

Секция «Актуальные проблемы современной социологии (для бакалавров)»

**Влияние симулякров, гиперреальности и симуляции на интернет пространство в современном обществе (на основе теории Ж. Бодрийяра)**

**Научный руководитель – Кадничанская Марина Ивановна**

*Лещинский Виталий Константинович*

*Студент (бакалавр)*

Ульяновский государственный университет, Ульяновск, Россия

*E-mail: alximik0550@gmail.com*

**Влияние симулякров, гиперреальности и симуляции на интернет пространство**

**в современном обществе (на основе теории Ж. Бодрийяра)**

*Лещинский В.К.*

*Студент*

*Ульяновский государственный университет,  
факультет гуманитарных наук и социальных технологий,  
кафедра психологии и педагогики, Ульяновск, Россия.*

*E-mail: alximik0550@gmail.com*

**Кадничанская М.И.**

*Кандидат социологических наук, доцент*

*Ульяновский государственный университет,  
факультет гуманитарных наук и социальных технологий,  
кафедра психологии и педагогики, Ульяновск, Россия.*

*E-mail: m-i-kad@yandex.ru*

Жан Бодрийяр вводит понятие гиперреальность как развитие марксистского понятия надстройка в своей теории о симулякрах. Основа гиперреальности - симуляция. Единицами гиперреальности являются симулякры - знаки или несамостоятельные феномены, отсылающие к чему-то другому, а поэтому симулятивные.

Бодрийяр развил учение о трёх порядках симулякров: копии, функциональные аналоги и собственно симулякры. К третьему порядку симулякров он относил все современные феномены, включая деньги, общественное мнение и моду. Они функционируют по принципу символического обмена .

Современную эпоху Бодрийяр называет эрой гиперреальности:

- надстройка определяет базис;
- труд не производит, а социализирует;
- представительные органы власти никого не представляют.

Современную эпоху характеризует чувство утраты реальности.[2] Последним бастионом реальности становится смерть («смерть, пожалуй, единственное, что не имеет потребительной стоимости»). [1]На смерти основана любая власть и экономика. Но в этом случае смерть выступает не сама по себе, а как фантазм (представление). В искусстве Бодрийяр видит критическую и терапевтическую функции по возвращению реальности.

В его теории «антисоциальности» стоит отметить ряд феноменов, связанных с воздействием гиперреальности на социальные взаимодействия индивидов, на примере социальных сетей. Чтобы оставаться анонимными, люди зачастую выкладывают на свою публичную страницу в социальной сети фото другого человека, описывая кого-либо другого, но не себя, тем самым симулируют совсем другую жизнь, более лучшую, чем имеется на самом деле [4].

Социальные сети генерируют виртуальное общение, которое зачастую заменяет собой живое, реальное. Производная этого общения является в чистом виде симулякром-подлогом реальности. Так же к этому можно отнести беседу, которая утратила своё истинное значение в пределах виртуальной реальности и отражает разговор нескольких человек или группы людей в общем чате конференции. При этом вербальная коммуникация заменена на общение в мессенджерах или в социальных сетях.

Виртуальное пространство сегодня для многих людей - лучшее место для удовлетворения потребностей в одобрении, развлечениях, власти, сексуальных и др. Мощный спектр привлечения внимания к виртуальной реальности производится для молодого поколения, для творческих людей [3]. В сети Интернет можно быть кем угодно и делать практически всё, что невозможно в реальном мире. Игровые проекты и система дополненной реальности симулирует различные виды деятельности и может удовлетворять многие предпочтения, порой даже самых искушенных. В социальных сетях люди могут стать лидерами мнений, тем самым вещать свою точку зрения на многие тысячи и сотни тысяч человек по всему миру, принимать решения и находить отклик в реальном мире. Это говорит нам о том, что социальная активность стала чем-то естественным и необходимым инструментом самореализации [6]. Успех измеряется количеством подписчиков, лайков, просмотров (если это видео).

В подтверждение концепции Ж. Бодрийяра стоит отметить, что сегодня молодые люди зачастую предпочитают находиться в иллюзии, чем обременять себя социальными нормами и правилами реального мира. Виртуальность привлекательна комфортом и непринужденностью. Люди все больше выкладывают на показ свою жизнь и не представляют и дня без того, чтобы не осветить свои мысли, чувства и поделиться ими со всем миром. Демонстрируются не реальные действия, а то, что может иметь резонанс, от чего можно получить выгоду, показать свою значимость, сопричастность и соответствие виртуальному коллективу. Именно здесь и скрывается главная проблема. Человек играет роль более успешной личности, чем он представляется в реальном мире, тем самым создавая гиперреальность, в которой индивиду лучше, чем где-либо ещё. Именно эта реальность поглощает и вызывая зависимость.

### Источники и литература

- 1) 1. Овсянников, А. А. Современный маркетинг. В 2 ч. Часть 1 : учебник и практикум для бакалавриата и магистратуры / А. А. Овсянников. — Москва : Издательство Юрайт, 2019. — 79 с. — (Бакалавр. Академический курс). URL: <https://urait.ru/bcode/438901>
- 2) 2. Е. А. Самарская. Бодрийяр Жан. Общество потребления. Его мифы и структуры. М.: Культурная революция; Республика, 2006, с. 258.
- 3) 3. Львов А. А. Ж. Бодрийяр: от производства эстетического к обществу потребления // Общество. Среда. Развитие. – 2013.
- 4) 4. Найдено Е. А. Жан Бодрийяр о генезисе симулякров / Актуальные вопросы социогуманитарного знания: история и современность. Межвузовский сборник научных трудов. – Краснодар. - 2011.
- 5) 5. Новиков В.Г., Ковалева С.В. Гиперреальность, симулякры и симуляции в виртуальном пространстве как феномен «антисоциальной» теории Жана Бодрийяра // Цифровая социология.- 2019. - Т. 2. -№ 1. - С. 39–45.
- 6) 6. Холодарева В. И. Жан Бодрийяр: свобода как симулякр //Вестник РГГУ. Серия: Философия. Социология. Искусствоведение. -2008. - № 7. -.. 122–130.