

КОНЦЕПЦИЯ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ ЖАНА БОДРИЙЯРА

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

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

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.

Неотъемлемой характеристикой современного общества, которое принято именовать информационным, является бурное развитие компьютерных технологий. Революционное развитие микроэлектроники определяет возникновение качественно новых форм передачи и обработки данных. Расширение сферы применения компьютерных технологий и функционального диапазона использования компьютеров делает их практически универсальными. В результате создания нового программного обеспечения становится возможным достижение все большего сходства между работой на компьютере и управлением реальными объектами, online-коммуникацией и общением в реальном пространстве и времени.

В свое время Мартин Хайдеггер, размышляя о технике, усмотрел в техническом методе мировоззренческую основу, не выводимую из самой техники. Эту основу он увидел в потребительском извлечении человеком посредством техники энергетических и минеральных кладовых мира. Техникой человек устанавливал власть над миром. Создание виртуальной реальности изменило вектор этой власти. Теперь техника устремилась на внутренний мир своего со-

здателя, на «длительность» в бергсоновском понимании. И если ранее ключи к внутреннему миру человека были лишь у поэзии, литературы, театра, наконец, у религии и философии, то ныне такого рода ключами стала распоряжаться также и техника.

Сегодня человек имеет дело не только с естественной и искусственно созданной культурной средой, но и со средой виртуальной, что предопределяет возникновение качественно новых отношений с окружающей действительностью, в частности проблему соотношения реальности и ее символического отображения.

Виртуальная реальность, став крупнейшим достижением техники конца XX века, становится серьезнейшим фактором в развитии науки, техники и культуры. Уже сейчас виртуальная реальность заявляет о себе, как о средстве преобразования объективной реальности. Она вполне может стать соратником и помощником в технике, архитектуре, проектировании. Однако негативным фактором, способным перекрыть положительное «сальдо» виртуальной реальности, может стать ее воздействие на духовный и психический мир человека, на весь комплекс человеческой культуры.

Становясь очевидным символом информационного общества, виртуальная реальность в своем развитии способна достичь такого уровня воздействия на социум, когда в лице множества своих копий станет активно-агрессивным инструментом власти. Результатом этого может стать кардинальное изменение сознания индивидов как в плане частного влияния на интуицию, воображение, творческие способности, так и во влиянии на жизнь всего общества, через программируемое изменение социального менталитета.

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».

Философ указывает на вероятность полного «выпадения» человеческой личности из обыденной реальности посредством привнесения в последнюю черт полиментализма, т. е. постоянных переходов из виртуальной реальности в ординарную и обратно. Результатом этого может стать полное отторжение части индивидуумов от социума с очевидным диагнозом душевной болезни.

Говоря о виртуальной реальности, мы приняли ее, по определению, как часть реальности. Слово «виртуальный» является прилагательным к существительному «реальность», следовательно от изменения смысла прилагательного будет меняться и «симптоматика» реальности. Таким образом, в двойце «виртуальная реальность» термин «виртуальный» будет термином программирования, термином, определяющим наше понимание реальности.

Итак, в результате компьютеризации, влекущей симуляцию реальных вещей и поступков, виртуальная реальность входит в обиход повседневной жизни. На сегодняшний день термин «виртуальная реальность» 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 необхо-

димости системного рассмотрения этого феномена, выявлению его инвариантного смысла. В настоящее время наблюдается стремительное распространение выражений, содержащих термины, производные от слова «виртуальный»: виртуальный офис, технология, конференция, экономика, общение, состояние сознания и т. д. Это вносит еще большую путаницу в рассмотрение виртуальной реальности и свидетельствует об отсутствии устойчивого понятийного содержания данного термина.

Таким образом, возрастание роли компьютерных технологий практически во всех сферах жизни и все более расширительные, метафорические трактовки понятия «виртуальная реальность» актуализируют выявление мировоззренческого статуса этой категории. В связи с этим представляется необходимым проследить теоретические версии концептуализации феномена виртуализации реальности в современной философии, а именно в философии постмодернизма. Многие представители данного направления констатировали дефляцию реальности и непосредственно обращались к категории виртуальности. Наиболее яркими авторами здесь выступают Ж. Бодрийяр, Ж. Делез, Ф. Джеймсон, П. Вирильо, М. Постер, А. Крокер и др. В первом приближении можно выделить два основных ракурса рассмотрения виртуальной реальности: социально-технологический и онтологический. С одной стороны, исследование виртуальной реальности подразумевает осмысление современного уровня развития только технологий, в результате чего она сводится прежде всего к компьютерной виртуальной реальности, к компьютерным 3D макромоделям действительности. Среди представителей этого подхода Дж. Ланье, Ф. Хэммит, У. Гибсон, А. Бюль, П. Леви, А. Черных. Однако совершенно очевидна некоторая узость данной трактовки виртуальной реальности. С другой стороны, проблема виртуальной реальности рассматривается в более широкой, онтологической перспективе, связанной с утверждением представлений о множественности миров и относительности реальной действительности, которой приписываются такие черты, как полицентризм, вариативность, плюральность [3, с. 169]. Данная позиция отражена в работах М. Хейма, Ж. Делеза, С. Жижека, Н.А. Носова, С.С. Хоружего, Н.Б. Маньковской, Н. Карпицкого, А.Ю. Севальникова и др. Согласно весьма взве-

шенной и обоснованной точки зрения, «не существует вопросов о технологии, на которые может быть дан ответ, только исходя из нее самой» [1, с. 189]. Ввиду этого обретает смысл реконструкция образа виртуальной реальности на основании ведущих путей ее тематизации в разных источниках, в том числе и в различных философских теориях. К примеру, один из известных исследователей виртуальной реальности, Дэвид Белл, предлагает концентрировать внимание не столько на сугубо научно-технической составляющей функционирования виртуальной реальности, сколько «переместить» киберпространство в социокультурный контекст, т. е. рассматривать его не только как результат технологического развития, но и как результат взаимодействия между технологическим развитием и социальными, политическими, культурными реалиями [см. 2]. В учете и сопоставлении обоих ракурсов осмысления виртуальной реальности видится оптимальный путь рассмотрения виртуальной реальности, предполагающий возможность выработки синтетической стратегии ее исследования. В рамках данной работы представляется целесообразным обратиться к одной из самых популярных концепций виртуальной реальности, создателем которой является практически культовый мыслитель современности Ж. Бодрийяр. Несмотря на широкую известность этого эпатажного мыслителя и видимую легкость его стиля, все же стоит отметить и некоторую неоднозначность, запутанность его концепции, что открывает широкий простор для интерпретаций. При чтении Ж. Бодрийяра возникает ощущение, что он слишком увлекся игрой означающего, что он сам стремится симулировать тени реального в тексте, дискредитировать собственные тезисы антитезисами, умышленно приписывая авторам несуществующие цитаты и некорректно употребляя научные термины [1, с. 123]. Возможно, противоречия могут свидетельствовать о попытке зафиксировать пульсации современности в стиле розановского «пишу, как дышу», и о последующем опьянении от эффекта соблазняющей игры видимостей [1, с. 126].

Целью данного исследования является реконструкция социально-технологического и онтологического аспектов рассмотрения виртуальной реальности в концепции Ж. Бодрийяра. Это предполагает прежде всего выявление онтологического статуса симуляции в контексте станов-

ления гиперреальности, которая поглощает и упраздняет реальность, и рассмотрение технологических оснований становления виртуальной реальности и их места в современном обществе, согласно воззрениям Ж. Бодрийяра. О взаимосвязи и взаимообусловленности социально-технологических и онтологических аспектов у Ж. Бодрийяра свидетельствует представление о реальности как виртуальной и наделенной технологическими чертами: информативность, просчитываемость, операциональность и т. д. [1, с. 204].

В своих работах Ж. Бодрийяр обращается к наличной культурной ситуации и предлагает видение действительности сквозь призму наличия в ней феномена симуляции. Согласно этому мыслителю, эпоха постмодерна – это время тотальной симуляции. Симуляция в интерпретации Ж. Бодрийяра означает обретение знаками, образами, символами самодостаточной реальности. Ж. Бодрийяр полагает, что сегодня развитие человеческой цивилизации идет в направлении утверждения мира симуляций, которые буквально распространились на все сферы общественной жизни [4, с. 56]. Нравится нам это или нет, но различные симулякры стали частью нашей действительности. Они существуют вполне реально, хотя, как правило, относительно непродолжительное время. Такие симулякры, как истинные патриоты, демократы, персонажи телесериалов, финансовые пирамиды, «настоящая любовь» и т. д., настолько заполнили нашу жизнь, стали правдивыми, близкими и родными, что начали абсорбировать, поглощать объективную реальность. В результате структуры и функции, представляющие собственно общество, становятся размытыми и диффузными. Складывается ситуация с утверждением и распространением симуляций реального мира, который теперь трудно или почти невозможно описать с помощью традиционно принятого, рационального научного инструментария. Становится невозможным ответить на вопрос, какая же реальность истинная или хотя бы – какая более реальная. Но очевидно то, что симуляции стали, мягко скажем, определенными реальностями, которые размывают значения современных и исторических событий, лишают людей памяти, стремлений постичь истину.

Симулякры неотделимы от новых культурных продуктов. Они делают их качественно нео-

пределенными. Так, современная звукозаписывающая аппаратура позволяет совершать невозможные ранее манипуляции со звуком. Классические произведения Моцарта, Бетховена, Шостаковича могут приобретать совершенно иное по самым разным параметрам звучание, которое многих слушателей просто зачаровывает. Более того, аппаратура позволяет слушателям становиться Соавторами исполнения, задавая звучанию определенные качественные характеристики. Но это будет не тот вариант исполнения, который задумывался изначально авторами произведений. Это будет копия копии. Очевидно несоответствие нового и аутентичного, авторского звучания. Появление и развитие современных экономических симулякров – теневых предприятий и банков, фирм-однодневок, разного рода крыш – смешало все настолько, что идентифицировать легальную и нелегальную деятельность становится все труднее. Фактически симулякры уничтожают всякую соотнесенность знаков, слов, реклам с истинным положением дел.

Симулякры начинают размывать реальность и в политической сфере. Подчас исчезает само представление о политике как целедостигательской деятельности. Она симулируется сугубо прагматической целью сохранения или обретения властных полномочий – успехом локального уровня, не имеющего ничего общего ни с реализацией конкретных программ, ни даже с выполнением традиционных обещаний политиков народу. И притом появляются симулякры самих источников власти: возникают структуры с размытыми функциями, иногда даже никак легитимно не закрепленными.

В постмодернистской ситуации, где реальность превращается в модель, оппозиция между действительностью и знаками стирается и все становится симулякром. Принцип неопределенности распространился на политику, экономику и сексуальность, что предполагает их индетерминацию, утрату знаками своих референтов. По мысли Ж. Бодрийяра, 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 отсы-

лая 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 художественном, так и в аксиологическом, религиозном, этическом смысле.

Истоки подмены реальности гиперреальностью кроются, согласно Ж. Бодрийяру, в том, что в рамках сциентистской рациональности критерием истинности позиционируется эксперимент, являющийся сам по себе удвоением реальности. В свою очередь, критерий истинности эксперимента – его принципиальная воспроизводимость. Гиперреальность, также выступающая одним из базовых концептов миропонимания Ж. Бодрийяра, характеризует ситуацию, когда феномены истины, адекватности, реальности перестают восприниматься в качестве онтологически фундированных и воспринимаются в качестве феноменов символического порядка. Современное общество конституируется как общество тотальной зрелищности – как так называемая витро-культура. 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. 194]. 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. Гиперреальность – новое состояние реальности, которое сформировано вездесущим и реалистичным 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 [1, с. 119]. «Гиперреальность производится из миниатюризованных элементов, матриц, банков памяти и командных моделей и может быть воспроизведена бесконечное число раз» [4, с. 135]. Она густо населена «образами современной культуры, ничего в себе не несущими» [4, с. 148]. 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. 106]. По мысли Ж. Бодрийера, человечество 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. Как отмечает Ж. Бодрийер, ранее он полагал возможным построение следующей классификации ценностей:

1) *Начальная* стадия, когда существовали повседневные, бытовые ценности; ей соответствовало естественное состояние мира, ценности развивались согласно существовавшим естественным обычаям.

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

3) *Структурная* стадия, когда появляется ценность – символ, некие своды соответствующих правил: ценности развиваются в соответствии с существующей совокупностью образов [5, с. 224–226].

Симуляция у Ж. Бодрийера рассматривается в качестве заключительного этапа развития ценности, в процессе которого можно выделить три стадии (табл. 1)

После начальной, рыночной и структурной стадий существования ценности наступает стадия дробления. Эту четвертую стадию Ж. Бодрийер в «Прозрачности зла» называет фрактальной, вирусной, диффузной, подчеркивая исчезновение какого бы то ни было 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 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 воспроизводством 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 – симулятором [2, с. 69]. Новизна подхода Ж. Бодрийера

Таблица 1. Три стадии заключительного этапа развития ценности

Порядок симулякра	Исторический отрезок времени	Закон функционирования
1. Подделка	«Классическая эпоха»: от Возрождения до промышленной революции	Естественный закон ценности
2. Производство	Промышленная эпоха	Рыночный закон стоимости
3. Симуляция	Современность	Структурный закон ценности

состоит в том, что он перенес описание симулякра из сфер чистой онтологии и семиологии на картину 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. 10]. В связи с исчезновением реальности становится невозможным традиционное философское представление о виртуальном как о стремящемся превратиться в актуальное, которое находится с ним в диалектических отношениях. В поисках адекватного сложившейся ситуации подхода Ж. Бодрийяр фактически отождествляет виртуальное и гиперреальное, буквально наделяя их субстанциальным статусом в мире, лишенном трансцендентного: «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. 20]. В этом смысле виртуальное в концепции данного мыслителя занимает центральное место и уверенно правит бал, замещая собой выдохшуюся реальность целой чередой более ярких и колоритных, но содержательно выхолощенных эффектов действительного, истины, объективности. Эффект реальности оказывается значительно более привлекательным и «реальным», чем сама реальность. Экстатическое распространение информации на экранах телевизоров и компьютеров несет тотальную близость и мгновенность всех вещей, обрушивается потоком их чрезмерного, детализированного раскрытия, своего рода «порнографией» вселенной.

Сходное переживание действительности как виртуальной очень красочно описано в созвучном бодрийяровскому 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. 18]. Вирту-

ализация 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, обрела черты инсценировки, спектакля: «окончательная истина капиталистической утилитарной бездуховной вселенной состоит в дематериализации самой «реальной жизни», в превращении ее в призрачное шоу» [6, с. 22]. Кажется неправдоподобным все то, что уже было объектом фантазирования, места событий уже предуготовлены во все расширяющемся идеологическом фантазме.

Согласно Ж. Бодрийяру, в основании виртуального лежит «идеальное преступление», устранившее исходную «иллюзию мира». При этом ключевым словом, истоком криминальности, в данном случае является сама идеальность как установка на совершенство, а значит, некую законченность, завершенность. Как пишет об этом сам мыслитель: «Сущность идеального преступления, совершаемого в отношении мира, времени, телесности, в том, что оно есть ликвидация вещей путем их объективной верификации, путем их распознавания» [5, с. 28]. В данном случае Ж. Бодрийяр подразумевает уничтожение вещей как их «экстерминацию» (extermination), в буквальном смысле лишение конца, предела, смерти. Это происходит посредством отказа от противоречивой дуальности мира и сведения всего сущего к единому началу, «общему замыслу». А ведь именно антагонистическими отношениями конституированы такие феномены, как смерть, конфликт, судьба, без них универсум становится однородным и одномерным. В совершенном пространстве того же самого нет места для «другого», все уже осуществлено. 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 порабоще-

нию техникой: «Машина делает лишь то, чего от нее требует человек, но взамен человек выполняет то, на что запрограммирована машина» [7, с. 83]. Ж. Бодрийяр убежден, что создание людьми «умных» машин свидетельствует об их разочаровании в собственном уме и самобытности.

Ж. Бодрийяр 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. Человек 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 приучается слушать лекции по телевизору» [7, с. 76]. За приобретение операциональных свойств машины человеку неизбежно приходится платить атрофией ряда 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. Бодрийяра 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. 77]. 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 эффек-

тивному функционированию систем, но и претендует лишь на фрагментарный опыт, вне целостности отношений «Я-Другой» с их процессуальностью, многомерностью и незавершенностью.

Работа за компьютером характеризуется безразличием к содержанию, ведь 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. Бодрийяр 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. В виртуальном не осталось места для свободы, как возможности выбора и принятия окончательного решения, в виду того, что любое решение Человека Телематического фрагментарно и тривиально [3, с. 98]. Если традиционно в отношениях работника и машины господствовало недвусмысленное отчуждение, возникшее в эпоху промышленной революции, то новые технологии нацелены на единение с человеческим телом, его продление. Внутренняя активность людей сменяется активностью экранов; взгляд, со всеми присущими ему качествами пристрастного наблюдателя, заменяется сообщником объекта – объективом. Не кроется ли в неразличимости человека и машины конец антропологии? 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 устройства.

Рассуждая о смысле и перспективах виртуализации, Ж. Бодрийяр 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 имплозии, т. е. размыванию границ между действительным и альтернативными мирами, и последующей «бессмысленной циркуляции образующих универсум элементов» [5, с. 21]. 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 Ж. Бодрийяр, не раз отмечавший, что в фатальном метафизическом противостоянии объект взял реванш над субъектом, отомстил ему.

В гносеологическом плане классическая стратегия власти субъекта над объектом (Ж. Бодрийяр называет ее банальной) ушла в прошлое. Теперь научный объект характеризуется как «неуловимый, неразделимый внутри и тем самым недоступный анализу, извечно переменчивый, обратимый, ироничный, обманчивый, забавляющийся всевозможными манипуляциями» [7, с. 255]. 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 виртуальной реальности Ж. Бодрийяра, стоит 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. Это понятие придумал и впервые употребил отнюдь

не Ж. Бодрийяр. Еще у Платона симулякр обозначал «копию копий», в оборот постмодернизма этот термин был введен Ж. Батаем, впоследствии интерпретировался Ж. Делезом, П. Клоусовски и др. Однако именно в философии Ж. Бодрийяра он нашел наиболее яркое воплощение. Согласно Ж. Бодрийяру, бесконечная репродукция объектов приводит в конечном счете к разрастанию их аудиовизуальных образов, которые задают пространство гиперреальности. Реальность испаряется, гибнет в гиперреализме от одного воспроизведения к другому, от одной копии к другой. В результате подобного торжества означающего мир превращается в знаковую, виртуальную реальность. Виртуальная реальность у Ж. Бодрийяра совершенна в плане непротиворечивости, абсолютно гомогенизирована и операциональна. 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.

В технико-технологическом плане воплощением виртуальной реальности, согласно Ж. Бодрийяру, является все многообразие современных технических приспособлений виртуальной реальности, функционирующих вместе или вместо человека (прежде всего связанные со средствами массовой информации и компьютерными технологиями). Взгляды Ж. Бодрийяра на место и роль техники в жизни общества могут быть классифицированы как технологический детерминизм. Бурное развитие технологий в такой интерпретации несет в себе угрозу антропологического кризиса. Подобный фаталистический или апокалипсический взгляд на современные технологии, свойственный большинству представителей постмодернизма, можно интерпретировать в разных ракурсах. Наряду с вполне правомерной критикой этой односторонней позиции, нельзя не отметить и ее эвристический потенциал. Значимость такого рода концепций заключается хотя бы в том, что в них продемонстрирован начальный этап формирования теории виртуальной реальности, они открыты для интерпретации и усовершенствования, что обеспечивает основания для дальнейшей концептуализации представлений о виртуальной реальности.

24.12.2010

Список литературы:

1. Бодрийяр, Ж. Символический обмен и смерть / Ж. Бодрийяр; пер. с франц. С.Н. Зенкина. – М.: «Добросвет», 2000. – 387 с. – 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. – 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» / А.А. Грищанов, Н.Л. Кацук. – Мн.: Книжный Дом, 2008. – 256 с. – 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. – 160с. – ISBN 5-7333-0220-8.
7. Macgregor, J. Wise Exploring Technology and Social Space / J. Macgregor. – New York, 1997.
8. Bell, D. An Introduction to Cybercultures / D. Bell. – London, 2001.

Сведения об авторах:

Закирова Татьяна Валерьевна, аспирант кафедры истории философии

Оренбургского государственного университета, e-mail: istfil@mail.osu.ru

Кашин Валерий Васильевич, профессор кафедры социальной философии

Оренбургского государственного университета, доктор философских наук

460018, г. Оренбург, пр-т Победы, 13, тел. (3532) 372583; 372573, e-mail: socf@mail.osu.ru

UDC 141.78

Zakirova T.V.

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

THE CONCEPT OF A VIRTUAL REALITY OF J. BODRIJARA

The article is devoted to the concept of a virtual reality of J. Bodrijara. The representations about the ontologic status of a virtual reality, its sources and dependence on modern technologies are considered. The concepts of «simulacrum» and «hyperreality» as phenomena of a virtual reality are analysed.

Key words: simulacres, hyperreality, of a virtual reality, postmodern.

Bibliography:

1. Bodrijjar, J. A symbolical exchange and death / J. Bodrijjar; the lane with French S.N. Zenkina. – М.: «Dobrosvet», 2000. – 387 p. – ISBN 5-7913-0047-6.
2. Bodrijjar, J. Passwords. From a fragment to a fragment / J. Bodrijjar; the lane from French N. Suslova. – Ekaterinburg: U–Faktoriya, 2006. – 199 p. – ISBN 5-9709-0003-6.
3. Bodrijjar, J. The transparence of harm / J. Bodrijjar; the lane from French L. Lubarskoy, E. Markovskoy. – М.: Dobrosvet, 2000. – 387 p.
4. Bodrijjar, J. The simulacres and simulations (Simulacres et simulations. – Paris, 1981).
5. «Jean Bodrijjar» / A.A. Gritsanov, N.L. Katsuk. – Мн.: Book house, 2008. – 256 p. – ISBN 978-985-489-772-1.
6. Zhizhek, S. Welcome in deserd Real / S. Zhizhek; the lane from English A. Smirnogo. – М.: Fund «Pragmatist of culture», 2002. – 160 p. – ISBN 5-7333-0220-8.
7. Macgregor, J. Wise Exploring Technology and Social Space / J. Macgregor. – New York, 1997.
8. Bell, D. An Introduction to Cybercultures / D. Bell. – London, 2001.