

КИБЕРПРОСТРАНСТВО И ПЕРСПЕКТИВА ФОРМИРОВАНИЯ ЛИЧНОСТНОГО БЫТИЯ

А.А. Пудикова

Проблемы формирования личностного бытия неразрывно связаны с возможностью свободного самоопределения себя во внешний мир и имеют непосредственное отношение к общению человека с компьютером, так как компьютер способствует изменению (а зачастую и деформации) процесса формирования личностного бытия и может иметь как позитивное влияние на формирование личностного бытия, так и негативное. Влияние компьютера на формирование личности и личностного бытия в данной статье оценивается в соответствии с общим пониманием личности и личностного бытия.

Прежде чем переходить к определению личностного бытия, необходимо определить, как именно понимается личность. При всем многообразии подходов к пониманию личности, все философы, без исключения, говоря о личности, выделяют одну общую черту – самосознание. В истории философии не было ни одного определения личности, которое предполагало бы у нее отсутствие самосознания. Таким образом, мы можем дать самое общее понимание личности как самосознающей самореализации.

Говоря проще, самосознающая самореализация – это осознанное утверждение и выражение своего внутреннего содержания вовне. Это может быть понято как воля, которая лежит в основе личности. Если обратиться к определению личности в психологии, то наиболее адекватным будет понимание личности, как «...высшего уровня системной организации человека, его особое системное (социальное) качество, обеспечивающее гетеростаз...» [5, с. 131] (развитие, выходящее за пределы норм через нормотворчество). Относительно указанного понятия личности личностное бытие понимается как особый мир человека, формирующий его представления об окружающем мире и самом себе посредством познавательных, аналитических и др. способностей.

Для более глубокого понимания личности и личностного бытия необходимо обратиться к немецкому философу XVIII в. И. Канту.

Трансцендентальная философия И. Канта подводит итог всех новоевропейских поисков новых оснований личности не в высшей реальности, но внутри человеческого сознания. Именно Кант обосновал личность на основе априорных идей, ценностей и внутренней свободы.

В «Критике чистого разума» он дает предельно простое и емкое определение личности: «То, что сознает свое численное тождество в разное время, есть ввиду этого личность» [4, с. 239]. Идея тождества у Канта раскрывается как идея самосознания, через которое Кант и определяет личность. Однако в «Критике способности суждения» он дополняет это понимание личности, поясняя, что ее ценность может быть раскрыта через идею свободы: «Лишь тем, что он делает безотносительно к наслаждению в полной свободе и независимо от того, что природа могла бы дать ему даже пассивно, он придает абсолютную ценность своему существованию как существованию личности» [3, с. 46].

Но наиболее полно представление о личности раскрыто у Канта в «Критике практического разума», где он определяет личность через априорные моральные ценности, которые делают человека свободным от внешнего мира. Этот моральный закон проявляется как внутренний долг человека. Кант считает, что моральный долг возвышает человека над самим собой как частью чувственного мира и проявляется как свобода и независимость от механизма всей природы.

Эта свобода заключается в том, что разум способен задавать чисто практические законы, которые не вытекают из чувственного мира и тем самым делают свободным от чувственного мира того, кто им следует. Личность, проявляя себя в мире явлений, принадлежит умопостижаемому миру, благодаря чему все личностное бытие подчиняется не внешним обстоятельствам, но внутренним принципам.

Долг, который является стержнем свободного личностного бытия, основывается на моральных ценностях, которые определяются априорными идеями разума. Эта зависимость личностного бытия от идей разума не есть отрицание свободы, так как идеи не есть что-то внешнее по отношению к человеку, это внутреннее содержание самого человека. Именно априорные идеи разума определяют генеральную линию формирования личностного бытия, эти идеи определяют способность следовать принципам личностного бытия, а значит, и своему внутреннему содержанию.

На этом основывается самоценность личности, которая не может быть средством для чего-то другого, но, как говорит Кант, «каждое разумное существо есть цель сама по себе». Каждый человек обладает автономной свободой, что определяет моральный характер его личностного бытия.

Кантовское понимание личности явилось парадигмальным для всей последующей традиции европейской философии. В основе ее лежат общепринятые характеристики личности – самосознание, свобода, самополагание.

Проблему формирования личностного бытия в XXI в. можно выразить так: Каким образом влияет на формирование личностного бытия «общение» с компьютером? Положительное или отрицательное влияние оказывает такое «общение»? Способствует ли компьютер более гармоничному становлению личностного бытия или же он тормозит и задерживает это становление?

Становление личностного бытия происходит как драма (по Выгорскому), но «...истинный драматизм нашей жизни заключается в постоянном отрицании себя сегодняшнего ради себя завтрашнего. Человек рождается как возможность (стать человеком), он живет как осуществление этой возможности, он умирает, когда такой возможности не остается. Жизнь есть постоянно идущий процесс человекообразования. Когда будущее начинает сокращаться, сжиматься до настоящего, наступает распад психологической системы» [5, с. 74]. Этот процесс человекообразования и есть становление личностного бытия. В процессе такого становления человек неизбежно сталкивается с несоответствием между его существованием и миром. Благодаря такому несоответствию у человека и возникает потребность самополагания себя во внешний мир, утверждение себя в этом мире. К сожалению, все чаще современный человек, сталкиваясь с «озадачивающими явлениями» (это такие явления, «...с которыми нам приходится сталкиваться в опыте и которые ставят нас в тупик, потому что они расходятся с нашими (предполагаемыми) знаниями о мире» [7, с. 103]), не ищет их объяснения посредством самостоятельного познавательного интереса, а находит готовые ответы в виртуальной реальности.

В качестве современной интенции формирования личностного бытия и влияния бытия личности на окружающий мир можно привести фильм «Эффект бабочки». Главный герой Эван Треборт (Катчер Июн) обнаруживает в себе способность возвращаться в прошлое и менять в нем некоторые события. Такие возвращения, естественно, не проходят бесследно ни для героя, ни для его друзей и близких. Каждое такое возвращение в прошлое непредсказуемым образом меняет не только жизненный мир в целом, но также и умственные способности, привычки, образ жизни. Данный фильм показывает, что каждое событие в жизни человека имеет свое значение и не может проходить бесследно. Таким образом, можно сделать вывод, что для формирования личностного бытия имеет значение каждая деталь, каждое событие и в процессе станов-

ления личности необходимо обращать внимание на все, что происходит с человеком.

Немаловажное значение на формирование личности оказывают школа и те предметы, которые в ней преподаются.

Трудно представить современную школу без уроков информатики, на которых учащиеся познают окружающий мир. В целом эти уроки производят положительный эффект и, несомненно, являются полезными в процессе обучения. Проблема заключается в подмене у ребенка реального мира компьютерным, замене свободного полагания личности во внешний мир полаганием в мир виртуальный.

Ребенок с еще не до конца сформировавшимся личностным бытием находит в компьютере ответы на все возникающие у него вопросы, компьютер помогает справиться с проблемами, заменить самостоятельное формирование личностного бытия на усвоение готовых его форм. Благодаря этому процесс формирования личностного бытия, требующий колоссального напряжения всех сил человека, становится более простым и формализованным.

В процессе формирования личностного бытия ребенок задает родителям бесконечные «почему» и «зачем», но нередко проще всего «отмахнуться» от него в сторону компьютера. Так ребенок все больше уходит в виртуальную реальность, где Сеть все: общение посредством чатов и электронной почты, где есть ответы на все вопросы, где можно найти любую программу и даже совершать покупки через Интернет-магазины, где главное не быть, а только казаться тем, кем хочешь. Все больше погружаясь в такой мир, ребенок теряет связь с миром реальным. Следующим шагом является отказ от реальности как таковой, а значит, не возникает и проблем, связанных с осознанием своего жизненного пространства и места личности в нем.

В качестве примера механизма, заменяющего реальный мир виртуальным, можно привести фильм «Матрица»: «Материальная реальность, которую мы все видим и ощущаем, является виртуальной, порождаемой и управляемой гигантским мегакомпьютером, к которому мы все присоединены» [1, с. 22]. Фильм «Матрица», по сути, раскрывает циничность и нереальность современного мира. Здесь мы видим, что человек способен в одно мгновение менять пространства, партнеров по общению, свой облик, получать за доли секунд знания, необходимые в данный момент. Это все возможно благодаря компьютеру, к которому человек присоединен. Пафос указанного фильма в том, что мир как таковой не мыслится вне компьютерного пространства, и все, что окружает человека (другие люди, города, ситуации и т. д.), есть только программы, сделанные лучше или хуже, и к любой программе нужно только подобрать

соответствующий код. Таким образом, здесь утверждается, что человек становится способным «взломать» любую программу, если у него есть способности. То есть человек становится Богом для самого себя.

Из вышесказанного можно сделать вывод, что формирование личности происходит не путем анализа ситуации, поиска новых форм утверждения себя в мире людей, а посредством усвоения готовых программ и их считывания.

Здесь имеет смысл упомянуть широко известный тезис Ф. Ницше «Бог умер. Да здравствует Бог». Своим тезисом «Бог мертв» Ницше выносит приговор социальному миру в целом, он показывает, что человек остался наедине с самим собой. У него больше нет Бога, способного помочь в решении проблем. Это означает, «...что сверхчувственный мир лишился своей действенной силы. Он не дарует уже жизни. Пришел конец метафизике...» [8, с. 147].

Западное мышление низвело Бога до понятия ценности, обозначив его как высшую ценность. М. Хайдеггер (философ-экзистенциалист) прослеживает внутреннюю связь между понятиями: ценность, цель, основание. Поскольку Бог был ценностью, а следовательно, и основанием бытия, то уничтожение Бога показывает, что привычные основания бытия пошатнулись. Любое полагание ценностей исходит из воли к власти, как основополагающей черты сущего в целом. Воля к власти есть никогда не иссякающее самопревозмогание, это есть вечное возвращение того же самого. Чистейшим образом воли к власти является сверхчеловек. Это «отдельная человеческая особь, в которой способности и намерения обычного человека гигантски умножены и возвышенны» [8, с. 166]. Его сущность «волится» изнутри воли к власти, он весело принадлежит бытию и этим творит последнюю эпоху метафизики, он всецело сливается с бытием, но не занимает место Бога, поскольку сама область сверхчувственного уничтожена. «Мертвы все Боги. Теперь мы волим, чтобы здравствовал сверхчеловек» [6, с. 135]. Субъект стал субъектом для самого себя, сущностью сознания – самосознание, таким образом, сущее в его бытии оказывается бытийным, а вовсе не ценностным понятием. Завершением метафизики служит полное торжество сверхчеловека, которое Ницше обозначает как «великий полдень» – время самой ясной ясности сознания.

Для Ницше бытие есть бесконечное становление воли к власти, это трансцендирование к сверхчеловеку, то есть трансцендирование без трансцендентного. Ведь ни Бога, ни других индивидов не существует. Все только фантазия и очередная программа, которая может быть взломана, усвоена и переписана.

Сверхчеловеком, который должен прийти на смену современному человеку, и является мегакомпьютер. Он становится тем, ради чего живет и работает все человечество. Именно полное растворение человеческой личности в компьютере и будет означать наступление «великого полдня» – времени самой ясной ясности сознания. После подключения всех людей к одному компьютеру эта сверхмашина сможет объединить знания, накопленные всеми людьми планеты, за доли секунд получив сверхсознание, для которого не будет никаких тайн. Это сознание будет трансцендировать только к самому себе, так как не будет другого более совершенного существа. Этот компьютер будет «сверхчеловеком» Ницше, способным познать любые тайны бытия и сознания. В этом мире уже не нужны будут ни материальная реальность, ни люди, привязанные к своим телам, так как будет один мегакомпьютер, который сможет сам для себя создавать любые реальности и миры.

Словенский философ Славой Жижек обращает внимание на то, что в современном западном мире реальность как таковая отсутствует, она заменена суррогатами реальности. Он пишет: «На современном рынке мы находим множество продуктов, лишенных своих злокачественных свойств: кофе без кофеина, сливки без жира, безалкогольное пиво... Виртуальная реальность просто генерализует эту процедуру предложения продукта, лишенного своей субстанции: она обеспечивает саму реальность, лишенную своей субстанции... точно так же, как кофе без кофеина обладает запахом и вкусом кофе, но им не является, виртуальная реальность переживается как реальность, не будучи таковой. Однако в конце этого процесса виртуализации мы начинаем переживать саму «реальную действительность» как виртуальную» [1, с. 17].

Для человека, погруженного в такой мир, более реальным будет общение посредством компьютера, чем общение с живым человеком. Реальность нивелируется и низводится до грубого подражания реальности виртуальной. В этом смысле точка зрения Ницше о том, что современный человек есть прообраз будущего сверхчеловека, наиболее точно отражает взаимосвязь между киберреальностью и реальностью окружающего мира.

Киберреальность вбирает в себя все лучшее, что есть в окружающей нас реальности, в том смысле, что она копирует все лучшее из реальности. В киберпространстве нет боли, нет обиды и злости, там нет чувств и эмоций, порождающих в реальной жизни войны и убийства.

В компьютерном мире нет смерти. Человек может жить вечно, не опасаясь болезней и утрат. Именно поэтому киберпространство является столь привлекательным для подростков с еще не сформировавшейся

до конца структурой личности и личностным бытием. Виртуальная реальность порождает иллюзию свободы выбора. Компьютер можно просто выключить, исключившись тем самым из мира, в котором ты находился еще минуту назад, или переключиться на другой сайт.

Это порождает иллюзию свободы личностного полагания, когда человек считает себя свободным от множества обязательств реальной жизни. Но на самом деле оказывается еще более зависимым от виртуальной реальности, не способным вне виртуального мира принимать решения и отвечать за свои поступки.

Отказ современного человека жить своей жизнью, его желание найти готовое решение всех проблем находит выражение и в современных тенденциях науки и техники. Так, например, в современном мире проводятся исследования, целью которых является доказательство того, что машина может мыслить. Речь идет об «имитационной игре» Алана Тьюринга. Проведение этого исследования «...должно было стать своеобразной проверкой на то, способна ли машина мыслить: мы связаны с интерфейсами двух компьютеров и задаем им всевозможные вопросы; за одним компьютером сидит человек, набирающий на клавиатуре ответы, а за другим нет никого – сам компьютер отвечает на вопросы. Если на основе ответов мы не сможем отличить разумную машину от разумного человека, то, согласно Тьюрингу, наша неудача станет доказательством того, что машина способна мыслить. Менее известно, что первоначально нужно было отличить не человека от машины, а мужчину от женщины. Почему же произошло это странное смещение от полового различия к различию между человеком и машиной?» [2].

Ответ на этот вопрос нужно искать в пространстве уничтожения телесности как таковой в киберпространстве. Человек как бы отсоединяется от своего тела и при помощи различных приспособлений (очки, перчатки и т.д.) может перемещаться из одного пространства в другое, менять свой мир так, как ему захочется.

«Мы «чувствуем себя свободными», потому что нам не хватает самого языка, чтобы артикулировать нашу несвободу... сами наши «свободы» служат тому, чтобы скрывать и поддерживать нашу глубинную несвободу» [1, с. 8]. Речь идет о том, что в современном обществе человек настолько несвободен, что все термины, выражающие свободу в виртуальном пространстве, на самом деле только еще более подчеркивают несвободу индивида и его зависимость от мира виртуального. И в языке нет таких слов и терминов, посредством которых можно было бы выразить свою несвободу. Свобода человека заключается в умении делать правильный выбор. В современном мире часто ответы на все вопросы заданы и, соответственно, имеют только один ответ. Когда же

человек, вопреки этому, отвечает на вопрос противоположно (говорит «нет» вместо «да» и «да» вместо «нет»), то тем самым разрушается структура социума. Сам социум теряет свою структурированность.

В качестве примера можно привести ситуацию на последних выборах в Государственную Думу РФ. Когда все участники «политического шоу» прекрасно знали, что победу на выборах одержит партия «Единая Россия». Споры были только по поводу того, сможет ли «Единая Россия» получить конституционное большинство в новой Думе (300 из 450 мест в нижней палате парламента), необходимое для внесения изменений в главный закон Российской Федерации – Конституцию. Большинству людей просто внушили, что другой альтернативы нет («Кто, если не...»). Интересен тот факт, что по результатам опроса после выборов социологи обнаружили, что лучше всего в предвыборных дебатах, по мнению избирателей, выступала «Единая Россия», и именно эта партия наиболее четко и аргументированно смогла во время теледебатов рассказать о своей программе и менее всего обвиняла оппонентов в различных ошибках и бездействии. Однако, как известно тем, кто следил за ходом предвыборной кампании, «Единая Россия» вообще не участвовала в теледебатах, заявив, что и без этого сможет набрать большой процент голосов. Говоря словами Жижекa, «сегодня... каждый из нас может ясно ощутить ограниченность нашей демократии: решения, которые касаются всех нас, уже приняты, и мы просто ждем, зная, что мы не в силах что-либо изменить» [1, с. 53].

Как безальтернативная, партия власти способна на формирование единственно правильных ответов на все вопросы, связанные с жизнью страны. Если раньше различные партии принимали участие в формировании социального пространства в России, то теперь возможны ограничения. Возникает проблема социальной адаптации людей, не согласных с указанной партией. Такие люди просто становятся маргиналами в своей стране, то есть людьми, не вписывающимися своим личностным бытием в социальное пространство. Поддержка других партий в целом является маргинальной, разрушая тем самым единство социума, и рассматривается как незрелая гражданская позиция, как отказ от участия в политической жизни страны. Поэтому «правильным» и единственным ответом на вопрос: какая партия лучше других выступала в дебатах, и будет – «Единая Россия».

Что же касается преломления данной проблемы (невозможности адекватного выбора) на перспективы формирования личностного бытия посредством виртуальной реальности, то можно сделать предположение, что современный мир устроен таким образом, что у здравомыслящего человека просто не остается выбора: быть или не быть погружен-

ным в мир компьютеров. Отказ от такого погружения будет означать, что человек отказывается проходить процесс социализации и желает оставаться в маргинальном секторе социума. Таким образом, можно сделать вывод, что именно социум определяет погруженность личности в виртуальное пространство и его функционирование в этом пространстве. Отсутствие стремления к личностной самореализации, неспособность человека сформулировать жизненные ориентиры и нежелание создавать собственные социальные нормы компенсируются вседозволенностью в киберпространстве.

Здесь возникает проблема существования тела как такового, тела как вместилища и личностного содержания и тела как необходимого условия становления личностного бытия. «Парадокс – или, скорее, антиномия – киберпространственного разума тесно связан с судьбой тела. Даже защитники киберпространства предупреждают нас, что мы не должны забывать о нашем теле, что мы должны быть укоренены в "реальной жизни", регулярно возвращаясь после погружения в киберпространство к интенсивному переживанию нашей телесности – от секса до бега трусцой. Мы никогда не станем виртуальными существами, свободно плавающими между различными виртуальными мирами: "реальная жизнь" нашего тела и его смертность – вот основной горизонт нашего существования, предельная, глубочайшая невозможность, которая служит основой для погружения во все множество возможных виртуальных миров... Буквально "просветление", "легкость бытия", облегчение – все то, что мы ощущаем, когда свободно плаваем в киберпространстве (или – даже больше – в виртуальной реальности), – это не есть опыт бесплотного бытия, это опыт обладания другим – эфирным, виртуальным, невесомым – телом, которое не заточает нас в инертной материальности и конечности. Это ангельское, призрачное тело, тело, искусственно созданное и подвергаемое манипулированию. Таким образом, киберпространство определяет поворот, своеобразное "отрицание отрицания" в постепенном движении по направлению к освобождению нашего опыта от телесности (сначала письменная речь вместо живой, затем пресса, после нее масс-медиа – радио и телевидение): в киберпространстве мы возвращаемся к непосредственности, но к жуткой, виртуальной непосредственности» [2].

Человек, отказавшись от реального мира в пользу виртуального, тем не менее остается привязанным, «пристегнутым» (в терминологии Ж. Лакана) к окружающему миру посредством своего тела. Как бы ни развивалось виртуальное пространство, оно еще не достигло такого уровня, чтобы полностью заменить человеку реальный мир. Если человек не будет возвращаться в реальный мир из виртуального, его тело

просто умерет. Но именно необходимость неизбежно возвращаться в реальный мир более всего пугает современного человека, погруженного в виртуальный мир.

Возвращение в мир жестокой реальности только усугубляет душевную травму человека, калечит его личность, отталкивая окружающих. Получается, что человек, однажды «застрявший» в киберпространстве, уже не может из него выбраться, а все больше и больше погружается во «всемирную паутину», теряя друзей из реального мира, такой человек в виде друга получает компьютер и виртуальную реальность, где он чувствует себя спокойно и уверенно. Таким образом, неконтролируемое общение ребенка с компьютером приводит к разрушению личности, неумению адаптироваться в социальном мире и нежеланию жить реальной жизнью.

Почему же человек, вопреки присущему стремлению к самореализации, обращается за готовыми ответами на все вопросы в виртуальное пространство? Очевидно, дело не только в поиске легких путей познания мира и безболезненного становления личностного бытия, здесь имеет место еще и загадка «знания о знании другого» (Ж. Лакан). Обращаясь к «всемирной паутине», человек предполагает, что сможет найти более правильные ответы на возникающие вопросы. Создается иллюзия, что более образованные люди уже дали готовые правила и нормы и что они являются универсальным ключом к решению любых проблем. Такой человек забывает о том, что каждая личность неповторима и уникальна вследствие уникальности пережитого опыта и жизненного пространства. «Мир каждого человека уникален и составляет то, что является собственно человеческим в человеке, его самость, его существенную характеристику. Этот мир не рождается вместе с человеком — он им создается, конструируется, и, в конечном счете, человек таков, каков его мир. Суверенная личность отличается от других тем, что несет ответственность за его порядок и качество» [5, с. 82].

Каким же образом на становление личностного бытия влияет современный компьютерный мир, и к чему приводит такое влияние?

Основные выводы, которые следуют из изложенного выше:

1. Формирование личностного бытия происходит посредством взаимодействия с окружающим миром, в этом процессе имеет значение каждая деталь, каждое событие, поскольку они способны коренным образом поменять личностное бытие.

2. Проблемы формирования личностного бытия неразрывно связаны с возможностью свободного самоопределения себя во внешний мир и имеют непосредственное отношение к общению человека с компьютером.

3. Пафос современного мира состоит в том, что формирование личности происходит не путем анализа ситуации, поиска новых форм утверждения себя в мире людей, а посредством усвоения готовых программ и их считывания, что неизбежно приводит к порабощению свободной личности этими программами.

4. Именно социум определяет погруженность личности в виртуальное пространство и его функционирование в этом пространстве.

5. Отсутствие стремления к личностной самореализации, неспособность человека сформулировать жизненные ориентиры и нежелание создавать собственные социальные нормы компенсируются вседозволенностью в киберпространстве.

6. Сталкиваясь в обыденной жизни с «озадачивающими» явлениями, современный человек нередко отказывается от самостоятельного поиска ответов на новые вопросы и находит «более легкий» путь посредством погружения в киберпространство. Такое погружение позволяет человеку сделать более легким становление личностного бытия посредством нахождения готовых ответов.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Жижек Славой*. Добро пожаловать в пустыню реального. М.: Фонд «Прагматика культуры», 2002. 160 с.

2. *Жижек Славой*. Обойдемся без секса, ведь мы же постлюди // [Электронный ресурс]. <http://www.lacan.com/nosex.htm>.

3. *Кант И.* Критика способности суждения // Кант И. Собрание сочинений: В 8 т. Т. 5. М.: Чоро, 1994. 420 с.

4. *Кант И.* Критика чистого разума. СПб.: Тайм-аут, 1993. 342 с.

5. *Клочко В.Е., Галажинский Э.В.* Самореализация личности: системный взгляд / Под ред. Г.В. Залевского. Томск: Изд-во Том. ун-та, 1999. 154 с.

6. *Ницше Ф.* Так говорил Заратустра // Ницше Ф. Избранные произведения: В 3 т. Т. 3. М.: Сирин, 1990. 446 с.

7. *Решер Н.* Озадачивающие явления // Вопросы философии. 2002. № 5. С. 103 – 111.

8. *Хайдеггер М.* Слова Ницше «Бог мертв» // Вопросы философии. 1990. № 7. С. 166.