

СОЦИАЛЬНОЕ ОТЧУЖДЕНИЕ И ВИРТУАЛЬНОЕ ПРОСТРАНСТВО

© 2014 С.И. Журавлев*

Ключевые слова: отчуждение, виртуальная реальность, зависимость, коммуникация, анонимность, распад личности.

Рассматривается категория “отчуждение” применительно к личностно-психологическому измерению индивидуума. Констатируется парадоксальность существования индивидуума в границах виртуальной реальности, которая, позволяя ему презентировать некий воображаемый образ себя, тем самым проявляет его подлинную сущность.

Интенсивное развитие современных технологий показывает в новом свете проблему отчуждения человека. Виртуализация многих сфер жизни неизбежно приводит и к трансформации стандартных социальных взаимодействий.

Наибольшее распространение категория “отчуждение” приобрела в интерпретации Карла Маркса, который рассматривал проблему отчуждения в политэкономическом контексте, с точки зрения сущности трудовых отношений. По Марксу, “в отчуждении предмета труда только подытоживается отчуждение в деятельности самого труда”¹.

Сам же “труд является для рабочего чем-то *внешним*, не принадлежащим к его сущности; в том, что он в своем труде не утверждает себя, а отрицает, чувствует себя не счастливым, а несчастным, не развивает свободно свою физическую и духовную энергию, а изнуряет свою физическую природу и разрушает свои духовные силы. Поэтому рабочий только вне труда чувствует себя самим собой, а в процессе труда он чувствует себя оторванным от самого себя”².

В более поздних работах Маркс и Энгельс писали о том, что “собственное деяние человека становится для него чуждой, противостоящей ему силой, которая угнетает его, вместо того, чтобы он господствовал над нею”³.

В данной статье мы рассматриваем отчуждения не через систему господствующих производственных отношений, хотя виртуальная сфера может предоставлять индивиду средства ведения трудовой деятельности. Взаимодействие между индивидуумом и виртуальной средой носит более сложный ха-

рактер. Мы рассматриваем вопрос, является ли социальное отчуждение атрибутом процесса виртуализации жизни.

В процессе погружения в виртуальное пространство пользователь отчуждается от своего физического тела. Здесь вспоминается понятие “тело без органов”, введенное в оборот А. Арто и развитое Ж. Делезом, обнаружившим новые пласты в процессе виртуализации человека, когда “тело, пресытившись органами, хочет их сбросить - или теряет их”⁴ и начинает существовать как тело без органов, “за рамками организма - но и как предел тела, данного в переживании”⁵.

Приобретая виртуальные возможности, индивид преодолевает те ограничители в получении информации, общении и восприятии, которые существовали в повседневной жизни до появления современных средств коммуникации. Создается ощущение, что он действительно преодолевает физические границы тела и получает максимально возможные переживания.

Человек становится частью техносферы. Буквально этот образ претворялся в фильме Дэвида Кроненберга “Экзистенция”, главные герои которого получали доступ в пространство виртуальной игры, присоединяя к своему телу компьютерную установку. Следствием этого было полное стирание границы между настоящим и мнимым. Сама виртуальная реальность проявляла себя во множественности, и герои участвовали уже в двойной или тройной виртуальной игре. Произошла неоднократная подмена, полностью нейтрализующая ощущения действительности.

В киберпанковом арт-хорроре Шиньи Цукамото “Железный человек” персонажи

* Журавлев Станислав Игоревич, аспирант Самарского государственного экономического университета. E-mail: ingmarbergman2@yahoo.com.

подвергались мутациям, превращавшим их “в гротескные гибриды плоти и металла”, что можно достаточно условно экстраполировать на отношения “человек - машина” вообще, складывающиеся в современных условиях.

Виртуализацию физического тела предвосхищал М. Мак-Люэн, по словам которого электронные медиа продолжают и расширяют нервную систему человека. В этом процессе человек, как писал Делез, “становится частью самого симулякра, а его точка зрения трансформирует и деформирует последний”⁶.

Симулякры, по Бодрийяру, в последней стадии развития образа являются знаками, которые скрывают, что за ними ничего нет.

Виртуальная реальность - это своеобразный мир, в котором субъект не находится физически, но испытывает все ощущения и является полновластным демиургом. В патологических случаях он теряет связь с той реальностью, к которой принадлежит.

Погружаясь в виртуальное пространство, индивид может утратить необходимость в реальных контактах. Тем самым он становится частью пространства тотальной имитации. Э.В. Лимонов, образно определяя современную эпоху как “дисциплинарный санаторий”, так охарактеризовал интенсивную виртуализацию социума: “Неупотребление чувств, неупотребление мысли (возможно полное их забвение) - вот чего добивается общество”⁷. Но слова Лимонова не отражают то психоэмоциональное воздействие, которое производит электронная сфера на пользователя. Виртуальное пространство играет роль исключительного по своим возможностям транслятора мыслей и источника эмоций, несмотря на всю свою симулятивность.

Спорным является вопрос о соотношении анонимности и отчуждения. В Сети мы наблюдаем своего рода деперсонификацию пользователя или же подмену реального “Я” некими фикциями. Реальное имя скрывается никнеймом. Это позволяет пользователю приписать себе любой пол, возраст и манеру поведения. Сконструировать некий воображаемый образ себя самого, который и будет репрезентироваться в электронных сетях. Другое дело, что возможности анонимизации позволяют пользователю не прикрыться какой-то личиной, а проявить подлинную сущность, которая зачастую незаметна в реальной жизни, скрываясь за своими

мнимыми проявлениями. Киберличность не совпадает с социальным образом, передаваемым вовне в “реальной” жизни (с учетом той условности, с которой офлайн-пространство можно называть реальной жизнью). Наша социальная личность, тот человек, в качестве которого мы предстаем в реальных контактах, уже является определенной “маской”, предполагающей, что мы скрываем часть своего “Я”. Когда же речь идет о виртуальной игре, где совершенно иной риск репрессии за проявление своих побуждений, может найти выражение подлинная сущность индивидуума, которая в реальной жизни подчиняется социальным нормам. В этом парадоксальность виртуальной реальности, по сути, снимающей отчуждение.

Современный философ-постмарксист С. Жижек, анализируя ситуацию, в которой некий условный “застенчивый импотент” изображает из себя в сети “убийцу-садиста” или “неотразимого соблазнителя”, пишет: “Мы упростим ситуацию, если припишем выбор такого персонажа всего лишь желанию получить воображаемую компенсацию, временному бегству от импотенции, которой он страдает в действительности. Скорее, речь идет о том, что осознание того факта, что интерактивная игра в киберпространстве является “всего лишь игрой”, позволяет этому человеку “показать свое истинное Я”, делать то, что он никогда бы не позволил себе в реальной жизни: правда об этом человеке выражается в форме вымысла”⁸.

Восприятие виртуального образа как простой игры позволяет преодолеть границы, удерживающие темные проявления личности в обыденной жизни.

Многие эксперты видят в мнимой анонимности, существующей в Интернете, не столько индивидуально-психологическую грань, сколько социальную. М. Леонтьев пишет: “Принципиальной социально-культурной проблемой Интернета является его анонимность. Потому что человеческое высказывание (ведь речь идет не об Интернете с точки зрения пользователя, а с точки зрения именно самовыражения) не может быть анонимным. Человек отвечает за свои слова, вся человеческая культура, все общество построено на этой ответственности”⁹.

Здесь важно подчеркнуть, что мнимый характер анонимности в Сети связан с тем, что для соответствующих государственных структур не представляет сложности идентифицировать

пользователя при необходимости применить к нему санкции.

Уже стало аксиомой знаменательное утверждение М. Мак-Люэна о превращении мира в “глобальную деревню”: “Человеческий род теперь существует в условиях “глобальной деревни”. Мы живем в едином тесном пространстве. Новая электронная взаимозависимость возвращает мир к ситуации глобальной деревни¹⁰. Причем данные утверждения касались ранней стадии технического развития, создающего “симультанное “поле” всех человеческих действий”. При экстраполяции в наше время слова Маклюэна приобретают еще большую актуальность. Это говорит об амбивалентности интернетизации. Пользователь, у которого “закрыты окна” в реальное пространство, через компьютер получает доступ ко всему миру. Окном в мир становится монитор. Коммуникативность достигает высшей точки.

Еще одной проблемой включения пользователя в виртуальную реальность является интернет-зависимость, рассматриваемая многими специалистами как одна из предпосылок социального отчуждения.

Фокусировка именно на интернет-зависимости со стороны исследовательского сообщества связана с относительной новизной этого феномена и недостаточной изученностью последствий инфильтрации интернет-технологий в повседневную жизнь. Но несмотря на это, данная тема уже достаточно мифологизирована, о чем свидетельствует сам факт дискуссии об официальном признании интернет-зависимости в качестве психического расстройства.

В настоящее время термин “интернет-зависимость” используется больше в сфере социальной психологии, однако отсутствие интернет-зависимости в Международной классификации болезней не препятствует признанию ее в качестве заболевания в Китае и, как следствие, использованию там в качестве лечебного средства электросудорожной терапии.

Противоречивость и расплывчатость в подходе к пониманию данной проблемы прослеживается на примере выступления Джанет Морэйхан-Мартин в 2009 г. на симпозиуме “Интернет-зависимость: психологическая природа и динамика развития”: “У людей, демонстрирующих проблематичные способы применения Интернета, высока (по сравнению с другими группами населения) вероятность некоторых других от-

клонений, таких как депрессия, биполярное расстройство, тревожность и стеснительность в социальном окружении (social anxiety), дефицит внимания с гиперактивностью”¹¹. Прямая зависимость здесь, правда, не очевидна. По словам самой же Морэйхан-Мартин, “лонгитюдные исследования с участием репрезентативных групп отсутствуют”. Однако же она делает предположение, что у людей, проявляющих “проблематичные способы” пользования Интернетом, относительно иных социальных групп увеличивается вероятность некоторых других девиаций, к которым можно отнести биполярное аффективное расстройство, социальную тревогу или дискомфорт в окружении общества (social anxiety) и иные смежные расстройства.

Есть точка зрения, что вообще все виды интернет-зависимости есть лишь проявление иных видов зависимости. Сам же Интернет представляет собой благоприятную среду для излюбленного времяпрепровождения для пользователя. Другими словами, речь может идти не о зависимости непосредственно от Интернета, а о зависимостях, связанных с Интернетом. В свете этого социальное отчуждение может представляться обусловленными причинами, лежащими вне интернет-плоскости.

Фактически сокращение времени, проведенного в офлайне, предлагается в качестве главного, если не единственного формального критерия для идентификации интернет-зависимости. Более отчетливое разграничение так называемой интернет-зависимости и “непатологического” использования электронных сервисов для деловой, образовательной, творческой и иной деятельности теоретически не разработано.

Более того, по мнению А.Д. Елякова, ограничение интернет-зависимости может иметь негативные последствия: “Если информация, в частности деловая, отсутствует или недостаточна, особенно в течение длительного времени, это приводит не только к беспокойству и возникновению напряженности, но и к нервным расстройствам, к увеличению числа ошибок и сбоев в работе”¹².

Дискуссии об интернет-зависимости тесно связаны с давно возникающими алармистскими опасениями того, что технологии начнут господствовать над людьми. При этом техносфера не просто влияет на жизнь человека. Техносфера предопределяет жизнь, формирует ее образ, по существующему мне-

нию, превращает индивидуума в придаток техники, занимающийся ее обслуживанием.

Здесь мы возвращаемся к классическим тезисам Маркса. “Происходит перевертыш, превращение социальной деятельности в монстра: это утрата нашей способности контроля над продуктами нашей собственной деятельности, вещи становятся над нами, уничтожают все наши расчеты и ожидания - и это становится одним из главных моментов всего исторического развития”¹³.

Общество, базирующееся на высоких технологиях, становится своего рода олицетворением господства предметной необходимости. Определенные результаты человеческого труда занимают центральное место в современной цивилизации.

Изменяется структура взаимодействия между человеком и машиной. По словам Джеральда Блока, “человек начинает воспринимать его (компьютер. - С.Ж.) как “значимого другого”. Затем пользователь посредством ряда механизмов - через электронную почту, игры, порнографию - переносит на машину те эмоции, которые он мог бы испытывать в реальном мире. Наконец, компьютер начинает отнимать у человека громадное количество времени. И тогда, если вы резко “перережете” провод, это для него будет фактически равносильно потере лучшего друга. Ответная реакция может обернуться депрессией или гневом”¹⁴.

В то же время широкий охват социума современными коммуникациями позволяет отдельным индивидуумам снять отчуждение, выйти из изоляции и включиться в сообщество, соответствующее их предпочтениям. Безусловны удобства налаживания коммуникации благодаря электронным средствам, которые позволяют сблизиться, скоординироваться разрозненным пользователям и реализовать некие совместные инициативы, что, конечно же, в случае оппозиционности подобных инициатив несет угрозу сложившемуся статус-кво. В индивидуальном же измерении видится следующее: человек приобретает необходимые условия для своей социализации, пусть и виртуальной, но не вынужденной определенными стандартами, в которых он фактически существует и которые зачастую исключают реализацию подлинных

интересов человека, а для социализации, определенной его собственными воззрениями.

Подводя итог, мы можем сказать следующее. Процесс интернетизации в целом как социальная тенденция приводит к исчезновению традиционной коммуникации. Очевидно вытеснение реальных контактов виртуальными, что говорит о появлении новых способов выстраивания межличностного взаимодействия. Происходит встраивание в систему коммуникации между людьми технологического компонента.

Виртуализация может приводить к социальному отчуждению, причем, когда мы говорим о последствиях использования анонимности, то речь может идти об отчуждении индивида от социальной ответственности. В наиболее крайних формах отчуждение как следствие интернетизации проявляется в распаде личности.

¹ Маркс К. Экономическо-философские рукописи 1844 года. URL: <http://www.souz.info/library/marx/1844works.htm>.

² Там же.

³ Маркс К., Энгельс Ф. Соч. 2-е изд. Т. 3. С. 31.

⁴ Deleuze G. Logique de la sensation. Vol.1. Paris, 1981. P. 33.

⁵ Там же. С. 34.

⁶ Делез Ж. Симулякр и античная философия // Логика смысла. М., 2010. С. 336.

⁷ Лимонов Э. Дисциплинарный санаторий. М., 2002. С. 139.

⁸ Zizek S. Démocratie ou barbarie numérique // LE MONDE. le 27 Janvier 2007.

⁹ Леонтьев М. Открытость авторских прав. URL: <http://actualcomment.ru/theme/1807/>.

¹⁰ Мак-Люэн М. Галактика Гутенберга. Сотворение человека печатной культуры // Галактика Гутенберга. Киев : Ника-Центр, 2004. С. 27.

¹¹ Морэйхан-Мартин Д. Актуальные исследовательские вопросы и проблемы: на пути к лучшему пониманию излишнего применения Интернета (Internet Abuse). URL: <http://www.psy.msu.ru/science/conference/internet/2009/theses.html>.

¹² Еляков А.Д. Спам как общественная опасность // Вестник Самарского государственного экономического университета. Самара, 2007. № 8. С. 140.

¹³ Цит. по: Фромм Э. Концепция человека у Маркса. URL: <http://www.psylib.ukrweb.net/books/fromm01/txt07.htm>.

¹⁴ Цит. по: Smith D. Addiction to internet 'is an illness'. URL: <http://www.guardian.co.uk/technology/2008/mar/23/news.internet>.

Поступила в редакцию 23.05.2014 г.