

раздел **ФИЛОСОФИЯ, СОЦИОЛОГИЯ, КУЛЬТУРОЛОГИЯ и ПОЛИТОЛОГИЯ**
УДК 316.3/4

ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ И СИМУЛЯКРЫ

© **О. В. Дворецкая**

*Магнитогорский государственный университет
Россия, 455038 г. Магнитогорск, ул. Ленина, 114.*

Тел./факс: +7 (34772) 2 85 00.

E-mail: raduga1384@mail.ru

В статье представлен анализ понятия «виртуальная реальность». Показана связь данного явления с теорией симулякров, выявлено значение виртуализации и симуляции современного общества, где утрачивается устойчивость социальных структур, возникает раздвоенность антропологического бытия, дуальность человеческого мира, т.к. телесное существо человека продолжает жить в реальном мире.

Ключевые слова: виртуальная реальность, симулякры, постмодернистское общество, электронные технологии, информационное общество, дуальность человеческого мира.

Если обратить внимание на развитие информационных технологий, то не трудно заметить, что в конце 90-х годов на передний план выходит специфически новая форма передачи и восприятия данных, связанная с использованием технологий виртуальной реальности. Информационное пространство сегодняшнего общества значительно отличается от того, что окружало человека 70–80-х годов, главным образом тем, что в жизнь людей входит виртуальная реальность. Как правило, данный термин в сознании связывается с компьютерной сферой. Но, отметим с большими оговорками, что все чаще мы слышим, как понятие «виртуальный» употребляется в контексте, совершенно выходящим за рамки области информатики и компьютерной техники. Так, вошли в обиход такие еще до недавнего времени бывшие «нереальными» сочетания, как «виртуальная корпорация», «виртуальные деньги», «виртуальная демократия», «виртуальное обучение», «виртуальная игрушка», «виртуальная студия» и т.п. Подобные факты говорят о том, что проблема, связанная с распространением виртуальных технологий, выходит за рамки специальных наук и становится проблемой, требующей философского обобщения. Глубина проникновения виртуальности в социальную и индивидуальную жизнь позволяет говорить о «виртуализации» общества. Можно утверждать, что на современном этапе информационные технологии постиндустриального общества начинают выступать в своей виртуальной ипостаси.

Обозначенная трансформация в информационном облике постмодерной культуры требует детального философского анализа понятия «виртуальная реальность», и на этом пути имеется ряд трудностей не только терминологического, но и содержательного характера.

Осуществить адекватный анализ виртуальной реальности возможно только в контексте тех культурных, технологических и мировоззренческих трансформаций, которые имеют место в современном мире. А если принять во внимание то, что современное общество является информационным, специфическим мировоззрением которого стано-

вится постмодернизм, что, в свою очередь, позволяет характеризовать его и в качестве постмодерного, то уместней будет анализировать категорию «виртуальности», используя средства постмодернистских философских теорий.

Для раскрытия сущности «виртуальной реальности» воспользуемся теорией симулякров, активно разрабатывающейся в рамках постструктуралистско-постмодернистской парадигмы такими ее представителями, как Ж. Делез, Ж. Бодрийяр и др. Прежде чем приступить к непосредственному рассмотрению их взглядов, следует отметить, что оттенки смыслового значения понятия «симулякр», или «симулакрум» (от лат. *simulare* – притворяться) меняются в зависимости от модели применения, а именно репрезентативной или нерепрезентативной. В контексте репрезентативной модели, наиболее ярко воплощенной Платоном, симулякр следует понимать как копию копии, след следа, удвоение удвоения, которое так же, как и копия, претендует на обозначение оригинала, подлинника.

Таким образом, для Платона симулякр – это копия копии, искажающая свой прототип, а так как истинность определяется им, исходя из сходства или несходства с идеей вещи, то симулякры лишаются онтологического статуса и осуждаются как подделки, вымыслы, призраки. Пытаясь исключить из реальности искажающие ее фантазмы-симулякры [1], Платон первым поставил вопрос о том, что в структуре бытия присутствуют объекты, которые в конце XX века мы назвали бы виртуальными.

В рамках репрезентативной концепции симулякр представляется в качестве исключительно искусственной негативной сущности, своего рода ожившей маской Арлекина, насмехающейся над действительностью. В то же время внутри репрезентативной модели обнаруживается модель нерепрезентативная, т.к. симулякры выходят за границы оппозиции подлинник-копия и уже не предполагают соотношения с никакими референтами (конец Софиста – триумф симулякров) [2].

Именно в таком русле рассуждает Ж. Делез. За основу своих построений он берет утверждение,

что оппозиция модель-копия более не имеет смысла. Само понятие подлинности, соответствия, модели утрачивает смысл, т.к., в головокружительной бездне симулякров теряется любая модель. С точки зрения нерепрезентативного подхода к симуляции, последняя представляется имманентной реальности, т.к. возможность симулякра уже изначально присутствует в структуре бытия. Ж. Делез утверждает: «Все стало симулякром. Но под симулякром мы должны иметь в виду не простую имитацию, а, скорее действие, в силу которого сама идея образа или особой позиции опровергается, отвергается. Симулякр – инстанция, включающая в себя различие как (по меньшей мере) различие двух расходящихся рядов, которыми он играет, устраняя любое подобие, чтобы с этого момента нельзя было указать на существование оригинала или копии» [3]. В отличие от Платона, для Ж. Делеза симулякр уже не просто копия копии, ослабевающее подобие. Симулякр – это фантазмагорический образ, лишенный подобия; в противоположность иконическому образу, поместивший подобие снаружи, а живущий различием. То есть по Ж. Делезу подобие симулякра представляет лишь внешний эффект, иллюзию, на самом же деле подлинная его сущность в расхождении, становлении, вечном изменении и различии в самом себе [2].

С помощью теории симулякров Ж. Делез опровергает Платона, стремившегося установить соответствие хаотического мира и трансцендентной идеи. Причем аргументы он находит в самой сердцевине платонизма, в тех фрагментах, где Платон, пытаясь изъять из мира призраки и фантазмы, сам того не желая, придает им особую жизненную силу, поскольку несхожесть, несоответствие не оказываются недостатками, а становятся образцами, в которых развивается действительность.

Делезовская трактовка симуляции в дальнейшем поможет нам прояснить сущность виртуальности, но прежде чем перейти к общим заключениям рассмотрим не менее интересную интерпретацию рассматриваемого феномена, принадлежащую Жану Бодрийяру. Так же, как и Жиль Делез, он полагает, что симуляция начинается с утопии основного принципа репрезентации, утверждающего эквивалентность знака и реальности. По Ж. Бодрийяру, симулякр никаким образом не соотносится ни с какой реальностью, кроме своей собственной. Если функция знака – отображать, символа – представлять, в отношении симулякра говорить о каком-либо соответствии не имеет смысла. В отличие от Ж. Делеза, который разрабатывал преимущественно онтологические аспекты симуляции, Ж. Бодрийяр сосредотачивает свое внимание на социальных сторонах этого явления и выдвигает тезис об «утрате реальности» в постмодернистскую эру, на смену которой приходит «гиперреальность». «Знаки» больше не обмениваются на «означаемое», они замкнуты сами на себя. Самоподдержание соци-

альной системы продолжается как симуляция, скрывающая отсутствие «глубинной реальности», под которой Ж. Бодрийяр явно подразумевает проблемную картину мира Модерна. В свете концепции кардинального изменения в «способе означивания» логичен вывод Ж. Бодрийяра о том, что симуляция модернистски понимаемой социальности стала тотальной практикой в постмодернистскую эпоху [4]. Примечательно, что теоретик постмодерна предлагает рассматривать симуляции как заключительный этап развития знака, в процессе которого он выделяет четыре стадии развития. Первая – отражение некой глубинной реальности; вторая – маскировка и извращение этой реальности; третья – маскировка отсутствия всякой глубинной реальности; четвертая – утрата всякой связи с реальностью, переход из строя видимости в строй симуляции, т.е. обращение знака в собственный симулякр [5].

Основываясь на теориях Ж. Делеза и Ж. Бодрийяра, симулякр можно определить как знак, обретающий свое собственное бытие, творящий свою реальность, и, собственно говоря, переставший быть знаком по сути. Это даже не «кентавр знака и тела». На самом деле симулякр сам есть тело, но тело бытийное. То есть он так же реален, как реально любое тело, являющееся референтом, только реален он виртуально. Именно поэтому симулякр не есть знак, но он сам может быть референтом по отношению к представляющему его знаку-симулякру следующего порядка. Симулякр начинается там, где заканчивается подобие. Там же и начинается виртуальная реальность, которая есть не что иное, как пространство симулякров.

Итак, там, где обрывается цепочка подобия, знак становится симулякром, той самой копией копии, лишенной подобия и живой различием, о которой писал Ж. Делез. И симулякр обретает свое виртуальное бытие, по отношению к которому наша реальность будет конституирующей, порождающей. Но в своей реальности, которую мы воспринимаем как виртуальную, он становится референтом, образцом.

Исследователями проблемы виртуальности отмечается, что сама по себе действительность, как природная, так и социальная, может выстраиваться по принципу вложенных, подобно матрешкам, реальностей [6].

Подводя итог рассмотрению онтологического статуса виртуальной реальности, охарактеризуем ее как организованное пространство симулякров – особых объектов, «отчужденных знаков», которые в отличие от знаков-копий фиксируют не сходство, а различие с референтной реальностью. В противоположность актуальной действительности, выражающей целостность, стабильность и завершенность, виртуальная реальность является источником различия и многообразия.

Таким образом, виртуальность является феноменом, имманентным самой структуре бытия, во-

площающим возможность творческой, генерирующей деятельности. Существует мнение, что человек изначально погружен в виртуальную реальность и переходит из одного виртуального состояния в другое. То есть виртуальная реальность – это та ресурсная среда, которая вскормила и воспитала человека [7]. Так или иначе, но люди всегда стремились обустроить окружающий мир, создавая свои миры, являющиеся виртуальными. Их виртуальность обусловлена пресловутыми «идолами» человеческого сознания, из-за которых познание вместо отражения реальности имеет результатом ее симуляцию, т.е. создание картины мира, мало что имеющей общего с миром, на ней изображенным.

Из сказанного ясно, что такое явление, как виртуальность, отнюдь не является чем-то сверхновым. Но, как уже отмечалось, осознание роли виртуальной реальности в жизни человека началось с полномасштабного внедрения электронных технологий. Именно информационное общество в полной мере способствовало утверждению виртуальной реальности в качестве общественно значимого феномена, причем значимого до такой степени, что появляются такие эпитеты, как «виртуальная цивилизация». Бесспорно, симулякры, или виртуальные объекты, в различных ипостасях всегда присутствовали в индивидуальной и социальной жизни, но только сегодня они становятся неотъемлемыми характеристиками, во многом определяющими специфический постмодерный лик информационного общества, которое и создало технические возможности для активизации ресурсов, до сих пор оставшихся незадействованными в рамках предшествующей социокультурной парадигмы. Кроме этого, столь бурное развитие технологий виртуальной реальности вызвано реальными потребностями в переходе от актуальных к виртуальным способам передачи и освоения информации. В настоящее время мы окружены океаном фактов. Их можно воспринимать как числовые ряды, текст, образы, голос, музыку, но все эти формы актуальны по своей сути, т.е. исключают возможность интерактивного взаимодействия. Виртуально построенные объекты воспринимаются человеком в более «живой» форме, чем объекты актуальные, отгороженные ригидными рамками своей данности и завершенности. Во многом это связано с тем, что виртуальная

реальность строится по принципу «обратной связи», что позволяет осуществить максимальное вхождение человека в информационное пространство.

Итак, суммируя сказанное, отметим, что причиной виртуализации постмодерного общества является объективная потребность в переходе информационных технологий на новый качественный уровень, а также имманентная человеку потребность в творчестве, в создании новой реальности, таких миров, по отношению к которым он являлся бы демиургом.

Этот феномен занимает уже довольно значительное социокультурное пространство в постмодерном обществе, и в дальнейшем его роль будет неуклонно возрастать.

Симуляцию как таковую уже можно рассматривать в качестве специфической характеристики постмодернистского мироощущения. К тому же посредством виртуальных технологий симуляция вошла неотъемлемым деятельностным компонентом во все подсистемы информационного общества. Причем виртуальные информационные технологии – это лишь одно из возможных воплощений симуляции, проявления которой можно найти и в сфере межличностных и сексуальных отношений, в искусстве, политике и т.д. Налицо факт виртуализации сегодняшнего общества, в котором симулятивная деятельность принимает такие масштабы, что позволяет говорить об утрате устойчивости социальных структур и об ощущении призрачности и нестабильности социального бытия. Возникает раздвоенность антропологического бытия, дуальность человеческого мира, т.к. телесное существо человека продолжает жить в реальном мире.

ЛИТЕРАТУРА

1. Платон. Собрание сочинений. М., 1993. Т. 2. С. 339–345.
2. Делез Ж. Симулякр и античная философия // Логика смысла. М., 1995. С. 333–337.
3. Делез Ж. Различие и повторение. СПб., 1998. С. 93.
4. Baudrillard J. Simulacra and Simulation. University of Michigan Press, 1994. P. 85.
5. Гараджа А. В. Бодрийяр // Современная западная философия. М., 1991. С. 45.
6. Носов Н. А. Психологические виртуальные реальности. М., 1994. С. 185–188.
7. Корсунцев И. Г. Философия виртуальной реальности // Виртуальная реальность: Философские и психологические аспекты. М., 1997. С. 50, 52.

Поступила в редакцию 21.10.2009 г.