

УДК 141.7

Олещенко М. С., Дніпропетровський національний університет ім. О. Гончара

### СИМУЛЯЦІЙНІ ПРОЦЕСИ У СУЧАСНОМУ СУСПІЛЬСТВІ

*Розглядається рефлексивне світосприйняття особистості в добу споживання та активного розповсюдження нових медіа технологій.*

**Ключові слова:** особистість, симулякр, споживання, симуляція, гіперреальність, постмодернізм.

Олещенко М. С., Днепропетровский национальный университет им. О. Гончара

### СИМУЛЯТИВНЫЕ ПРОЦЕССЫ В СОВРЕМЕННОМ ОБЩЕСТВЕ

*Рассматривается рефлексивное мировосприятие личности в период потребления и активного распространения новых медиа технологий.*

**Ключевые слова:** личность, симулякр, потребление, симуляция, гиперреальность, постмодернизм.

Oleshchenko M. S., Dnipropetrovsk National University named after Oles Honchar

### SIMULATIVE PROCESS IN THE MODERN SOCIETY

*Observes the reflexive vision by person in the consumption period and the active promotion of new media technologies.*

**Keywords:** identity (personality), simulacrum, consumption, simulation, giper-reality, post-modernism.

Актуальність проблеми симулякрів зростає, адже сучасність для людини позначається тим, що більшість навколишніх речей кодифікується, містифікується та маскується різноманітними способами у приватних інтересах різних груп людей. Феномен симулякру стає знаменною ознакою нашого часу. В цьому плані є доцільним обстежити роль симулякрів у житті сучасної людини засобами філософського дискурсу.

Метою статті є дослідження впливу симулякрів на людські реалії сьогодення. Для цього необхідно вирішити такі задачі: 1. Визначити специфіку симулякру у сучасному світі. 2. Дослідити культ спожи-

вання як відчужений прояв симулякру. 3. Відобразити вплив симулякрів на особистість.

Аби розв'язати висунуті завдання, було використано: концепцію симулякрів Ж. Бодріяра, а також критичні розвідки американського дослідника Г. Рітзера і російського автора А. Д'якова.

Викладення основного матеріалу. Таємниця людського життя хвилювала особистість завжди з того часу, як вона почала себе усвідомлювати. Але з кожною епохою загальне розуміння людського існування переживало зміни та трансформації. В класичний період рефлексивно зосереджена людина усвідомлювала себе крізь призму

картезіанського твердження «*cogito ergo sum*». Такому баченню характерний символічний образ дзеркала, який виконував роль відображення рис особистості та укріплення її індивідуальної свідомості. Але сучасний образ людини значно змінився, адже культура набула нових рис грошово-вартісних відносин з інформаційною сіткою мас-медіа. Актуальним для неї стає твердження «*consume ergo sum*», тобто «споживаю, отже, існую». У сучасному світогляді людини домінуюче місце посів образ вітрини – геометричного місця споживання, у відображенні якого людина, на жаль, себе не знайде. Цей образ не лише ілюструє те, що егоїстично-споживацький спосіб став панівним у суспільстві, але й той факт, що вітрина – це імітація, симуляція, яку ми намагаємось відтворювати.

Факт зростання штучних утворень (симулякрів) у сучасній культурі розглядався багатьма європейськими філософами ХХ ст. Натомість французький мислитель Ж. Бодрійяр розкрив символіку симулякру у соціально-онтологічному та культурно-антропологічному вимірах; за Бодрійяром, ця символіка уособлює не просто гру ілюзій, а є певним маркером реальності, що отримує сенс лише всередині певної універсальної системи, яку саму ж і конститує. Слугуючи заміником реальних предметів, вона (символіка) підмінює «справжню природність», предметність «штучною наявністю», одночасно стираючи відмінність і започатковуючи розрив між реальним і уявним. Симуляція – це кінець історії у всіх відношеннях. Всі елементи, які до того були діалектично протилежними та суперечливими, сьогодні вільно обмінюються. Обмінюються прекрасне і потворне в моді, «ліві» і «праві» в політиці, правда та брехня у повідомленнях мас-медіа, корисне і марне у побуті, природі і культурі. Цей феномен є продуктом штучного буття у світі плінних речей, у його символіку зану-

рюється ідентичність людини сучасного світу.

За таких умов виникає закономірне питання – як може особистість здобути *автентичну* самоідентифікацію в добу симулякрів?

Незаперечним є факт, що вплив мас-медіа, реклами, Інтернету відчуває кожна людина; завдяки суспільно-символічним перетворенням, якими супроводжується цей вплив, навколишній світ набуває більшої яскравості, інтенсивності та насиченості у порівнянні із тим, яким він був раніше. Звісно, особистість не завжди усвідомлює та розуміє наявність самих по собі симулякрів у культурі та у суспільстві; здебільшого вона відчуває та підсвідомо протистоїть повному проникненню симуляції у власне життя. Однак вплив симулякрів на характер соціокультурних та культурно-антропологічних трансформацій в сучасну добу є суттєво вагомим і надзвичайно цікавим.

У поточному буттєвому контексті бодрійярівський симулякр трактується як заснований на інформації, моделі, кібернетичній грі; суть його полягає в тотальній операційності, прагненні до тотального контролю над людиною в цій системі. Простір, де відбувається гра симулякрів, Бодрійяр номінує гіпер-реальністю, яка «фактично вже не реальне, оскільки жодне уявне не покриває його своєю оболонкою» [3, с. 14]. Адже гіперреальність – це дещо реальніше за реальність, красивіше за красу, правдивіше за правду. В гіперреальному світі не існує способу отримання справжньої реальності. Як приклад Бодрійяр наводить порнографію; останню він вважає «сексуальнішою за сексуальність» тобто «гіперсексуальністю». Приклад гіперреальності можна вилучити з роботи: (G. Ritzer. *Postmodern social theory*) [7]; мова йде про заяву двох вчених, Роджера і Тюнера, які стверджують, що зображення інших світів, здобуті у

дослідженнях НАСА, були «підмальовані». Автори засвідчують, що одноманітні кольори планети Марс та астероїда Гаспара були розширені до яскравих та вражаючих масштабів. Адаже завдяки кільком комп'ютерним програмам ти можеш підмалювати будь-що. Схожим чином кожна людина має можливість корегувати колір, яскравість та чіткість тієї реальності, в якій вона живе. Платон у діалозі «Софіст» стверджує, що творчість є або божественна, що створює природні предмети і їх відображення, або людська, що створює штучні предмети і їх симулює. Звідси випливає цілком виправданий висновок, що людина, створюючи предмети, симулює діяльність Бога. Людській природі іманентна потреба у творчості, у створенні нової реальності, і саме такого світу, по відношенню до якого вона була би деміургом. Людина завжди прагнула облаштувати світ, створюючи свої світи, які по суті також були віртуальними. Але у симуляції, як і в будь-якій грі, ролі розподіляються; у Бодрієра до такого розподілу «залучаються», зокрема, «заручники і терористи». Подібно до Ніцше, французький філософ відзначає існування моралі рабів, що її уособлюють насолода, аморальність і безвідповідальність, та мораль панів, якій притаманні відповідальність і влада [6, с. 108]. На думку Бодрієра, людина перестає бути природною, оскільки відмовляється від тваринних потреб і спрямовує бажання на те, що не є необхідним для її фізіологічного (тваринного) виживання. А раб залишається твариною, оскільки інстинкт самозбереження в нього постає понад бажанням соціального визнання. Саме таким є, за філософом, процес формування символічного обміну у соціальному середовищі, тобто утворення того, що антропологі називають культурою.

Як зауважує Бодрієр, всі обміни в первісному суспільстві спрямовані на здобуття соціального престижу. Ці обміни не є щось

життєво необхідне для біологічної людини, і саме тут індивід стає вперше людиною.

У безмежній грі симулякрів культ споживання є інструментом владної стратегії маніпулювання, яка є соціальною долею спадкоємців рабських класів. «Споживання, цінності споживання визначаються як головний критерій нової дискримінації: підтримка цих цінностей грає роль нової моралі, призначеної для рабів» [1, с. 56]. Тільки зараз маніпуляція відбувається не просто на рівні міжособистісних стосунків, а значно глибше та радикальніше, на рівні коду та знаку. Це перехід від контролю інструментами виробництва до контролю коду, в якому Бодрієр вбачав велику соціальну революцію, рівну за масштабом революції індустріальній.

В одній із праць Бодрієр пропонує на розсуд читача притчу про суспільство споживання: «Меланезійські туземці були зачаровані пролітаючими в небі літаками. Але ніколи ці предмети до них не спускались. ... Тому туземці почали робити подобу літака з гілок і ліан, виділили шматки землі, котрі вони ретельно освітлювали вночі, і почали терпляче чекати, коли справжні літаки там приземлятимуться» [5, с. 5]. Подібною до цих туземців є сучасна людина, яка віддається шопінгу серед джунглів вітрин та супермаркетів. Споживаючи симулякри щастя, вона очікує, що разом з новою парою туфель чи новим I-phone прийде щастя. «Споживанням керує магічна думка; повсякденністю життя керує ментальність дива» [6, с. 87]. Як і примітивні народи, сучасне західне суспільство вірить у всемогутність знаків, тобто товарів. Багатство та достаток – це накопичення знаків щастя. Блага споживання переживаються у повсякденності не як результат праці чи процес виробництва, але як диво. Але в нас є технічні засоби, які роблять нашу магію більш дієвою: літаки не спускаються до меланезійців, але в наші телевізори чи

комп'ютери злітаються образи зі всього світу. Однак сутність від цього не змінюється.

Природне бажання людини бути щасливою в суспільстві споживання стає еквівалентом порятунку. Міф щастя є втіленням в сучасному суспільстві міфу рівності. Щастя людини епохи симулякрів у добробуті та комфорті, а тому все зводиться до кількості речей та знаків, які були накопичені людиною протягом життя.

Споживання – це система, яка забезпечує регуляцію знаків та інтеграцію групи: це одночасно моральність (система ідеологічних цінностей) і система комунікації (структура зовнішності). Коли ми щось купуємо, ми тим самим спілкуємося з членами суспільства. Завдяки речам ми сповіщаємо інших, до якої групи ми належимо. «Знаки, товари і культура безперервно переплетені. Високе мистецтво, людське тіло, секс і абстрактна теорія – все це знаки і всі вони для продажу» (переклад наш – *М. О.*) [7, с. 1].

Виробляючи «природні» потреби, суспільство виробляє і людину як персону. Безкінечні рекламні виклики персоналізувати себе, купуючи той або інший предмет, залежно від рівня доходів, виявляють, що нікого немає: «Особистість у якості абсолютної цінності, з її незнищеними рисами, така, якою її зробила вся західна традиція в організаторському міфі про суб'єкт, з його пристрастями, волею, характером або його банальністю, ця особистість відсутня, вона мертва у нашому функціональному всесвіті» [5, с. 118–119].

Система спожитих людиною речей, артикулював Бодріяр, має ідеологічну функцію, яка полягає у такому: «Вона дає нам всього лише гру в підвищенні соціального статусу, оскільки будь-які відмінності початкове інтегровані у систему» [4, с. 166]. Це і є ідеологія демократії. Однак участь у цій грі потребує від індивіда активної учас-

ті у споживанні. Безкінечний примус, що йому піддається сучасна людина – примус до споживання. При цьому споживаються не самі речі, а фантазми, які ховаються за ними, і які виконують функцію адаптації людини у соціально-економічній системі.

Однією з особливостей впливу симулякрів на людину є те, що дарування відбувається без віддарювання, і відповіді на цей дар руйнуванням або жертвоприношенням неможливо. Так, наприклад, неможливо відповіді на «дарунки» ЗМІ, оскільки вони мають монополію на код. Єдиний вихід, вважає Бодріяр, полягає в тому, щоб обернути проти системи сам принцип її влади, тобто неможливості відповіді та уявлення. «Кинути системі такий виклик, на який вона не зможе відповісти нічим, крім своєї власної загибелі і краху. Нехай система сама вб'є себе, відповідаючи на багаторазовий виклик смерті та самогубства» [6, с. 99]. Отже, Бодріяр говорить про смерть в символічному сенсі, якою, наприклад, «була» відмова сорбонських студентів у травні 1968-го від отримання дипломів по соціології. На такий виклик уся грандіозна машина придушення не була готова відповісти.

Повертаючись до сучасного людського образу вітрини, слід відзначити, що в акті споживання індивід не існує як повноцінний суб'єкт, адже саме рекламні, вітринні образи надають цю фантазматичну повноцінність людині, завдяки чому відбувається формування нового людського образу в добу симулякрів.

Людська природа, хоч і піддається впливу симуляційних процесів, але тим не менш, як запевняє нас Бодріяр, людина відмовляється від свого повного розчинення у симулякрі. Людина шукає порятунку у протилежностях, аби зберегти автентичну сутність, залишити у своїй пам'яті очищений вигляд речей. Як зазначає Бодріяр в «Симулякрах і симуляції», всі виступи про-

ти системи виявляються підкріпленням реального засобами уявного: брехня живить правду, порушення – закон, революція – капітал. «Курс гормонального лікування через заперечення та кризу. Ідеться про те, щоб подати доказ існування реального через уявне, доказ існування істини через скандал, доказ існування закону через порушення, доказ існування праці через страйк, доказ існування системи через кризу ... доказ існування мистецтва через антимистецтво... Усе переходить у свою протилежність, аби залишитися в пам'яті людей у своєму очищеному вигляді» [3, с. 30]. Філософ наголошує: всі влади, всі інституції говорять про самих себе із запереченням, намагаючись через симуляцію смерті уникнути своєї власної агонії. «Влада може інсценувати своє вбивство, аби віднайти пробіск існування та легітимності» [3, с. 31]. Людське прагнення віднайти свою реальність, регенеруючи уявне, сприяє таким процесам, коли «людина більше не ходить, проте займається оздоровчим бігом» [3, с. 23]. Повсюди відновлюють втрачені здібності, або втрачене тіло, або втрачену соціалізацію, або втрачений смак до їжі. Знову винаходять нестачу, аскетизм, дику природність, здорову їжу, йогу, що зникла у суспільстві споживання.

Отже, в безодні симулякрів, в логіці відмінностей кожен шукає своє обличчя. І чи віднайде це обличчя людина? Відповідь на це питання у Бодріяра еволюціонувала. Так, у згаданій вище роботі «Симулякр і симуляція», написаній 1981 року, він дотримується думки, що «курс лікування» від симулякрів у людини відбувається через заперечення та кризу. Натомість пізніше, у книзі «Прозорість зла» (1990) він приходить до висновку, що «бути самим собою

стає ефемерним досягненням. ... Чи людина? Чи машина? На ці антропологічні питання відповіді більше нема» [4, 38]. Особистість, таким чином, поступово втрачає можливість вибудовувати свій власний вибір.

Концепція симулякрів Бодріяра, приваблива та логічна, натомість вона – лише один з різновидів існування людини у сучасному світі. А бути нам рабом, паном, або зовсім відмовитись від цієї категорії поділу – це особистий вибір кожного з нас. Адже у цьому світі ми деміурги, і хто хоче, той цим вибором користується.

*Перспективи.* В статті було розглянуто кілька характерних особливостей впливу феномена симулякру на людину в контексті сучасності. Проте для цілісного філософського аналізу симулякр залишається новим та перспективним предметом дослідження.

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бодрийяр, Ж. К критике политической экономики знака [Электронный ресурс] / Ж. Бодрийяр. – Режим доступа : <http://www.koob.ru/ baudrillard/>.
2. Бодрийяр, Ж. Прозрачность зла / Ж. Бодрийяр. – М. : Добросвет, 2000. – 387 с.
3. Бодрийяр, Ж. Симулякр і симуляція [Електронний ресурс] / Ж. Бодрийяр. – Режим доступу : <http://rutracker.org/forum/viewtopic.php?t=1492741/>.
4. Бодрийяр, Ж. Система вещей / Ж. Бодрийяр. – М. : Изд-во «Рудомино», 2000. – 218 с.
5. Бодрийяр, Ж. Общество потребления [Электронный ресурс] / Ж. Бодрийяр. – Режим доступа : <http://www.koob.ru/ baudrillard/>.
6. Дьяков, А. В. Ж. Бодрийяр: стратегия «радикального мышления» / А. В. Дьяков. – СПб. : Изд-во СПбГУ, 2008. – 357 с.
7. Ritzer, G. Postmodern social theory [Электронный ресурс] / G. Ritzer. – Режим доступу : <http://www.mcgraw-hill.com>.

*Поступила в редколлегию* 27.04.2012.  
*Принята в печать* 31.08.2012.