

УДК 1 (091)

## ПРОБЛЕМА ВИРТУАЛЬНОЙ СМЕРТИ В СОЗНАНИИ СОВРЕМЕННОЙ МОЛОДЕЖИ

**Белокрылов Г. С.** – Студент факультета безопасности, Томский государственный университет систем управления и радиоэлектроники, e-mail: [belokrylov02@mail.ru](mailto:belokrylov02@mail.ru)

**Герман О. Н.** – научный руководитель, доцент кафедры философии и социологии, кандидат философских наук, Томский государственный университет систем управления и радиоэлектроники, e-mail: [miadegis@mail.ru](mailto:miadegis@mail.ru)

***Аннотация:** В данной статье рассмотрен феномен виртуальной смерти в сознании современной молодежи. Изучение данного факта посредством влияния духовной смерти на физическую.*

***Ключевые слова:** смерть, виртуальная реальность, симуляция, молодежь.*

## THE PROBLEM OF VIRTUAL DEATH IN THE MINDS OF TODAY'S YOUTH

**Belokrylov G. S.** – Student of the Faculty of Security, Tomsk State University of Control Systems and Radioelectronics, e-mail: [belokrylov02@mail.ru](mailto:belokrylov02@mail.ru)

**German O. N.** – Academic supervisor, Associate Professor, Department of Philosophy and Sociology, Ph., Tomsk State University of Control Systems and Radioelectronic, e-mail: [miadegis@mail.ru](mailto:miadegis@mail.ru)

***Abstract:** This article examines the phenomenon of virtual death in the minds of contemporary youth. It explores this fact through the impact of spiritual death on physical death.*

***Keywords:** death, virtual reality, simulation, youth.*

Тема исследования обусловлена повышением статистики самоубийств в молодежной среде. Так, например в 2019 году по данным Росстата в России было совершено 17 192 самоубийств, в результате которых погибло 14 299 мужчин и 2 893 женщин.

Одной из причин повышения смертности исследователи называют виртуальной зависимостью, которая особо актуальна именно в молодежной среде.

Чрезмерное погружение молодежи в виртуальную реальность, это обусловлено внешними и внутренними причинами. Внешние причины связаны с тем, что основные

процессы жизнедеятельности невозможно осуществить без учета современных IT технологий (соц. сети, игры, образование, виртуальные магазины и т. д.). Внутренние причины заключаются в том, что виртуальная реальность воспринимается как более полноценная, более зрелищная как в информационном плане, так и в общекультурном (возможность увидеть искусство, литературу, музыку и т.д. через виртуальную реальность). Таким образом виртуальная среда является средой, в рамках которой можно осуществить все свои запросы более оптимально и быстро. То есть пространство и время перестают играть существенную роль в процессе самореализации. Следовательно, можно обозначить проблему, что несмотря на кажущийся оптимальный способ существования в нем, тем не менее добровольное согласие на уход из жизни повышается. Необходимо рассмотреть проблемы данного феномена.

Виртуальная реальность приводит к духовной смерти. Идея физической смерти - это только проявление смерти духовной. Духовная смерть как смерть его личностного внутреннего мира. Но когда человек перестает существовать как личностное уникальное начало, он перестает проявлять свои человеческие специфические особенности.

Цель статьи заключается в том, чтобы раскрыть феномен духовной смерти в виртуальной реальности. Виртуальная зависимость является базовой причиной духовной смерти, которая может быть причиной смерти физической.

Задачи: Описание виртуальной смерти современной молодежи с философской точки зрения. Изучить возможные причины виртуальной зависимости. Раскрыть влияние виртуальной смерти на смерть физическую.

Методологической базой работы послужили труды следующих исследователей: философ-постмодернист и социолог Жан Бодрийяр, кандидат философских наук Карина Елена Николаевна, а также родоначальник виртуальной психологии Носов Николай Александрович.

Рабочая гипотеза: Виртуальная реальность воспринимается современной молодежью как наиболее полноценная, зрелищная, а потому желаемая. Ограниченность виртуальной реальности лишает человека свободы самоопределения по отношению к собственному бытию, что приводит к самозамыканию пустотности собственного сознания (как несобственного бытия) и отказу от себя как от уникального и неповторимого я, то есть к духовной смерти. Потеря смысла реального существования и отказ от реальной жизни - это мы и называем духовной смертью.

Из-за интенсивного развития компьютерных технологий и средств коммуникации, современный мир требует развития новых программных средств, которые бы максимально соответствовали требованиям людей. Программное обеспечение позволяет функционировать

сетевым структурам, таким как социальные сети, интернет площадки, различные форумы, игры и т.д., без которых современную молодежь сложно представить. Именно данные сетевые структуры направлены на разрыв означающего и означаемого, порождая виртуальные объекты в «виртуальном пространстве», наполняя виртуальный мир симулякрами и приводя к «утрате реальности в результате скольжения по знаковой поверхности» [1, с. 690].

Нынешний технологический прогресс разрешает каждому человеку без особого труда иметь свою роль в сетевых структурах. В силу этого технологии позволяют персонализировать себя в «виртуальном пространстве» так, как пожелает человек, а также расширить или же открыть для себя новые границы самоидентификации. Наиболее полно эта возможность представлена в сети Интернет.

Ведущей особенностью современных информационных технологий является их интерактивный характер. Именно с этим связывается становление «виртуального образа» [2, с. 4].

Актуализация реальности в сетевых структурах представляет собой виртуальную реальность. Что же такое виртуальная реальность? Это созданный техническими средствами искусственный мир, передаваемый человеку через ощущения. Человек в «виртуальной реальности» имеет множество различных возможностей, которых у него может не быть в реальности. «Полифоничная модель предполагает множество реальностей. Наличие виртуальной реальности в такой картине мира вытекает из многоуровневости реальности и способности одного уровня реальности порождать другой и быть рожденным предыдущим» [3, с. 7].

Для субъекта вне сети, виртуальная реальность перестает быть действительностью потому, что он перестает быть участником данной реальности, не переживает события, происходящие в ней, считая ее несуществующей и невозможной потенциально. «Таким образом, виртуальная реальность – это, с одной стороны, техногенное бытие, с другой, – неизбывная креативность человека и мира, неисчерпаемость действительности» [4, с. 69].

Общаясь с людьми в виртуальном диалоге, мы теряем живость, искренность, эмоциональную окраску речи и т.д., но при этом имеем свободу слова, отсутствие ограничений от принятых норм, анонимность, в случае чего не боясь физической расправы. «Именно «переживание» самой реальности, восприятие ее, идентификация себя в ней делает сетевые коммуникации для субъекта средой актуализированной реальности» [4, с. 69].

Виртуальная реальность сильно влияет на человека, вызывая у него зависимость, от чего тратится огромное количество времени, поскольку рамки понятия времени у субъекта в

данной реальности слишком размыты. Так, «виртуальная реальность как особого рода состояние сознания интерпретируется как результат необычной актуализации образа и характеризуется тем, что у человека изменяется восприятие пространства и времени, а продукт психической деятельности воспринимается как объективная реальность. В таком состоянии стирается грань между внутренним и внешним, субъективным и объективным, внутреннее переходит во внешнее» [4, с. 72].

Относительная казуальная свобода виртуальной реальности обусловлена тем, что:

1) в ней происходит взаимопроникновение полей реального, вымышленного, символического;

2) она является становящейся, а, следовательно, менее симметричной, более нестабильной. Вир Виртуальная реальность и реальность, которую она представляет или замещает, взаимно детерминируют друг друга [4, с 74].

Перейти в виртуал – значит полностью переключиться на свои самоощущения. От других психических производных, подобных воображению, виртуал отличается тем, что человек воспринимает и переживает его не как порождение своего собственного ума, а как объективную реальность. Таким образом, психическую виртуальную реальность можно рассматривать и как следствие «конструирования реальности» сознанием, и как особые состояния сознания [6, с.11].

«Если образ актуализируется в сетевых коммуникациях привычным способом, то процесс актуализации не рефлексивируется. Если же образ актуализируется непривычным способом, легче или труднее, чем обычно, то характер актуализации рефлексивируется, осознается как особое событие, соответственно легкости и приятности или трудности и неприятности самоощущения» [5, с. 10]. В сетевых структурах субъект теряет свою индивидуальность посредством нерелексивируемости, потому что субъект не осознает того, что он начинает тонуть в этой реальности. «Но при этом человек может полностью переключиться на свои самоощущения, перейти в виртуал, который бывает двух видов – гратуал при легкой актуализации или ингратуал при трудной актуализации образа» [5, с. 10]. Иными словами под гратуалом легкой актуализации Носов подразумевает общество, которое ставит себя выше виртуальной реальности, пользуясь сетевыми коммуникациями в меру и пользу. Тогда как ингратуал подразумевает поглощение субъекта виртуальной реальностью. «Таким образом, виртуальные объекты существуют только актуально, только «здесь и сейчас», пока в порождающей реальности происходят процессы порождения виртуальных

объектов. С окончанием процесса порождения соответствующие виртуальные объекты исчезают» [4, с. 72].

Субъект, находясь в виртуальной реальности, переходит на свои самоощущения. Субъект воспринимает виртуальный мир не как порождение собственного сознания, а как объективную реальность.

Исходя из данных доводов, можно сказать, что виртуальная реальность симулятивна. Виртуальные объекты являются по своей природе симулятивными и их можно представить как симулякры. В соответствии с этим следует заключить, что онтологический статус виртуальной реальности есть организованное пространство симулякров.

Разберемся более подробно:

Симуляция – это притворство, искусственно созданное утверждение или изображение чего-либо. Иными словами симуляция – заменяет реальные процессы и абстрактные сущности на их знаки, под которыми уже нет исходного значения, то есть на пустые знаки.

Симулякр – «пустой знак», который означает изображение, копию того, чего на самом деле не существует или же, симулякр можно назвать “пустым виртуальным телом”.

Как отмечает Ж. Делез, «симулякры не создают собственной реальности, они копируют, отражают то, что уже есть, они суть образы, подобия вещей. Человек не может овладеть ими, поскольку испытывает впечатление подобия. Этот симулякр содержит в себе иную позицию; наблюдатель становится частью самого симулякра, который видоизменяется и деформируется под влиянием его точки зрения» [7, с. 35].

Виртуальный мир, в котором оказывается человек в результате слияния компьютерной графики с возможностью непосредственного воздействия на события, принято называть киберпространством [8, с. 90].

«Новейшие программные и сетевые технологические разработки уже сейчас позволяют сделать пребывание в виртуальной реальности настолько доступным и притягательным, что реальный мир с его несовершенством, исканиями и тревогами начинает сдавать свои позиции симулятивному фантазмагорическому миру, где место социальности занимает симуляция». «Складывающееся положение дел указывает на то, что мир информационного общества преобразуется в тотальную симуляцию», что отмечал еще Жан Бодрийяр [4, с. 76].

Пространством, которое в значительной степени снимает «жесткость» социальных связей, предоставляя широкое поле для утверждения самого себя, где «другой» выступает уже в качестве виртуального объекта, – являются сетевые коммуникации. Актуализируется проблема невозможности интер-субъективности. Понятно, что, будучи последовательным, такой индивид должен брать исключительно на себя важнейшие жизненные решения, акты выбора, определение ценностей и так далее, как будто бы к этому больше никто не причастен. Именно такие возможности индивиду предоставляет виртуальная реальность. Сизиков в своей высказывание приводит такую специфику виртуальной коммуникации как:

«Отсутствие непосредственного контакта с оппонентом. Своего рода безопасность; Многовариантность и параллельность взаимодействий. Эти возможности выражаются в совершении пользователем от нескольких до сотен различных операций, сидя за своим компьютером; Отсутствие пространственных границ. Обмен информацией происходит мгновенно, не затрудняемый расстоянием; Упрощенный поиск новых человеческих ресурсов и установление связи на любое время, подкрепленное упомянутыми выше свойствами; Конструирование идентичности. В этом может выражаться реализация недостигнутых в реальном социуме представлений о себе» [4, с. 79].

В виртуальной реальности человек представлен как объектная симуляция. Специфика виртуальной коммуникации заключается в объект-объектной оппозиции, где происходит децентрации индивидуального «Я» и деперсонификации субъекта индивидуального «Я».

Субъект, в качестве виртуального объекта, выступая симулякротом в сетевых коммуникациях, – и есть та «маска», которая, множественна в своих проявлениях, хаотична, непредсказуема, «негарантируема» наличием «Я» за этой маской, не предзадана.

Таким образом отсутствие «Я» как субъекта виртуальной реальности погружаясь в виртуал перестает быть «Я» и фактически погибает для реального мира.

Фактически, виртуальная смерть «Я» для зависимых этим пространством субъектов приводит к обесмысливанию реальной жизни, т.к. субъект не желает отказываться от данного образа жизни, поскольку в данной реальности у него есть все, чего он хочет.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Андреева Е.В., Человек в информационном обществе: раскрытие складки. //: Материалы X юбилейного международного форума «Радиоэлектроника и молодежь в XXI веке»/ХНУРЭ, 2006. – 690 с.
2. Р. И. Зекерьяев Типы виртуальной личности интернет-пользователя.
3. Карина Е.Н. Виртуальная реальность: онтологический статус.
4. Е.В. Уханов «Смерть» субъекта в сетевых коммуникациях.
5. Носов Н.А. Виртуальная реальность// Вопросы философии.
6. Носов Н.А. Виртуальная психология // Труды лаборатории виртуалистики.
7. Е.М. Курмелева, Л.Ю. Мещерякова Симулякр и общество в современной социальной теории.
8. Емелин В., Виртуальная реальность и симулякры.