

УДК 316.614

А.А. ЧХЕАЙЛО

ПОТЕНЦІАЛ ВИЖИВАННЯ ЛЮДИНИ В УМОВАХ ПЕСИМІСТИЧНИХ ПЕРСПЕКТИВ

Чхейло Анна Андріївна – аспірантка кафедри теоретичної і практичної філософії Харківського національного університету ім. В.Н. Каразіна

У статті розкривається потенціал виживання людини у песимістичній реальності. Здатність людини адаптуватися до кризових станів є важливою умовою виживання усієї цивілізації. Автор аналізує альтернативи виживання шляхом трансформації людини у створеному нею середовищі.

Ключові слова: виживання, ідентичність, кіборг, віртуальна реальність, симулякр.

В статье рассматривается потенциал выживания человека в пессимистической реальности. Способность человека адаптироваться к кризисным состояниям является важным условием выживания всей цивилизации. Автор анализирует альтернативы выживания путем трансформации человека в созданной им среде.

Ключевые слова: выживание, идентичность, киборг, виртуальная реальность, симулякр.

In the article the potential of human survival in the pessimistic reality is reviewed. The ability of a person to adapt to crisis conditions is an important circumstance for survival of the whole civilization. The author analyses alternatives of survival by transforming of the human in the man-made environment.

Key words: survival, identity, ciborg, virtual reality, simulacra.

© А.А. Чхейло, 2012

Епоха постсучасності констатувала песимістичні перспективи щодо подальшого існування людини та не змогла протидіяти виникненню криз, різноманітних за своїм походженням та важкістю наслідків. Невизначеність майбутнього разом зі сценаріями подальшого розвитку людства свідчать про те, що людина опинилася на краю прірви, де її виживання залежить від пріоритетів найближчого майбутнього. Виживання людства в цілому можливе не лише завдяки успішній реалізації нових моделей цивілізаційного розвитку, які передбачають коеволуційну взаємодію людини з навколишнім середовищем. Велике значення має людський потенціал виживання в умовах песимістичних перспектив подальшого існування людства на Землі.

Стаття ставить за мету розкрити зміни, які необхідно зазнати людині, щоб вижити у світі, де посталала проблема втрати не лише ідентичності, але й особистісного самовизначення.

Для здійснення поставленої мети необхідно залучити досить широкий культурний контекст – від досліджень з філософської антропології до науково-фантастичних творів, які мають властивість акумулювати та надзвичайно трагічно описувати значущі мрії й побоювання сучасних людей.

У соціально-філософських дослідженнях проблема виживання людини в умовах трансформації сучасності найбільш вагоме місце посідає в роботах таких авторів, як Ж. Бодрійяр, Ж. Дерріда, Ж. Делез, Д. Белл, У. Бек, М. Фукуяма, Ю. Хабермас, а також у працях вітчизняних авторів: О.Г. Білоруса, А.В. Толстоухова, М.М. Кисельова, М.І. Хилько та інших дослідників сучасного суспільства, які вказують на те, що нові взаємовідносини людини зі світом сприяли становленню нового штучного середовища, яке є досить агресивним як до природи, так і до духовної культури.

Можливість трансформуватися, адаптуватися до нових умов є важливою підставою для вижи-

вання цивілізації та продовження історії. Людина настільки перетворила навколишнє середовище, що сама стала заручником змін, які роблять неможливим збереження існуючих параметрів людського буття, вона вже «не вміщається в межі наявного буття природи та суспільства. Звідси – її безупинне прагнення до самооновлення» [4, с. 12]. Передчуттям цих подій була сповнена філософія ірраціоналізму. Ф. Ніцше пророкував неминучість змін, вичерпання потенціалу традиційної релігії, моральності та культури в цілому. В новому тисячолітті фраза «людина є те, що необхідно подолати» [9, с. 10] вже не виглядає викликом суспільству, яке зайшло в глухий кут, але відображає наполегливі вимоги часу. Крім того, досвід створення образів майбутнього ґрунтується на екзистенціалізмі, оскільки своєрідність даної традиції полягає в тому, що екзистенціалізм, по-перше, протестує проти особистої капітуляції перед «глобальними проблемами», по-друге, намагається вивести з апокаліптичного переживання історії нові загальносвітоглядні постулати. Екзистенціалізм, заперечуючи об'єктивність, теоретизування реальності та направленості на пізнання сутності, які є характерними для класичної філософії, концентрує увагу на переживаннях суб'єкта, а тому претендує на статус філософії істинного гуманізму.

Приймаючи принципову непередбачуваність розвитку такої складної системи, як суспільство, необхідно зупинитися на двох важливих моментах: по-перше, невід'ємною частиною майбутнього є різноманітні за походженням та тяжкістю наслідків кризи; по-друге, сучасна культура накладає деякі обмеження на можливості моделювання майбутнього в цілому та людини зокрема. Мова йде про фундаментальні опозиції «сцієнтизм - антисцієнтизм», «техноцентризм - природоцентризм» [10]. В рамках, які створюються цими полюсами, альтернативи вижи-

вання людини зводяться до наступних образів.

Перший образ – кіборг. Термін «кіборг» впроваджений Манфредом Е. Клайнсом та Натаном С. Клином у зв'язку з їх концепцією розширення можливостей людини для виживання поза землею. Ця концепція є результатом роздумів на тему необхідності більш близьких відносин між людиною та машиною, в залежності від розвитку космічних досліджень.

Кіборг – центральний персонаж кібер-утопії, людина-машина, створена у відповідь на виклик високих технологій кінця ХХ ст., спокуса, яка втілює новий образ бажання. Він є гібридним станом, який уособлює найантигуманніші фантазії сциєнтистів, учених апокаліптичного напрямку та втілює ідеї постлюдського виміру, надприродного об'єднання людського та штучного. Кіборг – це торгова марка біотехнологій, генної інженерії, імплантованих органів, що деконструюють протиставлення природи та цивілізації [7, с. 56].

Образ кіборга, що затвердився у масовій свідомості завдяки масовій культурі, двоїстий та суперечливий. З одного боку, кіборг – машина, яка руйнує, викликає жах своєю могутністю та досконалістю, з іншого боку – новий месія, який рятує людство, персоналізований образ «гуманної» науки. Через перетворення тіла в безвідмовну та ефективну машину людина має надію вижити в найнесприятливіших умовах, які очікуються в майбутньому.

В екзистенційному плані образ кіборга є логічним продовженням розвитку цивілізації за рахунок подолання залежності від природи, що приймає форми повної відмови від зв'язку з природністю, культивує найповнішу «неприродність» в людині та її самоідентифікація з технічною реальністю. Трансформуючись у кіборга та втрапивши «природну» тілесність, людина здатна виживати в агресивному навколишньому середовищі. В той же час механічна надлюдина може втратити потребу в єдності з природою, бути незалежною, та проблеми збереження довкілля втрачуть будь-який сенс, а світ перетвориться на велику машину, чужу життя [1].

Техноцентристська альтернатива «від людини до кіборга» у своїй конструктивній, оптимістичній інтерпретації здатна забезпечити виживання за допомогою удосконалення технічних засобів та все більш глибокої їх інтеграції з людським організмом. У результаті вдосконалення технологій людина не лише змінює світ, засвоюючи нові ступені свободи, вона отримує можливості структурувати себе.

Другий образ – ельф. Даний образ не такий внутрішньо суперечливий, як фігура людина-машина, але він вступає в конфлікт з існуючими стандартами масового суспільства споживання. Ельф концентрує в собі елементи природоцентристської альтернативи виживання людини.

У ХХ столітті виникає новий напрям у літературі – жанр фентезі. Засновником та класиком цього жанру вважають англійського письменника Джона Руеля Толкієна, автора відомого твору «Володар кілець» [11]. Є підстави розглядати створений Тол-

кієном світ ельфів втіленням, можливо, неусвідомлених надій сучасних людей на більш гармонійні відносини з природою та соціальною стабільністю.

Важливі характеристики ельфів у фантазійній реальності – мудрість, безсмертя, любов до природи, глибока повага до життя, їм не властива жадібність та прагнення до накопичення [11]. Цей набір якостей можна розглядати як соціально значимий ідеал, що є невід'ємною частиною уявлень про виживання.

Заслужує на увагу ще одна обставина життя ельфів – їх значно менше, ніж людей та представників інших рас, які населяють казковий світ. Втрата кожного стає для ельфів справжньою трагедією. Можливо відносно невелика чисельність слугує розумною винагородою за гармонійне існування [11]. Саме тут простежується популярна у сучасній науці ідея депопуляції для зниження антропогенного тиску на біосферу.

Популярність фентезійного жанру пояснюється тим, що ідеї перетворення людини, які транслюються через образ ельфів та інших мудрих істот, близькі багатьом сучасним людям, які очікують досконалості більше від світу майбутнього, ніж від навколишнього середовища. Образ ельфа, невід'ємний від сучасного культурного контексту, не тільки вигадка письменників, але й прихований стимул наукової творчості, зразок для перетворення сучасної людини та умов її існування.

Природоцентристська альтернатива «від людини до ельфа» заснована на можливості виживання за рахунок корінної зміни світогляду сучасної людини, вдосконалення моральних основ її існування. Мова йде про подолання деперсоналізації, деструкції самоідентифікації, уніфікації психологічних характеристик соціуму та набуття людиною унікальності.

Третій образ – мрійник. Цей образ відображає важливу людську якість, а саме: здатність здійснити втечу від дійсності в світи, які продукуються уявою – віртуальні реальності, до яких принципово зводиться реальність як така завдяки неминучому її конструюванню у сприйнятті суб'єкта. Залежно від ступеня розвиненості, мрійливість сприяє виживанню та адаптації до умов навколишнього середовища. Крім того, мрійливість формує споглядальну спрямованість характеру та допомагає розвитку внутрішнього світу людини.

Сучасні комп'ютерні технології суттєво змінюють зміст як кіно та телебачення, так і всіх сфер соціального (від мистецтва до економіки, політики та моралі). Головним ефектом впливу електронно-цифрових засобів комунікації стає перехід від модерних настанов глобалізації до постмодерних, внаслідок чого формуються численні мозаїчні культури, підпорядковані логіці постраціональної комунікації як мережної форми віртуального єднання спільнот. Віртуальна реальність при цьому виступає як ідеальна, зразкова, вища реальність, на яку спрямовуються бажання суб'єктів комунікації, самовизначення яких відбувається завдяки створюваним електронними засобами комунікації симулятивним образам «Я» та «світу», де «суб'єкт» завжди залишається

ся квазісуб'єктом комунікативної дії [3, С. 140].

У сучасному світі мистецтво створення ілюзій за допомогою радіо, кіно, телебачення, глобальної мережі Інтернет та комп'ютерних програм досягло такої досконалості, що викликає небезпеку розмежування дійсного та віртуального, ілюзорного.

Важливо зазначити, що техноцентрична альтернатива розвитку людини «мрійник» нерозривно пов'язана з загрозою повного розриву з вихідною реальністю, тобто зі світом природи. Якщо віртуальна реальність із засобу виживання перетвориться в сурогатний замінник життя, то людство ризикує зійти з історичної дистанції.

Образ «мрійник» можна розглядати як нагоду подолання криз за допомогою реальності, яка створена уявою і технічними засобами, та здійснює у людському бутті ряд наступних важливих функцій [3].

По-перше, віртуальні світи можуть використовуватися в освітньому процесі. Комп'ютерне моделювання руйнування біосфери викликає чималі суспільний резонанс та залучає людей до аналізу соціальних і екологічних проблем. Використання інтерактивних програм може стати засобом формування ноосферної свідомості та розширити уявлення людей про процеси загальнолюдського значення.

По-друге, віртуальний простір є важливим елементом діалогу культур. Спілкування між представниками різних держав, націй, віросповідання позитивно відбивається на розповсюдженні концепцій виживання та сприяє їх практичному втіленню. У глобальній мережі Інтернет знаходиться велика кількість різноманітних матеріалів з актуальної екологічної та соціальної проблематики, існує багато спеціалізованих сайтів природоохоронних організацій, благодійних фондів, які об'єднують людей з різних країн у боротьбі за виживання.

По-третє, ілюзія, яка створюється уявою людини при читанні книг, перегляді телепрограм, роботі з інформаційними ресурсами Інтернет та при інших формах інтеграції в штучне «середовище життя», можуть слугувати, в значній мірі, рятувкою «ін'єкцією для цивілізації» (С.Лем), компенсуючи психічні витрати, викликані невдоволеністю та страхом перед кризами, що насуваються.

Таким чином, у рамках техноцентричної альтернативи «мрійник» розглядається як можливість виживання людства за допомогою створення та експлуатації віртуальної реальності як реальності, змодельованої комп'ютером. Поглинання суб'єкта розглянутою у такий спосіб віртуальною реальністю призводить до багатьох наслідків як фізичного, так і психологічного характеру. Перш за все це стосується певного дисбалансу світосприйняття суб'єктом та проблематизації його ідентичності, що передбачає заперечення зв'язків між тілом та особистістю.

Четвертий образ – симулякр. Цей образ представлений у концепціях французьких постмодерністів Ж. Батая, Ж. Бодрійяра та Ж. Дельоза. Культурологічна модель постмодерністської філософії, розчинивши людину, сприяла зникненню і самого

індивіда, визнавши гуманізм як метанаратив та залишивши людину без божественного начала, створила новий антропологічний образ людини. Такий ракурс репрезентує процес симуляції як невпинне оживлення симулякру, за допомогою переживання буття в його безпосередності, а сам симулякр як свідчення та інструмент досягнення буття, що повсякчас вислизає.

З легкої руки Ж. Батая «симулякр» став предметом розгляду багатьох дослідників. Найбільшої популярності набула концепція симуляції Ж. Бодрійяра. У своїй роботі «Симулякри та симуляція» [2] він стверджує, що симуляція як мімікрія, щоб вижити, та симуляція як стратегія гіперреальності підпорядковується принципу переживання. Переживання-споглядання на рівні симуляції поступається місцем переживанню-діяльності, яке досить абстрактно може бути визначено як «боротьба проти неможливості жити, ... боротьба проти смерті всередині життя» [2, с. 78].

«Симулякр – латиною означає привид або двійник, тобто дещо подібне реальній речі, але те, що є лише привидом та замінює цю річ, і є її мертвою імітацією. Це значення перехрещується і з латинським словом «симуляторум», яке підкреслює значення живої гри, що є природним, адже мертва імітація живого розігрується саме живою істотою, тобто людиною, та нею оживляється» [8]. Актуалізуючи, вдихаючи життя в симулякр людина здатна знайти сенс, а отже, опанувати смерть буття. Симуляція як переживання-дія направлена на подолання різноманітних життєвих проблем, це актуальний процес, під час якого можливі різні відношення переживання та реальності: викривлення, пристосування, ідеалізація реальності, чуттєво-практичне перетворення дійсності.

Людина виступає в ролі медіуму переживання протягом усієї своєї історії. Неможливість «передати» переживання, продовжити його, що зробила безсмертними моменти сенсу, підштовхує людину на все більш протиприродні способи вираження. Так сформувався символічний простір, символічне середовище людини. Найважливіші моменти людського життя (народження, смерть) з давніх-давен переживалися колективно. А колективне переживання та співучасть перетворювали, і досі перетворюють, симулякр у символ – розгорнутий знак миттєвого стану, здатний занурюватися до сенсу [4, с. 89].

Не менш цікавою є інтерпретація симулякра у зв'язку з проблемою ідентичності запропонована Ж. Дельозом. Симулякр характеризується дослідником як позбавлений підстав, подібності, той, що приховує відсутність схожості та внутрішній дисбаланс. Ж. Дельоз акцентує увагу на помилковості визначення симулякру як «копії копії». Таке визначення нівелює різницю між природою копії та природою симулякру.

Ж. Дельоз пропонує на розгляд дві формули: «розрізняється тільки те, що подібне» та «тільки різне може бути подібне одне одному». Два способи прочитання світу відповідно визначають світ копій та світ симулякрів. Коли ми уявляємо відмінність з точки зору попередньої схожості, з точки зору іден-

тичності, то визначаємо світ як зображення – світ копій або репрезентацій. Уявляючи подібність як результат невідповідності та непорівняності, ми визначаємо світ як фантазм, простір симулякру. Таке вирішення знімає проблему сутності та подоби, моделі та копії. Симулякр «стає притулком позитивної влади, яка заперечує оригінал та копію, модель та репрезентацію» [6, с. 226].

Таким чином, у рамках постмодерної альтернативи «симулякр» пропонує можливість виживання за допомогою симуляції як можливості відірватися від рефлексивного рівня, заданого правилами існуючого суспільства, відкрившись світу екзистенціальних переживань, світу смислу, який повсякчас вислизає. Сучасність з її кризовим соціумом спотвореної реальності продукує такі ж спотворені форми суспільних зв'язків, породжує новий тип людини, яка розсипається на образи. Яка, щоб ви-

жити, врятувати себе, переключається на іншу реальність – на світ гри, театральної зумовленості зі своїми власними значеннями і облаштуванням. В умовах песимістичних перспектив людина намагається віднайти єдиний життєвий смисл, у якому образи стають способом виживання людини. Образи, замість справжніх облич, є дотриманням норм буття знедоленої людини, життя якої плине поза людськими моделями, які можуть бути як результатом вільного вибору, так і нав'язаними особі ідеологією чи мас-медіа.

Проаналізовані альтернативи не вичерпують всю багатоманітність можливостей, відкритих для людства в його прагненні до виживання, але, в свою чергу, охоплює найбільш актуальні тенденції в сучасному суспільстві, наукові прогнози вчених та важливі соціальні очікування.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Белялетдинов Р.Р. Кибер-человек: взгляд в будущее [Текст] / Р.Р. Белялетдинов // Человек. – 2006. – № 6. – С. 128-131.
2. Бодрийяр Ж. Симулякри і симуляція [Текст] / Ж. Бодрийяр; пер. з фр. В. Ховтун. – К.: Видавництво Соломії Павличко «Основи», 2004. – 230 с.
3. Висоцька О.Є. Ефекти впливу електронних засобів комунікації на суспільні процеси [Текст] / О.Є.Висоцька // Практична філософія. – Київ: ПАРАПАН, 2009. - №1 (№ 31). – С. 134-141.
4. Горячковская А. Человек и симулякр [Текст] / А. Горячковская // Вісник Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна. Серія: Теорія культури та філософія науки. – Х.: ХНУ, 2007. – №776. – С. 83-90.
5. Гусейнов А. А. Что мы такое? [Текст] / А.А. Гусейнов// Человек. – 2001. – № 2. – С. 5-19.
6. Делез Ж. Платон и симулякр [Текст] / Ж. Делез; пер. с фр. Е.А. Наймана// Интенциональность и текстуальность. Философская мысль Франции XX века. – Томск: Издательство «Водолей», 1998. – С. 225-241.
7. Женщина и визуальные знаки [Текст] / Коллект. автор.; под ред. А. Альчук. – М.: Идея-Пресс, 2000. – 280 с.
8. Мамардашвили М.К. Беседы о мышлении [Электронный ресурс] / М.К. Мамардашвили // Режим доступа: <http://www.psychology.ru/library/00055.shtml>.
9. Ницше Ф. Так говорил Заратустра. Книга для всех и ни для кого [Текст] / Ф. Ницше; пер. с нем. В.В. Рынкевич. – М.: Интербук, 1990. – 301 с.
10. Пригожий И. Фило-софия нестабильности [Текст] / И. Пригожий // Вопросы философии. – 1991. – № 6. – С. 46-57.
11. Толкиен Д.Р.Р. Властелин колец, [Текст] / Д.Р.Р. Толкиен; пер. с англ. Н. Григорьева, В. Грушецкий. – М.: Азбука, 2000. – 1100 с.