

ПРОБЛЕМА ВЗАИМОСВЯЗИ ТЕХНИЧЕСКОГО И СОЦИАЛЬНОГО В СТАНОВЛЕНИИ «СИМУЛЯТИВНОЙ РЕАЛЬНОСТИ» КАК СПОСОБА ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО БЫТИЯ В ФИЛОСОФИИ Ж.БОДРИЙЯРА

Статья посвящена концепции симулятивной реальности Ж. Бодрийяра. Рассмотрены представления об онтологическом статусе симулятивной реальности, ее истоках и зависимости от современных технологий. Проанализированы понятия «симулякр» и «гиперреальность» как феноменов симулятивной реальности.

Ключевые слова: симулякр, гиперреальность, постмодернизм, виртуальная реальность, превращенная форма.

Жан Бодрийяр (1929–2007) – один из крупнейших философов современности, профессор социологии Парижского университета. По своим взглядам он может быть отнесен к леворадикальному и даже нигилистическому направлению философской мысли. Подвергая критическому анализу западное общество потребления и его эстетику, Ж. Бодрийяр разработал ставшую знаменитой концепцию «симулякра» (фр. «образ, подобие»), трактующую отношения человека и мира вещей, где последний парадоксальным образом получает власть над первым. Посвященные этой теме работы выдвигают французского философа в число ведущих идеологов постмодернизма [1, с. 5].

В современном мире человек соотносится не только с естественной и искусственно созданной культурной средой, но и со средой виртуальной, что предопределяет возникновение качественно новых отношений с окружающей действительностью, последние выдвигают на первый план проблему соотношения реальности и ее символического отображения.

Симулятивная реальность сегодня становится важнейшим фактором в развитии науки, техники и культуры. Уже сейчас она заявляет о себе, как средстве преобразования объективной реальности. Она может стать соратником и помощником в технике, архитектуре, проектировании. Однако, негативным фактором, могущим перекрыть положительное «сальдо» симулятивной реальности, может стать ее воздействие на духовный и психический мир человека, на весь комплекс человеческой культуры.

Становясь очевидным символом информационного общества, симулятивная реальность в своем развитии способна достичь такого уров-

ня воздействия на социум, когда в лице многочисленных своих копий станет активно – агрессивным инструментом власти. Результатом этого может стать кардинальное изменение сознания индивидов, как в плане частичного влияния на интуицию, воображение, творческие способности, так и во влиянии на жизнь всего общества, через программируемое изменение социального менталитета [7, с. 112].

Социальную систему Ж. Бодрийяр рассматривает как производную от знаковой системы. Единица знаковой системы – симулякр. «Симулякр» – центральное понятие бодрийяровского дискурса, без определения которого невозможно осуществить прояснение и систематизацию его концепции, в том числе и взглядов на потребление. Симулякр определяется Ж. Бодрийяром, во-первых, как ложное подобие, копия, скрывающая отсутствие оригинала, и поэтому творящая зло и, во-вторых, как воображаемое, иллюзия, образ идеологизированного сознания. Определяя симулякр как ложную копию, Ж. Бодрийяр рассматривает историю общества как процесс заселения социальной реальности ложными объектами, а себе отводит роль обличителя этой ложной реальности. На такой мировоззренческой основе французский мыслитель возводит симулятивный проект, который трактует историю общества как систему смены состояний симулякра от «истинного» к «ложному» [5, с. 155-156].

Итак, в результате компьютеризации, влекущей симуляцию реальных вещей и поступков, симулятивная реальность приобретает форму виртуальной реальности входит в обиход повседневной жизни. На сегодняшний день, термин «виртуальная реальность» [10, с. 173]

используется не только в физике, химии, кибернетике, но и в социально-гуманитарных дисциплинах, таких как психология, социология, философия. Как многие интенсивно изучаемые явления, виртуальная реальность рассматривается с позиций различных дисциплин и, соответственно, имеет множество ракурсов осмысления, что неизбежно ведет к необходимости системного рассмотрения этого феномена, выявления его инвариантного смысла. В настоящее время наблюдается стремительное распространение выражений, содержащих термины, производные от слова «виртуальный»: виртуальные офис, технология, конференция, экономика, общение, состояние сознания и т. д.

Таким образом, возрастание роли компьютерных технологий практически во всех сферах жизни и все более расширительные, метафорические трактовки понятия симулятивной реальности распространяются в виде «виртуальной реальности» и тем самым актуализируют выявление мировоззренческого статуса этой категории. В связи с этим выдвигается на первый план задача выявить теоретические версии концептуализации феномена виртуализации реальности в современной философии, а именно в философии постмодернизма.

Это предполагает, с одной стороны, выявление онтологического статуса симуляции в контексте становления некоей новой реальности, так называемой «гиперреальности», которая своеобразным способом поглощает и упраздняет реальность, а с другой стороны, рассмотрение технологических оснований становления виртуальной реальности и их места в современном обществе. О взаимосвязи и взаимообусловленности социального и технического аспекта функционирования симулятивной реальности свидетельствует представление о ней как виртуальной и наделенной технологическими чертами: информативность, просчитываемость, операциональность и т. д. [9, с. 54].

Определяющим в философии Ж. Бодрийера становится обращение к анализу наличной культурной ситуации и видение действительности сквозь призму феномена симуляции, который обуславливает всю эпоху постмодерна – как время тотальной симуляции. Симуляция, в интерпретации Ж. Бодрийера, означает обретение знаками, образами, символами самодостаточной реальности. Мыслитель полагает, что

в современном мире развитие человеческой цивилизации идет в направлении утверждения мира симуляций, которые буквально распространились на все сферы общественной жизни [4, с. 56], в которых многообразие различных видов и форм симулятивной действительности становится предметным выражением действительности. Это многообразие симулякрлов существует вполне реально, хотя, как правило, относительно непродолжительное время. Такие симулякры, как истинные патриоты, демократы, менты из телесериалов, финансовые пирамиды, и т. д., заполняют действительность, начинают абсорбировать, поглощать существующую объективную реальность. Причем, существуют различные формы видимости, не только экономические, но и политические, социальные, идеологические и т. д.

Различного рода политические, идеологические устремления в современном глобальном мире ведущих глобальных игроков, например, американско-европейского калибра, их стремления нести свободу и демократию оборачиваются на самом деле, кроме завладения в той или иной форме контролем над ресурсами, желанием втянуть другие народы в капиталистический рынок и превратить их в потребителей, производимых в этих странах товаров. В результате те структуры и функции, которые представляют действительное общество, выступают размытыми и диффузными. Складывается ситуация, когда с распространением симуляций разного рода становится невозможным описать ее с помощью рационального научного инструментария, а также ответить на вопрос, какая же реальность истинная, а какая воображаемая. Но очевидно то, что симуляции стали, мягко скажем, определенными реальностями, которые размывают значения современных и исторических событий, лишают людей памяти, стремления постичь истину.

Симулякры в значительной степени обусловлены появлением новых культурных продуктов, именно они делают их качественно неопределенными. Так, современная звукозаписывающая аппаратура позволяет совершать невозможные ранее манипуляции со звуком, позволяет слушателям становиться соавторами исполнения, создает иные качественные характеристики произведений, предлагая новый вариант исполнения, который не был задуман изначально ав-

торами произведений. Это будет копия копии, в котором очевидно несоответствие нового и аутентичного, авторского звучания.

В еще большей степени высказанное относится к появлению и развитию современных «экономических» симулякров – теневых предприятий и банков, фирм однодневок, разного рода «крыш», которые делают зачастую невозможным идентифицировать легальную и нелегальную деятельность. Последнее свидетельствует о том, что симулякры уничтожают всякую соотнесенность знаков, слов, с нахождением того объекта, который бы ему соответствовал, этот факт указывает на то, что симулякры начинают размывать реальность и в политической сфере.

Стало быть, исчезает само представление о политике как целеполагающей и целереализующей деятельности. Ее симулятивность определяется прагматической целью сохранения или обретения властных полномочий тех или иных субъектов политического олимпа и зачастую не имеет ничего общего ни с реализацией конкретных представленных программ, ни с выполнением других традиционных обещаний политиков народу. В результате появляются симулякры самих источников власти: возникают многообразные бюрократические структуры с размытыми функциями, иногда даже легитимно не закрепленными, которые числятся, но никаких действительных функций в работе общественного организма не реализуют, кроме реализации своих собственных устремлений, обеспечения своих материальных интересов. Симулятивный характер деятельности бюрократического аппарата выражается в том, что одни интересы замещаются и поглощаются другими, а именно – эта реальность делает свое собственное существование, а не функционирование политического, экономического и других процессов, своей единственной и всепоглощающей целью. Таким способом происходит поглощение действительных целей в функционировании политической власти, зачастую и экономических целей и интересов выполнением «воображаемых», «мнимых», с точки зрения действующей власти целей и заполнением ее «виртуальной реальностью», но это уже такая реальность, которая подминает под интересы и цели бюрократических структур, все общественное целое. Возникает иллюзия, в которой отношения переворачиваются и так создается про-

тивоположная существующей – «симулятивная реальность».

Понятие «симулятивная реальность» означает, что одна действительная реальность превращается в «симулятивную реальность», которая теперь уже своим собственным содержанием и смыслом заполняет бытие прежней реальности. Таким образом, получается, что действительное бытие. С точки зрения должного, заполняется иным сущим, которое к этому должному уже не только не имеет отношения, а полностью поглощает ее внутреннее содержание и тогда реальность функционирует, как полностью лишенный своих внутренних связей и зависимостей пустой автомат.

К нашему примеру – бюрократический аппарат либо перестает выполнять именно ему принадлежащие функции, цели и задачи, с точки зрения законов существующей политической власти, а делает «самоцелью «свое» собственное «бытие», свои интересы, цели, идущие зачастую вразрез с интересами общественного целого. В результате подобной трансформации реальность превращается в модель, оппозиция между действительностью и знаками стирается и действительность преобразуется в симулятивную реальность. Принцип неопределенности распространяется таким образом на все сферы реальности, политику, экономику и социальную сферу и т. д., различные формы повседневной жизни, что предполагает их индетерминацию, утрату знаками своих референтов. Указанные трансформации осуществляются таким образом, что статус репрезентаций и реальности в современной культуре не различается; в ней доминируют симулякры – знаки без референта, образы, не имеющие подобия, отрицающие не реальность, а различия между ней и образами. Под действием симуляции происходит замена реального знаками реального. Знак существует сам по себе, не отсылая больше ни к референту, ни к реальности, т. е. все процессы симуляции начинают работать в режиме собственного воспроизводства. В пространстве симуляции реальное время переходит в разряд гиперреального, а все объекты превращаются в антирепрезентативные, ирреференциальные знаки, как в сфере экономических, политических, социальных процессов, так и в художественном, аксиологическом, религиозном, этическом смыслах.

Истоки подмены реальности «гиперреальностью» кроются, согласно Ж. Бодрийяру, в том, что в рамках сциентистской рациональности критерием истинности позиционируется эксперимент, который, сам по себе, удваивает реальность. В свою очередь, критерием истинности эксперимента – является его принципиальная воспроизводимость. В таком случае «гиперреальность», выступающая одним из базовых концептов миропонимания Ж. Бодрийяра, характеризует ситуацию, когда феномены истины, адекватности, реальности перестают восприниматься в качестве онтологически фундаментальных и выступают в качестве феноменов символического порядка. Современное общество, с точки зрения его непосредственности, конституируется как общество тотальной зрелищности – как так называемая витро-культура.

Ж. Бодрийяром на самом деле в трактовке гиперреальности (симулятивной реальности) ухватывается содержание такого феномена, который был выявлен и обозначен К. Марксом как «товарный фетишизм», при котором общественные отношения между людьми приобретают форму движения вещей-товаров, продуктов труда. Отношения между людьми представляются в виде движения денег, товаров, и в непосредственном восприятии людей возникает иллюзия относительно того, что именно «миром правят деньги», что рынок сам себя регулирует и что главное в обществе не производство, где создается новая стоимость, а денежная, монетаристская политика, накопление денег как накопление богатства и т. д.

Происходит формирование некоей превращенной реальности, в рамках которой создается иллюзия, происходит превращение всех явлений и отношений в свою противоположность. Экономика начинает приобретать внешние черты «виртуальной» реальности, виртуального феномена, который выражает свою кажущуюся зависимость от финансовых спекуляций и биржевых игр на финансовом полигоне. Поверхностное понимание этой реальности воссоздается многими интеллектуалами и властными структурами как идея о том, что главной и определяющей целью экономики является накопление денег, «монетаристский подход», а не понимание того, что деньги, это лишь форма выражения, представления стоимости, которая создается только в процессе производства сто-

имости, потребления товара рабочая сила, присвоения чужого живого труда, т.е. в процессе производства товаров.

А на поверхности общественного процесса она предстает как движение денег. На самом деле и товар и деньги, согласно «Капиталу» К. Маркса, являются лишь формами, которые попеременно принимает и сбрасывает стоимость в своем безграничном движении к своему увеличению, самовозрастанию.

Явление же представленной стоимости в различного рода финансовых инструментах, определенного рода «виртуализации экономической «сферы» представляется многими интеллектуалами как учения и идеи о «смерти экономики», означающей, что «экономика оказывается при этом просто – на просто упраздненной, как эпифеномен, побежденный своим собственным подобием и высшей логикой» [3, с. 52].

В то же время эта представленность реальности выступает как своего рода фетиш, иллюзия «деньги порождают деньги», так как чистая биржевая спекулятивная реальность невозможна без ее основы, а именно производства товаров, а финансовые инструменты, деньги и т. д. лишь средства, опосредующие это движение самовозрастания стоимости как субстанциональной основы экономической сферы общества.

Отождествление стоимости и денег как материала и формы ее выражения и представления, согласно автору «Капитала», и явилось главной причиной, на которой покоятся и основываются фетишистские представления об обществе как чисто виртуальной, симулятивной реальности.

Согласно Ж. Бодрийяру, закончилась не только история, но и сама реальность, уступив место симулятивной «гиперреальности» симулякров [5, с. 190-191]. Такое решение проблемы воспроизводимости вещей открывает дорогу безудержному размножению вещей, вплоть до замещения реальности ее виртуальными копиями. Как пишет об этом сам Ж. Бодрийяр: «Само определение реальности гласит: это то, что можно эквивалентно воспроизвести» [4, с. 62]. Такое определение возникло одновременно с наукой, постулирующей, что любой процесс можно точно воспроизвести в заданных условиях. В итоге этого воспроизводительного процесса оказывается, что реальность – не просто то, что можно воспроизвести, а то, что всегда уже воспроизведено. Действительно гиперреальность – пред-

стает как новое состояние реальности, которое сформировано также вездесущим телевидением. В гиперреальности реальность совпадает с ее симулятивными моделями, то есть все вокруг становится одним сплошным фантазмом.

Предпосылками развития гиперреальности Ж. Бодрийяр считает следующие тенденции:

- материалы и формы вещей не обуславливаются ни функциями вещей, ни операциями, которые с ними производит человек;

- телесные передвижения и усилия заменяются электронными командами;

- процессы миниатюризируются в пространстве и во времени [9, с. 56]. «Гиперреальность производится из миниатюризированных элементов, матриц, банков памяти и командных моделей и может быть воспроизведена бесконечное число раз» [4, с. 72]. Она густо населена «образами современной культуры, ничего в себе не несущими» [4, с. 73]. Эти образы лишь напоминают о существовании тех или иных ценностей, оставляя в стороне вопрос об их содержании и отношении к действительности. Основная характеристика восприятия гиперреального мира индивидом – головокружение, которое вызвано быстрой сменой образов, отражающих и повторяющих друг друга. Обитатель гиперреальности получает удовольствие от самого чтения и правил игры [6, с. 94]. Человечество, утверждает мыслитель, спешит в пустоту, потому что все конечные цели освобождения остались позади, людей неотступно «преследует и мучает предвосхищение всех результатов, априорное знание всех знаков, форм и желаний». Общество достигло такого состояния, когда ничто (даже Бог) не исчезает более, достигнув своего конца или смерти; нет больше фатальной формы исчезновения, есть лишь частичный распад как форма рассеяния. Результатом такого подхода является построение следующей классификации ценностей:

а) *начальное* существование повседневных, бытовых ценностей; этому соответствовало естественное состояние мира, ценности развивались согласно существовавшим естественным обычаям;

б) *рыночная* стадия, когда ценность выступает как средство обмена; этой стадии присуща эквивалентность ценностей, ценности эволюционируют согласно логике торговли;

в) *структурная* стадия, когда появляется ценность – символ, некие своды соответствующи-

щих правил: ценности развиваются в соответствии с существующей совокупностью образов [5, с. 224-226].

В соответствии с указанной классификацией Ж. Бодрийяр выделяет симуляцию в качестве заключительного этапа развития ценности, в процессе которого можно выделить также три стадии: «Классическая эпоха»: от Возрождения до промышленной революции, в которой действует естественный закон ценности; промышленная эпоха, в которой преобладает рыночный закон стоимости; нынешняя современность, которая подчинена структурному закону ценности.

После начальной, рыночной и структурной стадий существования ценности наступает стадия дробления. Эту четвертую стадию Ж. Бодрийяр в «Прозрачности зла» [3] называет фрактальной, вирусной, диффузной, именно в той происходит исчезновение всякого соответствия при соотношении ценности с действительностью. Если ценность не развивается согласно естественным обычаям, согласно логике торговли или в соответствии с совокупностью образов, то она как бы заболевает, хаотично распространяясь в разных направлениях, рассеивается. На уровне подделки и производства воспроизведение касается материальных вещей (к примеру, драгоценности и серийные промышленные изделия, соответственно), однако, как отмечают многие исследователи, собственно симуляция касается скорее процессов и символических сущностей [5, с. 238]. В мире самореферентных знаков за объектом не стоит никакая реальность: символические сущности отсылают к таким же символическим сущностям. Например, реклама товара, которая вызывает к жизни несуществующую потребность в нем, или двадцатичетырехчасовой прямой эфир CNN, полностью подменяющий собой реальность, которую он призван демонстрировать. Отсюда утрата реальности связана не с дефицитом вещей и поступков, а с их перепроизводством в качестве знаков реального, тогда как реальность предполагает наличие именно содержательного, ценностного компонента.

Таким образом, отражение глубинной реальности сменяется ее извращением, затем маскировкой ее отсутствия и, наконец, утратой какой-либо связи с реальностью, заменой смысла образом отсутствующей действительности – симулякралом [2, с. 69]. Новизна подхода Ж. Бод-

рийера состоит в том, что он перенес описание симулякра из сфер чистой онтологии и семиологии на выявление картины современной социальной реальности, и объяснил симулякры как результат процесса симуляции, трактуемой им как «порождение гиперреального» «при помощи моделей реального, не имеющих собственных истоков и реальности» [4, с. 81]. В связи с исчезновением реальности становится невозможным традиционное философское представление о виртуальном как о стремящемся превратиться в актуальное, которое находится с ним в определенных отношениях.

В поисках адекватного объяснения сложившейся ситуации Ж. Бодрийяр фактически отождествляет виртуальное и гиперреальное, буквально наделяя их субстанциальным статусом в мире, лишенном всякого соответствия с чем бы то ни было. В таком случае «понятие виртуального, совпадает с понятием гиперреальности, то есть реальности виртуальной, реальности, которая, будучи, по-видимому, абсолютно гомогенизированной, «цифровой», «операциональной», в силу своего совершенства, своей контролируемости и своей непротиворечивости заменяет все иное» [5, с. 242]. В этом смысле симулятивная реальность в концепции данного мыслителя занимает центральное место и уверенно правит бал, замещая собой выдохшуюся реальность целой чередой более ярких и колоритных, но содержательно выхолащенных эффектов действительного, истины, объективности. Эффект симулятивной реальности оказывается значительно более привлекательным и «реальным», чем сама реальность. Распространение информации на экранах телевизоров и компьютеров несет тотальную близость и мгновенность всех вещей, обрушивается потоком их чрезмерного, детализированного раскрытия, своего рода, безумием вселенной.

Сходное переживание действительности как виртуальной очень красочно описано в звучном бодрийяровском подходе С. Жижека, где упоминается все тот же «кофе без кофеина», «война без войны» и Другой, лишенный своей «дружести»: «Виртуальная реальность просто генерализует эту процедуру предложения продукта, лишенного своей субстанции: она обеспечивает саму реальность, лишенную своей субстанции, сопротивляющуюся твердому ядру Реального — точно так же, как кофе без кофеина

обладает запахом и вкусом кофе, но им не является, виртуальная реальность переживается как реальность, не будучи таковой» [6, с. 84]. Виртуализация ведет к утрате субстанции самой реальности, ее замещению. Фильм-катастрофа, телешоу и взрывы Всемирного торгового центра для зрителя являются однопорядковыми явлениями. Социальная жизнь, лишенная веса и материальной инерции обретает черты инсценировки, спектакля: «окончательная истина капиталистической утилитарной бездуховной вселенной состоит в дематериализации самой «реальной жизни», в превращении ее в призрачное шоу» [6, с. 85]. Кажется неправдоподобным все то, что уже было объектом фантазирования, места событий уже предуготовлены во все расширяющемся идеологическом фантазме.

Сущностным выражением этого единого начала универсума у Ж. Бодрийяра выступают технологии, в первую очередь, технологии виртуальной реальности. Французский мыслитель занимает крайне критическую позицию относительно технико-технологического прогресса современности, как неотъемлемой части симуляционной культуры. Он констатирует, что развитие технологий набрало настолько быстрый оборот, что начинает идти по своим собственным, не зависящим от его создателя законам. Человек же словно освещенный со всех сторон техникой потерял свою тень, стал совершенно беззащитен. Единство человека и машины ведет к порабощению техникой: «Машина делает лишь то, чего от нее требует человек, но взамен человек выполняет то, на что запрограммирована машина» [7, с. 115]. Более того, Ж. Бодрийяр убежден, что создание людьми «умных» машин свидетельствует об их разочаровании в собственном уме и самобытности поскольку в действительности не машина подчинена человеку, а человек оказывается подчиненным машине, ее целесообразной, целеуправляющей деятельности. Отношения реального и виртуального переворачиваются, правит бал симулятивная реальность.

Французский мыслитель характеризует специфику искусственного (виртуального) посредством традиционного сопоставления его с естественным. Такое противопоставление приводит его к достаточно неутешительным выводам относительно перспектив дальнейшего существования культуры и человека в целом. Че-

ловек Виртуальный освобожден от необходимости тяжелого труда и большая часть его деятельности проходит в неподвижном сидении перед компьютером, вплоть до того, что он «занимается любовью посредством экрана и причащается слушать лекции по телевизору» [7, с. 115]. В результате приобретение приоритета операциональных свойств машины человеку неизбежно приходится платить атрофией своих двигательных функций, что, в свою очередь, ведет к регрессивным изменениям мыслительных способностей. В итоге продление тела посредством искусственных протезов не оставляет места для мысли и оборачивается зависимостью от искусственного интеллекта.

Возникает вполне закономерный вопрос, разве искусственный разум, созданный по образу и подобию человеческого, не мыслит? Для Ж. Бодрийера ответ очевиден: «разумные машины являются искусственными лишь в самом примитивном смысле слова, в смысле разложения, как по полочкам, операций, связанных с мыслью, сексом, знанием на самые простые элементы, с тем, чтобы потом заново их синтезировать в соответствии с моделью, воспроизводящей все возможности программы или потенциального объекта» [7, с. 116]. Он называет искусственный разум, способный лишь к воспроизводству, безыскусным. В то время как искусство нацелено на преобразование реальности, исполнено творческой страсти по отношению к миру, искусственному интеллекту этого не дано. Даже самая разумная машина не может испытывать упоение и удовольствие от деятельности, она лишена несущего страдание и наслаждение «избытка жизни» и прочих «смешных излишеств», свойственных человеку. В пространстве того же самого компьютеры не могут мыслить еще и потому, что для них не существует Другого. Подобный аутизм несомненно способствует эффективному функционированию систем, но и претендует лишь на фрагментарный опыт, вне целостности отношений «Я-Другой» с их процессуальностью, многомерностью и незавершенностью.

Работа за компьютером во многом характеризуется безразличием к содержанию информационных структур, так как бурное развитие технологий ведет к засилью информации, которая не преломляется в человеческом сознании, не осваивается им, оставаясь всего лишь навязчивым информационным шумом. Раскрученный маховик

производства информации работает вхолостую: «Ничто из написанного на экранах не предназначено для глубокого изучения, но только для немедленного восприятия, сопровождаемого незамедлительным же ограничением смысла и коротким замыканием полюсов изображения» [8, с. 80]. Не остается действий и событий, которые бы не стали достоянием технической памяти с ее неисчерпаемой способностью к воспроизводству. Все стремится быть отображенным посредством технических средств, будь то фотоаппарат, магнитофон или компьютер, на пути к обретению совершенства в «виртуальной вечности». Эту вечность, порожденную памятью машин, Ж. Бодрийер называет эфемерной. Она стала основополагающим магическим требованием эпохи и заключается в виртуальном принуждении к потенциальному бытию всего сущего на бесконечном множестве экранов и внутри множества программ.

Но самое главное, на что следует обратить внимание, состоит в том, что в понятии виртуального не остается места для свободы, как возможности выбора и принятия окончательного решения, в виду того, что любое решение человека становится фрагментарным и тривиальным [3, с. 98]. Если традиционно в отношении работника и машины господствовало недвусмысленное отчуждение, возникшие в эпоху промышленной революции, то новые технологии нацелены на единение с человеческим телом, его продление. Но в то же время внутренняя активность людей сменяется активностью экранов; взгляд, со всеми присущими ему качествами пристрастного наблюдателя, заменяется сообщником объекта – объективом. Ж. Бодрийер формирует важную проблему: не содержится ли в неразличимости человека и машины – конец человеческого? Вероятно, со «смещением от человеческого масштаба» исчезает как сама «сцена» (тело, ландшафт, время), так и «актеры» вместе с их свободным временем, фантазиями и присущим им разнообразием и сложностью.

Рассуждая о смысле и перспективах дальнейшей виртуализации, Ж. Бодрийер приводит две достаточно неоднозначных оценки. С одной стороны, он позиционирует клонирование вселенной как смелый, в своей специфичности, и при этом неосознанный выбор самого человечества, отказавшегося от своего естественного состояния в пользу искусственного, но зато гораздо более жизнеспособного и эффективного. С другой стороны,

он утверждает, что безудержное развитие виртуального приведет к размыванию границ между действительным и альтернативными мирами, и последующей «бесмысленной циркуляцией, образующих универсум элементов» [5, с. 245]. В первом случае, очевидно, рассмотрение проблемы с позиции познающего и преобразующего мир субъекта. Во втором же, происходит переворачивание субъект – объектных отношений. Отсюда становится понятна версия, к которой склоняется сам мыслитель, не раз отмечаящий, что в фатальном метафизическом противостоянии объект взял реванш над субъектом, отомстил ему.

В этом мнении классическая стратегия власти субъекта над объектом (Ж. Бодрийяр называет ее банальной) уходит в прошлое. Теперь объект характеризуется как «неуловимый, неразделимый внутри и тем самым недоступный анализу, извечно переменчивый, обратимый, ироничный, обманчивый, забавляющийся всевозможными манипуляциями» [7, с. 116]. Объект, подобно зеркалу, отражает лишь иллюзии самого субъекта и тем самым еще больше влечет его («странный аттрактор»). В экономической сфере общества наблюдается пресыщение, перепроизводство вещей-объектов, которые начинают доминировать над уставшим субъектом, провоцировать его потребительские запросы своими сверхкачествами. Новое поколение отдает предпочтение метафункциональным вещам (игрушки, гаджеты, роботы), вместо потребительских благ или артефактов.

Подводя итог рассмотрению концепции симулятивной реальности Ж. Бодрийяра, необходимо отметить, что базовым для реконструкции данного феномена в его концепции выступает теория симулякров. Симулякр – образ отсутствующей действительности, пустая форма, знак, за которым не стоит какая-либо реальность. Согласно Ж. Бодрийяру, бесконечная репродукция объектов, приводит, в конечном счете, к разрастанию их аудиовизуальных образов, которые задают пространство гиперреальности. Реальность испаряется, гибнет в гиперреальности, от одного воспроизведения образа к другому, от одной копии к другой. В результате преобладающего торжества означающего – мир превращается в знаковую, виртуальную, воображаемую реальность. Виртуальная реальность у Ж. Бодрийяра совершенна в плане непротиворечивости, абсолютно гомогенизирова-

на и операциональна. Рассмотрение виртуальной реальности в технико-технологическом ракурсе вполне возможно интегрировать как технику – технологическую обусловленность виртуальных процессов. Указание на то, что бурное развитие технологий несет в себе угрозу антропологического кризиса – также вполне справедливо. Но выхода из этой апокалиптической угрозы, если исходить из технологического детерменизма симулятивной реальности, найти невозможно. Рассмотрение виртуальности, исполненное ностальгией по реальной действительности, неизбежно приводит Ж. Бодрийяра к вопросу о поиске гарантов существования культуры, ее подлинности, который во многом остается открытым именно потому, что мыслитель в анализе социума описывает поверхность общественных процессов, в том числе и экономических.

В исследовании симулятивной виртуальной реальности Ж. Бодрийяром преувеличивается и абсолютизируется ее технико – технологические воплощения и не исследуются существенные характеристики социальной обусловленности технического прогресса, порождающие различные формы гиперреальности. Анализ экономической анатомии общества, которая является источником порождения симулятивных форм реальности, порождения ее «превращенных форм (К. Маркс), позволяет выявить внутренние, субстанциональные связи и отношения, обуславливающие ее порождение.

Исследование К. Марксом анатомии капиталистического рынка и вместе с ней анатомии товарного(денежного) фетишизма, на основе которого формируются «превращенные формы» общественной реальности, в которой деньги как знаки, образы стоимости замещают и поглощают действительные общественные процессы, позволяет ему в отличие от изучаемого мыслителя, вывести действительные истоки симулятивной реальности, в то время как постмодернистская ее версия лишь констатирует и описывает современные формы ее проявления, что само по себе, на наш взгляд, весьма позитивно. Последнее свидетельствует о том, что отношения объективно – реального и симулятивно-реального настолько охватили собой все многообразие реальных проявлений сущности общественных процессов, что описание их просто невозможно без раскры-

тия этой оппозиции объективно-реального и симулятивно-реального.

В то же время, следует отметить, также значение исследования Ж. Бодрийяром особенностей симулятивной реальности, в которой более решительным образом проявляются «тупики развития постиндустриальных технологий прежде всего в таких сферах как финансовые транзакции, милитаризм, масс-культура и т. п., противоречия и угрозы развития виртуального финансового капитала как доминирующей современной формы» [10, с. 45] общественной реальности. Однако постмодернистская постановка проблем исследования симулятивной, виртуальной реальности вовсе не касается вопросов определения существования ее временно-пространственных характеристик, а именно

решения «проблемы исторических границ товарного производства и капитала («рыночной экономики») продуцирующих «превращенные формы» (К. Маркс) реальности, в противоположность такому подходу, Марксова эпистемология позволяет «раскрыть: анатомию товарного (денежного) фетишизма, развивающегося ныне в «рыночной фундаментализм».[10, с. 41].

Значимость методологии «Капитала» К. Маркса позволяет показать в каких пространственно-временных координатах и почему будут «формироваться альтернативные рынку механизмы координации», возможности преодоления «превращенных форм» общественных процессов, самой сути и природы «симулятивной» реальности.

11.05.11

Список литературы:

1. Бодрийяр, Ж. Символический обмен и смерть / Ж. Бодрийяр; пер. с франц. С.Н. Зенкина. – М.: «Добросвет», 2000. – 387 стр. ISBN 5-7913-0047-6.
2. Бодрийяр, Ж. Пароли. От фрагмента к фрагменту / Ж. Бодрийяр; пер. с франц. Н. Сулова. – Екатеринбург: У-Фактория, 2006. – 199 с. (Серия «Академический бестселлер»). ISBN 5-9709-0003-6.
3. Бодрийяр, Ж. Прозрачность зла / Ж. Бодрийяр; пер. с франц. Л. Любарской, Е. Марковской. – М.: Добросвет, 2000. – 387 с.
4. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции (Simulacres et simulations. Paris, 1981).
5. Жан Бодрийяр / Грицанов А.А., Кацук Н.Л. – Мн.: Книжный Дом, 2008. – 256 с. (Мыслители XX столетия). ISBN 978-985-489-772-1.
6. Жижек, С. Добро пожаловать в пустыню Реального / С. Жижек; пер. с англ. Артема Смирного. – М.: Фонд «Прагматика культуры», 2002. – 160 с. ISBN 5-7333-0220-8
7. Юхвид А.В. Виртуология: культурно-философские аспекты // Вестник МГОУ. ФН. №3. 2010. – С. 110-116.
8. Емелин В.А. Виртуальная реальность и симулякры. <http://emeline.narod.ru/virtual.htm> с. 90
9. Маслов О.Ю. Пустота и симулякр – ключевые символы постмодерна // Символы и знаки XX в.
10. Бузгалин А.В. Марксизм: к критическому возрождению. (к 190-летию Карла Маркса) // Альтернативы 2008 №2.

Сведения об авторах: **Демченко Людмила Михайловна**, заведующий кафедрой истории философии Оренбургского государственного университета, кандидат философских наук, доцент

Закирова Татьяна Валерьевна, аспирант кафедры истории философии факультета гуманитарных и социальных наук Оренбургского государственного университета 460018, г. Оренбург, пр-т Победы, 13, к., тел. (3532), e-mail: istfil@mail.osu.ru

UDC 141.78

Demchenko L.M., Zakirova T.V.

Orenburg state university, e-mail: istfil@mail.osu.ru

THE PROBLEM OF THE INTERACTION OF TECHNICAL AND SOCIAL IN THE FORMATION OF “SIMULATION REALITY” AS A WAY OF HUMAN BEING IN PHILOSOPHY BY J. BAUDRILLARD

Article is devoted to the concept of simulation reality by J. Baudrillard. View of the ontological status of simulation reality, its origins and dependence on modern technology is considered in this work. The concepts of «simulacrum» and «hyperreality,» as the phenomena of reality simulation are analyzed.

Key words: simulacrum, hyperreality, postmodernism, virtual reality, changed form.