

УДК 161.201.3

**ПРОБЛЕМА СИМУЛЯЦІЙ
У СУЧАСНОМУ ГІПЕРПРОСТОРИ****PROBLEM OF SIMULATION
IN MODERN HYPERPROSTORY****Литвинчук О. В.,**кандидат філософських наук, доцент,
доцент кафедри гуманітарних і соціальних
наук, Житомирський державний технологічний
університет (Житомир, Україна), e-mail:
oksana.litva@ukr.net**Lytvynchuk O. V.,**Ph. D., Associate Professor of the Department of
Humanities and Social Sciences of Zhytomyr State
Technological University (Zhytomyr, Ukraine), e-mail:
oksana.litva@ukr.net

Систематизовано ідеї, підходи та концепції, що стосуються явища симуляції, розглянуто методологічні інструменти, концепції та властивості постмодерну стосовно поняття гіперреальності, введено поняття простору симулякрів та сформульовано концепції вирішення проблеми симуляції в умовах онтології постмодерністської гіперреальності. Синтезовано результати історико-ретроспективного аналізу трансформації концептуальності поняття «симулякр», співставлено інструменти впливу гіперреальності на буття та аналіз постмодерністських світобудовних концепцій, а також застосовано системний підхід до результатів такого синтезу.

У процесі наукового дослідження було використано такі методи, як індукція, дедукція, аналогія, узагальнення та формалізація. Застосування структурно-функціонального підходу дозволило створити модель онтології симуляції. Завдяки отриманим результатам здійснили пошук вирішення проблеми симуляції в умовах онтології постмодерністського гіперпростору.

Ключові слова: симуляція, симулякр, постмодернізм, гіперпростір, гіперреальність.

The systematization of ideas, approaches and concepts concerning the phenomenon of simulation is made. The methodological tools, concepts and properties of postmodern in relation to the notion of hyperreality are considered. The concept of space of simulacres is introduced. The concepts of solving the problem of simulation in conditions of ontology of postmodern hyperreality are formulated.

The synthesis of the results of historical and retrospective analysis of the transformation of the concept of the concept of «simulacrum» is made. The instruments of the influence of hyperreality on being were compared and postmodern world-building concepts analyzed. A systematic approach to the results of such synthesis was applied.

In addition, in the process of scientific research, methods such as induction, deduction, analogy, generalization and formalization were used. The application of the structural-functional approach allowed us to create a simulation ontology model. Thanks to the results, they searched for a solution to the problem of simulation in the ontology of postmodern hyper space.

Keywords: simulation, simulacrum, postmodernism, hyperspace, hyperreality.

Постмодерністське буття обумовлюється заміною справжнього, істинного на симулякри – об'єкти гіперреальної природи, які, виступаючи головними руйнівниками реальності, ставлять під загрозу розвиток, прогрес та етику. Даний процес не лише створює онтологію нового типу, але й спотворює соціокультурні відносини між людьми, заперечує надбання історичного розвитку людства, виступає джерелом нової перекрученої та хибної метафізики.

Термін «симулякр» в його актуальному значенні для постмодерністської філософії вперше ввів Жорж Батай, проте даним поняттям користувалися Платон та Лукрецій. В епоху постмодерну найбільш плідними були праці Жюльєн Дельоза та

Жана Бодрійєра, якому за допомогою поняття «симулякр» вдалося точно теоретизувати широку низку сучасних процесів та явищ.

Надзвичайно вагомий внесок у розуміння поняття «симулякр» у контексті сучасності зробив Р. Бартурамка філософської думки структуралізму; І. Хассан у контексті докладного порівняння епох модерну та постмодерну; М. Бахтін, С. Мелроуз та Г. Дебор шляхом створення та обґрунтування, а С. Кара-Мурза шляхом аналізу та критики концепції «теорії карнавалу».

Узагальнюючи стан розробленості теми, варто підкреслити, що в роботах перелічених авторів так чи інакше акцентується увага на обґрунтуванні, апологетиці чи критиці постмодерністської симуляції, проте в них не розробляються можливі шляхи вирішення проблеми симулякрів із потенційним переходом від постмодерну до історичного проекту нового типу, який виступав би наступником філософської традиції епохи модерну.

Актуальність обраної теми відзначається тим, що надзвичайне пришвидшення перебігу сучасних процесів супроводжується проблемою розшарування стрімкого технологічного розвитку, з одного боку, та прискореною деградацією особистості, з іншого.

Не можна не помітити, що філософи-постмодерністи, які займалися питанням симулякру, трактують мову та текст саме як симулякр. Крім того за визначенням Ж. Бодрійєра, симулякри є тим, що передує реальності, утворює її. Сам філософ дає остаточне визначення та тлумачення поняття «симулякр»: «Приховувати значить робити вигляд, що не маєш того, що маєш насправді. Симулювати значить робити вигляд, що маєш те, чого насправді немає. Одне спрямовує до присутності, а інше – до відсутності. ... Симуляція ставить під сумнів відміну «істинного» від «хибного», «реального» від «уявного» [3, с. 18].

Таким чином, «знаковість» епохи постмодерну не просто дає герменевтичний інструмент виявлення прихованих форм, недоступних сприйняттю епохи модерну, але й тим самим переводить реальність в зовсім іншу якість – якість, де припиняють дію попередні форми та закони, і настає ера багатоваріантності, мультивалентності, мультальтернативності, що проголошує розвиток, який «сприяє кінцю знайомого світу і створенню світу з новим баченням порядку та хаосу» [5, с. 10]. Аналіз творчості представників постмодерністської філософської думки показує, що йдеться не лише про деконструкцію дискурсу, засновану на знятті фундаментальних опозицій: мова-письмо, чоловіче-жіноче, правда-вигадка, буквально-метафізичне, реальність-видимість, але й деструкцію етики та відмову від прогресу.

Феномен симуляції породжує нову онтологію, в якій не моделі породжуються реальністю, а реальність породжується моделями. Саме таку перевагу симулякрів над реальністю Ж. Бодрійєр і називає процесією симулякрів, а те, що утворюється на її основі – гіперреальністю. «Сьогодні абстракція це більше не абстракція карти, дублікату, дзеркала

чи концепту. Симуляція це більше не симуляція території, референтної істоти, субстанції. Вона є породженням гіперреального» [3, с. 16]. «Реальне вироблено зі зменшених клітин, з матриць та спогадів, моделей наказу – і таким чином воно здатне відтворюватися нескінченну кількість разів. Йому більше немає потреби бути раціональним, тому що воно не вимірюється відповідно до будь-якої інстанції, ідеального чи негативної. У дійсності, це більше і не реальне, так як ніщо уявне його віднині не обгортає. Це гіперреальне, вироблене в ході випромінюючого синтезу комбінаторних моделей в гіперпросторі без атмосфери» [3, с. 17].

Найгірше те, що у гіперреальності, або, як її ще можна назвати – гіперпросторі, разом із справжнім реальним, зникають усі опорні дефініції, або, як їх називає Ж. Бодрійяр – референти, що замінюються симулякром у системах знаків, що з метафізичної точки зору означає не тільки знищення можливості розмежування добра і зла, а й також вбивство справжньої реальності, позбавлення її можливості до самовідтворення. Вона стає вторинною по відношенню до симулякру – об'єкту, який будучи ірреферентним з самого початку стає її новим породженням та приймається у якості референту через відсутність справжнього.

Саме це і є ключовою роллю, яку відіграють симулякри у постмодерністській сучасності: породження гіперреальності, гіперпростору, що є онтологічною та метафізичною катастрофою, яка загрожує невідвратною зміною світу і перетворення його на соціум без суспільності з неможливістю розвитку та неминучим деолюдненням.

Ж. Бодрійяр стверджує, що «уся західна віра і совість цілком ув'язалися в це парі репрезентації: нехай знак відсилає до глибини смислу, нехай знак замінить смисл» [3, с. 22]. Ще до ери тотальної симуляції у людства було достатньо проблемних елементів поведінки, що в кінцевому результаті призвели до постмодерну та виштовхнули його у гіперпростір. Філософ описав таку трансформацію знання, за якої знак або образ, що відповідає деякому реальному об'єкту – референту, замінюється чистим симулякром. Він виділив наступні фази процесу еволюції образу: «він є відображення базової реальності, він маскує та спотворює базову реальність, він маскує відсутність базової реальності, він не має відношення до будь-якої реальності, якою б вона не була: він є своїм власним чистим симулякром» [3, с. 23].

Як вже було зазначено, однією з основних рис постмодернізму є онтологізація герменевтики, коли різноманіття соціального буття зводиться до системи символів та знаків. Можна припустити, що якщо буття є життям, яке зводиться до символів, що сприймаються саме як знаки та мова у класичному модерністському сенсі, то трактування їх у розрізі симулякрів фактично означає їх заперечення, а значить, і заперечення самого життя.

Важливим інструментом озвученої вище концепції виступає радикальна абсолютизація поняття «театр», яку можна назвати «теорією

маскараду» або «теорією карнавалу». Фактично, карнавал – це форма буття, що перетворює всі соціальні інститути – політику, економіку, родину, мистецтво, культуру на своєрідне шоу. Михайло Бахтін, автор даного концепту, описує його так: «основне карнавальне ядро... знаходиться на кордонах мистецтва та самого життя. Насправді, це саме життя, оформлене особливим ігровим чином. Карнавал не знає розділення на виконавців та глядачів... Карнавал не спостерігають, – у ньому живуть, і живуть усі, тому що за своєю ідеєю він всенародний» [1, с. 12].

Ця тема розвивається у працях таких авторів, як Гі Дебора та С. Мелроуза. У їх роботах суспільство фактично розглядається як великий глобальний театр, а ідея того, що люди грають в ньому ролі сприймається не як метафора, а як онтологічна реальність. Гі Дебор пише: «Неправильно було б вважати, що виставі протистоїть та кипуча діяльність, що відбувається в сучасному суспільстві. Насправді, вистава – перекручена реальність, яка є продуктом цієї діяльності... Виходить, що об'єктивна реальність представлена з обох сторін: реальність виникає у виставі, а вистава – у реальності. Це взаємне розділення – сутність та опора існуючого суспільства» [4, с. 11]. Крім того, якщо йдеться про симуляцію та її вплив на реальність, не можна не відзначити наступних ключових думок автора: «Виставі не потрібно нічого, крім самої себе» [4, с. 12], що є прямим підтвердженням того, що карнавал є симулякром, та «якщо світ перевернути з ніг на голову, істина в ньому стане неправдою» [4, с. 11], що означає підміну справжньої реальності гіперреальністю.

Основна ідея полягає в тому, що на кожному етапі розвитку соціуму є як прийнятні, так і неприйнятні для нього речі. Фактично, це означає обмеженість рамок дискурсу, наявність табу. Згідно концепції «вікна Овертона» дані рамки можливо змінювати, поступово перетворюючи ставлення суспільства до тієї чи іншої ідеї від абсолютного неприйняття до діючої норми. «Вікно рухають, змінюючи тим самим віяло можливостей, від стадії «немислиме», тобто зовсім стороннє суспільної моралі, повністю неприйнятне до стадії «актуальна політика», тобто вже широко обговорене, сприйняте масовою свідомістю і закріплене в законах».

Таким чином співзвучно етапам перетворення образів Ж. Бодрійяра, «вікно Овертона» дозволяє впровадити у життя неприпустимі ідеї – фактично, підмінити реальність та утворити на її місці будь-який змодельований сурогат; створити те, чого в ній немає.

Звісно, вказані вище інструменти спрацьовують, але їх ефективність не була б настільки фатальною, якби вони не знаходилися у рамках наступного найголовнішого інструменту онтології постмодерну, який водночас є основною рушійною силою симуляції – засобів масової інформації (ЗМІ).

Розгляд ЗМІ, як інструмента гіперреальності в контексті ери симуляції, спрямовує дослідницьку думку на новий, більш загальний та глибокий

рівень. Так, Ж. Бодрійяр писав: «Втрата смислу напрямку пов'язана із залякуючою дією інформації, медіа та мас-медіа... Десоціалізований або віртуально асоціальний той, хто недостатньо експонований в медіа. Усюди інформація націлена на виробництво прискореної циркуляції смислу, доданої вартості смислу, тотожної економічній вартості, виникаючої з прискореного обігу капіталу... Бажано, щоб у підсумку був наявним залишок смислу, який перерозподілявся б у всіх куточках соціального – так само необхідно, щоб матеріальне виробництво, не дивлячись на його дисфункціонування та нераціональність, все-таки виходило на прибуток з точки зору багатства і скінченної соціальної цілі. Ми всі союзники цього міфу. Це альфа і омега нашої сучасності. Проте факт полягає в тому, що вона руйнується в силу даної причини. Оскільки там, де як нам здається, інформація виробляє смисл, все відбувається навпаки.

Інформація пожирає власний зміст. Вона пожирає комунікацію і соціальне» [3, с. 111].

Можна лише констатувати жахливу картину не просто проникнення симуляції в життя, а, як вже зазначалося вище, повну заміну життя реальності на буття гіперреальності – ту онтологію, створену ЗМІ, з використанням усього постмодерністського інструментарію, яка руйнує старі смисли, а у якості створення нових пропонує фікції-симулякри, які заміщують справжню суб'єктність та починають продукувати лише самих себе.

Ж. Бодрійяр у своїй роботі «Прозорість зла» доволі яскраво характеризує той світ, який несуть викладені вище концепти: «Якби мені треба було дати назву сучасності, я сказав би, що це стан після оргії... Ми пройшли усіма шляхами виробництва... Сьогодні гра закінчена... Нам залишається лише зображати оргію і звільнення, прикидатися, що прискоривши крок, ми йдемо в тому ж напрямку. Насправді ж ми поспішаємо в порожнечу, тому що всі кінцеві цілі звільнення залишилися позаду, нас невідступно переслідує і мучить передбачення всіх результатів, апріорне знання всіх знаків, форм і бажань» [2, с. 7–8].

Таким чином стає зрозумілим, що не одна із нових концептуальних теорій, що пов'язується з поняттям «постісторії» не лише не забезпечує гарантій розвитку людства, а й фактично виступає проти цього. Це створює необхідність пошуку такої філософської відповіді, яка б змогла надати людству альтернативу концепціям постмодерну та онтології гіперреальності, повернути буття із полону симулякрів у справжню реальність, щоб не розчинитися у порожнечі.

Постає питання, чи існує спосіб розрізнення реальності та гіперреальності, справжності та симулякрів, якщо відома різниця у природі одного та іншого. Відповідь – «так, існує», і ключову роль в цьому відіграє аналогія, пов'язана із екстравимірністю, яка дає змогу ввести поняття простору симулякрів.

Визначимо простір симулякрів, як сукупність вимірів простору реальності, а також додаткових

гіпервимірів, створених шляхом симуляції, які знаходяться у складній взаємодії один з одним. Головною формою такої взаємодії, як вже зазначалося, є проектування або відображення гіпервимірів на реально існуючий простір – простір реальності, який має скінченну і фіксовану кількість вимірів, відповідно до того, як оточуючий нас світ має лише три виміри. Звісно, тут може виникнути заперечення, пов'язане із неповнотою сучасної картини світу з апелюванням до таких теорій, як теорія струн, що проголошує одинадцятивимірність Всесвіту, а значить, як ніби знову проблематизує реальність. Насправді ж, існує деяка реально кількість вимірів і, якщо їх число виявиться більшим на деякому етапі розвитку науки, це не означатиме раптову зміну реальності з тривимірної на n -вимірну; це буде лише кращим усвідомленням завжди існуючої реальності у всій її повноті. У даному випадку йдеться про ті додаткові виміри, які є уявними, несправжніми, симульованими, та їх проекції на реально існуючих простір.

Таким чином, як нелогічно виглядає поведінка геометричних гіперфігур у реальному просторі, так само і симулякри, будучи об'єктами вищих вимірів, що проектуються на виміри реальні, породжують відсутність логіки між подіями, що свідчить про те, що такі події є подіями-симулякрами.

Проблема полягає в тому, що кількість гіпервимірів та гіперподій може бути настільки велика, що це можна порівняти із розв'язанням величезної та складної системи рівнянь, на яку не вистачає обчислювальних потужностей. Крім того в міру зникнення справжності та породження одним симулякром тисячі інших, кількість гіпервимірів також зростає дуже швидко.

Тим не менше процес перевірки справжності деякої події не вимагатиме одночасної перевірки нескінченної множини усіх факторів, що зосереджує коло розглядуваних проблем в межах осяжної ділянки, яка, будучи позбавленою симуляції, в подальшому може бути необмежено розширеною.

Подібно до того, як в теорії стійкості полюси мають знаходитися в певній області системи координат, так і тут, – точка гіперпростору, яка підлягає процесу верифікації повинна знаходитися лише у перших трьох вимірах – у просторі реальності. Якщо при цьому її координати мають гіперскладові, то таку подію необхідно вважати симулякром.

Важливо підкреслити, що необхідно прослідкувати якомога більше інших точок, якими обумовлена дана точка, так як вона формально може бути присутня лише у справжніх вимірах, але мати своїм генезисом симулякри, а значить, і сама бути симулякром.

Фактично, описані вище методи є загальними засадами того, як необхідно діяти, щоб повернути реальність у наш світ, розвернути локомотив історії від бодрійярівської порожнечі до буття, наповненого справжніми смислами.

Отже, роблячи висновки зауважимо, що трансформація поняття «симулякр» є фундаментально

актуальною в розрізі філософсько-історичного дискурсу, а її суттєве переосмислення відображає сутність епохи.

Інструменти дії постмодерну дають змогу замінювати референти симулякрами у рамках декількох фаз: відображення дійсної реальності, її маскуванню, потім знищення та маскуванню її відсутності, і нарешті – перетворення на симулякр, повністю позбавлений відношення до будь-якої реальності в цілому.

Головним та найпотужнішим інструментом постмодерну та гіперреальності виступають засоби масової інформації, які замінюють матеріальний світ симулякрами, руйнують суспільство, перетворюють усе навколо на перенасичене інформаційне поле, яке, безтямно відтворюючи саме себе, вже не має ані реального сенсу, ані референтного образу, що стояв би за цим; проте є всі підстави вважати можливим та необхідним розробку інструментарію відродження справжньої реальності, тобто введення поняття простору симулякрів за аналогією уявлення гіперреальності, яку вони утворюють, як гіпероб'єктів у багатоплосковій геометрії. Таким чином утворився концептуальний фундамент, що розрізняє справжнє та симулякр, а значить, дає можливість повернути справжню реальність у цей світ і зробити величезний крок від епохи постмодерну до епохи надмодерну.

Список використаних джерел

1. Бахтін, ММ., 1990. 'Творчість Франсуа Рабле і народна культура середньовіччя й Ренесансу', 2-е вид., М.: *Худож. літ.*, 543 с.
2. Бодрійяр, Ж., 2000. 'Прозорість зла', М.: *Добросвіт*, 258 с.
3. Бодрійяр, Ж., 2013. 'Симулякри і симуляція', Переклад О. А. Печонкіна, Тула, 204 с.
4. Дебор, Г., 2011. 'Общество спектакля', Пер. с фр. А. Уриновського, М.: *Опустошитель*, 178 с.
5. Кравченко, СО., 2007. 'Соціологічна теорія: дискурс майбутнього', *Соціологічні дослідження*, №3, с.3–12.

References

1. Bahtin, MM., 1990. 'Tvorchist' Fransua Rable i narodna kul'tura seredn'ovichchja j Renesansu (The work of Francois Rabelais and the national culture of the Middle Ages and the Renaissance)', 2-e vyd., M.: *Hudozh. lit.*, 543 s.
2. Bodrijjar, Zh., 2000. 'Prozorist' zla (Transparency is evil)', M.: *Dobrosvit*, 258 s.
3. Bodrijjar, Zh., 2013. 'Symuljakry i symuljacija (Simulations and simulation)', Pereklad O. A. Pechonkina, Tula, 204 s.
4. Debor, G., 2011. 'Obshhestvo spektaklja (Performance society)', Per. s fr. A. Urinovskogo, M.: *Opustoshitel*, 178 s.
5. Kravchenko, SO., 2007. 'Sociologichna teorija: dyskurs majbutn'ogo (Sociological theory: the discourse of the future)', *Sociologichni doslidzhennja*, №3, s.3–12.

* * *