

Некрасов Сергей Иванович

д-р филос. наук, профессор

ФГБОУ ВО «Московский государственный технический

университет гражданской авиации»

г. Москва

DOI 10.31483/r-103467

СИМУЛЯКРЫ И СИМВОЛЫ СОВРЕМЕННОЙ КОММУНИКАТИВНОЙ СРЕДЫ

***Аннотация:** в статье рассматривается символ, несущий с древнейших времён сакральный смысл, являясь преобразованием сверхъестественной реальности, хранилищем и проводником священной информации. Доказывается, что с развитием культуры существенным образом изменилось представление о символе, так же как и сама реальность изменилась в сторону её десубстанциализации – в сторону виртуальной реальности. Автор доказывает, что коммуникация – это не просто приём и передача информации: она должна быть обратной. Основным средством современной коммуникации являются масс-медиа, обладающие качествами антипроводника – они анткоммуникативны, так как навязывают людям принудительную социализацию в качестве системы социального контроля. На место реальности выдвигается принцип реальности – виртуальность, где реальность погружена в выдуманный мир, то есть в иллюзию нашего мира. В современной коммуникативной среде информация перестала обладать смыслом, создавая иллюзию смысла – то есть создаёт симулякры. Виртуальная реальность не имитирует реальность, а симулирует её путём сходства, то есть симулирует то, что не существует. В статье анализируются симулякры как современные символы коммуникативной среды.*

***Ключевые слова:** символ, сакрализация, священная информация, реальность, реальная виртуальность, коммуникативная среда, симулякр, имитация реальности.*

В процессе развития культуры изменялось и представление о символе. Одновременно с трансформацией содержания символа изменился и принцип реальности культуры в сторону его десубстанционализации. Эта эволюция выражается в замене реальности неким принципом реальности – виртуальной реальности.

Источником десубстанционализации культуры становится неэквивалентный обмен. Когда нарушаются условия эквивалентного обмена, становится несправедливым то, что порождает неэквивалентный (экономический) обмен, и с ним рождаются и первые симулякры.

Примеры нарушения эквивалентного обмена являются современные масс-медиа, которые служат посредником между говорящим и слушателем. Современные масс-медиа создают иллюзию ответа, уничтожая эквивалентный обмен. Если мы рассматриваем коммуникацию как просто передачу и приём информации, то она должна быть обратимой, то есть обладать формой обратной связи. Но современные масс-медиа обладают качествами антипроводника – они антикоммуникативны, если рассматривать коммуникации как пространства взаимосвязи слова и ответа, а, значит, и ответственности за них. В области масс-медиа происходит следующее: нечто считается произнесённым и всё делается, чтобы на эти слова не было получено никакого ответа.

Таким образом, развитие масс-медиа – это не просто развитие технических средств для распространения содержания информации, а навязывание моделей принудительной социализации в качестве системы социального контроля, что ведёт к состоянию безответственности.

Основным результатом десубстанционализации культуры становится исчезновение реальности. Но проживание человечества невозможно в полной пустоте: место реальности должно быть чем-то занято. Отсюда, на место реальности выдвигается принцип реальности – виртуальное. Понятие «виртуальность» происходит от латинского – потенциальный, мнимый, воображаемый, что означает противоположные реальности, что-то нереальное. А в современных философских и социальных концепциях эта категория рассматривается как новая реаль-

ность, как синоним реальности. Это означает: во-первых, что в чистом виде реальность отсутствует, поэтому любая реальность виртуальна, то есть любая виртуальность реальна; во-вторых, виртуальность обладает всеми свойствами реальности – объективностью и актуальностью.

На основе такой трактовки виртуальность утверждает множественность миров и относительность реального мира. Но в связи с идеей полионичности мира формируется новая область научных исследований – виртуалистика, которая утверждает существование множества онтологических равнозначных реальностей, и виртуальная онтологическая модель – новая модель картины мира. При этом виртуальность – и каждая из них – реальна. Если контактная, то есть актуальная действительность, выражает целостность, завершённость, и стабильность, то виртуальная реальность – это источник различия и многообразия.

Однако большинство учёных критикуют такой подход за его узость. Во-первых, эта критика касается полного вовлечения человека в реальную среду – современный человек лишь отчасти погружён в виртуально-информационную среду. Во-вторых, виртуальная среда существует не всегда, а при определённых условиях действительной реальности. В-третьих, виртуальная реальность предстаёт как нечто фрагментарное, что отражает процесс быстрой передачи накопления информации, за которым человеческое сознание не успевает её перерабатывать и восприятие человеком мира как бы распадается на отдельные фрагменты и не может их синтезировать в общую картину.

Ж. Бодрийяр, выдвигая идеи фрагментарного восприятия в своей книге «Пароли. От фрагмента к фрагменту» пишет, что фрагмент – это не остаток и не фрактал. Фрактал – это продукт «распада или расплывлённая совокупность», а остаток – это результат фрактализации. Фрактилизация как разрушение пришло на смену рационализации. Ж. Бодрийяр утверждает, что «мы живём во вселенной множества остатков, огромного числа остатков, огромного числа отходов». Фрагментарность он рассматривает как результат деструктивирования [1].

Но человек по своей природе не может жить во фрагментарной реальности. Отсюда, виртуальная реальность не может стать новой средой для человеческой

культуры не на онтологическом, не на социальном уровнях, так как ей нужна целостность и непрерывность.

Таким образом, в современной философии определились две противоборствующие концепции: концепция реальной виртуальности М. Кастельса, в которой превалирует социально-технологический подход, и концепция симуляции Ж. Бодрийера, где присутствует критика виртуального.

Так, М. Кастельс считает, что виртуальная реальность – это любая человеческая реальность, но в связи с тем, что эта реальность передаётся через символы, она всегда виртуальна, так как дознаковой (а символ – это знак) реальности (в чистом виде) не существует. В противовес понятию «виртуальная реальность» М. Кастельс выдвигает понятие «реальная виртуальность», где реальность погружена в виртуальные среды, в виртуальный мир [4].

Ж. Бодрийер выдвигает симулякр как составную единицу гиперреальности. Он считает, что «нас ждёт такое гипертрафированное развитие виртуального, которое приведёт к иллюзии нашего мира» [2, с. 78]. Он говорит о том, что информация в процессе современной коммуникации обладает особенностью – отсутствием смысла. Происходит выхолащивание смысла, что ведёт к иллюзии коммуникации. Так, информация не создаёт смысл, а создаёт иллюзию смысла, инсценируя его, не создаёт коммуникацию, а создаёт её иллюзию, то есть симулякр – симмулятивную коммуникацию или реальную виртуальность – это симуляционная культура.

В современной культуре реальной виртуальности нет ни материального, ни смыслового обмена, а только симуляционный. Например, совершая покупку через Интернет, мы оплачиваем виртуальными деньгами виртуальный товар, который никогда не видели наяву и которого, возможно, нет в действительности. Или, вступая в процесс коммуникации в пространстве Интернета, мы не имеем представления о субъекте, с которым общаемся.

Виртуальная реальность не имитирует реальность, а скорее симулирует её путём сходства, то есть симулирует то, что не существует.

Физически (телесно) находясь в действительном мире, человек ментально переходит в виртуальный мир, где он наделяется новым телом, который отличается от телесного. Так человек находится одновременно в двух пространствах: располагаясь за компьютером в реальном мире, он в то же время ощущает себя другим существом, которым он управляет. Появляется эффект двойного присутствия обладания двумя самостями. Последствия такой дезориентации весьма негативно сказывается на психике человека. Отсюда, Ж. Бодрийяр говорит о порабощении человека техникой.

Так, С. Жижек акцентирует внимание на том, что ужас киберпространства состоит не только в том, что мы общаемся с виртуальными сущностями, как с живыми, и не в том, что, взаимодействуя с реальными людьми мы всё больше общаемся с ними через своих двойников в киберпространстве, то есть как с виртуальными, которых можно оскорблять, истязать [3]. Так виртуальное пространство превращается в безнравственное, а виртуальная среда освобождает от ответственности. Поэтому можно говорить об отрицательном влиянии виртуальной реальности на физическое развитие общества. Современные психологи утверждают, что наше реальное сознание направлено на внешний мир (оно открыто ему), а виртуальная реальность превращает человеческое восприятие в закрытое к внешнему миру.

Виртуальная реальность меняет не только действительную реальность, но само её восприятие, так как симулякр, который лежит в его основе эмоционально и сенсорно более привлекателен, нежели действительность. Известно, реальные краски не такие яркие как ненатуральные. Поэтому симулякры в сознании человека рождает более яркую картинку, чем реальная действительность.

Процесс виртуализации всё более основательно проникает в современную массовую культуру, проявляясь через гедонизм, развлекательность, уводя человечество от проблем, как бы перенося его в игру.

Современные отечественные психологи даже вводят понятие «виртуаман», по аналогии с «наркоманом». Виртуаман – это виртуально зависимый человек,

для которого виртуальная среда становится реальной потребностью. А в западной литературе появился термин интернет зависимый.

Виртуаман в виртуальной среде стремится достигнуть сильных эмоций путём проигрывания прошлых психотравмирующих ситуаций, которые подменяют собой прошлые реальные переживания. Таким образом, виртуаман в бегстве от реальной жизни получает только суррогат переживаний, что влечёт за собой потерю желания человеком реализовать свой потенциал и найти своё место в жизни. В основе большинства невротических переживаний современного человека лежит его неспособность получать полноценное удовлетворение от реальной жизни. А встреча с реальным миром виртуаман воспринимает как боль и разочарование. Поэтому виртуаман стремится получать всё большее и большее виртуальное удовольствие, а шанс получить реальное удовольствие, а не его суррогат, становится всё проблематичнее. Так возникает невропатологическая зависимость.

В западноевропейских философских концепциях появляется утверждение о наличии незримой непроявленной символической реальности, которая порождает видимую явную человеческую реальность, так как она выходит за границы человеческого разума. Но если наличная видимая реальность ограничивается сознанием человека, то виртуальная реальность является только протяжённой, а симулякр выступает посредником между актуальной и виртуальной реальностью, образуя симуляционную культуру.

Люди, которые владеют производством симулякров, становятся привилегированными, ибо в обмен на свои симулякры получают продукты реального труда людей, которые расплачиваются «натуральными продуктами» своего труда. Причём эксплуатируемые за свой реальный труд вообще ничего не получают, кроме виртуальной видимости.

Современный рынок представляет собой искусственно созданное пространство симуляционного обмена – обмена виртуальных форм, иллюзий, подделок, которые не похожи на реальные.

Процесс виртуализации внедряется и в научную среду: на смену знания приходит знания под видом информации. Если раньше информация обеспечивала отыскание истины, то сейчас наука становится видом языковых игр, где происходит манипулирование моделями научного дискурса.

Несмотря на это процесс научного моделирования несёт и положительную, и отрицательную тенденции. Положительное значение проявляется в замене материального эксперимента экспериментами на людях. Поэтому необходимость создавать реальные дорогостоящие объекты отпала, их место заняли симулякры – виртуальные модели, а работа с ними может быть осуществлена в виртуальном пространстве. При этом виртуальные эксперименты абсолютно безопасны для окружающей среды. Такое использование виртуальных технологий широко используется в различных науках и практиках, а также в процессе обучения.

Негативное влияние процесса моделирования отражается в подмене верификации гипотез их фальсифицированием. Если раньше для опровержения теории необходимы были многочисленные опытные подтверждения, то сейчас достаточно представить альтернативную модель, которая служит достаточным аргументом подтверждения. В результате наука превращается в непрерывный процесс создания альтернативных моделей. Современная наука уже ориентируется не на истину и приращение знаний, а постоянное воспроизводство самой себя. А целью науки всё более становится не достижение истины, а получение выгодного знания. Поэтому учёные всё большее время отдают созданию компетенций, что реально может привести к получению грантов, повышения стипендий, научных заказов и других финансовых привилегий.

Внедрение в образовательный процесс виртуальных технологий проявляется в создании виртуальных учебных курсов, виртуальных библиотек и музеев, что помогает получить информацию. Но при этом процесс образования теряет свою реальную составляющую – качественную.

Современное виртуальное искусство и в виде виртуальных выставок, виртуальных художественных произведений, виртуальной музыки. Поэтому можно

говорить о том, что сегодня нет разницы между искусством и не-искусством, ибо создавать виртуальные произведения артефактов превращается в поток. В результате симуляции артефакта форма становится единственным содержанием, а мёртвые формы занимают место реального искусства, становясь реальнее реального.

Таким образом, можно с уверенностью утверждать, что симулякр в современной культуре занял определяющую роль, став символом современной коммуникативной среды.

Список литературы

1. Бодрийяр Ж. Пароли. От фрагмента к фрагменту / Ж. Бодрийяр. – Екатеринбург: У-Фактория, 2006. – 196 с.
2. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть / Ж. Бодрийяр. 3-е изд., испр. – М.: РИПОЛ-классик, 2021. – 510 с.
3. Накануне Господина: сотрясая рамки. – М.: Европа, 2014. – 280 с.
4. Кастельс М. Власть коммуникации / М. Кастельс. – 3-е изд. – М.: Издательский дом Высшей школы экономики, 2020. – 590 с.