

САМОСОБЛАЗН ВИРТУАЛЬНОГО ОБЩЕНИЯ В СИТУАЦИИ ПОСТМОДЕРНА

Данная статья посвящена проблеме тотального внедрения технических средств массовых коммуникаций в различные сферы жизни человека. Эпоха постмодернизма характеризуется наступлением совершенно новых возможностей эксперимента с искусственной реальностью, преимущественно с компьютерной виртуальной реальностью, что отрицательно отражается на привычном мировосприятии действительности, на способе общения людей, на традиционных этических установках общества и так далее. Автор статьи делает попытку выявить основные негативные последствия повсеместного использования виртуальных средств коммуникации в различных сферах жизни, а также намечает пути решения подобной ситуации.

«Возлюби ближнего твоего как себя самого» - эта старинная евангельская проблема решена: ближний ты сам. И тотальная Любовь. Тотальное самообольщение».

/Ж. Бодрийяр. Соблазн, 1979/

Постсовременная эпоха, как и всякий новый виток в развитии культуры и философской мысли, ознаменовал себя разного рода изменениями. Период постмодернистской неопределенности, как его часто характеризуют, включил в себя те произошедшие модификации, которые не могли не сказаться отрицательно на привычном мировосприятии человека, на системе моральных установок общества. Возникла потребность в переоценке традиционных ценностей, вызванная исчерпанностью предшествующей парадигмы представлений. Мутации, коснувшиеся различных сфер человеческого бытия, связаны, прежде всего, с наступлением эры новейших технических средств массовых коммуникаций – телевидения, видеотехники, компьютерной техники. Немаловажную роль в системе человеческих взаимоотношений сыграло развитие глобальной сети Интернет. Экспериментирование с искусственной реальностью, различные способы моделирования действительности (создание компьютерных игр, в том числе интерактивных – коммуникация подразумевается с самим персонажем игры, видеоклипов, компьютерных фильмов, в которых виртуальных актеров уже невозможно отличить от настоящих и так далее) повлекли за собой изменения в характере не только восприятия самой действительности, но и повлияли на способ общения людей. Участники этого процесса оказались помещенными в рамки так называемой симулятивной сферы информации и коммуникации, управляемой законом «холодного соблазна» [5, с. 281]. Именно «гигантский процесс симуляции», по словам французского постмодерниста Жана Бодрийяра, заполняет все поле коммуникации не реальным, но «фантомным содержанием». В результате, общение лишилось как дуального, так и агонистического отношения [5, с. 281]. Человек оказался погруженным в «пространство симуляции», где «...все объекты фигурируют изолированно, становясь пустыми знаками. Это симулякры без перспективы; как чистые видимости, они ироничны: ирония избытка реальности. Здесь все в подвешенном состоянии, вещи и время, даже освещение и перспектива; у этого таинственного света нет источника, вещи тут давно утратили свою тень. Чувствуется близость этих объектов черной дыре, откуда течет к нам реальность, реальный мир, обычное время. Такой эффект смещения центра вперед, вынесение зеркала объектов навстречу субъекту сопутствует явлению двойника... что и рождает присущий обманке эффект обольщения, захваченности: осязаемое умопомрачение, перекликающееся с шальным желанием субъекта сжать в объятиях собственное отражение и в результате исчезнуть» [5, с.120].

Характеризуя специфику взаимоотношений в «пространстве симуляции», философ говорит о самом акте как об игре, симуляции разговора, потому что ни собеседников, ни смысла сообщений в сетевом пространстве уже не существует. «Здесь играют в то, будто говорят друг с другом, слушают друг друга, общаются, здесь разыгрываются самые тонкие механизмы постановки коммуникации. Контакт ради контакта становится родом пустого самособлазна языка, когда ему уже просто нечего сказать» [5, с. 282]. Подобную ситуацию Ж. Бодрийяр характеризует как «отчаянную», в которой простой контакт кажется чудом, а «теледистанция в буквальном смысле скрадывает смысл любого слова». Поэтому «разговор» на деле оказывается лишь проверкой связи и подключения. Глобальный масштаб сети Интернет, охватившей практически все сферы человеческого бытия, привел к обезличиванию модели взаимоотношений «Я – Другой» или «субъект – объект». Можно сказать, что постмодернистская ситуация определяется образом человека, одиноко сидящего перед мерцающим монитором компьютера. «Виртуальный разговор», в сущности, перестает быть разговором. И даже никого другого нет на линии, на «другом конце провода», потому что в чистом полупериоде сигнала подтверждения нет больше ни передающего, ни принимающего. Есть только пара терминалов, и сигнал, идущий от одного к другому, просто-напросто удостоверяет, что «оно» проходит – т.е. ничего не проходит» [5, с. 284]. Если собеседники заменяются терминалами, то субъект – безличным потоком мельчайших единиц электронного импульса. Такой самособлазн, по словам Ж. Бодрийяра, и присущ эпохе постмодерна: не язык нуждается в «контакте», а мы – в специфической функции коммуникации, потому что она от нас «ускользает». Обмен информацией на деле превращается в обмен «пустыми знаками». Диалога как такового больше не существует, так как собеседники заменены терминалами. В сетевом пространстве правит чистая дигитальность. «В «телепространстве» (к телевидению это, конечно, тоже относится) нет больше ни *терминов*, ни *детерминированных* позиций. Нет больше ничего, кроме *терминалов* в позиции *экстерминации*» [5, с. 284]. И если в пространстве дискурса существует еще полярность терминов, четко различимых оппозиций, управляющая явлением смысла, то в сетевом пространстве нет больше синтаксиса, структуры, пространства различия знака и сообщения. Бинарное или дигитальное 0/1 кладет конец различимым оппозициям и упорядоченному различию. На их место приходит «бит», мельчайшая единица электронного импульса – уже не смысловая единица. Эта «сигнальная пульсация» - это уже не язык, а его «радикальное сдерживание». «Так функционируют сети, такова матрица информации и коммуникации. Нехватка «контакта» здесь, конечно же, жестоко ощущается – ведь отсутствует не только дуальное отношение [...], нет даже межиндивидуальной логики обмена, присущей классическому языку» [5, с. 285]. Таким образом, постмодернистская коммуникация есть не что иное, как тотальная симуляция разговора. В сетях, во всякой медийно-информационной системе коммуникации само тело уже не более чем свой собственный терминал, оно подключено к самому себе, оно только и может, что осуществлять оптимальное, самоуправление собственной информационной базой, что в конечном итоге должно «привести к клонированию, предельной форме самообольщения: от Тождественного к Тождественному в обход Иного» [5, с. 298]. Самособлазн языка, разговора способствует исчезновению Другого, любого намека на различие, потере собственной идентичности, что составляет «предельную стадию симуляции тела, на которой индивид, сведенный к своей абстрактной генетической формуле, обречен на серийную демультипликацию». Скоро, по словам Ж. Бодрийяра, самоменеджирование, самоуправление станет универсальной работой каждого, каждой группы, каждого терминала. Самообольщение делается нормой каждой заряженной током частицы сетей и систем.

Сообщение становится единственной характеристикой медийно-информационной системы коммуникации. Эра массовых электронных средств информации определяется Маклюэном как «эра тактильной коммуникации», а ее обратная сторона может быть выражена формулой «Medium is message» [4, с. 137]. «На смену дуальности, на смену дискурсивной полярности пришла информационная дигитальность. Тотальное самомнение сетей и средств» [5, с. 285]. Залогом функционирования подобных отношений, по словам

французского философа Ж.-Ф. Лиотара, является языковая игра – тот минимум связи, который необходим для существования общества. Однако участники коммуникации «отнодъ не вовлечены в абсурдное броуновское движение, а расположены на «узлах» линий коммуникаций – сообщение позиционирует каждого таким образом, что партнеры перемещаются в определенных пределах, что сообщает системе дополнительную перформативность» [8, с. 43]. В связи с этим, новым для постсовременного общества, и в этическом контексте, является то, что отныне теряется «отождествление с великими именами и героями»; каждый предоставлен сам себе, нет больше общей цели человечества, эта цель остается на усмотрение каждого, что перекликается с темой «богооставленности» человека.

Несомненное влияние на утверждение идей реальности виртуального оказывают, по словам Н.Б. Маньковской, новейшие научные открытия, например, «доказательность предположения о существовании антивещества активизировала старые споры об антиматерии, антимире как частности многомерности, обратимости жизни и смерти» [9, с. 312]. Прежде всего, это свидетельствует о некоем философском и этическом сдвиге, связанном с освобождением от парадигмы причинно-следственных связей, с нарушением представления об ответственности в сознании индивида и «отчужденностью» от собственной субъективности. В виртуальном мире возможно все начать сначала, персонажи легко взаимозаменяемы или воскрешаемы. Неудачный финал на деле не является «финалом», его всегда возможно «переиграть», а нежелаемое развитие событий «перенаправить» по нужному сценарию. Более того, не всегда адекватным оказывается ощущение собственных сил и возможностей, оценка своего образа, которые, впоследствии, проецируются на реальную жизнь. «В игровой вселенной все приобретает эффект возможной симуляции. Игра как сновидение, спорт, отдых, труд...» [5, с. 284]. Все это, в конечном итоге, обесценивает многие традиционные ценности и переносит подобное отношение в реальную действительность. «Толерантное отношение к убийству как неокончательному акту, не наносящему необратимого ущерба существованию другого, лишённого физической конечности, – одно из психологических следствий такого подхода» [9, с. 313]. Не совсем верно, однако, связывать виртуальную действительность только с компьютерной виртуальностью. Важно отметить, что под виртуальной реальностью правильно понимать ту реальность, которая имеет статус порожденной относительно реальности константной [11, с. 34]. В этом значении принято выделять психологическую виртуальную реальность как особое отражение актуализации образа, которая, несомненно, может быть напрямую связана с компьютерной действительностью и испытывать влияние последней [11, с. 54].

Говоря о проявлении кризиса нравственных ценностей в постсовременной ситуации, необходимо добавить, что проблемы, связанные с активным внедрением информационных средств в сферу человеческого бытия, коснулись одной из первостепенных антропологических областей – воспитания и образования. Очевидным является воздействие медийных средств на наше поведение, восприятие действительности, способ коммуникации [10, Раздел II. Глава 13]. Особенно сильным это воздействие оказывается в детском и подростковом возрасте, поскольку в этот период еще недостаточно развиты защитный потенциал и сравнительный опыт жизни, который позволил бы дистанцироваться и объективно оценивать транслируемые медиумом модели поведения. Однако, подобная «уязвимость» может касаться и людей старшего возраста. Исследователи, критически относящиеся к воздействию информационных средств на моральное сознание и поведение личности, «предостерегают от «электронных наркотиков», способствующих агрессивности и уходу от действительности» [10, с. 256]. Компьютерная виртуальная реальность может оказывать влияние на так называемую виртуализацию человека, когда индивид полностью впадает в виртуальный образ и переживает его как настоящий. В таких состояниях могут совершаться не виртуальные акты насилия [11, с. 294]. Подобные симптомы как следствие влияния различных экспериментов с виртуальной, искусственной реальностью на моральное сознание личности теснейшим образом связаны с постсовременной ситуацией в целом, постмодернистским отказом от оппозиции реальное-воображаемое, материальное-духовное,

живое-неживое, мужское-женское и так далее, постмодернистским проектом тотальной симуляции. В связи с этим особую актуальность приобрели проблемы масштабного внедрения медиума (начиная с технических средств информации и коммуникации и заканчивая всем тем, что они в себе несут: искаженное общение, симуляцию разговора, моделирование действительности, искусственную реальность, воскрешение персонажей, толерантность к акту убийства и так далее) в повседневную жизнь индивидов; проблема восприятия человеком реальности, которая стала неотделима от искусственной реальности. По отношению к постмодернистской ситуации возможно говорить уже об автономии медиума как одного из генераторов пространства симуляции. Не реальный мир, по словам Ж. Бодрийяра, а именно медиум является производителем сообщений, событий, смысла. Человек в этом случае становится всего лишь пассивным реципиентом определенного набора событий и решений. «Нет ничего более таинственного, чем телевизор, работающий в пустой комнате ... [...] телевизор открывает свое истинное лицо: это видеоряд другого мира, никому, в сущности, не адресованный, безразлично рассылающий свои образы и безразличный к собственным сообщениям (можно предположить, что и после исчезновения человека он будет исправно выполнять свои функции)» [3, с. 121]. Особо острый характер получили вопросы ориентации и взаимоотношений людей в медийном окружении, отбора и классификации транслируемой информации, формирования собственного мнения и оценки событий в пространстве симуляции. По словам Ж. Бодрийяра, в пространстве симуляции реальное неотлично от гиперреального, более того, отныне симулякры предшествуют реальному, предвосхищая не только реальные события, но и собственно реакции получателей информации. «Это означает, что истинное сообщение, выдаваемое медиа ТВ и радио, то, которое декодируется и «потребляется» бессознательно и глубинно, это не внешнее содержание звуков и образов, а навязываемый комплекс ощущений [le schème contraignant], связанный с самой технической сущностью этих медиа, дезартикуляцией реального в виде последовательных и эквивалентных знаков [...]» [2, с. 187-188]. Медиум есть теперь само сообщение, а СМИ стали своеобразным источником этических прескриптивов, задающих поведенческую и сознательную реакцию моральных «субъектов». «Сам медиум больше не ощутим как таковой, и смешение медиума и сообщения (Mac Luhan) – первая великая формула этой новой эры. Нет больше медиума в прямом смысле: он отныне неощутим, рассеян и преломлен в реальном, и мы даже не можем больше сказать, что он этим искажен» [1, с. 52].

В отличие от эпохи сюрреализма, которая предполагала только особые моменты сверхреальной реальности, еще связанные с воображаемым, эпохой виртуальной реальности правит логика гиперреализма. Тотальное проникновение искусственной реальности практически во все сферы жизни заранее «обрекает» всякую реальность, бытовую, политическую, социальную, историческую, экономическую, а также этическую, на симулятивный аспект: «эйфория симуляции, стремящейся к отмене причины и следствия, начала и конца, к замене их дублированием» подменяет бывшие реальные чувства их чистыми знаками. Например, чувства ответственности, стыда, виновности подменяются отныне чистыми знаками ответственности, стыда, виновности. В гиперпространстве симуляции речь не идет больше об имитации... Речь идет о замене реального знаками реального, о замене этических ценностей, «этических чувств» (всех составляющих этической реальности) знаками этических ценностей, знаками «этических чувств».

Однако постмодернистская ситуация далеко не исчерпывается условиями тотальной симуляции, к которой прибавляются замещение субъекта разнообразными безличными структурами, производство знаковых, а не материальных ценностей, смена познавательной парадигмы. В результате всего этого сама система ценностей неизбежно оказалась исчерпавшей себя, что обусловило потребность в новых этических основаниях и возрождении ценностных ориентиров. Сегодня, по мнению Ж. Бодрийяра, человечество, спешит в пустоту, оно живет в постоянном воспроизведении идеалов. Такое положение вещей именуется философом «состоянием после оргии». Если оргия – это каждый взрывной момент в

современном мире, момент освобождения в какой бы то ни было сфере, то сегодня все конечные цели освобождения остались позади. «Мы прошли всеми путями производства и скрытого сверхпроизводства предметов, символов, посланий, идеологий, наслаждений. Сегодня игра окончена - все освобождено. И все мы задаем себе главный вопрос: что делать теперь, после оргии?» [6, с. 2]. В постмодернистском обществе, где доминирует принцип «множественности истины», вся система склоняется к недетерминированности, любая реальность поглощается гиперреальностью кода и симуляции. «Это состояние, когда все утопии обрели реальные очертания, и парадокс состоит в том, что мы должны продолжать жить так, как будто этого не было. Но так как утопии все же стали реальностью, мы не можем больше тешить себя надеждой, что нам еще предстоит дать им жизнь. Все что нам остается - тщетные притворные попытки породить какую-то жизнь помимо той, которая уже существует» [6, с. 2].

С одной стороны, необходимость в новых этических ориентирах кроется в самой постмодернистской ситуации, вобравшей в себя изменившееся сознание, отношение к действительности, условия тотальной симуляции, и те технические причины, которые повлекли за собой такие масштабные модификации. С другой стороны, по словам французского философа А. Глюксманна, это тот уже имеющийся негативный опыт (вторая мировая война, концлагеря, угроза атомного оружия, террористические акты и так далее), который поставил человека в нестандартные условия и вызвал потребность в новых этических основаниях. Все это привело к необходимости изобретения «новой этики» как ответа на нестандартную ситуацию, объединяющего людей общим негативным опытом и общим отношением к этому опыту. Подобной точки зрения придерживаются «новые философы», представителем школы которых является французский философ Андре Глюксманн.

Произошедшие за последнее время мировые события (трагедия «9.11», бомбардировка в Афганистане, война в Ираке, в Палестине, Чечне...) указывают на потребность принятия цивилизованным обществом новых ценностных ориентиров. Проблема ценностей, поставленная самим ходом современного развития, порождает глобальные кризисы (экономический, антропологический и др.), которые ставят под угрозу существование человечества. Возможно, конечно, рассмотреть этику постмодерна как специфический вариант выражения процесса переоценки ценностей, где состояние динамического хаоса и нестабильности воспринимается как идеал нового типа человеческого бытия, но тогда предполагается, что переоценка ценностей завершится становлением нового культурного генотипа, новых этических ориентиров. Сегодня, по словам А. Глюксманна, вышедшее из эры водородной бомбы, человечество ступило в «эпоху бомбы человеческой» [7, с. 16]. «Рано или поздно, вольно или вынужденно, наши умственные и нравственные категории будут опрокинуты» [7, с. 17].

Несомненно, что проект тотальной симуляции, помещающий человека в пространство виртуальных отношений, является тем переживаемым опытом, который разрушает традиционные нравственные категории. Внедрение средств массовых коммуникаций в различные сферы жизни обрекает человека не только на симуляцию общения, но и на симулированное присутствие Другого. Реальная действительность заполняется медийным пространством и практически вытесняется виртуальной реальностью. Одинокое пребывание в искусственном универсуме искажает модель отношений «Я – Другой», что, в итоге, лишает участников коммуникации различия и рождает эффект самообольщения. Сегодня человечество, переживающее «состояние после оргии», стремится к воспроизведению ценностей и идеалов. Эпоха постмодерна характеризуется потерей какой бы то ни было определенности. Добро больше не располагается по ту сторону зла, ценность невозможно расположить согласно системе. Но если этика представляет собой более или менее адекватную реакцию человека на онтологически заданный способ существования, то требует от него не только спонтанного творческого решения проблемы, но и осознания ответственности за то, что с ним происходит. Поэтому большинство критиков

постмодернистской ситуации уже говорят о необходимости возврата к истокам собственной ответственности. И если «после смерти Бога возвещается смерть человека», то человечеству необходимо искать этические основания в самом себе.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Baudrillard J. Simulacres et simulation. Paris, Éditions Galilée, 1981
2. Baudrillard J. La société de consommation. Paris: Éditions Denoël, 1970
3. Бодрийяр Ж. Америка. – СПб: Владимир Даль, 2000
4. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. – М.: Добросвет, 2000
5. Бодрийяр Ж. Соблазн. М.: Ad Marginem, 2000
6. Бодрийяр Ж. Прозрачность зла. – М.: Добросвет, 2000
7. Глюксманн А. Философия ненависти. – М.: АСТ: МОСКВА: Транзиткнига, 2006
8. Лиотар Ж.-Ф. Состояние постмодерна. – СПб.: Алетейя, 1998
9. Маньковская Н.Б. Эстетика постмодернизма. – СПб.: Алетейя, 2000
10. Назаров В.Н. Прикладная этика. – М.: ГАРДАРИКИ, 2005
11. Носов Н.А. Виртуальная психология. – М.: «Аграф», 2000