

Секция «Философия. Культурология. Религиоведение»

Концепция виртуальной реальности Ж. Бодрийяра

Анна Гилёва Антоновна

Студент

ПГНИУ, философско - социологический, Пермь, Россия

E-mail: drygaya-555@mail.ru

Не следует привлекать новые сущности
без самой крайней на то необходимости.

Бритва Оккама

Важное место в современной философской ситуации занимает понятие «виртуальное».

Органы чувств являются механизмом, с помощью которого человек строит образ повседневной реальности. Критерием того, насколько этот образ приближен к реальности считается степень адаптации человека в социуме, границы его самореализации. Но само понятие реальность обозначается как постижимое органами чувств.

Однако благодаря развитию современных технологий (мультимедиа и пр.) стал возможен еще один феномен, который получил название «виртуальной реальности».

При восприятии ее человек всегда в состоянии дать отчет, что объект его восприятия нереален, а является результатом специфического воздействия на органы чувств. Но это лишь поверхностный взгляд на вопрос.

У каждого человека есть определенный набор эталонов, схем для восприятия явлений окружающего мира. Эти схемы, например, систематизированы у Бэкона и носят название «идолов». Суть воздействия таких эталонов в том, что они определенным образом накладывают свой отпечаток на восприятие. Если мы вспомним, в качестве основных таких эталонов –схем выступает опыт предшествующих поколений (идолы рода) и, конечно, наш собственный прошлый опыт. Им –то мы и оперируем при восприятии реальности: набрасываем свои стереотипы на ситуации «здесь-и-сейчас», не подозревая, что этим самым ограничиваем (только ли?) свое восприятие. «Процесс познания представляет собой не что иное, как процесс виртуализации реальности: чем больше мы ее познаем, тем все более сложные схемы реальности мы вырабатываем для охвата с единых оснований как можно большего числа известных явлений и процессов» (1). «Получается, что эффекты виртуальной реальности, получившие широкое распространение в настоящее время благодаря развитию и совершенствованию технологий multimedia, представляют собой гипертрофированные эффекты виртуализации реальности, свойственные естественному процессу познания реальности любым человеком благодаря связи познания с реальными условиями существования человека в мире» (там же).

В «Манифесте виртуалистики» выдвинуты основные свойства виртуальной реальности независимо от ее «природы» - физической, психологической, социальной, биологической, технической: порожденность активностью какой-либо другой реальности, внешней по отношению к ней; актуальность - только "здесь и теперь автономность - своя природа времени и пространства; интерактивность - взаимодействие со всеми другими реальностями. (5).

Работа является попыткой наиболее полно отразить концепцию виртуальной реальности Жана Бодрийяра.

В своих работах Ж. Бодрийяр обращается к наличной культурной ситуации и предлагает видение действительности сквозь призму наличия в ней феномена симуляции. С этим связаны его работы «Соблазн», «Симулякр и симуляция», «Символический обмен и смерть».

Для Бодрийяра, эпоха постмодерна – эпоха тотальной симуляции. «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. 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»(4). Знак в ситуации непостмодерна отсылает нас к референту, к реальности. Знак – символ, образ, выражающий реальность. В ситуации постмодерна знак превращается в нечто «самодостаточное», он уже не нуждается в реальности. Знак отсылает к знаку, и так далее. Реальность сама по себе оказывается утраченной, но и в ней, собственно, нет никакой необходимости. Эти знаки, которые больше не отсылают к действительности, Бодрийяр обозначает термином «симулякр».

«Нет больше никаких референций производства, значения, аффекта, субстанции, истории, нет больше никакой эквивалентности «реальным» содержаниям, еще отягчавшим знак каким-то полезным грузом, какой-то серьезностью – то есть нет больше его формы как представительного эквивалента. Победила другая стадия ценности, стадия полной относительности, всеобщей подстановки, комбинаторики и симуляции. Симуляции в том смысле, что теперь все знаки обмениваются друг на друга, но не обмениваются ни на что реальное» (2).

Истоки подмены реальности Бодрийяр видит в рационально-сциентистском мировоззрении, методом которого является эксперимент – само по себе удвоение реальности. Эксперимент воспроизводим – уже одно это открывает дорогу для возможности бесконечного множения вещей. «В мире самореферентных знаков за объектом не стоит никакая реальность: символические сущности отсылают к таким же символическим сущностям» (там же). Принятие симулякра Бодрийяр объясняет его мгновенностью, доступностью, большей привлекательностью и выразительностью, по сравнению с самой реальностью. Происходит отказ от противоречий дуальности мира, но на ней-то и строится сама реальность и такие феномены как жизнь, конфликт, любовь, смерть.

«Прецессия симулякров» по Бодрийяру – предшествование подобий собственным образцам. В современной экономике примером тому является коммерческий кредит, позволяющий приобретать и потреблять вещи, еще не заработав их, так что «их потребление как бы опережает их производство». «Мы вечно отстаем от своих вещей» (там же). В этом ключе для Бодрийяра становится неприменимой всякая попытка эсхатологии. Нашим апокалипсисом, по Бодрийяру, является само наступление виртуальности, которое лишает нас реального события апокалипсиса. Мы свободны от ответственности, от Страшного Суда.

В «Символическом обмене» Бодрийяр пытается проследить генезис «подделки» в

мировой истории. По его мнению, подделка родилась в Эпоху Возрождения вместе с естественностью. Это лепнина. Она становится способной заменить все: от занавесок в храмах до элементов эстетики человеческого тела в скульптурах. «Лепнина позволяет свести невероятное смешение материалов к одной-единственной новой субстанции, своего рода всеобщему эквиваленту всех остальных, и она прекрасно подходит для создания всевозможных театральных чар, так как сама является представительной субстанцией, зеркальным отражением всех остальных» (там же).

Бодрийяр проводит аналогию: в современном обществе таким же веществом стала пластмасса: вещество не знает износа, не поддается гниению в привычном понимании этого слова.

Автор переходит к вопросу о промышленном симулякре. Серийное производство – возможность двух или N-го количества образов, неотличимых друг от друга делает возможным то, что вещи становятся симулякрами друг друга, а вместе и с ними, говорит Бодрийяр, и люди, которые их производят.

В другой своей работе «Симулякры и симуляция» симулякр представлен как гиперреальное, речь идет об утрате различий, составляющих суть реальности. Однородность лишает вещи их шарма. «Речь идет уже ни об имитации, ни о дублировании, ни даже о пародии. Речь идет о субституции, подмене реального знаками реального» (3). «Симулировать - это значит делать вид, что у вас есть то, чего вы не имеете» (там же).

После этого Бодрийяр переходит к анализу симулякров в сфере божественного. Исчезает ли Бог в симуляциях? «Из предчувствия этого всемогущества симулякров, этой их способности стирать Бога из сознания людей и этой разрушительной, убийственной истины, которую они собой заявляют, - что, в сущности, Бога никогда не было, что всегда существовал лишь его симулякр, или даже что сам Бог всегда был лишь своим собственным симулякром, - и происходило то неистовство иконоборцев, с которым они уничтожали иконы» (там же).

Автор выделяет следующие фазы развития образа: 1) он отражает фундаментальную реальность; 2) он маскирует и искажает фундаментальную реальность; 3) он маскирует отсутствие фундаментальной реальности; 4) он вообще не имеет отношения к какой бы то ни было реальности, являясь своим собственным симулякром в чистом виде.

Это приводит к тому, что наука больше не нуждается в объекте, она становится анонимной.

Все эти следствия обнаруживаются автором в форме критического повествования. Однородное общество оказывается расщепленным, связанные масс-медиа друг с другом homo sapiens на деле дальше друг от друга, чем когда-либо. «Люди больше не интересуются друг другом, но для этого есть различные общества и клубы. Они больше не соприкасаются друг с другом, но существует контактотерапия. Они больше не ходят, но занимаются оздоровительным бегом и т.д. Всюду восстанавливают утраченные способности, или деградирующие тела, или потерянную коммуникабельность, или утраченный вкус к еде». «Заново изобретают дефицит, аскетизм, исчезнувшую грубую естественность: натуральные пищевые продукты, лечебное питание, йогу» (там же). Поразительная глубина проникновения симуляции в жизнь каждого отдельного индивида в тот момент, когда я встречаю взгляд Другого (Сартр), создает, логически формулирует вопрос: это симулякр? Бодрийяр хладнокровно заканчивает свою работу,

сравнивая жизнь-симуляцию с подобием смерти.

«Так и мы все живем в мире, поразительно похожем на оригинальный - вещи в нем продублированы по своему собственному сценарию. Но это удвоение не означает, как это было традиционно, неизбежность их смерти - они уже очищены от своей смерти, и даже выглядят лучше, чем при жизни: более яркие, более настоящие, чем их оригиналы, словно лица в похоронных бюро» (там же).

Литература

1. Баксанский О.Е. Виртуальная реальность и виртуализация реальности: <http://jsulib.ru/Lib>
2. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть: http://www.gumer.info/bogoslov_Buks/Philos
3. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция: http://lit.lib.ru/k/kachalow_a/simulacres_et_simul
4. Гонгало Е.Ф. Концепция виртуальной реальности в творчестве Ж. Бодрийяра: http://elib.bsu.by/bitstream/123456789/8167/1/pages%20from%20ph%26ss_2010-%2057-63pdf.pdf
5. Студенческий научный форум: <http://www.rae.ru/forum2012/198/2254>