

RU

Разрушение идентичности и отчуждение от смерти в танатосенситивной цифровой среде

Шаповалов И. С.

Аннотация. Цель данного исследования - определить отношение человека к смерти в современном информационном обществе, а также выявить влияние смерти на формирование идентичности в виртуальном пространстве. Рассматривается феномен танатосенситивной цифровой среды как фактор уничтожения и деградации духовного мира человека. Научная новизна исследования заключается в раскрытии процесса отчуждения от смерти как источника разрушения идентичности человека в виртуальном пространстве. Впервые было установлено, что вся цифровая среда работает в качестве деструктивного механизма разрушения идентичности человека через тотальное забвение факта конечности бытия. В результате данного исследования была обнаружена связь между кризисом идентичности и отчуждением от реальности смерти в современной цифровой среде, а также был сформирован новый культурно-философский концепт «отчуждение от смерти».

EN

Destruction of Identity and Alienation from Death in Thanatosensitive Digital Environment

Shapovalov I. S.

Abstract. The purpose of the research is to determine human attitude to death in the modern information society, as well as to identify death influence on identity formation in virtual space. The phenomenon of thanatosensitive digital environment is considered as a factor of destruction and degradation of the human spiritual world. Novelty of the research lies in providing an insight into the process of alienation from death as a source of destruction of human identity in virtual space. For the first time, it has been found that the entire digital environment works as a disruptive mechanism for destroying human identity through total oblivion of the fact of being finitude. As a result of the research, the author has found connection between identity crisis and alienation from the reality of death in the modern digital environment and also formed a new cultural and philosophical concept: alienation from death.

Введение

Актуальность исследования. В XXI веке человек не перестает думать о смерти, сталкиваясь с катастрофичностью и трагичностью своего бытия. В современных условиях существования жизнь каждого человека может оборваться в одно мгновение: безграничный терроризм, экологические и техногенные катастрофы, новые заболевания и ядерная угроза, которые ставят под удар существование всего живого. Любой человек в новом тысячелетии сталкивается с новыми вызовами и новыми проблемами, а вся его жизнь становится бесконечно динамичной и чрезвычайно опасной. Смерть становится не отдаленным моментом всего нашего бытия, а непосредственным фактом, встраивается в наше повседневное существование. И поэтому человек, чтобы познать самого себя, раскрыть смысл собственного существования, должен говорить и размышлять о смерти, понимая жизнь через смерть, осмыслять все существующее через призму его конечности.

Таким образом, можно утверждать, что абсолютно вся сущность человека раскрывается и понимается не только благодаря жизни, но и благодаря смерти, через которую мы можем понять и осознать все его бытие и культуру в целом.

Однако при всей явной важности смерти в формировании идентичности и жизненного проекта каждого из нас в современном мире мы наблюдаем процесс отчуждения человека от смерти. Отчуждение от смерти как фатальная ошибка, вписанная в новый мировой культурный код, – это разрушение и отрицание смерти: смерть превращается в симулякр, становится видимостью. Отчуждение от смерти проявляется в том, что смерть воспринимается как то, что нас точно никогда не коснется. Смерть всегда твоя, а не моя.

Отчуждение человека от смерти – это наследие мира постмодерна. Падение всех великих метанарративов привело к тому, что современный мир утратил мировоззренческие, религиозно-философские схемы, которые бы помогали человеку понимать, принимать, переживать, а также проживать факт своей конечности. Человек оказался выброшен в мировоззренческую пустоту. Несмотря на то, что мы все живем в мире постмодерна, негативное влияние постмодернизма на восприятие жизни и смерти так и не было преодолено. Старые всеобщие объяснительные схемы в понимании смерти потеряли свою силу, а новые так и не были выработаны.

Смерть в новой популярной культуре коммодифицируется в качестве коммерческого продукта, становясь частью массовой индустрии развлечений. Это мы с вами наблюдаем в бесконечных рафинированных образах насилия и смерти в виртуальном пространстве, медиареальности и в танатотуризме. Это, в свою очередь, приводит нас к тому, что человек отделяет себя от смерти, в результате чего оказывается не в состоянии выстроить свою идентичность и осознать свой жизненный проект.

Таким образом, наличествует пробел в осмыслении и принятии феномена смерти и выработки стратегии отношения к факту конечности своего бытия в современной культурно-философской мысли.

Для достижения поставленной цели в работе решаются следующие задачи: раскрыть и понять сущность идентичности личности в формировании жизненного проекта человека; изучить феномен танатосенситивной цифровой среды; понять процесс отчуждения человека от смерти в современной культуре и показать выход из кризиса идентичности.

Методологическая база исследования. В качестве базовой оптики, через которую формируется и изучается данное исследование, выступают:

- историко-культурный анализ, который позволил рассмотреть проблему становления идентичности и отношение человека к факту своей смерти в западноевропейской культуре;
- метод аналогии, позволивший выявить основные сходства и различия понимания формирования идентичности и отношения к смерти в традиционном и информационном обществе;
- герменевтический метод, с помощью которого мы попытались изучить понимание смерти в современном виртуальном пространстве. Этот метод позволил нам выявить скрытые смыслы, заложенные в современной западной культуре по отношению к смерти и идентичности человека;
- диалектический метод, который позволил нам рассмотреть динамичный процесс формирования идентичности в его развитии и раскрыть влияние смерти на формирование жизненного мира человека.

Теоретической основой данного исследования послужили известные работы, посвященные танатологии и проблемам виртуального пространства.

Практическая значимость исследования заключается в том, что его результаты могут быть применены для поступательного развития современной культурологической и философской мысли. Сформировано новое научное понятие – отчуждение от смерти, которое можно будет применять в качестве оптики для исследования современной западноевропейской культуры. Также результаты исследования могут быть использованы в рамках изучения таких дисциплин, как культурология, философская и культурная антропология.

Влияние переживания смерти на формирование идентичности человека

В XXI веке мы наблюдаем тотальный процесс формирования глобального цифрового пространства, которое сильно изменило представление человека о самом себе и обо всей окружающей его действительности.

Пользовательские приложения и сервисы для коммуникации (социальные сети и блоги) – это реперные, ключевые точки для входа в цифровую среду. Сейчас все существование человека (общение, получение информации о мире, отдых и работа) постепенно переходит в виртуальное пространство, в котором он и пытается обрести свою идентичность на основе объединения и различения с другими.

В каждом человеке есть смысловое и сущностное ядро, которое мы называем идентичностью. Идентичность – это самотождественность личности, цельное восприятие мира и самого себя, осознание своей инаковости через различение. Это ответ на важный вопрос «Кто я такой?». С одной стороны, идентичность человека проявляется в тождестве с самим собой и в цельности его личности, а с другой стороны, она реализуется в переживаниях принадлежности к различным социальным группам. Таким образом, идентичность – это некий синтез индивидуального самовосприятия и социального восприятия других. Идентичность раскрывается через определенный набор своих характеристик: «Тождество, целостность, определенность, способ различения Я и не-Я, самость, уникальность, непрерывность во времени» [7, с. 14]. С помощью идентичности мы можем создавать границы собственного бытия, отделять себя от окружающего нас мира и других существ, формировать символические связи с различными комьюнити.

Проблема идентичности – это проблема границ. Предельной границей любого бытия является смерть. Смерть мы определяем как полное прекращение биологического и духовного существования человека. В традиционном обществе именно смерть была той предельной онтологической чертой, по отношению к которой человек и определял все свое существование. В информационном обществе человек подвергает смерть забвению, не делает ее частью своего жизненного проекта.

Однако именно осознание смерти формирует идентичность человека, задавая ее тотальную конечность, подводя предельную онтологическую черту его существования. Осознание конечности делает все, чем человек занимается, важным, ценным, так как любой прожитый момент больше никогда не повторится. Смерть –

это то, что входит в смысловое ядро личности человека. Перед лицом смерти мы выбираем то, что важно, и отвергаем неважное. В этом важном и раскрывается идентичность, то есть самобытная и уникальная сущность человека. Кто-то считает важным процесс познания, другой считает важным для себя семью, третий полагает, что нет ничего важнее карьеры. Именно по отношению к смерти мы и определяем важность и ценность каждого мгновения жизни, того, что мы делаем, и именно через присутствие смерти в нашей жизни мы можем убрать все ненужное как недостойное нашего жизненного проекта. Таким образом, мы определяем идентичность как осознание себя через фактичность смерти в том, что формирует человека как действующего и волящего субъекта.

Смерть позволяет всем нам найти свою идентичность, так как именно перед лицом конечности мы понимаем, что нужно мне, где я найду себя, и тогда раздробленная множественность уступает место единичности. Но для этого выстраивания самого себя нужно осознать и переживать смерть на интеллектуальном и эмоциональном уровне, а то и другое сделать трудно из-за различных психических барьеров, из-за того, что человек постоянно проецирует себя в будущее и не делает заранее смерть частью своего жизненного проекта. Смерть всем нам задана изначально как базовое условие для формирования нашей идентичности, осознаем мы это или нет. Таким образом, Я – это тот, кто понимает, что погибнет, и готов в условиях всеобщей тотальной аннигиляции реализовать свой жизненный проект, который несмотря на обреченность на ничто становится уникальным, неповторимым и ценным опытом нахождения в бытии.

Отрицание смерти в виртуальном пространстве

Однако в виртуальном пространстве любая смерть отрицается, создаются бесконечные ролевые структуры и социальные маски, а идентификация заменяется самопрезентацией, то есть привлекательным, гламурным или маргинальным образом бытия, виртуальным слепком личности. Человек отчуждается от собственной мысли, ему больше не нужно думать. Мышление становится переходом от одного готового пакета данных к другому. Мир становится профанным фактом пребывания в развлекательном пространстве, подвергается десакрализации. В современном мире личность монетизируется, становится новым товаром, выставленным на продажу, а все существование заменяется и подменяется всеобщей тотальной демонстрацией жизни. В этих мировоззренческих условиях бытие становится видимостью, игрой, а смерть становится пустым знаком, то есть симулякром.

Смерть, а точнее ее особое восприятие и переживание, – это духовное ядро всей личности человека. В отношении к смерти мы идентифицируем себя как смертные конечные существа. От этого жизнь становится осознанной и уникальной. Но в цифровом пространстве смерть от нас отчуждается. И именно это отчуждение человека от смерти в виртуальном пространстве и приводит нас к кризису идентичности. Идентичность оказывается расколотой, раздробленной на части, и тогда на место глубинной единичности приходит множество социальных ролей как пустых оболочек личности человека.

Отчужденное отношение к смерти, а значит, и разрушение идентичности проявляется в создании танатосенситивной цифровой среды. По мнению современного программиста и антрополога Майкла Массими, все переживания человека относительно смерти переносятся в цифровой мир. Для обозначения восприятия смерти и гибели в виртуальном пространстве он вводит понятие «танатосенситивность». Как пишет об этом сам Массими: «Танатосенситивность – это новый гуманистически обоснованный подход к исследованиям и планированию информационных технологий, который распознает и активно использует факты смертности, умирания и смерти человека при создании интерактивных систем» [10, р. 2466].

Цифровое пространство отражает теперь не только переживания относительно жизни, но и отношение человека к смерти. Появляется новый виртуальный контент для переживания своей смерти и смерти других людей. Это различные умные чат-боты, создаваемые на основе цифровых данных погибшего человека, новые виртуальные онлайн-кладбища, планировщики смерти, которые полностью монетизируются и встраиваются в культурные индустрии.

Танатосенситивные умные чат-боты – это программы, способные имитировать личность погибшего. В них загружается абсолютно вся цифровая информация о погибшем человеке (частные переписки, аудио и видео, фотографии), после чего они его пытаются имитировать. Это дает уникальную возможность для живых людей общаться с виртуальным клоном умершего, создать имитацию погибшего, его виртуальную копию. В качестве примера такой программы можно назвать стартап Евгении Куйды и Филиппа Дудчака под названием «Лука», созданный в 2016 году – это приложение, сканирующее поведение умершего владельца цифрового аккаунта и создающее цифровую копию его личности. Это приложение, копируя все цифровые данные любого человека, создает мощный искусственный интеллект, способный общаться с живыми людьми в манере когда-то погибшего оригинала, учитывая практически все его личные, индивидуальные, мировоззренческие и языковые особенности и владея всей информацией, которой он обладал. Разработчики протестировали программу, загрузив в нее цифровой след их погибшего друга, получив виртуальную имитацию его личности. Стартап прекратил свое существование из-за проблем с финансированием, но попытки создания таких программ предпринимаются до сих пор по всему миру.

Другим примером создания танатосенситивного умного чат-бота является случай американского программиста Джеймса Влахоса, который в 2017 году запустил свой личный стартап под названием Dad bot.

Его отец умирал от рака, и он с ним стал записывать видео, чтобы сохранить о нем воспоминания, когда его не станет. На базе этих данных Влахос создал цифровой клон погибшего отца. Данная программа говорит и реагирует как отец разработчика, создавая иллюзию сохранения его сознания в мире живых.

Также уже сейчас существуют в танатосенситивном виртуальном пространстве различные виртуальные сервисы для подготовки человека к уходу из жизни. Это так называемые Планировщики смерти (Joincake), позволяющие нам полностью срежиссировать свои собственные похороны уже при жизни. Эти сервисы дают возможность создавать любые похороны в зависимости от всех наших индивидуальных желаний и предпочтений, а также создать самопрезентативную виртуальную историю о своей жизни для семьи и потомков, отправлять отсроченные послания после смерти друзьям и семье.

Также в виртуальном пространстве массово создаются онлайн-кладбища (Much Loved, Legacy, and World Wide Cemetery) – это интерактивные сайты, посвященные определенному погибшему человеку. Виртуальное кладбище служит своеобразным мемориалом вечной памяти погибшего в цифровой сети. На этом сайте можно создать виртуальную историю бытия погибшего, создать его цифровой чат-бот, а также оставлять скорбные сообщения, открывать и посещать интерактивные надгробия, прокручивать специальный видеоряд и голос из жизни умершего, возлагать виртуальные цветы на цифровую могилу и зажигать электронные свечки.

Сейчас мы также наблюдаем процесс создания планировщиков сетей (DeadSocial; Eter9), то есть специальных программ, поддерживающих цифровую социальную активность пользователя в различных аккаунтах после его смерти. Программа превращает сетевые социальные профили погибшего в мемориал его личной памяти, продолжает осуществлять за него поддержание контактов и запуск информации в Сети. В цифровом мире существует только тот, кто публично репрезентирует себя, а данная программа может бесконечно поддерживать виртуальную жизнь умершего, делая его вечным симулякром. Смерть онлайн – это смерть социальная, но теперь есть программы, способные бесконечно поддерживать виртуальное бытие человека. Так технологии изменили и меняют до сих пор не только нашу жизнь, но и нашу смерть.

Таким образом, как мы с вами видим на основании данного эмпирического материала, цифровое пространство активно создает и развивает программы, ориентированные не только на осмысление жизни, но и на переживание смерти. Осмысление и переживание смерти в виртуальном пространстве и было названо танатосенситивностью или цифровой смертью.

Первоначальной задачей танатосенситивной инженерии было создать место в цифровом пространстве, где люди могли бы открыто переживать и осмыслять смерть, выражать и проживать чувство собственной утраты. Это должно было создать здоровую среду, где человек мог бы понимать и принимать смерть, программировать собственный уход из жизни. Цифровая среда должна была быть полностью приспособлена к тому, чтобы адекватно репрезентировать тот важный – опорный, экзистенциальный, онтологический и радикальный опыт, благодаря которому каждый человек и осознает себя живым. Человек опознает себя как живое существо только через перспективу смерти, через осознание конечности своего бытия.

Однако тотальное перенесение восприятия и переживаний конечности всего существующего в цифровую среду породило новую форму отчуждения человека – отчуждение от смерти. Проекты танатосенситивной цифровой среды, создаваемые для терапевтического эффекта (снятие боли от утраты погибшего), построены на самом деле как механизм отрицания смерти. Это новая попытка отменить смерть, создав цифровое бессмертие. Обезумевшему от горя человеку, возможно, проще жить с виртуальной куклой покойника, чем принять мир, где его нет. Так, в Южной Корее в 2019 году для одной женщины создали виртуальную копию ее погибшей дочери и устроили сеанс встречи с ней, чтобы она смогла справиться с утратой. Но это привело только к новым и новым страданиям. Общение с мертвыми в Сети создает мощный трагический триггер, не дающий отпустить погибшего человека, не позволяющий принять факт его смерти. Это создает виртуальную зависимость от бесконечного проигрывания образа погибшего человека, проектирует новую невротичную форму отрицания смерти.

В условиях нового цифрового поворота все границы человеческого существования стираются, поэтому наша идентичность становится всем и одновременно ничем. В результате абсолютного слияния индивида с новым цифровым пространством происходит тотальное разрушение тождества личности. Виртуальная среда практически полностью поглотила человека, расфокусировала его сознание и восприятие, сделав все бесконечным, что и позволяет отрицать страх смерти. Виртуальный мир – это новая тотальная мифологическая оболочка всей человеческой жизнедеятельности. Любой миф построен на слиянии человека с окружающим его миром. Однако если в древнем обществе человек полностью отождествлял себя с природой, то сейчас он полностью сливается с виртуальным миром. Цифровая среда – это новая форма мифологического восприятия жизни и самого себя, это новый миф создания вечного царства жизни, в котором смерть стирается и разрушается. В ситуации, где нет четкой тождественности, где не расчленен субъект и объект, формировать свою идентичность становится очень проблематично. Как очень справедливо отмечает современный философ Владимир Ульянов: «И для мифологического, и для виртуального сознания мы можем констатировать отсутствие принципа тождества личности, как и закона тождества вообще» [8, с. 139].

Люди всегда были склонны погружаться во всевозможные вымышленные реальности. Изначально это были мифические миры, затем – воображаемые вселенные литературных романов, сейчас – это фильмы, бесконечные сериалы и новые компьютерные игры. Но впервые виртуальная реальность пытается полностью поглотить все бытие человека целиком, создавая гиперреальность, состоящую из симулякров. Как замечает современный философ Ирина Манакова, в современном мире мы наблюдаем процесс «смещения

виртуального с реальным, вследствие чего человек живет уже не в реальности, а в искусственной среде симулякров. Такой «мир вторичностей», копий копий оказывается для человека первичнее, чем сама реальность, индуцируя образ жизни и действия человека» [6, с. 147].

Виртуальное пространство задает новые возможности бесконечного потребления. Цифровые технологии позволяют человеку отчуждаться от своей собственной идентичности, от своей мысли, от страданий других людей и формируют установку для существования в режиме бесконечного гедонизма. Можно утверждать, что «цель, лежащая в основе общества потребления, – дать человеку гарантию, ощущение, что это не он, человек, приспосабливается к миру, а мир существует в соответствии с его потребностями. Мир проявляет заботу о человеке – вот та формула, согласно которой формируется сегодняшнее предложение» [5, с. 41]. Жизнь должна быть удовольствием, развлекательным проектом, или ее нам следует прервать.

В современном информационном обществе мы наблюдаем тенденцию к созданию стерильных, искусственных условий, в которых все естественное, в том числе и смерть, стирается, аннигилируется и становится виртуальным симулякром. Средства массовой информации не передают реальности смерти, а искажают и изменяют ее, руководствуясь коммерческими интересами и погоней за сенсациями.

Виртуальный мир – это питательная среда для распространения аморализма и нигилизма. Тут каждый сам создает себе образ, который он захочет. В Интернете смерти нет: здесь все вечно, здесь живы все воспоминания, только если люди помнят и говорят. Смерть воспринимается как то, что нас точно никогда не коснется. Смерть всегда твоя, а не моя. Все также оказываются актуальными идеи французского медиевиста Филиппа Арьеса об отрицании смерти в жизни западного мира: «Смерть больше не вносит в ритм жизни общества паузу. Человек исчезает мгновенно. В городах все отныне происходит так, словно никто больше не умирает» [1, с. 463].

Отчуждение от смерти как причина разрушения идентичности

Мы осознаем всю реальность смерти только в уникальной экстремальной пограничной ситуации как онтологическую и экзистенциальную катастрофу, а в виртуальном мире любая смерть становится тем, что выносятся за скобки, становится новым и очень модным симулякром, несуществующим объектом в кинематографе и игровой индустрии. Смерть превращается в нереальное повествование, над которым даже можно посмеяться.

Основную, корневую причину кризиса и утраты идентичности человека в цифровом пространстве мы видим в отчужденном отношении к смерти. Человек отчуждается от своей смерти в виртуальном мире, и тем самым он отчуждается и от самого себя. Если человек не способен воспринимать объективно окружающую реальность, то он будет снова и снова испытывать личные трудности с самоидентификацией, постоянно порождая ненормальные отношения с живыми и мертвыми, что в итоге завершается саморазрушением и неврозами. Невозможно определить себя в мире, который тебе непонятен или который ты не принимаешь. Отрицаем смерть, мы отрицаем самих себя, разрушая собственное самовосприятие и тождественность своей личности. Взамен утраченной уникальной самоидентичности мы наблюдаем виртуальный театр, в котором разыгрываются бесконечные социальные роли и самопрезентации. Это просто пустые оболочки, не наполненные никаким смыслом, не имеющие духовного стержня. Так как именно смерть задает и смысл, и цель жизни, без ее адекватного осмысления и принятия каждый человек оказывается пустым и фрагментарным, разбитым на бесконечные самопрезентации себя другому.

Отчуждение от смерти камуфлируется за бесконечными образами разрушения, аннигиляции в массовой культуре, где эти нарративы коммодифицируются в коммерческий продукт и в цифровой жизни в виртуальном пространстве, которую хотят сделать бесконечной. Человек воспринимает не саму смерть, а ее знаки. Разрушение реальности смерти в цифровом мире становится главной причиной саморазрушения идентичности.

Самоидентификация в виртуальном пространстве не определена, размыта, раздроблена и множественна, так как нет единых образцов для формирования своей сущности. Эту точку зрения подтверждают очень многие исследователи информационного общества: «В кибернетической среде самоидентификация изначально не определена, размыта и множественна» [3, с. 34]. Если раньше мы осознавали себя благодаря смерти, то сейчас у нас нет никаких четких единых образов для выстраивания самих себя, и поэтому каждый из нас теряется в бесконечном потоке нарративов.

Таким образом, мы установили, что разрушение идентичности человека связано с формированием танатосенситивной цифровой среды, в которой изначально заложен механизм отрицания смерти. В виртуальном пространстве мы пытаемся отменить смерть, а не принять ее, создать цифровое бессмертие, постоянно, фактически до бесконечности прокручивая виртуальный образ погибшего, заменяя бытие видимостью, а смерть превращая в симулякр.

Отказывая смерти в существовании, человек уничтожает свою идентичность, так как все границы бытия разрушаются, и у него не получается собрать себя в единое целое. Отрицание смерти в цифровом пространстве, отодвигание смерти на самый последний план приводит к разрушению идентичности человека. Идентичность замещается пустыми знаками без содержания, то есть симулякрами. Так отчуждение от смерти приводит к утрате идентичности.

Из-за утраты своих границ человек теряет самого себя. Потеря идентичности может привести к синдрому выгорания, апатии, эскапизму, то есть уходу в свои личные, закрытые виртуальные миры. Предельным случаем внутреннего разлада может стать самоубийство вследствие полной утраты интереса к жизни и потери

самого себя. Через кризис идентичности мы наблюдаем, как наше самосознание заменяется самопрезентацией, то есть отыгрыванием социальных ролей. Поэтому становится неважным, кем я являюсь для самого себя, а важнее – как я показываю себя другим, и что меня признают.

Мир стал жидким, пластичным, исчезающим, и в этих условиях человек не может закрепиться в действительности, создать своего себя и сформировать свою идентичность. Возможным выходом из данной ситуации станет новый поворот к смерти. Осознанное переживание и осмысление смерти позволит приблизить собственную конечность к своему бытию, через которую мы и сможем заново обрести и создать самих себя.

Эту антропологическую катастрофу, связанную с тотальным отрицанием смерти, нам ярко описал французский философ Жан Бодрийяр. Именно он впервые замечает, что «сегодня *быть мертвым – ненормально*, и это нечто новое. Быть мертвым – совершенно невыносимая аномалия, по сравнению с ней все остальное пустяки. Смерть – это антиобщественное, неисправимо отклоняющееся поведение. Мертвым больше не отводится никакого места, никакого пространства/времени, им не найти никакого пристанища, их теперь отбрасывают в радикальную у-топию – даже не скапливают в кладбищенской ограде, а развеивают в дым» [2, с. 234].

Жан Бодрийяр утверждал, что только столкновение с всеобщей трагедией, с массовой смертью вернет нам ощущение объективной реальности, которая стала жертвой тотальной гиперреальной вселенной симулякров. Только в пограничной, экстремальной ситуации, в столкновении со смертью мы начинаем более обостренно воспринимать мир и начинаем разоблачать все ненастоящее и фальшивое. Только встреча со смертью приводит человека в чувство, возвращает ему его подлинную идентичность, заставляет понять, что мир знаков – это только симуляция реальности, а не сама реальность. Только катастрофа сможет разрушить мир симулякров и вытолкнуть нас в подлинную реальность, где мы сможем заново обрести и познать самих себя.

Выход из культуры отрицания смерти и кризиса идентичности видится нам в новом повороте к смерти. Смерть должна быть осмыслена и пережита как моя собственная конечность. Для этого нужно осознать, что смерть – это прежде всего моя смерть, исчезновение моей личности и целого мира во мне. Обрести себя, то есть вернуться к идентичности, можно только через создание границ своего бытия, через осознание своей смерти и через создание различий (осознание своей инаковости, отличия от других), которые виртуальная среда так настойчиво пытается уничтожить. Быть человеком – это значит быть смертным.

О важности понимания границ для формирования своего подлинного бытия очень ярко написал немецкий философ Мартин Хайдеггер в своей главной, программной работе «Бытие и время» в 1927 году: «Люди знают о верной смерти и все же “существуют” собственно без уверенности в своей. Падающая обыденность присутствия знает достоверность смерти и все же от уверенного в ней бытия уклоняется. Но из того, от чего оно уклоняется, это уклонение феноменально подтверждает, что смерть требует осмысления как наиболее своя, безотносительная, необходимая, верная возможность. Говорят: смерть, наверное, придет, но пока еще нет. Этим “но...” люди отказывают смерти в достоверности» [9, с. 258].

Хайдеггер размышляет о том, что каждый человек очень часто отключает многие важные аспекты своего бытия и своего собственного Я. Человек не осмысляет и не переживает свое собственное существование здесь и сейчас, в текущем моменте, а постоянно проектирует себя в будущее – в далекое завтра, послезавтра или даже через десять лет. В результате границы человеческого бытия и всей повседневной жизни размываются, становятся прозрачными и фактически бесконечными. Смерть, вторгаясь в бытие человека в качестве личной и очень интимной экзистенциальной катастрофы, делает границы существования очень зримыми. Мир предстает в непосредственной близости к человеку и к его жизни. Через смерть мы можем определить самих себя и мир вокруг нас, создать свою абсолютно уникальную идентичность и научиться проживать каждый миг бытия как особый и бесконечно ценный дар жизни. Поэтому именно осознание конечности вырывает человека из-под власти любой детерминации, как биологической, так и духовной, делает жизнь по-настоящему уникальной и неповторимой. До сих пор остаются актуальными рассуждения знаменитого философа театра абсурда Эжена Ионеско, которые, возможно, отражают, что осознает, чувствует и переживает человек за миг до своей собственной смерти: «Какое, должно быть, сожаление испытывает уходящий человек, когда понимает, что все было чудом» [4, с. 96].

Заключение

Таким образом, в ходе данного исследования мы определили, что разрушение идентичности человека в информационном обществе связано с отчуждением от смерти в цифровом пространстве. Виртуальная реальность становится танатосенситивной, то есть направленной не только на осмысление жизни, но и на переживания смерти. Но эта танатосенситивность на самом деле построена как абсолютно новый механизм отрицания смерти. Это попытка создать цифровое бессмертие, то есть стереть смерть из бытия человека. Разрушение реальности смерти приводит к антропологической катастрофе, связанной с потерей идентичности, то есть способности к осознанному проживанию собственного существования. Так человек оказывается полностью лишенным границ в своем бытии. Выходом из кризиса идентичности может стать абсолютно новый поворот к смерти, в котором смерть воспринимается, проживается и принимается именно как моя смерть: исчезновение меня и целого мира во мне.

Перспективы дальнейшего исследования мы видим в более детальном анализе всех аспектов отчуждения человека от смерти в современной западноевропейской культуре, что позволит нам определить, каким образом возникает деформированная форма восприятия конечности человеческого бытия и почему смерть человека коммерциализируется в новый развлекательный продукт в современном обществе потребления.

Источники | References

1. Арьес Ф. Человек перед лицом смерти. М.: Прогресс; Прогресс-Академия, 1992. 526 с.
2. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. М.: Добросвет, 2000. 387 с.
3. Городищева А. Н., Городищев А. В. Проблемы самоидентификации человека в кибернетическом обществе // Философия и гуманитарные науки в информационном обществе. 2020. № 4 (30). С. 29-37.
4. Ионеско Э. Наедине с одиночеством. К.: Ника-Центр, 1998. 286 с.
5. Кравец А. С., Тихонова И. Ю. От услуг к впечатлениям в постиндустриальном обществе // Вестник Воронежского государственного университета. Серия «Философия». 2018. № 3 (29). С. 37-48.
6. Манаква И. Ю. О фиктивности, подлинности и симуляции // Вестник Воронежского государственного университета. Серия «Философия». 2012. № 2 (8). С. 144-151.
7. Сапожникова Р. Б. Анализ понятия «идентичность»: теоретические и методологические основания // Вестник Томского государственного педагогического университета. 2005. № 1 (45). С. 13-17.
8. Ульянов В. А. Хронос и виртуальность: как умирает время // Вестник Воронежского государственного университета. Серия «Философия». 2011. № 2 (6). С. 132-139.
9. Хайдеггер М. Бытие и время. М.: Ad Marginem, 1997. 451 с.
10. Massimi M., Charise A. Dying, death, and mortality: Towards thanatosensitivity in HCI // CHI'09 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems. ACM, 2009. P. 2459-2468.

Информация об авторах | Author information**Шаповалов Игорь Сергеевич¹**¹ Воронежский государственный университет**Shapovalov Igor' Sergeevich¹**¹ Voronezh State University¹ igor14032@yandex.ru**Информация о статье | About this article**

Дата поступления рукописи (received): 15.05.2021; опубликовано (published): 30.06.2021.

Ключевые слова (keywords): кризис и разрушение идентичности; танатосенситивная цифровая среда; отчуждение от смерти; crisis and destruction of identity; thanatosensitive digital environment; alienation from death.