

ТРАНСФОРМАЦІЯ ПОГЛЯДІВ НА СМЕРТЬ В ІНФОРМАЦІЙНОМУ СУСПІЛЬСТВІ

Полтавський державний педагогічний університет ім. В. Г. Короленка

У статті робиться спроба проаналізувати сучасні форми осмислення і «обживання» кінечності буття, трансформацію поглядів на цей феномен, розглядаються образи смерті в інформаційному суспільстві.

Вступ

Осмислення феномену смерті виступає стрижнем процесу формування соціокультурного середовища, а різна смислова наповненість цього феномену продукує різноманіття ціннісних систем. Смерть є одним з ґрунтовних параметрів колективної свідомості соціуму. Колективна свідомість соціуму і суб'єктивне сприйняття феномену смерті активно взаємодіють між собою, так, що зміни суспільної свідомості (наприклад, перехід його на іншу стадію соціального розвитку) неминуче виражаються у зрушеннях у ставленні людини до смерті. Феномен смерті являє собою соціальний інститут, оскільки він складає фундамент ціннісних ставлень і уявлень про мораль. Смерть, таким чином, є атрибутивною характеристикою культур і соціальних структур, виступаючи як соціальний феномен, що і визначає значимість теми дослідження.

На думку Ж.Батая, «Жизнь сообща должна держаться на высоте смерти. Удел большинства частных жизней — незначительность. Но любое сообщество способно существовать лишь на высоте гибельной напряженности, оно распадается, как только перестает постигать особое величие смертельной опасности»[1, С.245].

У зв'язку зі зміною суттєвих характеристик сучасного суспільства та переходом його у стадію інформаційного існує потреба у переосмисленні і систематизації, новій інтерпретації ставлення людини до смерті та спроб протистояти їй. Соціальна значимість танатологічних роздумів викликається тим, що в сучасному суспільстві відбуваються зміни свідомості людей, пов'язані з актуалізацією проблеми смерті (у контексті евтаназії, віртуалізації смерті, демонстративної смерті) і переглядом позицій стосовно життя.

Аналіз досліджень і публікацій

Вивчення феномену смерті у різних соціокультурних контекстах почалось нещодавно, ставши предметом багаточисленних дискусій і семінарів. Для даного дослідження пріоритетними є праці, в котрих проблема смерті аналізується у контексті сучасної соціокультурної ситуації. До них відносяться праці зарубіжних дослідників: Ф. Ар'еса, А. Маслоу, Р. Моуді, Ж. Бодрійяра.

Серед російських мислителів дана проблематика є пріоритетною у С.Рязанцева, С. Хоружого, Н. Арсеньєва, А. Демичева, Д. Іванова, І. Вишева. Проблематика співвідношення тілесного і духовного в людині, тілесної смерті та можливості безсмертя представлена у працях В.Налімова, І.Вишева, І.Фролова, С. Хоружого. Серед науковців, що займаються проблемами інформаційного суспільства та видозмінами його соціально-культурних параметрів слід назвати Д.Белла, П.Дракера, М.Кастельса, Й.Масуду, Е.Тоффлера, Дж.Несбітта. Дослідженню процесів розвитку інформаційного суспільства присвячені роботи вітчизняних дослідників: В.Л.Іноземцева, О.М.Рубанець, В.М.Щербини, В.О.Оксамитної, Є.Швеця.

Постановка завдання

Суспільство у всі часи ставило перед собою задачу – боротися з хаосом і небуттям, втіленням яких є смерть, боротися зі страхом смерті. Головною метою даного дослідження є здійснення соціально-філософського аналізу феномену смерті в традиційній культурі, культурі Нового часу та сучасному інформаційному суспільстві, проаналізувати способи «обживання» феномену смерті (її демонстрацію та візуалізацію). Відповідно до поставленої мети, виділимо наступні завдання:

- дослідити і порівняти три типи культури і відповідні способи позиціонування соціуму стосовно смерті;
- виявити особливості ставлення до смерті в культурах різного типу;
- розглянути специфіку інституту смерті в ситуації постмодерну;
- виявити нові тенденції у ставленні до смерті, що виникли у інформаційному суспільстві, проаналізувати їх світоглядне значення;
- описати такі феномени сучасного «обживання» смерті як віртуальна смерть, демонстративна, масова смерть.

Особливості ставлення до смерті у культурах різного типу

У архаїчних культурах чітко прослідковуються пошуки позитивного значення смерті. Смерть виступає

центральною подією в житті архаїчного суспільства, що дозволяє долучитися до світу сакрального. Погребальний ритуал виступає зразком для всіх інших ритуалів і парадигмою всієї соціальної структури. У архаїчному суспільстві смерть виступала важливим фактором соціалізації і культурної ідентифікації особистості (прикладом першої соціалізації є тотемічна трапеза – спільний злочин, що пов'язував всіх співучасників кровним родством). Для традиційного суспільства характерна максимальна сакралізація феномену смерті. Обставини смерті були ознаками благородства, показниками міри одухотвореності, тобто смерть відповідала на питання, чи був померлий гідним членом соціуму.

У традиційній європейській культурі (античність та Середньовіччя) склалось близьке до архаїчного, однак специфічне ставлення до смерті, що залежало від її характеру. Не будь-яка смерть, а тільки соціально значима мала смисл (зразком є загибель героїв на полі битви, смерть Христа заради спасіння людства). У традиційному суспільстві смерть була знаковою подією, що мала соціальний і сакральний смисл: культура смерті звеличувала і одушевляла культуру життя.

Переоцінка цінностей, що відбулась у Нові часи була пов'язана зі спробами елімінувати смерть з соціального і культурного життя, однак результатом цієї еволюції стала ліквідація цінностей в межах масового суспільства. Нігілістичне ставлення до смерті виразилось у нігілістичному ставленні до людини – припинивши поважати мертвих, суспільство втратило повагу до живих. Смерть як остання таємниця вступила у протиріччя з буржуазною раціональністю, прогресом науки і підкоренням природи. Однак чим більше намагаються обмежити смерть певними рамками, тим більш невловимою і всюдисущою вона стає. Більше того, витіснена за межі соціальності, смерть стала пронизувати суспільство наскрізь, вона розчинилась у соціальних інститутах модерну.

У сучасному суспільстві, означеному як інформаційне змінюється ставлення суспільства до феномену смерті – вона знову стає центральною темою культури, з'являються її нові форми: віртуальна смерть, евтаназія, демонстративна смерть.

Віртуалізація смерті

Очевидним є факт, що пріоритетним в остання роки став розвиток не так інформаційних, як симулятивних, віртуальних технологій. Таким чином, в результаті створення нового програмного забезпечення і нарощування швидкості комп'ютерів, виникають не тільки якісно нові форми обробки і передачі інформативних даних, а в першу чергу досягається експоненціально збільшувана схожість між роботою на комп'ютері і управлінням реальними об'єктами, а, відповідно, і схожість віртуальної комунікації і співжиття з існуванням у реальному просторово-часовому континуумі. А це, у свою чергу, породжує ілюзію того, що події на моніторі є еквівалентними реальним.

Смерть знову стає потужним фактором соціалізації і формування культурної ідентичності. Однією з форм «обживання» смерті у сучасному суспільстві є її візуалізація, демонстрація та віртуалізація. Слід проаналізувати феномен щоденного помирання у філософському контексті віртуальної субкультури. Іграбельність, можливість програти смерть і життя надають цим феноменам нових характеристик. У ігровому процесі смерть сприймається як прикра зупинка, пауза чи перепона на шляху до продовження гри і позбавлена своїх суттєвих рис.

Фактично поняття віртуальність та віртуалізація мають сутнісні принципи логіки віртуальної реальності – заміщення реальних речей і вчинків образами-симуляціями. Таке заміщення спостерігається практично у всіх сферах життя сучасної людини, що є підґрунтям для соціокультурних змін інформаційного суспільства як процесу віртуалізації суспільства.

Ігрова реальність та образи смерті та життя в межах гри тісно пов'язано з питанням створюваного і регульованого інформаційного потоку. Оскільки створення образів є завжди маніпулюванням знаками і символами, а комунікація є потоком символів, то через створені симулятивні образи смерті усвідомлюємо, що ігрова, віртуальна смерть є маніпульованою і керованою, штучно створеною з певною метою.

Комп'ютеризація повсякденного життя створює віртуальну реальність у якості комп'ютерних симуляцій реальних речей і вчинків. Перші спроби створення соціальних моделей на базі поняття віртуальності були реалізовані в Німеччині Ахімом Блюмом, Міхаелем Паетау, у Канаді - Артуром Крокером і Майклом Вейстейном. Згідно з їх поглядами, розвиток новітніх технологій викликає зміни в системі суспільних відносин, з'являються нові система цінностей, форми політичної влади, ідеології.

На думку А. Бюля, з розвитком технологій віртуальної реальності комп'ютери перетворились на універсальні машини по виробництву дзеркальних світів (у яких відображаються, скоріше симулюються суспільні погляди на феномени життя і смерті). У кожній підсистемі суспільства створюються паралельні світи, в котрих функціонують віртуальні аналоги реальних механізмів функціонування суспільства. Процес заміщення за допомогою комп'ютерів реального простору і реальних об'єктів чи феноменів людського існування (зокрема смерті) є віртуалізацією.

У якості універсальних властивостей віртуальної реальності та віртуалізації можна виділити наступні:

- нематеріальність впливу (зображуване відтворює ефекти, притаманні речовому);
- умовність параметрів (об'єкти є штучними і змінними);

- ефемерність (свобода входу/виходу забезпечує можливість переривати і відновлювати перебування і існування у віртуальній реальності).

Таким чином, невід'ємні характеристики віртуальної реальності притаманні будь-якому віртуалізованому об'єкту чи феномену. Зокрема, віртуальна смерть також змінна і штучна, а існуюча можливість загинути та набутти нового життя знищує значимість людського існування у віртуальному просторі, що пізніше стає притаманно і реальному просторово-часовому континууму (тобто образ смерті у віртуальному просторі переноситься на реальний).

Тотальна віртуалізація смерті призвела до того, що цінність людського життя значно знизилась. Адже смерть, біль, вбивство у масмедіа та шутерах тлумачиться як легкі, такі, що не мають наслідків, не викликають докорів сумління. Фактично зникає усвідомлення смерті, проте одночасно виникає ігрове сприйняття життя. Експонування, засилля смерті та насильства на екрані породжує ілюзію їх абсолютної природності (тобто вбивство стає дією, еквівалентною харчуванню, диханню, прийнятним процесом, ледве не нормою поведінки). Завдяки цьому виробляється спокійне, індиферентне ставлення до будь-якої форми насильства чи смерті.

Сучасні діти, виховані на комп'ютерах, технізації та роботизації асоціюють насильство та смерть зі грою, розуміючи, що в її межах життя і смерть є лише умовностями. Комп'ютерні ігри дають можливість «програти» вчинок у віртуальному світі, для того щоб виграти у реальному. Гіпертрофоване та водночас естетизоване завдяки віртуальним іграм та кінопростору насилля має атракційний характер. За допомогою такої гри людина втрачає грань між реальним та ірреальним, відбувається відрив від реального сприйняття життя та смерті. У віртуальній грі, шутері величезну роль відіграє ефект наслідування. Оскільки смерть експонована у грі та телепросторі виглядає легкою, привабливою та зворотною у людини виробляється рефлекс наслідування (це підтверджується поширенням суїцидального синдрому у сучасних підлітків).

У соціально-ідеологічному ракурсі віртуальну реальність можна використовувати як ідеологічну фікцію з метою маніпуляції свідомістю великих груп людей. За допомогою психологічних методик свідомість людей можна заповнити спеціально скомпонованим інформаційним, видовищним, ігровим наркотиком. За умов послаблення рефлексивно-критичної функції свідомості, віртуальне може видаватись реальним для свідомості індивіда чи групи людей.

Віртуальні ігри, що дають можливість погратися зі смертю, є пусковим механізмом, який визначає суспільне ставлення до даного феномену. А оскільки віртуальний світ простіший та сильніший, ніж реальність, він має більше можливостей для реалізації бажань та фантазій і починає витіснити з реального життя усвідомлення життя і смерті.

Демонстративна смерть

Оскільки соціальне та інформаційне середовища формують особистість, поширення гіпертрофованої експансії смерті має непересічний вплив на свідомість індивіда, залежну від інформаційних потоків.

У межах інформаційного суспільства спостерігаємо експонування смерті, виведення її у віртуальний, інформаційний простір. Смерть набуває медійного характеру, діючи в інформаційній і естетичній площині, вона стає елементом візуальної культури, видовищного мистецтва. Відповідно, сучасне видовищне мистецтво дає змогу «погратися» зі смертю, спостерігати за нею, переживаючи її як глядач, адаптуватись до її сприйняття. Таким чином, візуалізація смерті є спробою обігравання її як смерті Іншого, намаганням «обжити», використовуючи її фікцію – симулякр смерті.

Оскільки сучасна людина схильна жити умовними, віртуальними міркуваннями, до яких її привчають ЗМІ та розгалужені інформаційні канали, то нині відбувається руйнування смерті як невідворотної реальності і перетворення її на маніпульований, симулятивний об'єкт. Виникає унікальне явище заміни реальної смерті віртуальною, ігровою, зворотною. На думку Суковатої В.А., «Смерть набуває не фізичного, а симулятивного характеру»[2, С.49]. Відповідно до стратегій сприйняття смерті З.Баумана, у контексті сучасності змінюється онтологічний статус смерті, відбувається візуалізація помирання (демонстрована у репортажних кадрах), а цей процес «вбиває» смерть як подію і відчужує її від суб'єкта.

Відбувається трансформація смерті як індивідуально-неповторної події у багаторазову й публічну. Прикладом цього є численні новинні та репортажні ролики, дозвіл споглядати за стратою злочинців, відкрите зображення апріорно індивідуального процесу помирання. Оскільки процес індивідуалізації не притаманний сучасному суспільству, то і кінець індивідуального існування уявляється меншою проблемою, перетворюючи смерть на звичну. Вона трансформується з екзистенційної реальності у телевізійну та керовану і перестає бути метафізичним потрясінням. Замість трагічного апофеозу життя смерть стає банальністю, простим перетворенням на труп, зникненням.

Михайло Ямпольський приходиться до висновку, що спроба зробити смерть мотивом сучасних видовищних форм мистецтва пов'язана з тим, що людина не може безпосередньо відчувати, сприйняти смерть (бо для цього, за Ж. Батаєм, треба споглядати, усвідомлювати власне помирання), а може досягнути її лише в якості глядача, спостерігача за смертю Іншого. Це функціонування в якості глядача дозволяє пережити смерть, перетворити її на фікцію. Адже художня візуалізація події смерті – тобто унаочнене уявлення смерті

запускає ритуал забезпечення власного безсмертя (символічне кодування трагічної події віддаляє від нас смерть). Таким чином, візуалізація смерті є захисним механізмом у спробі унебезпечити себе від її реальності і спостерігати за нею як за смертю Іншого, фікцією.

Нові статуси смерті у інформаційному суспільстві

Сучасна смерть набуває нових статусів, легалізуючись в якості права на евтаназію, полегшення евтенії – права обирати час і вид смерті та можливостей необмежено трансформувати модуси тілесності з метою максимального продовження життя.

Залученість високих технологій в індивідуальне життя змінює ставлення суспільства до ладу життя, тілесності та її значимості і до розуміння смерті. Популяризація ідей генної інженерії, розробок геронтології, мікрохірургії та трансплантології призводять до того, що процеси евтенії та смерті розглядаються не як складові біологічного процесу життя, а як зазіхання на нього смерті та поразку людини в утвердженні своєї влади над природним і немінучим.

Новітні технології (імплантація, мікрохірургія, трансплантація) трансформували уявлення про тілесність та органічність, роблячи звичним поступові зміни і перебудови тіла на користь його помолодшання та покращення. Сьогодні зміна тіла суб'єкта вже не перебуває у немінучій залежності від процесу вмирання, а людство, намагаючись відтягнути і ухилитись від незворотного кінця, трансформує бінарність «життя-смерть» за рахунок аксіологічного переважання ідеї життя. Формується образ вічно молоді, привабливої людини, її «модифікованого тіла», непідвладного старінню та смерті.

Висновки

Ставлення до смерті у різних типах культури різняться від визнання її знаковою подією у архаїчних та традиційних культурах до нігілістичного її сприйняття у Новий Час і повернення до феномену смерті у інформаційному суспільстві. Аналіз тенденцій ставлення до смерті дозволяє виділити нові її форми: демонстративну смерть, віртуальну та візуалізовану смерть. Сучасне інформаційне суспільство, існуючи за логікою віртуальної реальності, намагається замінити смерть на її симулякр, експонувати смерть та демонструвати її. Обіграння смерті (особливо в межах комп'ютерної реальності) популяризує думку про допустимість людського контролю над бінарністю «життя-смерть». Можливість «програти» чужу чи власну смерть, симулятивна, імітативна реальність намагається переконати, що смерть не є кінцем, навіюючи гравцям ідею оборотності життєвих процесів.

Віртуальний світ дозволяє прожити життя Іншого, навіть знищити чи вбити іншу індивідуальність (яка сприймається виключно як об'єкт), дозволяє керувати фізіологічними, природними процесами. Адже людина ототожнює себе з героєм, що помирає, і тоді вважає себе помираючою також, продовжуючи жити (цим самим надаючи собі можливість вийти за межі себе, поглянути на смерть як на Іншого). Таким чином, сучасне суспільство створює симулятивний образ смерті, яка розуміється як доступна оволодінню та маніпулюванню (оскільки, ухиляючись від своєї пред'явленості, смерть виставляє свої замітники – сліди, знаки, симулякр).

Список літератури

1. *Танатографія Ероса: Жорж Батай и французская мысль середины XX века.* – Спб.: Мифрил, 1994. – 346с.
2. *Суковата В.А. Смерть як «інший» у візуальних нараціях постмодерну // Філософська думка.* – 2003. – №2. – С.36-51.