

ВИРТУАЛЬНАЯ СМЕРТЬ: КОНСТИТУИРОВАНИЕ ПУТЕМ НЕВОЗМОЖНОГО

В статье рассмотрен факт репрезентации такого явления, как смерть в виртуальной реальности и влияние этого факта на процесс виртуального конституирования, а также стратегии виртуального совладания со смертью.

Ключевые слова: смерть, виртуальная реальность, виртуальное конституирование, стратегии совладания.

Постановка проблемы

Смерть. Это слово вызывает неоднозначный ряд визуальных, слуховых, а может и вкусовых образов. Нам известны такие фразы, как: «Страх смерти», «Видения смерти», «Жизнь после смерти» и так или иначе, мы обдумываем для себя сам факт смерти, факт смерти близких и размышляем о моменте, когда нас самих не станет. Мы инстинктивно пытаемся защититься от страха смерти, уберечь психику от неотвратимого, а значит, весьма травмирующего переживания: шутим по поводу смерти, надеемся на достижения в области медицины, стараясь продлить время жизни, пользуемся средствами, маскирующими наш истинный возраст и так далее. Новое время создает новые механизмы защиты, и виртуальная реальность также используется как инструмент в противостоянии со страхом смерти. Но прежде, чем пояснить свою точку зрения, выясним, как страх смерти детерминирует интрапсихические процессы.

Мировая история насыщена примерами попыток совладания со страхом смерти. В парадигме Христианства смерть рассматривается как конечная точка, место суда и окончательного расчета за единственную попытку жизни. При этом сама жизнь рассматривается в качестве подготовительного процесса, наполненного ритуалами и правилами, детерминирующими правильность данной подготовки. Воскресение, представляющее собой плотскую метафору [1], является знаком успешного завершения жизни, выстроенной согласно правилам совладания со страхом смерти, одобренным христианской моралью. В свою очередь, Тибетская книга мертвых постулирует необходимость осознанного поведения в смерти для получения освобождения от земных воплощений и предлагает инструментальное понимание или надежду.

В «Символическом обмене и смерти» Ж. Бодрийяр пишет: «Смерть — это всегда уже имеющийся избыток и доказательство того, что жизнь недостаточна лишь при изъятии из нее смерти, что жизнь существует лишь при вторжении в нее смерти и при обмене с ней, иначе она обречена на дисконтинуальный режим ценности, а значит на абсолютный дефицит» [1, 277]. Как и любое желание, *желание жить*, следуя представлениям о желаниях Ж. Лакана, проявляет себя только при объективации через потенциальный страх утраты, страх смерти. Препятствием, необходимым для того, чтобы ощутить *желание жизни как объект желания*, будет выступать, пускай и находящийся в «фоновом режиме», страх того, что все конечно.

Человечество, давно признавшее факт своей конечности и, подтверждающее это историей каждого отдельно взятого субъекта, создает то, что А. Шопенгауэр называл *мировой волей*. «Не имея ни в чем своего основания, она является основанием для всего существующего: порождает все (путем процесса объективации) и управляет всем. Воля человека — воля, существующая в каждом человеческом индивидуе, — есть не более, чем объективация этой мировой воли» [7, 29]. Мировая воля как коллективный фантазм планетарного размера, включив однажды субъект в свою систему, использует его одновременно с целью собственной репрезентации и как источник нового материала для постоянного конституирования. Обретая знания путем объективации воли, субъект также получает и коллективные переживания, и страхи, в том числе и страх смерти.

Существует ли возможность разорвать связь с мировой волей? «А. Шопенгауэр признает такую возможность, но путь к этому лежит через деиндивидуализацию, десубъективацию, устранение границы между «Я» и «не-Я», забвения себя и превращения в чистый субъект познания» [2, 29]. Подобную идею высказывает и А. Робертс, автор «The Mcatrix derided», книги, пародирующей трилогию «Матрица» братьев Вачовски. А. Робертс описывает реальность, полную клише, копий и подражаний, мир, в котором господст-

вуют всемирно раскрученные бренды, а каждый стремится быть похожим на какую-то знаменитость. Выскользнуть из объятий системы способен только тот, кто не поймался на наживку глянцевого образа, тот, кто не стремится стать кем-то. В противовес Нео, имя «избранного McAtrix» — Немо, Никто.

Процесс утраты личности характерен для виртуальной реальности тогда, когда речь не идет о сетевых коммуникациях. До тех пор, пока субъект никак не персонализирован и за ним не закреплена одна или несколько виртуальных имаж, он представляет собой чистый субъект познания, один из миллионов таких же неопредмеченных, познающих *реальный мир* сквозь призму виртуального, сущностей.

Уйти от мировой воли, а значит и от страха смерти, субъект сможет, если откажется от ядра, его создающего, или делегирует качества собственной субъектности некоему объекту, запустив механизм децентрации. И здесь мы возвращаемся к виртуальной реальности, в поле которой возникнет *имаж*, наделенное свойствами субъекта и его пассивным опытом. С. Жижек пишет: «Перенесение на другого моего пассивного опыта представляет собой гораздо более загадочный феномен, нежели активность посредством другого: в случае с интерпассивностью я децентрирован значительно более радикальным способом, чем при интерактивности, поскольку интерпассивность лишает меня самого ядра моей субстанциональной идентичности» [2, 32]. Итак, децентрировав «Я» с помощью создания виртуального образа (страница пользователя социальной сети или персонаж в компьютерной игре, не важно) субъект получает доступ к широкому спектру возможностей, не только оберегающих от страха смерти, но и способствующих фантазматическому конституированию личности.

Целью статьи является описание возможных способов совладания со страхом смерти при помощи механизмов виртуальной реальности, а также влияние виртуальных способов совладания на процесс виртуального конституирования.

Изложение основного материала

Исследуя трансформацию современного общества и социальных процессов, Ж. Бодрийяр указывает на тот факт, что мертвые постепенно вытесняются из повседневной жизни общества живых: «...из домашней интимности на кладбище (этот первый сборный пункт, первоначально еще расположенный в центре деревни или города, образует первое гетто и прообраз всех будущих гетто), затем все дальше от центра на периферию, и в конечном счете — в никуда, как в новых городах или современных столицах, где для мертвых уже не предусмотрено ничего, ни в физическом, ни в психическом пространстве» [1, 234]. Психологическая защита — вытеснение, реализованная в общекультурном масштабе, вытесняет умерших в область бессознательного бытия. Вытесняемый страх мимикрирует, растворяясь на теле современного мегаполиса. И являясь формально несуществующим и расформированным благодаря мотивированному забыванию, порожденному непосредственно обществом, институт умерших возвращается на всех уровнях социальных коммуникаций. «Но мы ведь знаем, что означают такие ненаходимые места: раз больше нет фабрики, значит труд теперь повсюду, — раз больше нет тюрьмы, значит изоляция и заточение повсеместны в социальном пространстве/времени... Раз нет больше кладбища, значит, его функцию выполняют все современные города в целом — это мертвые города и города смерти. А поскольку операциональный столичный город является и завершённой формой культуры в целом, то значит, и вся наша культура является просто культурой смерти» [1, 234]. Маркеры мимикрировавшего и вернувшегося страха смерти заметны повсеместно: стремясь пересилить смерть, медицина регулярно производит и воспроизводит труп как начальный и конечный продукт своей деятельности, бесконечные средства по уходу за кожей и всевозможные краски для волос стремятся магическим образом спрятать истинный возраст своего владельца, страховые полисы предлагают мнимый контроль над возможными негативными проявлениями окружающей среды. Экспансия проявлений страха смерти заметна также и в поле виртуальной реальности. Как представляется, виртуальные проявления стратегий совладания со страхом смерти будут представлять своего рода метафорический компромисс между декларируемыми функциями виртуальной реальности (общения, поиск информации и т. д.) и бессознательными потребностями субъекта-пользователя. Рассмотрим подробнее варианты таких компромиссов.

Исходя из представления, что виртуальная реальность выполняет защитно-компенсаторную функцию, мы можем выделить несколько факторов, способствующих совладанию со страхом смерти:

- онтологические особенности виртуальной реальности;
- возможность создания нескольких виртуальных имаго;
- возможность контролировать время и место смерти.

Онтологические особенности виртуальной реальности. Как и любая психическая реальность (в том, что виртуальная реальность является психической не возникает сомнений), виртуальная реальность обладает рядом свойств, детерминированных совокупностью фантазмов ее участников. Важно отметить, что в поле виртуальной реальности отсутствует время как фактор, определяющий процессы старения (и в конечном итоге — смерть), а также нет «физической угрозы» существованию в форме вредоносного влияния окружающей среды, необходимости дышать и питаться, что значит, что созданные пользователями виртуальные образы теоретически могут существовать вечно. Редуцировав биологическую составляющую виртуального субъекта до минимума (пол и возраст), но не лишая при этом виртуальный конструкт, созданный пользователем необходимой функциональности, поле виртуальной реальности выводит идею бессмертия на некий новый уровень. Благодаря тому, что основной формой общения, а, следовательно, и саморепрезентации и конституирования, в виртуальной среде является обмен текстовыми сообщениями, даже в ситуации, когда вместо создателя цифрового имаго в сеть выходит другой пользователь, виртуальный социум все равно косвенно будет подтверждать факт «жизни» его автора. Специалист по виртуалистике из «Шлема Ужаса» В. Пелевина, описывая одну из героинь, говорит следующее: «...феноменологически она существует в виде неясно откуда берущихся сообщений, подписных Ариадна» [5, 40]. Даже в случае, когда пользователь долгое время отлучен от сетевых коммуникаций, на его почтовый ящик приходят письма и уведомления, постоянные читатели «Живого журнала» оставляют ему свои комментарии, а спам-машины продуцируют индивидуально ориентированные предложения. Таким образом, имаго, однажды созданное и интегрированное в референтный виртуальный социум, который есть у 75% пользователей-мужчин и 80% пользователей-женщин, способно даже безмолвным присутствием практически бесконечно подтверждать бессмертие своего создателя. Виртуальный субъект может «умереть» только в случае, если его создатель намеренно откажется от него и удалит или иным способом утратит контроль над цифровым альтер-эго. Интересно, что при восстановлении утраченного аккаунта, 90% пользователей-мужчин и 77% женщин сохраняют выбранное ранее виртуальное имя или прозвище, в то время, как виртуальная внешность — аватара — изменяется в 48% у пользователей-мужчин и в 37% у пользователей-женщин.

Возможность создания нескольких виртуальных имаго. Еще один способ совладать со страхом смерти, представленный в поле виртуальной реальности — это создание множества цифровых альтер-эго. При очевидном отсутствии функциональных различий между виртуальными конструктами, процесс создания многочисленных цифровых протезов становится маркером, насыщенном бессознательным содержанием ситуации. Речь может идти о совладении со страхом смерти путем адаптации через избыточность. Выступающий одновременно в качестве родителя и ребенка пользователь наделяет «виртуальных детей» различной внешностью, именами, взглядами на жизнь до тех пор, пока выплеснутое наружу, но обращенное, по сути, к самому себе либидо не запустит процесс конституирования реального «Я». Ж. Лакан рассуждает: «Я — продукт нарциссизма, стадии развития, переходной от аутоэротизма к объектной любви» [4, 30]. Поливариантность виртуальных объектов, появившихся в результате отщепления от образа, сформированного регистром воображаемого, создает виртуальный «плавающий субъект». Редактор американского журнала «Weird» К. Келли так описывает свое функционирование в Сети: «Сегодня я был в толпе людей, наблюдавших за тем, как босоногий мужчина ест грязь; потом лицо поющего мальчика начало плавиться; потом Санта спалил свою елку; потом, на самой макушке мира, я плавал внутри глинобитного дома; потом кельтские узлы неожиданно развязались; потом какой-то парень сказал мне формулу для изготовления чистого стекла; потом я наблюдал за собой — в старших классах школы, за рулем велосипеда. И это всего лишь несколько моих первых минут в Интернете» [3, 122].

Создавая очередное имаго, субъект-пользователь, не переставая, будет возвращаться к проблеме отсутствия законченного зрительного образа, ввиду того, что большинство сетевых коммуникаций не предполагают наличие «виртуального тела», а сам пользователь представлен совокупностью отдельных

функциональных элементов — прозвища, аватары, цитаты и т. д. Ж. Лакан пишет: «...инстанция Я формируется отчуждающей индентификацией, основанной на изначальной нехватке телесной целостности» [5, 31]. Следуя его логике, множественные виртуальные личности могут быть классифицированы как зафиксированные и персонифицированные бессознательные переживания, возникшие во время формирования регистра воображаемого. В то время, как законченный образ тела в зеркале приходит на смену неопределенному хаосу телесных ощущений ребенка, закрепляя возможные практики удовлетворения за конкретными областями тела, потенциально бесконечное число виртуальных личностей, создаваемых субъектом, возвращают его на стадию Зеркала, повторно открывая перед субъектом возможности полиморфно-перверсивных удовольствий. К такому способу совладания прибегают 12% пользователей-мужчин и 17% пользователей-женщин.

Возможность контролировать время и место смерти. Данная стратегия совладания продиктована желанием защититься от обсессивного страха перемен и невозможности их контролировать. В отличие от сетевых коммуникаций, компьютерные игры — это череда ситуаций, в которых виртуальный субъект находится в постоянной опасности. Окружающая среда однозначно враждебна: те, с кем можно пообщаться, четко делятся на «синергистов» и «антагонистов», а продуктивность взаимодействия цифрового альтер-эго субъекта-пользователя с окружающей его действительностью, и степень удовольствия, получаемого в процессе игры, будут зависеть от того, насколько правильно «настроен» цифровой образ. Если пользователю удастся реагировать адекватно, игра продолжается долго, если нет — персонаж умрет. Но на смерти персонажа игра не заканчивается: защитный механизм «всемогущий контроль», воплощенный в комбинации клавиш Save и Load, может бесконечное количество раз возвращать персонажа к жизни на некотором, предваряющем только что пережитую смерть, этапе. Указанный механизм не только значительно снижает тревожность, связанную с потерей значимого объекта, но и постепенно формирует нарциссическое чувство всемогущества, так как субъект-пользователь, используя информацию полученную перед смертью персонажа, сможет избежать травмирующей ситуации в будущем.

Иначе складывается ситуация в MMORPG — многопользовательских он-лайн-играх, когда виртуальное тело сформировано и визуализировано самим игроком, субъект-пользователь, децентрирован благодаря процессам интерпассивности, а в качестве «синергистов» и «антагонистов» выступают другие игроки. Образ, с которым оперирует пользователь, всегда здоров, сыт и не требует отдыха, так что сам по себе он самодостаточен и однажды созданный, может «жить» вечно. Ситуации, где персонажу будет что-то угрожать, возникают лишь тогда, когда субъект-пользователь в угоду своему нарциссизму начинает улучшать имеющийся виртуальный конструкт, добывая главную ценность виртуальных миров — игровой опыт. Одновременное функционирование множества игроков исключает возможность использования защитного механизма Save/Load, что снова делает виртуальный образ уязвимым и смертным, но, как и в случае с одиночными играми, в MMORPG смерть — это не финал. Каждый раз после смерти образ будет возрожден, но в качестве платы за перерождение потеряет часть драгоценного опыта.

Резюмируя активность в многопользовательских он-лайн-играх, можно выделить следующую закономерность: чем больше опыта получает игрок, тем больше опыта ему понадобится в будущем, следовательно, сильнее будет его желание избежать смерти персонажу. Комментируя Батая, М. Бланшо пишет: «Все это происходит так, словно человек располагает такой способностью к смерти, которая намного и некоторым образом бесконечно превосходит то, что ему надо для смерти, и это смертное излишество человек смог обратить своим могуществом, силой этого могущества он создал мир, включился в труд, стал производителем, самопроизводителем» [6, 70]. Шаг за шагом преодолевая смерть, и изменяясь благодаря полученному опыту, виртуальный образ персонажа будет способствовать фантазматическому конституированию субъекта-пользователя, находящегося в поле коллективного фантазма, созданного совокупностью проецируемой в виртуальную реальность интропсихической информации его самого и других игроков. Виртуальный конструкт, с которым оперирует субъект-пользователь будет представлять своего рода аналог древнеегипетской статуэтки ушебти. Такие статуэтки хоронили вместе с умершими, и основной задачей ушебти было обеспечить своего хозяина пропитанием и освободить от тяжелой работы в загробном мире. Поэтому ушебти брали на себя имя хозяина. Благодаря механизмам децентрации [2],

ушепти цифрового мира приймає на себе обов'язок умирати, реалізуючи бессознательний сценарій свого господаря в безпечної формі фантазми. Коментуючи такого роду децентралізацію, С. Жижек пише: «Достатньо згадати діяння феномена перенесених/зміщених емоцій — от так називаних плакальщиць (жінок, нанимаємих для оплакування покійників на похоронах) в примітивних суспільствах, до "сміха за кадром" на телеекранах і надяганні екранних масок в кіберпросторі. Коли я конструюю "ложний образ", який виступає замість мене в віртуальному суспільстві, учасником якого я являюся, <...> емоції, які я відчуваю і «придумую» як частину мого екранного образу, не є просто ложними, хоча (то, що я переживаю як) моє "істинне я" не відчуває їх, вони тим не менше в певному сенсі "істинні"» [2, 13]. Таким чином, процес співпадіння здійснюється завдяки роботі фантазми і неодноразовому асимптотичному наближенню до первинних емоцій, пов'язаним з страхом смерті.

Выводы

Підводячи ітоги розгляду явища смерті в віртуальному світі, можна сказати, що цей процес відрізняється від інших, розглянутих нами раніше. Як і в разі з віртуальним спілкуванням, віртуальним сексом або віртуальним вбивством, ми децентровані від суб'єкта дії — не ми умиремо, а інший помирає замість нас. Однак, в разі з віртуальною смертю в арсеналі нашого досвіду немає досвіду *реальної смерті*, з яким ми могли б порівняти досвід віртуальної смерті, як порівнюємо досвід віртуального і реального спілкування або сексу. Ж. Бодрийяр пише: «Навіть незначуща доза смерті негайно створила б таку надлишковість, таку амбівалентність, що рухнула б вся гра цінностей» [1, 276]. Чи руйнує віртуальна смерть систему наших цінностей? Можливо, ні. Чи створює щось нове? Поки — це теж питання.

Так само нами були виявлені три стратегії співпадіння з страхом смерті, реалізуємих в полі віртуальної реальності. Структурною одиницею описаних стратегій виступає фантазм, завдяки чому можна зробити висновок, що ці стратегії також сприяють віртуальному конституюванню суб'єкта, так само як знаходяться в полі його психічної реальності.

ЛИТЕРАТУРА

1. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. — 2-е изд. / Ж. Бодрийяр. — М. : Добросвет, КДУ, 2006. — 389 с.
2. Жижек С. Интерпассивность. Желание: влечение. Мультикультурализм / С. Жижек; пер. с англ. А. Смирнова; под ред. В. Мазина, Г. Роговяна. — СПб. : Алетейя, 2005. — 156 с. — (Серия «Лакановские тетради»).
3. Келли К. Все включено / К. Келли // Журн. «Esquire». — 2010. — № 54.
4. Мазин В. Стадия зеркала Жака Лакана / В. Мазин. — СПб. : Алетейя, 2005. — 160 с. — (Серия «Лакановские тетради»).
5. Пелевин В. Шлем ужаса: креатифф о Тесее и Минотавре / В. Пелевин. — М. : Открытый мир, 2005. — 224 с. — (Серия «Мифы»).
6. Танатография Эроса: Жорж Батай и французская мысль середины XX века. — СПб. : Мифрил, 1994. — Т. 6. — 346 с.
7. Татенко В.А. Психология в субъектном измерении: монография / В.А. Татенко. — К. : Вид. центр «Просвіта», 1996. — 404 с.

Малкін В.М.

ВІРТУАЛЬНА СМЕРТЬ: КОНСТИТУЮВАННЯ ЧЕРЕЗ НЕМОЖЛИВЕ

У статті розглянуто факт репрезентації такого явища, як смерть, у віртуальній реальності та впливу цього факту на процес віртуального конституювання, а також стратегії віртуального подолання смерті.

Ключові слова: смерть, віртуальна реальність, віртуальне конституювання, стратегії подолання.

Malkin V.M.

VIRTUAL DEATH: CONSTITUTION THROUGH IMPOSSIBLE

Fact of representation such phenomena as death in virtual reality and influence of that fact on a process of virtual constitution and strategies of virtual coping with death are observed in the article.

Key words: *death, virtual reality, virtual constitution, strategies of coping.*