Васильева И.В.

 «Сравнительный анализ российских и зарубежных (Восток/Запад) представлений о справедливости, богатстве, понятии семьи и брака, справедливости и правды, праве (правовым нормам) и дружбе, любви, отношении к работе…»

Сегодня бурно развивается электронная культура. Активно формируется сфера электронных ресурсов, виртуальности, нового пространства - времени, языка, форм общения. Новые технологии создали особый мир, в котором уже сформировалось целое поколение. Вхождение в эту культуру обусловило качественно новые условия, в которых происходит современный развитие современного человека, его сознания, жизненного мира, связей с социумом.

Несмотря на то, что процессы информатизации и виртуализации являются проявлением современной высокотехнологичной культуры, их результаты и последствия могут найти аналоги в категориях индийской философскорелигиозной традиции, от ортодоксальных школ до буддизма.

 Такое сопоставление позволяет увидеть происходящее в XXI веке с новой стороны. Аналогии современных достижений с традиционными категориями Востока приводят к интеграции различных видов знания в единую картину мира. Переплетения культур и заимствования понятий в современной культуре уже не вызывают удивления. Даже на уровне массовой культуры происходит сближение западной и восточной картин мира, обмен методами познания, принципами организации жизнедеятельности.

Мы попытаемся показать аналогии ключевых идей индийской философии и современных изменений в сознании человека эпохи компьютерных технологий, для того, чтобы проследить динамику.

**1. Мир – есть иллюзия (майя).** Важнейший тезис индийской философии – тезис об иллюзорности физического мира. Видимость главный атрибут мира, суть которого - игра сознания и органов восприятия. Истинной же реальностью является только Брахман (безличное духовное начало мира) и его воплощение в каждом из живущих – Атман. Буддизм также указывает, что мир - только сновидение (мать Сиддхартхы Гаутамы звали Майя – сновидение, а имя Будды означает пробужденный (проснувшийся), то есть освободившийся от иллюзорности восприятия). При этом буддизм, отрицает автономную вечную душу (анатман), понимая Я как совокупность актов сознания, восприятия мира и своей сущности, связанных с субъективными переживаниями, подобным сновидениям, иллюзиям. В буддизме используется понятие «пудгала» для объяснения «единства состояний» перерождающейся личности, которая являет собой совокупность трех элементов: кая (тела), читты (ума) и виджняны (сознания). Освобождение от иллюзии о собственной автономности, уникальности понимается здесь как начало «правильного понимания реальности». Реальность – базовая онтологическая категория, рассматривается как ценность личности, основание для социальных и нравственных ценностей.

 Отношение к реальности претерпевает сегодня существенные изменения под влиянием фактора информатизации и виртуализации. Многие люди наибольшую часть свободного времени проводят в виртуальных формах общения (социальных сетях, игровом пространстве, компьютерном творчестве). Современная жизнь для них это, прежде всего жизнь в Сети. Это означает присутствие субъекта в виртуальном Интернетпространстве как источника и преемника информации, выразителя активности и чувств, автора идей и суждений. В тоже время это своего рода «вторая жизнь», аналог и продолжение реального человека. Пребывание в этом состоянии можно сравнить с индийским понятием «иллюзорности» физического мира, в котором пребывает человек. Порожденный эпохой высоких технологий современный виртуальный мир во многом коррелируется с подобными характеристиками: для блуждающего в Сети «пользователя» и для игрока компьютерных игр виртуальный мир – иллюзия, создаваемая IT-технологиями, однако, он является зримым, ощутимым, притягательным, обладающим множеством способов обольщения, увлечения, расслабления человека. В буддизме это называется «уловками», посредством которых человек затягивается в повседневность, круговорот сансары. Играющий понимает, что увлекающий его мир нереален, как не реальны и формируемые им отношения и связи, но постепенно, поскольку он испытывает реальные переживания по поводу происходящего, он начинает интерпретировать виртуальный мир как все более значимый и все более реальный. Виртуальная реальность как бы набрасывает на человека еще один покров, скрывающий от него истинные основания мироздания. В терминах философии Платона, это можно было бы назвать «тенью тени», то есть еще одним видом выражения вечных идей, но уже не в материальной, а в виртуальной форме. Иллюзии становятся все более значимыми для человека, и он постепенно теряет интерес к миру реальных людей и чувств, заменяя их более яркими искусственноиллюзорными образами.

**2. Жизнь и смерть – звенья сансары.** Второй важнейший тезис индийской духовной традиции указывает, что жизнь есть лишь звено в общей цепи перерождений и смертей, круговорота сансары. Это находит самое яркое отражение в современных компьютерных играх, где Жизнь «дается» многократно, в разнообразных формах, а Игрок (подобно Атману) рождается и умирает вновь и вновь. Эта возможность перерождений является важнейшим условием игры, без которого она потеряла бы свой смысл и привлекательность. Гибель виртуального героя не должна восприниматься трагично, поскольку он возвращается в Игру вновь, получив ценный (пусть и негативный, убивший его) опыт прохождения испытания. При этом игровая реальность существенным образом меняет отношение человека не только к жизни, но к смерти. Смерть для игрока означает либо результат совершенной им ошибки и необходимость начать все с начала, либо смерть врага, условие победы. В первом случае играющий, «обладая виртуальным бессмертием», способен вновь вернуться в игровую сансару и идти к своей цели. Смерть других персонажей в игровом пространстве является условием интереса самой игры. Подавляющее количество игр связано с возможностью нанести ущерб или уничтожить Другого. Это не только не вызывает этических переживаний, но, напротив, усиливается самой Игрой, где победа напрямую зависит от того, чтобы победить соперника. Сами игроки полагают, что Игра в этом случае помогает снять отрицательное напряжение, служит формой отдыха от повседневной рутинной деятельности. Действительно, заметим, что современная игра выполняет целый ряд социальных функций. Игра служит, прежде всего, главным способом развлечения, удовольствия. Второй ее задачей выступает коммуникация, общение с другими посредством игровых практик или их обсуждения. Кроме этого, игра – это важнейшее средство ухода от жизненной, суеты, проблем, стрессов, усталости, когда внимание индивида полностью поглощается виртуальными переживаниями, не оставляющих возможности одновременно думать и о чем-то еще. Психологическими задачами игры является формирование собственного виртуального статуса, который постепенно начинает восприниматься играющим человеком как подлинный. Информационная эпоха – эпоха супергероев, для которых, однако, не принципиально, на какой стороне они борются. В игре может быть важнее сама игра, а не ее моральные или познавательные аспекты. Современная игра выступает и как форма адаптации к различным социальным ролям, как реальным, так и нереальным. Игрок готов не переживая отдать свою жизнь и также лишить жизни виртуального соперника. Колесо сансары от этого не перестает вращаться. Более того, смерть одного помогает укрепить силы другого. Эта связь имеет в игре деятельный характер, способствующий росту агрессии, брутальности, непримиримости. Игровые состояния так или иначе проецируются на реальный мир, где люди в игровой реальности «идеальные убийцы» вновь становятся обычными людьми, с комплексами и разнообразными проблемами.

**3. Карма – всеобщий нравственный закон, управляющий сансарой.** Идея воздаяния или карма имеет в индийской традиции как этический, так и онтологический смыслы. В буддизме это цепь причин и следствий, порождающая новые воплощения и их страдания. Карма выступает и результатом предыдущих действий, и формой расплаты за неверные поступки, и возможностью управлять новыми состояниями. Неоднократно делались попытки применить теорию кармы для понимания мотивации и активности личности в контексте современной психологической практики. Карма изучается не только как единственный причинный фактор, ответственный за текущее состояние, и таким образом, неудачные обстоятельства человека, что нередко приводит к обвинению человека в его неудаче. Карма рассматривается и как фактор развития человека, способного не только наследовать сумму своих ошибок, но и очиститься от них. В виртуальном мире жизнь любого персонажа начинается как будто «с нуля», он не отягощен кармой и грузом прежних «жизней». Однако если речь идет об игре, статус и уровень развития игрока зависит от прохождения им тех или иных испытаний, набранных «очков», артефактов, бонусов и т.д. Мастерство и скорость реакции вызывают уважение у членов игрового сообщества, а использование игроком запрещенных «читов» (cheater), напротив, вызывает общественное порицание. Можно сказать, что в игре каждый сам творит свою судьбу, свое будущее. Что касается виртуальной коммуникации в сетях и блогах, то здесь мы также видим, что виртуальный образ человека детерминирован только им самим. Здесь уже не имеет значение происхождение, пол, место жизни или наличие состояния. Каждый выражает себя через сеть, и каждый его шаг получает реакцию (оставляет след). Таким образом, карма в виртуальном пространстве есть зависящая от субъекта линия его существования, детерминированная им самим и его действиями.

**4. Жизнь есть страдание.** Ключевой особенностью индийской философии является восприятие жизни как потока страданий. Живущий испытывает разнообразные чувства, те или иные ощущения, но нет ничего сильнее потери близких, старения, болезни, разлуки с любимыми, которые неизбежны в жизни даже самого на первый взгляд благополучного человека. Страдания имманентны самой жизни в телесной оболочке, которая изменчива, как и весь изменяющийся мир. Обратимся к аналогам этой идеи из мира компьютерных игр и развлечений. Важнейшим их элементом является преодоление испытаний, которые могут быть более или менее жестокими, приносящими разнообразные страдания. В наиболее простых играх типа «шутеров» (стрелялок) «страдания» выступают как убийство персонажа, которое может быть менее или более кровавым (порой, степень эмоциональной окрашенности и жестокости играющий может выбирать на свой вкус). В играх типа «стратегия» «страдания» - более тонкого уровня, связанные с гибелью народов, существ и ответственностью за это Игрока. Что же касается различных симуляторов, то здесь страдания выражены меньше, однако, тоже имеют место, как разочарования от поражений, потери статуса, лидерства и проч. Игра, иллюзорная, по сути, учит не принимать всех этих переживаний всерьез, не подвергать их рефлексии и двигаться вперед вновь и вновь. Заметим, что такое отношение, ставшее нормой в игре проецируется и на реальный мир, в котором живут не персонажи, а настоящие люди. Не переживающий страдание разум не вызывает и сопереживания страданию другого, что может иметь свои следствия и в области межличностного общения.

**5. Аватар. Важнейшей идеей буддистской философии является идея воплощенцев или аватаров.** Поскольку Самость человека способна совершенствоваться и изменяться, его образ приходит на круги сансары во все новых выражениях. Достигшие Нирваны высшие формы сознания могут воплощаться, согласно, традиции Махаяны, в образе Бодхисаттв, спасающих других живых существ. Воплощения или аватары это разнообразные внешние формы, которые приобретаются под влиянием причинных связей, кармического закона воздаяния. Не трудно найти аналоги этим понятиям в современном виртуальном мире, даже названия здесь использованы по назначению. Первоначально «аватар» был визуальным образом игрока или пользователя Сети, который он выбирал в соответствии со своими желаниями. Этот образ мог воплощать желаемый вариант самопрезентации для других, того, кем реальный человек хотел бы казаться. Отметим, что самопрезентация становится в мире виртуальной сансары чрезвычайно важным делом, требующим большой фантазии. Формируется особая этика представления и поведения в Сети. Самопрезентация становится онтологически важной, поскольку в мире современной коммуникации действует принцип: если тебя нет в Сети, ты не существуешь. Имеется в виду информация о субъекте или его личный блог, страница в социальных сетях и т.д. Характер самопрезентации связан с целями, которые ставит себе его субъект. Прежде всего, она ориентирована на поиск партнерства в той или иной сфере, где человек ищет или эмоционального или профессионального или интеллектуального общения и с этой целью выбирает nickname, стиль, образ, содержание самопрезентации. Отметим, что сегодня уже значительно число людей, считающее, что Интернет выступает важной формой общения и взаимодействия. Интернет помогает объединению людей, упрощает их общение, но при этом Интернет отвлекает людей от личного общения друг с другом. Аватар, nickname в этой реальности – тот образ, с которым общаются окружающие. Причем не сами окружающие, а их самопрезентации. Это усиливает элемент игры, виртуализацию отношений между участниками игр или социальных сетей. После выхода фильма Дж Камеруна «Аватар» это понятие приобрело новое звучание. Под ним стал пониматься искусственно созданный аналог человека, подогнанный под параметры внешней среды, отличной от земной цивилизации. Это, своего рода, спецкостюм, хотя и обладающий высоким уровнем восприятия, возможностями, порой, даже большими, чем его субъект. Здесь тоже прослеживается аналогия с индийскими категориями: индивидуальная душа Атман меняет те или иные «костюмы», внешние формы, живет на разных уровнях реальности, но остается самостоятельной, неизменной сущностью, способной перерождаться, но жить вечно. Поэтому, чем меньше привязанности к своему «Я», которое иллюзорно кажется уникальным, персонифицированным, тем меньше страданий и ближе к Освобождению. Но если индийская философия ориентирует человека на выход из сансарного круга к освобождению и безграничному покою, то современный виртуальный мир напротив, служит иной цели: бесконечное многообразие форм и вечная игра, в которой, даже достигнув предела, сразу же возникает новый уровень. Духовное самосовершенствование здесь заменено опытом прохождения виртуальных трудностей, одной из которых в какой-то момент покажется и реальная ситуация.

Итак, современный человек оказался в узах виртуальной сансары, он живет и погибает в игре, обретает новые воплощения и аватары, суммирует накопленный кармический опыт в «очки» и выходит на новые уровни. Виртуальная реальность соединяет всех незримыми узами и заставляет ощутить общность с другими, однако, она не дает индивиду почву для духовного роста, ее суть не нравственная, а технологическая. В мистических учениях Востока саморазвитие невозможно без освобождения от иллюзорности мира, осознания себя космическим целым с духовной реальностью. Для этого существуют разнообразные практики и особый путь жизни. Искусственный виртуальный мир, разумеется, ориентирован на иные цели. Он дает индивиду свободу, но не освобождение, взаимосвязь, но не взаимопонимание, трансценденцию от повседневной рутины, но не высший смысл. Виртуальный мир – еще одна модель существующего мира, продолжающего его в новых технологических вариантах. Человеком движут все те же импульсы, потребности и страхи, однако, их виртуализация делает жизнь все менее ценной, привязанности все менее глубокими, общение – поверхностным. Человек живет в нескольких нереальных мирах и скользит по ним не испытывая потребности в смысле. Он «непривязан» к материальному и потенциально готов к духовному росту, но нисколько не стремится прилагать для этого силы, так как привык получать готовый продукт. Мы становимся сегодня свидетелями нового феномена – виртуализации сознания, когда человек перестает ощущать себя «реальным» - физически и экзистенциально. Он «перенесен «душой и телом» в виртуальность, мир, который остается конструкцией сознания и высоких технологий и не замечает повседневности с ее требованиями и ценностями. Отсутствие в мире объектов (в аксиологическом отношении) и перенос в мир виртуальных образов меняет сущность индивида – он не связан ответственностью, заботой, моральными требованиями и т.д. Но его свобода эфемерна, она дает лишь временное удовлетворение. Реальные отношения (социальные, бытовые) становятся второстепенными, малозначительными, играют вспомогательную роль. Виртуальность привлекает тем, что человек чувствует здесь свободу действий, и «безграничные» возможности. Поэтому столь сильной оказывается привязанность к этому особому миру. Если в эпоху индустриализации можно было говорить о том, что человек стал продолжением машины, то в век информатизации можно уверенно констатировать, что он становится продолжением и частью своего компьютера.

**Источник**

Статья «ЦЕННОСТИ ИНФОРМАЦИОННОЙ ЭПОХИ В КАТЕГОРИЯХ ИНДИЙСКОЙ ФИЛОСОФИИ» Л.В. Баева, д.ф.н., профессор, зав. кафедрой философии АГУ

АСТРАХАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ФАКУЛЬТЕТ СОЦИАЛЬНЫХ КОММУНИКАЦИЙ КАФЕДРА ФИЛОСОФИИ АГУ АСТРАХАНСКОЕ ОТДЕЛЕНИЕ РОССИЙСКОГО ФИЛОСОФСКОГО ОБЩЕСТВА Материалы региональной научно-практической конференции (21 ноября 2012 г.) в рамках празднования Всемирного дня философии ЮНЕСКО «ЦЕННОСТИ СОВРЕМЕННОГО ОБЩЕСТВА: ФИЛОСОФИЯ, СОЦИОЛОГИЯ, ПОЛИТИКА, КУЛЬТУРА»