

Проблема смерти в экзистенциальном контексте виртуальной реальности

Научный руководитель – Кузнецова Елена Игоревна

Тарасова Наталья Андреевна

Аспирант

Нижегородский государственный лингвистический университет им. Н.А. Добролюбова,
Нижний Новгород, Россия

E-mail: natatarasova2009@yandex.ru

Проблема жизни и смерти на протяжении многих эпох находится в фокусе социально-философского размышления. Активное и многоплановое развитие новых форм социальной реальности, к которым относится и виртуальная реальность, заставляет многих исследователей искать новые подходы к осмыслению этой проблемы. В пространстве виртуальной реальности изменяется качество сознания. Человек как субъект и виртуальное пространство как объект сливаются в единый мир, в котором нет ни субъекта, ни объекта. Виртуальный мир представляет собой некое игровое поле, где исчезает телесность, статусность, возраст, пол, финансовое положение и др. Здесь возможно сформировать любой образ, приписать те черты, которые могут быть и не присущи человеку. В результате у человека трансформируется отношение не только к жизни, но и к смерти. Возникает идея о том, что все в этом виртуальном мире все так или иначе возвращается к своей основе. Смерть считается лишь некоторым этапом в непрерывном развитии человека. В связи с этим *актуальным* представляется исследование проблемы смерти человека как кризисного феномена эпохи постмодернизма.

Цель работы - рассмотреть проблему смерти через призму виртуалистики. *Предмет исследования* - изменение сознания человека как фактор трансформации феномена смерти в эпоху развития информационно-коммуникативных технологий.

Трансформация понятия смерти в эпоху развития информационных технологий рассматривается как в зарубежной, так и отечественной литературе. Эта тема освещается в работах Ж. Бодрийяра, Б. Кригер, Д. Юм, Ю.М. Лотман, Ж. Делез, Ф. Арьеса, Х. Беннета, Г.Л. Тульчинского, С.В. Смирнова, И.В. Вишева, Д.В. Лопатинской, С. Жижика, и др. Для осмысления данного вопроса важно раскрыть понятие «виртуальная реальность».

Наиболее полное, на наш взгляд, определение понятию «виртуальная реальность» предлагает М. Кастельс. Виртуальная реальность, по М. Кастельсу, — это «система, в которой сама реальность полностью схвачена, полностью погружена в виртуальные образы, в вымышленный мир, мир, в котором внешние отображения находятся не просто на экране, через который передается опыт, но сами становятся опытом» [3]. Таким образом, виртуальная реальность — это искусственно создаваемое информационно-коммуникативное пространство, которое основывается на замене привычного восприятия окружающей среды информацией, создаваемой на основе различных технических средств.

В виртуальном пространстве смерть предстает в новых формах. Она лишается привычной экзистенциальной сущности и воспроизводится во множестве новых моделей. В этом случае важным представляется рассмотрение символического опыта смерти в виртуальном пространстве. Компьютерная игра в некоторой степени выступает универсальным средством приобретения символического опыта. Т.Д. Лопатинская утверждает, что смерть представляется как видимость, симулякр. Концепт «смерти» трансформируется из вещественной реальности в моделируемую, управляемую извне. Игровая альтерреальность призывает отказаться от понимания смерти как неизбежности. Смерть зачастую наступает и отступает, с ней «договариваются», «воюют», ее «уничтожают» и др.[4].

Кроме этого, в виртуальной реальности заметна экспансия проявлений страха смерти. Бодрийяр говорит о том, что «раз нет больше кладбища, значит, его функцию выполняют все современные города в целом — это мертвые города и города смерти. А поскольку операциональный столичный город является и завершённой формой культуры в целом, то значит, и вся наша культура является просто культурой смерти» [1]. Вытесняемый страх смерти, растворяясь на теле современного мегаполиса, возвращается на всех уровнях социальных коммуникаций. В связи с этим современное общество вырабатывает определенные стратегии совладения со страхом смерти. Исследователь В.М. Малкин выделяет три основных фактора совладания со страхом смерти, исходя из представления, что виртуальная реальность выполняет защитно-компенсаторную функцию [5]:

- создание множества цифровых эльтер-эго;
- контроль места и время смерти;
- отсутствие время как фактора, определяющий процессы старения, а также отсутствие какой-либо физической угрозы.

Следовательно, процесс совладания происходит благодаря работе различных фантазмов и неоднократному асимптотическому приближению к первичным эмоциями, связанным со страхом смерти.

Виртуальная реальность создает возможность конструирования человеком нового «тела», которое не имеет характеристик рождения, старения и умерщвления, а значит, оно выглядит более привлекательным с точки зрения реализации потенциала, заложенного в сознании. Такая организация реальности позволяет человеку безопасно реализовывать самые невероятные идеи. Следовательно, виртуальная реальность оказывается сферой, которая обнаруживает проявление эксцентрической позициональности. В виду своей эксцентричности, человек, заключенный в телесную оболочку, не воспринимает ее как свой сущностный центр, а стремится выйти за ее пределы. Дигитализированное тело в виртуальной реальности получает потенциал вездесущности и вневременности [2].

Таким образом, с одной стороны, виртуальная реальность обнаруживает неприятие конечности как фундаментального свойства человеческого бытия и стремление к ее преодолению посредством осуществления цифрового бессмертия, а с другой стороны, виртуальная реальность изменяет отношение к самой смерти на психологическом уровне, приближает к максимально комфортному существованию человека в жизни, в процессе ухода из жизни и после смерти. Данные факторы, безусловно, сказываются на взглядах, идеях, общем восприятии ценности жизни человеком.

Источники и литература

- 1) Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. – 2-е изд. / Ж. Бодрийяр. — М. : Добросвет, КДУ, 2006. 389 с
- 2) Дёмин И.В. «Кибернетическое бессмертие» и трансформация природы человека: дебиологизация или деантропологизация? / И.В. Дёмин // Международный журнал исследований культуры. 2014. № 2 (15). С. 66-71.
- 3) Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура / пер. с англ. О.И. Шкаратана. М., 2000. 608 с.
- 4) Лопатинская Т.Д. Символический опыт смерти в структуре компьютерной игровой среды // Электронный ресурс Интернет: http://dom-hors.ru/rus/files/arhiv_zhurnal/fik/2018/4/philosophy/lopatinskaya.pdf
- 5) Малкин В. М. Виртуальная смерть: конституирование путем невозможного // Электронный ресурс Интернет: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Vpo_2011_3_61