

УДК 130.2+140.8

DOI: 10.34670/AR.2022.47.97.016

Стратегия и тактики симулятивной реальности

Хабибулина Лилия Фэатовна

Кандидат философских наук,
доцент кафедры всемирного культурного наследия,
Казанский (Приволжский) федеральный университет,
420008, Российская Федерация, Казань, ул. Кремлевская, 18;
e-mail: lilia-fiat@mail.ru

Аннотация

Влияние симуляции на характер социокультурных и антропологических трансформаций в современную эпоху является неоднозначным. В одних случаях это влияние несет в себе позитивный заряд, и оказывается развивающим, в других – негативный заряд, разрушительный. В работе показано, что вся культура человека трансформировалась в иллюзорно-виртуальную форму бытия. Виртуальная реальность, представляющая собой конструирование иллюзорной, мнимой реальности, уже не кажется чем-то удивительным и необычным и является чистой симуляцией. В содержательном плане виртуальная реальность и симуляция представляют собой идентичные образования, основанные на одном и том же принципе имитации. Поэтому они часто используются для характеристики одних и тех же процессов. Неоспоримым является факт, что влияние масс-медиа, интернета и рекламы испытывает каждая человек. Благодаря общественно-символическим преобразованиям, которыми сопровождается это влияние, окружающий мир приобретает большую яркость, интенсивность и насыщенность по сравнению с тем, каким он был раньше. В ситуации манипулятивной и дезорганизующей функции симулятивной реальности человеку необходимо уметь освобождаться от иллюзорных образов, не имеющих смыслообразующих ценностей. Сложность в том, что человек, желая освобождения от диктата симулятивной реальности, на фоне нехватки аутентичности сам встраивается в пространство тотальной симуляции.

Для цитирования в научных исследованиях

Хабибулина Л.Ф. Стратегия и тактики симулятивной реальности // Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке. 2022. Том 11. № 2А. С. 158-163. DOI: 10.34670/AR.2022.47.97.016

Ключевые слова

Симуляция, виртуальный мир, потребление симулякров, Ж. Бодрийяр, манипуляция.

Введение

Реалии социокультурной ситуации сложились под воздействием свершившейся информационной революции. Она кардинально изменила горизонты жизненного пространства человека в сторону интеллектуальной и технической оснащённости, однако не дала альтернативы, мало что предложив в деле сохранения целостной парадигмы человеческого бытия, сбережения именно человеческой сущности.

Вся культура трансформировалась в иллюзорно-виртуальную форму бытия. Бесспорно, интернет как мощная фабрика по производству симулякров значительно расширил возможности человеческой коммуникации. Социальная идентификация человека посредством аватарок и смайлов востребованный инструмент самопрезентации. Глубокое погружение человека в виртуальную сферу способствует тому, что мир, существующий в действительности, начинает восприниматься им как «спектакль» или «игровая среда», то есть что-то принципиально симуляционное.

Человек в «сетях» виртуальности и гиперреальности

Развитие информационных технологий на рубеже XX-XXI вв. способствовало тому, что виртуальная реальность, прочно вошедшая в жизнь современного человека, замещает реальность. Созданная с помощью интерактивных компьютерных программ, она представляет собой мир, в котором мнимое, ненастоящее способно восприниматься органами чувств человека как достоверное и даже естественное. Виртуальная реальность является пространством симулякров. Ее следует рассматривать как организованное пространство симулякров, которые, в отличие от знаков-копий фиксируют не только сходство, но и различие с реальностью.

Претендуя на роль новой реальности онтологического статуса, виртуальная реальность не обладает самостоятельностью, она является результатом имитации реальности, порожденной ею моделью. Виртуальная реальность ограничена пределами человеческого разума. Но ее влияние на человека огромно и разнообразно и нередко приводит к различным последствиям. Искусственно созданная квазиреальность нередко спасает, однако, поскольку конструирующие возможности духа человека во все стороны беспредельны, расширяясь до неограниченных масштабов, она способна загнать человека «в угол».

Виртуальная реальность является составной частью коммуникации современного общества. В ней симулякры, наряду с другими фантомами и артефактами сознания, создаваемыми многочисленными информационными и пиар-технологиями, составляют довольно эффективную мотивационную сферу ценностного сознания современного человека. Человек в виртуальной реальности получает возможность подменять реальный мир иллюзорным, в виде различных видимостей, масок, подделок и симулякров. По нашему мнению, виртуальная реальность как специфическая форма человеческого бытия удовлетворяет желание человека убежать от односторонности настоящего в мир фантазий. В виде эскапизма виртуальная реальность утешает и успокаивает, отвлекая уходом, а то и бегством в мир иллюзий от неудовлетворяющего бытия.

Конечно, человек всегда испытывал потребность в создании виртуальной среды, достаточно вспомнить мифы, сказки и Деда Мороза. Однако приблизиться к их воплощению он сумел только с развитием информационно-сетевых технологий. Новейшие сетевые технологии позволяют создавать особый виртуальный мир – киберпространство, в котором посредством

симуляции с помощью графической динамики создается эффект полного присутствия.

Виртуальная реальность содержит в себе два организованных пространства симулякров. В первом симулякры (репрезентативная модель) напоминают оригинал. Они еще вписываются в знаковые структуры информационного языка. Во втором случае, они (нерепрезентативная модель), отрицая оригинал, создаются по своим собственным законам.

Пространство, где происходит игра симулякров, Бодрийяр номинировал гиперреальностью, которая несколько реальнее реальности, красивее красоты, правдивее правды. Поскольку симулякр основан на информации, модели, кибернетической игре, суть его заключается в тотальной операциональности, стремлении к тотальному контролю над человеком. В гиперреальном мире не существует способа получения настоящей реальности.

По мысли Ф. Гиренка: «Симуляция превращает виртуальность в способ своего существования» [Гиренок, 2014, 27]. В работе «Фигуры и складки» философ высказывает оригинальную мысль, выделяя в человеке два плана осуществления. Первый, внутренний план, – отмечает современный философ, – ориентирует человека на самого себя и реализуется через «язык дословного». Второй, внешний план через коммуникативный язык обращен к Другому. В результате конфликта между ними «сужается горизонт дословного и расширяется горизонт коммуникативного». Возникает зазор между ними, симулятивные пустоты. По мысли Гиренка «виртуальная реальность – это способ заполнения симулятивных пустот человека» [там же, 28].

Потребление как квинтэссенция симуляции

Тайна человеческой жизни волновала личность с того времени, как она начала себя осознавать. Однако в каждой эпохе общее понимание человеческого существования переживало изменения и трансформации. В период Просвещения человек рефлексивно осознавал себя сквозь призму картезианского утверждения «*cogito ergo sum*». Современная траектория понимания образа человека изменилась, теперь человек мыслит другими категориями, «потребляю, следовательно, существую». В современном мировоззрении человека доминирующее место занял образ витрины – геометрического места потребления, в отражении которого человек, к сожалению, себя не находит. Этот образ не только иллюстрирует то, что эгоистично-потребительский образ стал господствующим в обществе, но и тот факт, что витрина – это имитация, симуляция, которую мы пытаемся воспроизводить.

По мнению Бодрийяра, человек перестает быть естественным, поскольку отказывается от животных потребностей и направляет желание на то, что не является необходимым для ее витального (физиологического) выживания. Происходит процесс формирования символического обмена в социальной среде, то есть образования того, что антропологи называют культурой. По мнению Бодрийяра, все обмены в первобытной культуре были направлены на получение социального престижа. Эти обмены не есть нечто жизненно необходимое для биологического человека, однако именно здесь он впервые становится индивидом.

Человеческой природе присуща потребность в создании новой реальности, и именно такого мира, по отношению к которому, он был бы демиургом. Создавая свои миры, которые по сути всегда были виртуальными, человек насыщал симулятивными образами массовое сознание. В бесконечной игре симулякров культ потребления является инструментом властной стратегии манипулирования. Только сейчас манипуляция происходит не просто на уровне межличностных отношений, а значительно глубже и радикальнее, на уровне кода и знака.

Естественное желание человека быть счастливым в обществе потребления становится эквивалентом спасения. Миф счастья является воплощением в современном обществе мифа равенства. Счастье человека эпохи симуляции в благосостоянии и комфорте, а потому все измеряется количеством вещей и знаков, которые накапливаются человеком в течение жизни. Потребление – это система, которая обеспечивает регуляцию знаков и интеграцию группы. Это одновременно нравственность и система коммуникации. Благодаря вещам мы извещаем других, к какой группе мы принадлежим. Знаки, товары и культура непрерывно переплетены.

Возвращаясь к современному человеческому образу витрины, следует отметить, что в акте потребления индивид не существует как полноценный субъект, поскольку рекламные, витринные образы, предлагая человеку фантастическую полноценность и свободу, на самом деле поработают его. Личность, таким образом, постепенно теряет возможность выстраивать свой собственный мир. Так в эпоху симулякров и симуляции формируется новый человеческий образ. Тезис Э. Фромма «иметь или быть» трансформируется в «иметь=быть».

Ги Дебор в «Обществе спектакля», следуя марксистской традиции объяснения сущности отчуждения, развивает его и наполняет новым содержанием. В интерпретации философа отчуждение выглядит теперь совершенно по-другому. Человек приходит домой, включает телевизор, и на него обрушивается чудовищный поток рекламы, который заставляет принимать участие в другом отчуждении. Человек лишается свободы наслаждаться собственной жизнью. Он всецело принадлежит обществу потребления и вынужден играть в игры этого общества. Все это общество и представляет собой «общество спектакля». Человек поневоле принимает участие в спектакле, его заставляют играть в нем, покупать, использовать, жить так, как хочет кто-то другой, а не он сам. Бесконечное принуждение, которому поддается современный человек – это принуждение к потреблению. При этом потребляются не сами вещи, а фантазмы, которые прячутся за ними и выполняют функцию адаптации человека к социально-экономической системе.

Как научиться противостоять глобальным симуляционным процессам? По мнению Ж. Бодрийера [Бодрийер, 2016, 30], природа человека поддается их влиянию, однако, человек может отказаться от своего полного растворения в симулякре. Желая сохранить свою аутентичную сущность, оставить в своей памяти очищенный вид вещей, человек ищет спасения в противоположностях. Нужен курс лечения через отрицание и кризис, суть которого в возможности доказать существование реального через мнимое, истины через скандал, закона через нарушение.

Вслед за Бодрийером современный исследователь Е.В. Сухович [Сухович, 2013] попыталась в философском дискурсе на индивидуальном, социокультурном и онтологическом уровнях предложить пути противостояния симулятивной реальности. В качестве неразработанной, но позитивной альтернативы она предлагает рассматривать концепт трансгрессивной практики, то есть практики «по созданию и внедрению так называемых трансгрессоров или антисимулякров». Трансгрессор в отличие от симулякра всегда имеет содержание на уровне объективной реальности. Наиболее действенными трансгрессорами названы икона, семья, дружба. Названные альтернативные концепции противостояния человека обществу потребления, спасения его человеческой сущности от засилья симулякров и симуляции, на наш взгляд, заслуживают внимания.

Заключение

Интернет, СМИ, гламур, политика, искусство – одна большая симуляция, противостоять которой становится все труднее. Манипулирование сознанием человека осуществляется на уровне идеологических установок, политических убеждений, социальных технологий и массовой культуры. При этом отчуждение человека во всех областях социальной и личной жизни достигает критических размеров, и как верно замечено, «мы примитивизируемся, все больше и больше теряем свою экзистенцию» [Гарифуллин, 2005, 47].

Преодоление кажущейся жизни – экзистенциальная проблема современного человека. И она не может не тревожить. В желании остаться самим собой, сохранить свою идентичность и единичность в неравной борьбе с симулякрами, человек вынужден искать свое лицо. Поэтому сегодня повсюду возобновляются или потерянные способности, или потерянное тело, или потерянная социализация, или потерянный вкус к еде. Опять возрождаются аскетизм, дикая естественность, здоровая еда, старинные телесные практики.

Библиография

1. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция. М.: ПОСТУМ, 2016. 240 с.
2. Гарифуллин Р.Р. Симулякром да по голове // Татарстан. 2005. № 10. С. 46-47.
3. Гиренок Ф.И. Фигуры и складки. М.: Академический Проект, 2014. 244 с.
4. Сухович Е.В. Символ, симулякр и виртуальная реальность как категории философии культуры: автореф. дис. ... канд. филос. наук. Волгоград, 2013. 22 с.

Strategy and Tactics of Simulated Reality

Liliya F. Khabibulina

PhD, Associate Professor of the Department of World Cultural Heritage,
Kazan (Volga Region) Federal University,
420008, 18, Kremlevskaya str., Kazan, Russian Federation;
e-mail: lilia-fiat@mail.ru

Abstract

The influence of simulation on the nature of socio-cultural and anthropological transformations in the modern era is ambiguous. In some cases, this influence carries a positive charge, and turns out to be developing, in others, a negative or destructive. The work shows that the entire human culture has transformed into an illusory-virtual form of being. Virtual reality, which is the construction of an illusory, imaginary reality, no longer seems to be something amazing and unusual and is a pure simulation. In terms of content, virtual reality and simulation are identical entities based on the same principle of imitation. Therefore, they are often used to characterize the same processes. It is an indisputable fact that every person experiences the influence of mass media, the Internet and advertising. Thanks to the social and symbolic transformations that accompany this influence, the surrounding world acquires greater brightness, intensity and saturation compared to what it was before. In the situation of the manipulative and disorganizing function of the simulated reality, a person needs to be able to get rid of illusory images that do not have meaningful values. The

difficulty lies in the fact that a person, wishing to be freed from the dictates of a simulated reality, against the background of a lack of authenticity, integrates himself into the space of total simulation.

For citation

Khabibulina L.F. (2022) Strategiya i taktiki simulyativnoi real'nosti [Strategy and Tactics of Simulated Reality]. *Kontekst i refleksiya: filosofiya o mire i cheloveke* [Context and Reflection: Philosophy of the World and Human Being], 11 (2A), pp. 158-163. DOI: 10.34670/AR.2022.47.97.016

Keywords

Simulation, virtual world, consumption of simulacra, J. Baudrillard, manipulation.

References

1. Baudrillard J. (1994) *Simulacra and Simulation*. University of Michigan Press.
2. Garifullin R.R. (2005) Simulyakrom da po golove [Headshot by a simulacrum]. *Tatarstan*, 10, pp. 46-47.
3. Girenok F.I. (2014) *Figury i skladki* [Shapes and folds]. Moscow: Akademicheskii Proekt Publ.
4. Sukhovich E.V. (2013) *Simvol, simulyakr i virtual'naya real'nost' kak kategorii filosofii kul'tury*. *Doct. Dis.* [Symbol, simulacrum and virtual reality as categories of the philosophy of culture. Doct. Dis.]. Volgograd.