалог мировоззрений. Материалы VIII Международного научно-богословского симпозиума. 2005. – С. 174-175.
7. Носов, Н.А. Манифест виртуалистики / Н.А. Носов. – М.: Путь, 2001. – 17 с.
8. Фромм, Э. Психоанализ и религия. Искусство любить. Иметь или быть? Пер. с англ. / Э. Фромм. – Киев: Ника-Центр, 1998. – 400 с.
9. Чернобаев, И.Д. «Чистый код как искусство», или о глубинных тайнах коммуникации / И.Д. Чернобаев, Т.Л. Михайлова // Международный студенческий научный вестник. 2016. № 3-4. С. 597-600.
10. Чрезмерное общение в социальных сетях воспитывает... [Электронный ресурс]. – Режим доступа: internetno.net/category/biznes/analitika-biznes/hyper-networking (дата обращения: 16.12.2016).