

СИМУЛЯКРЫ В ЦИФРОВОМ ПРОСТРАНСТВЕ

*Горохова М.Ю., Шаркевич М.О., студенты группы СГНЗ-14Б
Московский государственный технический университет им. Н.Э. Баумана*

*Научный руководитель: Ламинина О.Г., кандидат философских наук,
доцент кафедры «Информационная аналитика и политические технологии»*

Аннотация: Симулякры – это виртуальные объекты, отображающие то, чего не существует в реальности, изображения без оригинала. В нынешнем информационном обществе симулякры занимают важную роль в формировании представлений о реальности. В статье рассматривается роль симулякров в цифровом мире, различные виды симулякров и их влияние на восприятие действительности.

Ключевые слова: симулякры, цифровое пространство, цифровое общество, информационное общество

В современном обществе клише играют важную роль, формируя стандарты восприятия и упрощая сложные идеи до понятий, которые легко воспринимаются массовым сознанием. Клише можно определить как стандартные, часто повторяющиеся идеи и визуальные образы, которые служат основой для построения коллективного восприятия и ожиданий общества.

В наш век, насыщенный технологиями и цифровыми медиа, значительная трансформация клише становится результатом интенсивного обмена информацией и постоянно усовершенствующихся методов ее представления. Эти упрощённые образы не только отражают, но и активно формируют общественное мнение, создавая искажённую реальность, которая воспринимается как истинная. Подобные явления подвержены изменениям, как неконтролируемым (в результате изменений в массовой культуре, трендах и т.п.), так и контролируемым (намеренное влияние на информационное поле, тренды). В условиях легкости доступа к информации и разнообразия платформ для взаимодействия между пользователями клише становятся важными средствами навигации в мире медиа, что делает их изучение особенно актуальным. Важно понимать, как именно эти образы способствуют формированию общественного мнения и каким образом они влияют на восприятие реальной действительности.

Симулякры, как концепция, впервые были обсуждены в философском контексте и связаны с исследованиями о реальности, знаках и их значении. Слово «симулякр» происходит от латинского «simulare», что означает «имитировать» или «подделывать». В философии Жана Бодрийера симулякры определяются как знаки, которые могут не иметь истинного оригинала. Но существование симулякров не ограничивается

отсутствием оригинала; только последняя стадия их эволюции, так называемый абсолютный симулякр, полностью лишена подлинной основы и воспринимается как самостоятельная реальность. Бодрийяр сосредоточен на анализе социальной реальности, которую определяет, как симулятивную; он считает, что современное общество утратило связь между симуляцией и реальностью и удовлетворяется искусственными системами знаков [4].

Итак, Бодрийяр выделяет четыре стадии симулякров:

- Первая стадия: симулякры, отражающие реальность. На этом уровне знаки точно воспроизводят и обозначают существующую реальность. Они действуют как непосредственные отражения оригинала.
- Вторая стадия: симулякры, искажающие реальность. На этой стадии знаки начинают искажать оригинал, создавая версии действительности, которые не соответствуют реальным объектам или событиям.
- Третья стадия: симулякры, скрывающие реальность. Здесь знаки не представляют истинные события, а формируют иллюзорные представления. Они могут восприниматься как реальность, но на самом деле скрывают подлинность.
- Четвертая стадия: абсолютные симулякры. На этой стадии знаки полностью отделены от оригинала и существуют исключительно как независимые конструкции, создавая свою собственную реальность, воспринимаемую как истинную.

Бодрийяр анализирует, как симулякры становятся доминирующими в общественном сознании, особенно в условиях массовой культуры и бесконечного потребления изображений и символов. Симулякры превращаются не просто в подделки оригинала – они становятся новой формой реальности, отличающейся от своего предшественника. Это говорит о том, что в условиях цифровой эпохи важность симулякров возрастает, и понимание их природы становится необходимым для осмысления современного мира.

Цель данной статьи заключается в исследовании проявлений и функций симулякров в цифровом пространстве, где они становятся не только инструментами самовыражения, но и важными элементами взаимодействия между пользователями. В рамках этого исследования мы рассмотрим, как симулякры зародились в культурной традиции до возникновения цифровых технологий и каким образом они адаптировались под новые реалии. На примере разных аспектов цифрового пространства мы постараемся выявить, как симулякры формируют наше восприятие реальности и взаимодействия с окружающим миром.

ИСТОРИЧЕСКИЙ КОНТЕКСТ: СИМУЛЯКРЫ ДО ЦИФРОВОЙ ЭПОХИ

Симулякры, как концепция, сопровождают человека с древнейших времён. Уже в доисторические времена люди создавали символы и образы, которые служили для обозначения, графического представления событий и восприятия мира. Это стремление к созданию образов, заменяющих реальность, стало основой первых симулякров. Симулякры развивались и трансформировались вместе с культурой, отражая изменения в обществе и в его сознании.

Так, мифология была одной из первых сфер, где проявились симулякры. Мифы служили не только способом объяснения природных явлений, но и создавали параллельные реальности, обрисовывая мир, населённый богами и мифическими существами. Эти истории формировали коллективное сознание, позволяя людям воспринимать свой опыт через призму символов и аллегорий.

Искусство также стало важной ареной для проявления симулякров. В картинах и скульптурах художники создавали не просто изображение действительности, но и передавали свои эмоции и идеи, формируя идеализированные образы. Ренессанс, например, привнёс в искусство концепции грации и гармонии, искажаемая реальность тут служила средством для передачи универсальных истин и вечных идеалов.

Литература внесла особый вклад в развитие симулякров, создавая многослойные смысловые конструкции. Через персонажей и сюжеты, писатели и поэты могли исследовать человеческую природу и моральные вопросы. Здесь симулякры представляли собой не только образы, но и целые миры, в которые читатель погружался, сталкиваясь с вправленными и идеализированными, иногда абсурдными версиями реальности.

С половины XX века, с появлением новых технологий, симулякры обрели новые формы в массовой культуре. Телевидение стало основным носителем информации и культуры, создавая сценарные реальности, которые отдалялись от повседневного опыта. Эти представления часто формировались с помощью упрощенных нарративов и стереотипов, предлагая зрителям идеализированные версии жизни, что создавало эффект симуляции действительности.

Реклама, в свою очередь, использовала симулякры для формирования потребительской культуры. Создавая привлекательные образы, она манипулировала желаниями и ожиданиями людей, затушёвывая границы между реальностью и фикцией. Рекламные слоганы и рекламные компании обещали идеализированную жизнь и счастье, которые могли быть недостижимы в реальном мире.

СИМУЛЯКРЫ В СОВРЕМЕННОМ ЦИФРОВОМ ПРОСТРАНСТВЕ

Основной средой для появления и распространения симулякров в современном мире являются социальные сети. Они дают абсолютно любому человеку возможность создать и опубликовать собственный контент, который может впоследствии стать полноценным симулякром. Такая свобода действий способствует постоянному изменению представлений среднестатистического пользователя Интернета о событиях, происходящих вокруг и культурных ценностях.

Созданию симулякров способствует также и наличие огромного количества инструментов редактирования всевозможной информации в широком доступе. Такие программы, как Photoshop, или функции в современных социальных сетях, например, фильтры для изображений, позволяют легко изменять и приукрашивать реальность, создавая нереалистичные и идеализированные образы и представления. Геймификация² и виртуальная реальность также существенно способствуют формированию цифровых симулякров. Виртуальные миры, например, которые создаются в массовых многопользовательских ролевых играх (MMORPG), предлагают пользователям полностью погрузиться в альтернативную реальность. В этих средах создаются персонажи, миры и события, которые, несмотря на свое полное отсутствие в физической реальности, оказывают реальное влияние на пользователей: вызывают эмоциональные реакции и влияют на их социальное поведение. Следующим этапом развития виртуальной и альтернативной реальности являются метавселенные, которые предлагают пользователям не только развлекательные, но и социальные, образовательные и экономические возможности. В этих пространствах взаимодействие между реальными и виртуальными объектами достигает нового уровня, а создание симулякров становится важной частью культурного и экономического обмена [3].

Особого внимания заслуживают виртуальные предметы и персонажи, которые все чаще становятся объектами цифровой собственности. Такие предметы, будь то виртуальные костюмы в играх или коллекционные токены (NFT), представляют собой ценность исключительно в пределах цифрового пространства. Их ценность формируется не столько физическими или материальными характеристиками, сколько символическим и эстетическим значением, которое придается им участниками среды.

Наконец, боты и алгоритмы, управляемые искусственным интеллектом, становятся активными создателями симулякров реального об-

² Процесс использования игровых механик и игрового мышления для решения неигровых проблем и для вовлечения людей в какой-либо процесс [1].

щения и деятельности. Чат-боты, виртуальные помощники и алгоритмы, формирующие персонализированные рекомендации, воспроизводят взаимодействия, схожие с человеческими, однако не имеют под собой эмоциональной или когнитивной основы, присущей реальным коммуникациям. Это приводит к возникновению иллюзии социального взаимодействия, которое в действительности представляет собой результат сложных вычислений.

Таким образом, современное цифровое пространство характеризуется множеством форм симулякров, которые возникают на пересечении технологий, социальных взаимодействий и культурных процессов. Их влияние распространяется далеко за пределы виртуальной среды, формируя новые способы восприятия реальности и самоидентификации.

ВОЗДЕЙСТВИЕ СИМУЛЯКРОВ НА ВОСПРИЯТИЕ РЕАЛЬНОСТИ

Современное общество сталкивается с феноменом, который можно охарактеризовать как гиперреальность, состояние, в котором границы между реальным и виртуальным миром становятся нечеткими. Симулякры, созданные технологиями и медиа, становятся не просто отражением реальности, а начинают заменять ее. Это подразумевает изменение самого понятия реальности: вещи, события и даже люди перестают быть основными источниками информации, эмоций. Все чаще предпочтение отдается идеализированным имиджам – будь то в кино, моде или популярной культуре. Граница размывается настолько, что практика проверки фактов становится затруднительной, так как и сама реальность может быть использована как инструмент для создания или искажения симулякров.

Отдельным аспектом, требующим внимания, являются ситуации, когда симулякры воспринимаются как более «реальные», чем сами оригиналы. Подобный парадокс наглядно иллюстрируют инфлюенсеры и виртуальные модели. Инфлюенсеры, как правило, сами создают образ идеальной жизни и внешности, который они транслируют в социальных сетях. Читатели, подписчики и зрители часто начинают идентифицировать себя с этими образами, воспринимая их как эталон или идеал, к которому необходимо стремиться.

Недавно возникшее явление виртуальных моделей (например, Lil Miquela) позволяет выявить новые парадоксы восприятия реальности. Эти персонажи, созданные с использованием CGI, складываются в единое целое, сочетая элементы реального мира с полностью компьютерной индивидуальностью. Они становятся объектами важной культурной идентификации, поскольку их жизнь, виртуальные достижения и мода

все чаще принимаются как реальные в глазах зрителей. Их контент часто воспринимается как более привлекательный, чем аналогичный контент от реальных людей. Это происходит отчасти благодаря тщательному контролю над образом, отказу от недостатков и наделению симулякров идеальными качествами, которые становятся недоступными для людей с их естественными несовершенствами.

Бренды также активно используют симулякры для формирования своей идентичности в сознании потребителей. Они создают абстрактные образы, полностью отделенные от реальных свойств продукции, которые, тем не менее, оказывают значительное влияние на выбор и поведение потребителей. Хорошо известные примеры – это реклама, в которой используется идеализированный стиль жизни, насыщенные цветами и эмоциями картинки, призванные вызвать положительные ассоциации.

Симулякры не просто отражают реальность – они формируют наше восприятие как массовой, так и индивидуальной идентичности. В условиях переизбытка информации возникает искушение считать эти образцы «более реальными», чем действительность, что трансформирует процесс выбора, так как он больше не основан на фактах, а на симуляциях.

Современное общество сталкивается с проблемой: идеализированные образы, представленные в симулякрах, оказывают значительное влияние на самооценку и идентичность. Упрощенные, но при этом завлекающие изображения, распространяемые в социальных сетях и других медиа, создают ненастоящие стандарты красоты и успеха, которые зачастую трудно достичь в реальной жизни. Исследования показывают, что постоянный контакт с такими симулякрами может привести к значительному снижению уровня самооценки и даже к психологическим расстройствам, таким как депрессия и тревожность.

Люди, особенно молодое поколение, стремятся соответствовать этим идеализированным образам, порой забывая о собственной индивидуальности и самобытности. Они начинают отображать и воссоздавать свои жизни в соответствии с ожиданиями, основанными на симулякрах, создавая временные и нестабильные представления о себе. Идентичность становится не столько привычной, сколько основанной на имитации идеализированных образов, что делает людей еще более уязвимыми.

Наряду с этим, появляется парадоксальная зависимость от социальных медиа, где лайки и подписчики становятся индикаторами успеха. Способы достижения этого успеха часто становятся далекими от реальности и требуют значительных усилий по созданию симулякров, которые просто не существуют в реальном мире. Эта зависимость соз-

дает культ самовыражения через симулякры, что само по себе подрывает подлинный дискурс о самооценке и аутентичности.

Важным аспектом обсуждения симулякров также является возникающая в условиях их преобладания проблема доверия и достоверности информации. В мире, где информация доступна в больших объемах, а симулякры моделируются с использованием технологий, обмануть можно гораздо легче, чем в прошлом. Этот контекст создает предпосылки для манипуляции общественным мнением и введения в заблуждение.

Существует ряд тревожных примеров того, как симулякры используются для создания фальшивой информации, что в свою очередь укрепляет недоверие к традиционным медиа. В условиях, когда люди сталкиваются с выбором между фактической реальностью и симулятивными образами, доверие к источникам информации начинает ослабевать. Восприятие информации становится зависимым от симулятивных конструкций, что искажает представление о действительности и представляет опасность для формирования общественного мнения.

Когда симулякры становятся основными источниками информации и идентичности, появляются риски утраты критической точки зрения общества на действительность. Проблема усугубляется тем, что нормой становится готовность воспринимать симулякры как правду, забывая о необходимости критического осмысления того, что представлено на экранах.

ЭТИЧЕСКИЕ И СОЦИАЛЬНЫЕ АСПЕКТЫ СИМУЛЯКРОВ

Симулякры в цифровом пространстве порождают сложные этические и социальные проблемы, многие из которых связаны с подменой реальности и манипуляцией восприятием. Одним из ключевых вопросов является их использование как инструмента дезинформации. В условиях современного информационного общества симулякры в форме поддельных новостей или искаженных фактов становятся мощным средством воздействия на массовое сознание. Благодаря их визуальной и контекстуальной убедительности, такие материалы легко воспринимаются как достоверные, что усиливает их разрушительное влияние на общественное мнение и демократические институты. Распространение средств создания реалистичных и убедительных симулякров может приводить к хаосу в информационном пространстве, что может вызывать стресс и тревогу у людей, которые пытаются узнать о положении дел в стране или мире.

Одним из наиболее ярких примеров являются дипфейки, которые благодаря развитию алгоритмов глубокого обучения позволяют создавать видеоматериалы, полностью имитирующие поведение и речь реальных людей. Эти технологии могут применяться не только для развлечения, но

и для подрыва репутации, распространения дезинформации и усиления социальной поляризации. Подобные симулякры представляют собой серьезную угрозу, поскольку их наличие подрывает базовое доверие к визуальным и аудиоматериалам как к свидетельствам реальности, достоверность этих материалов может подвергаться сомнению. Явление дипфейков особенно затрагивает судебную систему, где наличие объективных доказательств необходимо для вынесения корректного решения конфликта. Кроме того, в дипфейках могут использоваться копии изображений политических деятелей, они могут воздействовать психологическое воздействие на зрителя.

Экономический аспект симулякров также заслуживает внимания. Виртуальные товары, такие как внутриигровые предметы, NFT и цифровые бренды, приобрели значительную ценность на рынке. Несмотря на то, что эти объекты существуют исключительно в цифровой форме, они часто обладают высоким экономическим и символическим значением. Например, NFT, представляющие собой уникальные токены на основе блокчейна, используются для подтверждения права собственности на цифровые произведения искусства, игровые предметы или другие виртуальные объекты. Это приводит к созданию новых форм экономики, где ценность определяется не материальными свойствами объекта, а его уникальностью и признанием со стороны участников сообщества.

Будущее симулякров предполагает развитие технологий, которые позволят создавать цифровые «личности», практически неотличимые от реальных. Эти виртуальные сущности смогут не только взаимодействовать с людьми, но и самостоятельно принимать решения, адаптироваться к обстоятельствам и демонстрировать поведение, похожее на человеческое. Такое развитие открывает перспективы для применения симулякров в различных сферах, включая образование, медицину и развлечение, однако порождает и серьезные вопросы. Каково будет место человека в мире, где цифровые личности смогут заменить его в ряде социальных и профессиональных ролей? Какие этические границы следует установить для их создания и использования?

Влияние симулякров на общество неизбежно, но важно учитывать, что их развитие требует не только технологического, но и социального контроля. Проблемы, связанные с дезинформацией, манипуляцией, нарушением приватности и моральными аспектами использования виртуальных личностей, нуждаются в систематическом анализе и разработке этических норм. Решение этих задач станет определяющим фактором в том, как симулякры повлияют на будущее общества.

Симулякры стали неотъемлемой частью современной цифровой культуры, оказывая глубокое влияние на социальные, экономические и технологические процессы. Они формируют новые способы взаимодей-

ствия, восприятия и самоидентификации, порождая как возможности для творчества и инноваций, так и новые проблемы. От социальных сетей до метавселенных, от дипфейков до виртуальных брендов – симулякры занимают ключевые позиции в цифровом пространстве, размывая границы между реальным и виртуальным. Эти феномены не просто отражают изменения в культуре, но и активно их формируют, влияя на общественное сознание и повседневную жизнь.

Будущие исследования в этой области могут быть направлены на изучение различных аспектов, включая технологические инновации, психологические эффекты и социальные последствия. Например, важным направлением станет анализ влияния симулякров на когнитивное восприятие реальности и формирование общественного мнения. Технологические исследования могут сосредоточиться на разработке инструментов, способных выявлять и предотвращать манипуляции, связанные с дезинформацией и подделкой данных. Социальные аспекты включают изучение роли симулякров в формировании новых экономических моделей и их влияния на социальное неравенство.

Однако развитие цифровых технологий ставит множество открытых вопросов. Как изменится концепция реальности в условиях возрастающего присутствия симулякров? Какие новые этические дилеммы могут возникнуть с появлением цифровых личностей, способных взаимодействовать с людьми? Каковы границы допустимости использования симулякров в повседневной жизни и профессиональной среде? Ответы на эти вопросы требуют междисциплинарного подхода, который объединит усилия специалистов в области технологий, философии, психологии и социологии.

Таким образом, симулякры, являясь важным элементом цифровой эпохи, требуют не только понимания их сущности и функций, но и осмысления их последствий для общества. Анализ этого феномена позволит не только глубже понять процессы, происходящие в цифровом пространстве, но и разработать подходы к их регуляции и использованию на благо человечества.

Литература и источники

1. Зорина, О.Ю. Геймификация как феномен современного мира // Новое поколение. – 2016. – № 9. – С. 73–79.
2. Информационная аналитика в современном социально-политическом процессе: теория и практика / Ремарчук В.Н., Бочарников И.В., Артемьев А.А., Галаганова С.Г., Гришнова Е.Е., Егоров В.Г., Карась Р.А., Катков О.Н., Ламинина О.Г., Смутьский С.В., Шевчун В.Н., Урсул В.И. Москва, 2024.
3. Канашина С.В. Семиотическая природа интернет-мема. Интернет-мем как симулякр // Вестник Московского государственного лингвистического университета. – 2015. – № 22 (733). – С. 118–125.

4. Курмелева Е.М. Симулякр и общество в современной социальной теории // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Социология. – 2006. – № 2. – С. 31–46.
5. Красовская Н.Р., Гуляев А.А. Технологии манипуляции сознанием при использовании дипфейков как инструмента информационной войны в политической сфере // Власть. 2020. № 4.
6. Международные конфликты XXI века. Зеленков М.Ю., Бочарников И.В. Учебник для студентов высших учебных заведений, обучающихся по укрупненной группе специальностей и направлений 41.03.00 «Политические науки и регионоведение» (квалификация (степень) «бакалавр») / Сер. Высшее образование: Бакалавриат. Москва, 2019.
7. Ремарчук В.Н. Управление смыслами как инструмент современной политики: технологии, вероятные последствия // Этносоциум и межнациональная культура. 2019. № 2 (128). С. 9–21.
8. Украинский кризис в условиях трансформации современного миропорядка: тенденции развития, угрозы и вызовы для России / Баранов В.П., Бартош А.А., Бочарников И.В., Дульнев П.А., Караваев И.Н., Кардаш И.Л., Карпович О.Г., Корабельников А.А., Кулаков А.А., Манойло А.В., Овсянникова О.А., Петренко А.И., Ремарчук В.Н., Стригунов К.С., Сурма И.В., Суханов П.В. (2-е издание, исправленное) Москва, 2022.
9. Ремарчук В.Н. Модернизация России в социальном измерении. В книге: Безопасность России – 2011. Экспертно-аналитическое обозрение. Москва, 2010. С. 111–124.