

М.М. Медведев, А.А. Сергеев

МИФОЛОГИЗАЦИЯ ФУНКЦИЙ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

M. Medvedev, A.A. Sergeev. Mythologization of virtual reality functions

Аннотация. В статье анализируется взаимоотношение виртуальной реальности и религиозно-мифологического сознания по четырём категориям: время, пространство, повседневные практики и субъект-объектные отношения. Приводится пример эксперимента, иллюстрирующего влияние виртуальности на сознание человека. Привлекаются структурный подход и работы классических исследователей мифа. Заключается о существовании у виртуальной реальности константного базиса и мифологизированной надстройки, стремящейся по своим свойствам приблизиться к структуре мифа.

Ключевые слова: мифологизация, виртуальная реальность, интернет, структура, миф.

Контактная информация: 350000, Краснодар, ул. Мира, д.49; тел.: (989) 212-81-85;
e-mail: andreysergeevcontact@yandex.ru
e-mail: maxim.med2002@gmail.com

Abstract. The article analyzes the relationship between virtual reality and religious and mythological consciousness in four categories: time, space, common practices and subject-object relations. An example of an experiment illustrating the influence of virtuality on human consciousness is given. The structural approach and the works of classical myth researchers are involved. Conclusion is about the existence of a constant basis of virtual reality and a mythologized superstructure, striving to approach the structure of the myth in its properties.

Keywords: mythologization, virtual reality, Internet, structure, myth.

Contact information: 350000, Krasnodar, Mira str., 49; tel.: (989) 212-81-85
e-mail: andreysergeevcontact@yandex.ru
e-mail: maxim.med2002@gmail.com

Современный информационный век вместе с присущими ему процессами цифровизации бросает новый вызов социальности и переводит социальную реальность в искусственный сетевой формат. Виртуальная реальность разрастается с каждым днём, поглощает и дублирует культурные и цивилизационные труды. Также и социальный опыт, коммуникации и действия отныне перемещаются в зону виртуальности и, в частности, в социальные сети. Наиболее подверженной цифровому влиянию группой считается молодёжь, представители которой проводят значительное количество времени в социальных сетях и в интернете.

При изучении влияния виртуальной реальности на сознание современных людей и на их общественную жизнь особое внимание необходимо уделять глубинным аспектам общественного сознания, которые находятся под воздействием виртуальных систем. Такое рассуждение подводит к проблеме взаимодействия виртуальной сетевой реальности со структурами мифа и бессознательного, находящих своё наиболее яркое выражение в архаичных обществах и отражающихся в исследованиях структуралистов. Следовательно, информационный век влечёт за собой новые видоизменённые формы мифологизации процессов цифровизации и виртуализации.

Медведев Максим Максимович - Студент Кубанского Государственного Университета.

Сергеев Андрей Алексеевич - Студент Кубанского Государственного Университета.

M. Medvedev - Student of Kuban State University.

A. Sergeev - Student of Kuban State University

© Медведев М.М., Сергеев А.А., 2023

Для изучения влияния социальных сетей на современную молодёжь было проведено пилотажное социологическое исследование, результаты и ход которого представлены в другой работе [10]. Группе из семи студентов было предложено отказаться от пользования социальными сетями и смартфонами на пять дней, в течение которых участники вели дневниковые записи. Далее будет представлен краткий анализ некоторых полученных результатов эксперимента.

В первые дни эксперимента некоторые участники стали описывать то, что они называли «убийством времени» – участники погружались в рутинный быт или сон, желая скоротать время и поскорее дождаться конца дня и наступления нового утра. Также ряд участников выражал беспокойство по поводу того, что для них время стало тянуться медленнее, а сами сутки казались им дольше обычного. Часть участников стали испытывать ощущения опустошённости, дискомфорта и того, что участники называли «ломкой».

С каждым новым днём эксперимента всё больше участников отмечали изменения в восприятии времени, с чем были связаны ощущения страха, «выпадения из реальности», участники писали, что чувствуют, как «жизнь протекает мимо», а их самих «почти не существует». В то же время часть участников отметили частичную дезориентацию в реальном пространстве, что ранее нивелировалось повсеместным использованием геолокации и навигаторов.

Существенным замечанием стало чувство стыда у некоторых участников, вызванное использованием кнопочным телефоном, в то время как остальные члены общества продолжали использовать смартфоны. Ряд участников стали испытывать ощущение отчуждённости от социума и старались скрыть факт отказа от смартфона. Вплоть до окончания эксперимента большинство участников чувствовали отрешённость от общества, страх, опустошённость и одиночество.

Анализ дневниковых записей показал, как у большинства участников изменилось восприятие времени, пространства и социальных отношений. Ряд испытуемых отмечали, как их дни стали длиться дольше, а движение времени замедлилось, описывали дезориентацию в пространстве и чувство стыда за пользование кнопочным телефоном, указали на ощущения отрешённости от общества, исключения из хода социальной жизни. Объяснение таких изменений кроется в структуре человеческого мышления, а также в характере виртуальной реальности.

Особенности людей информационного века становятся очевидными при их сравнении с архаичными людьми, людьми традиционной эпохи. Мышление архаичных людей зачастую имело мифологический характер, структуры их сознания либо периодически упраздняли время благодаря повторению космогонического акта и периодическому обновлению времени и мира, либо придавали времени сакральный надисторический смысл, и тем самым, по сути, боролись с ходом времени. Мифологическое время способно разворачиваться не только от прошлого через настоящее к будущему, но и в самые причудливые направления, порой находя тождество прошлого и будущего в настоящем и состоя при этом из разнонаправленных начал и их повторов. Любое сакральное время не всегда является линейным, в отличие от профанного.

Таким же образом устроено и виртуальное время. Присущая виртуальной реальности свобода входа и выхода, обратимость процессов и возможности перезагрузки или обновления находят некоторое соответствие с циклическим характером мифологического времени и его вечным возвращением. «Мгновения «сейчас» настоящего, прошлого и будущего в виртуальной реальности не следуют с необходимостью друг за другом. Сакральное время, как и виртуальное, не движется в сторону будущего. Это антиисторичное время. Субъект не поставлен в ситуацию «решимости», где он должен

сделать свободный выбор исходя из своего будущего» – заключают в своём исследовании И. В. Черданцева и О. С. Кузуб [12].

Большинство участников эксперимента описывали, как они «выпали» из своего жизненного потока, из привычного циклического движения времени. Участники пытались найти средства, чтобы ускорить ход времени и старались восстановить цикличность смены дней и ночей – причём по признанию многих, ранее они использовали социальные сети как раз для такого – ускоренного заикленного времяпровождения. Они чувствовали дискомфорт из-за ощущения линейной направленности времени, рассматривая его в мимолётных быстропротекающих днях, что послужило причиной для «убийства времени» – погружения в рутинные циклы профанных действий с целью приближения конца суток и начала нового дня, а также моделирования цикла, то есть своеобразной попытки отмены исторического времени, однако путём повторения не сакральных, а профанных образцов. Исключением являлись только два участника эксперимента, которые, ко всему прочему, в своих дневниках описывали принадлежность к институту церкви и выражали свою религиозность, рассказывая о распорядке своих дней, по ходу которых они посещали храмы, слушали проповеди и прочее. В своих дневниковых записях оба участника не описывали какие-либо перемены в поведении, беспокойство и нарушения в восприятии времени, что наталкивает на вывод о том, что данные участники попросту не изменили своего временного мироощущения, сохраняя независимый от виртуальной реальности мифологически-религиозный характер мышления, из-за чего страх скоротечности жизни отсутствовал, время не приходилось «убивать».

Можно заметить, как виртуальная реальность мифологизируется, выполняя функции религиозных институтов по упразднению времени, описанные в исследованиях М. Элиаде [14]. Однако социальные сети подменяют эти функции патологической иллюзией, симулякр. Эксперимент показал, что большинство участников и пользователей социальных сетей не борется со временем, не пытается его отменить в своём сознании, а прибегает к другим методам взаимодействия со временем – к эвфемизации времени, сливаясь с виртуальной реальностью в клипированном водовороте, тем самым получая иллюзию отсутствия линейного временного хода, ощущая вместо этого циклическую текучесть времени.

Утверждать о полном тождестве виртуального и мифологического времени невозможно ввиду наличия существенных отличий, описанных Н. Н. Карпицким: «Виртуальная темпоральность надстраивает над константной каузальностью иную каузальность, которая продолжает соотноситься с априорной темпоральностью, но по отношению к константной темпоральности в целом становится внерациональной в силу разности каузальных принципов... Этот принцип внерациональности неприменим для отношения мифологической темпоральности и темпоральности обыденной реальности. Поскольку мифологическое время имеет свою априорную темпоральность, оно не надстраивает над какой-либо другой каузальностью собственную каузальность, а создаёт её как изначально самобытную» [7]. Таким образом виртуальная реальность не имеет своего самобытного темпорального основания и представляет из себя скорее надстройку, созданную по лекалам профанной и сакральной темпоральности. Сегодня многие люди прибегают к симуляции архаично-религиозных функций мышления путём погружения в виртуальную реальность, в сетевое пространство.

Так же и виртуальное пространство находит некоторые аналогии с мифологическим. Пространство мифа конструируется архаично-этническим сознанием, имеющим ноэтический характер. Мир организовывается путём развёртывания ноэм – собственно объектов внешнего мира, складывающихся в парадигмальные пространственные цепи. Таким образом мифологическое пространство состоит из набора ноэтически сконструированных объектов, имеющих собственные имена, конституируемых языком.

При этом оно принципиально концентрично – развёртывается вокруг конкретного центра, являющимся главной осью упорядочивания хаоса и ограничивания мира от чего-либо другого [4, с. 278–280].

Ранее учёные указывали на ризоматический характер виртуального сетевого пространства – децентрализованной безиерархичной структуры, однако, согласно замечанию И. В. Черданцевой и О. С. Кузуба, современное развитие виртуальной сети внесло некоторые коррективы в сложившуюся тенденцию [11]. Алгоритмы персонифицированного поиска и механизмы персонализации создают не безграничное ризоматическое пространство – но антропоморфную структуру, направленную на упорядочивание хаотичной информации вокруг пользователя, выступающего отныне как персонифицированный центр, ограниченный от геометрически возрастающего числа Других. Равно как в мире мифа объекты призываются к бытию при названии их имён и без них не имеют существования – так и функционирование виртуального пространства напрямую определяется действиями пользователя, а прерывание действия означает прерывание существования функционирующего элемента сетевого пространства.

Результирующие дневниковые записи участников вышеприведённого эксперимента подчёркивают и нарушение в восприятии пространства и дезориентации после отказа от социальных сетей и смартфонов, в частности у участников, отмечающих до этого трансформации в ощущении темпоральности. Следует предположение, что, покинув сетевое пространство и столкнувшись с геометризованным или перцептуальным пространством, участники, плотно погружённые в виртуальную реальность и социальные сети, испытали некоторого рода шок и дискомфорт, аналогичные их ощущениям при столкновении с линейным временем.

Таким образом сходство мифологического и виртуального пространства прослеживается в космологическом и концентричном характере обоих из них, а также в возможности конституирования пространства языком традиционного человека или действиями (а также информацией) современного пользователя. Однако утверждать полную гомологию пространства мифа и виртуальной реальности не представляется возможным на аналогичном основании, которое выдвигал Н. Н. Карпицкий в рамках рассуждения о темпоральности – виртуальное пространство не имеет своей самобытной основы, и кажущиеся упорядоченность и концентричность произрастают из первоначальной ризоматической структуры, то есть являются критической надстройкой [5]. Ризома не имеет «ни начала, ни конца, ни истока, ни предназначения, она всегда в середине» [2, с. 434] и в самом широком смысле может служить образом постмодернистского мира, фундированного радикальным отказом от презумпции константной гештальтной организации бытия – мира, в котором отсутствует централизация, упорядоченность, ограниченность, иерархичность и симметрия, – всё это противопоставлено древовидной иерархической системе, классической для логики модерна и более ранних эпох. Таким образом вновь прослеживается скорее пародийный, симуляционный характер виртуального пространства как симулякра мифа.

Ещё одну аналогию между мифом и виртуальной реальностью можно рассмотреть в наборе практик, свойственных повседневному поведению пользователя сети и ритуальной обрядовости членов традиционных общностей. Так становится возможным использовать понятие «виртуального инстинкта» [6], актуализирующегося в сетевой реальности в виде замещающего реальные инстинкты аналога и предстающего перед субъектом в качестве мифа. Д. А. Щукин, опираясь на исследования французского социолога Р. Кайуа, подходит к выводу о том, что «существует аналитически оправданная возможность определения трёх регистров функционирования виртуального субъекта – пространственной идентификации, intersubъектных отношений и взаимодействия с реальностью – через понятия мимикрии, комплекса шаманства и магических законов» [13]. Автор руководствуется именно ранними

представлениями о сетевых структурах как ризоматических, учитывая общую постмодернистскую топику, но не учитывая современные изменения сетевого пространства, связанные с недавним появлением алгоритмов персонализации информации. Тем не менее проделанная работа является весьма показательной в структурном плане.

Действия пользователя, попадающего в сетевое пространство, может быть проанализировано через мифопоэтическую категорию мимикрии, в ходе которой субъект распространяет свойства пространственного контекста на собственную телесность и совершает попытку устранения космоса-порядка, что противоречит упорядоченному характеру современной персонифицированной надстройки виртуальной реальности, но описывает суть её ризоматической структуры в основании. Социальная обусловленность и одобряемость пользователя сети проявляется через количественные показатели числа подписчиков или реакций, в то время как социальная обусловленность архаичных шаманов зависит не от реальных плодов его магии, а от веры окружающего социума и его положения в дискурсивной системе. Также возможно подчеркнуть, что в социальных сетях различные кодифицированные или некодифицированные нормативные установки рестриктивного характера в условиях мифомагической реальности выполняли бы функцию негативного обряда и социального табу, которые предшествуют позитивному обряду, очерчивая границы магического в обществе. Возможно, ощущения стыда, описываемое некоторыми участниками эксперимента при полном отказе от смартфонов, вызвано представлением о табуированности такого ограничительного акта и его общественном порицании, что затем стало основой для чувства отрешённости и отчуждённости от общества.

Виртуальный интерфейс, система символических реакций и смайлов, количественных показателей социального одобрения оставляют на своём месте символический «протез», беря под контроль и замещая собой бессознательные порывы члена социума. Несомненно, несмотря на приведённые из работы Д. А. Щукина примеры, необходимы дальнейшие исследования в области компаративистики морфологии языка мифа и виртуального текста, мифологического содержания процессов игрофикации и виртуальных игр, иных форм архаичных обрядных и пользовательских практик и так далее.

Продолжая анализ в данном направлении, можно заметить аналогии между функциями мифа в традиционной общности и информации в информационном обществе. Информация, согласно формуле М. Маклюэна «Medium is the message» [15], есть прежде всего состояние, смысл которого состоит в самом процессе её получения [4, с. 498]. Однако здесь находится кардинальное различие, коренящееся в субъект-объектных отношениях внутри мифа и виртуальной информации. Современная активность информации, постулируемая некоторыми постмодернистскими учёными [8], выступает как неявное приписывание ей функции субъекта – что, согласно выводам М. П. Бузского является весьма упрощённым обобщением содержания субъект-объектных отношений в информационном обществе, «информационным монизмом» [1]. Информация так же представлялась центром организации сетевого пространства и его территориальных элементов, как и сакральные объекты мифа представляются центрами мира. Помимо этого, информации приписывались субъектные качества, как и мифу, являющимся, согласно А. Ф. Лосеву «всегда неким субъектом» [9, с. 49] или согласно Ж. Дюрану – траектом, средней между субъектом и объектом особой онтологической категорией [3, с. 70–78]. Однако такие положения о виртуальной реальности поддерживаются преимущественно в области постмодернистской топики социологии и философии.

Вопреки всем представлениям о самобытной субъектности информации можно заметить, что «внутри информационного потока сохраняется и воспроизводится соотношение субъективного и объективного. Несмотря на различия этих сторон, в информационном пространстве они должны быть максимально сближены друг с другом. Это означает, что субъективное теряет многие свои существенные черты – духовность,

идеальность, свободу, воображение, личностную экзистенциальную автономность и др., а объективное – уходит от своего материально-природного или общественного «первичного» смысла и воплощения» [1]. В данном случае информация представляет собой скорее субстанцию, возникающую в отношениях субъекта и объекта и в информационном обществе заменяющая собой деятельность личности, в то время как миф является энергичным самоутверждением личности [9, с. 178]. С такой точки зрения «информационный монизм» обретает скорее религиозные черты в понимании А. Ф. Лосева, всё больше походя на некоторую форму культа (для Лосева религия является как раз субстанциональным утверждением личности в вечности).

Таким образом можно заключить о процессах активной мифологизации функций и элементов виртуальной реальности и, в частности, социальных сетей. Социальные сети в современном обществе начинают выполнять функции, в традиционных обществах выполняемые мифами и религиозными институтами. Ввиду этого при отказе от социальных сетей у пользователей наблюдаются нарушения в социальном взаимодействии со временем, пространством и общественными группами, вызванные конфликтами бессознательных мифологических элементов мышления с реальностью. Виртуальная реальность заменяет собой миф, однако невозможно заключить о полном структурном тождестве виртуальности и мифа. Миф самобытен в своей основе и напластованиях, однако виртуальная реальность лишь пытается приблизиться по своим свойствам к мифу, изначально имея основанный на константной реальности базис. Виртуальное разнонаправленное время является надстройкой над априорной темпоральностью, иерархичность и ограниченность виртуального пространства достигается технологическими нововведениями особых алгоритмов в изначально беспорядочное ризоматическое пространство, архаичные практики и бессознательные желания замещаются виртуальными «протезами» инстинктов, а субъектность информации и её центральность в обществе провозглашается философией постмодерна.

Так можно выделить в виртуальной реальности: 1) некий базис, состоящий из априорной темпоральности, ризоматического пространства, инстинктивных провокаций и воспроизводства привычного (хоть и бездуховного) отношения субъективного и объективного и 2) надстройку, состоящую из цикличной темпоральности, концентрированного пространства, симуляции архаично-религиозных практик и постулируемой субъектности. Именно благодаря этой надстройке всё более заметной становится мифологизация виртуальности.

Такое механическое наделение виртуальной реальности и социальных сетей качествами и функциями мифа поддаётся деконструкции и тщательному анализу. Потенциально дальнейшие процессы мифологизации виртуальности могут привести к полному замещению функций сохранившихся традиционных институтов по конструированию времени, пространства, практик и мировоззрения безосновательными иллюзиями, предоставляемыми социальными сетями – то есть привести к полному контролю виртуальной реальности над рациональными и мифологическими элементами человеческого сознания.

Литература

1. Бузский М. П. Объективное и субъективное в современном информационном обществе // *Logos et Praxis*. 2019. №3. С. 25–35. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/obektivnoe-i-subektivnoe-v-sovremennom-informatsionnom-obschestve> (дата обращения: 20.12.2022).
2. Делёз Ж. Логика смысла. М.: Раритет, Екатеринбург: Деловая книга, 1998. 480 с.
3. Дугин А. Г. Социология воображения. Введение в структурную социологию. М.: Академический Проект; Триеста, 2010. 564 с.
4. Дугин А. Г. Этносоциология. Москва : Академический проект, 2011. 634 с.

5. Емелин В. Глобальная сеть и киберкультура. Ризома и Интернет [Электронный ресурс]. URL: <http://emeline.narod.ru/rhizome.htm> (дата обращения: 02.12.2022).
6. Кайуа Р. Богомол // Миф и человек. Человек и сакральное. Москва : ОГИ, 2003. С. 52–82.
7. Карпицкий Н. Н. Виртуальность и темпоральность // Известия ТПУ. 2003. №4. С. 132–136. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/virtualnost-i-temporalnost> (дата обращения: 24.12.2022).
8. Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура: пер. с англ. / под науч. ред. О.И. Шкаратана. Москва : ГУ ВШЭ, 2000. 608 с.
9. Лосев А. Ф. Диалектика мифа. Москва : АСТ, 2021. 448 с.
10. Сергеев А. А., Медведев М. М. Социальная реальность в виртуальном пространстве и её влияние на молодёжь // Сборник статей победителей 72-й конференции ФИСМО в рамках Молодёжной недели науки КубГУ. Краснодар, 2022. С. 256–259.
11. Царева А. В. Ризоматические структуры социальной самопрезентации в сетевом виртуальном пространстве // Дискуссия. 2013. №7 (37). С. 96–99. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/rizomaticheskie-struktury-sotsialnoy-samoprezentatsii-v-setevom-virtualnom-prostranstve> (дата обращения: 02.12.2022).
12. Черданцева, И. В. Мифологические черты виртуальной реальности / И. В. Черданцева, О. С. Кузуб // Философские дескрипты. 2018. № 19. URL: <http://philosophdescript.ru/?q=node/147> (дата обращения: 20.12.2022).
13. Шукин Д. А. Интерпретация виртуальности в контексте мифологических структур // Вестник Пермского университета. Философия. Психология. Социология. 2015. Вып. 4(24). С. 16–21.
14. Элиаде М. Миф о вечном возвращении. Избранные сочинения. Москва : Ладомир, 2000. 414 с.
15. McLuhan M., Fiore Q. The medium is the Massage: An Inventory of Effects. New York : Random House, 1967. 159 p.