

ОТ КАРТИНЫ МИРА - К МИРУ ЦИФРОВОМУ

Хархарова О.С.

Федеральное Государственное Бюджетное Образовательное Учреждение Высшего Образования «Омский государственный медицинский университет» Министерства здравоохранения Российской Федерации

Автор, ответственный за переписку:

Хархарова Ольга Сергеевна, студентка 2 курса педиатрического факультета, 234 группы ФГБОУ ВО ОмГМУ Минздрава России, 644099, г Омск, ул. Ленина, 12 olgakharkhar@mail.ru

В статье рассматривается проблема качественного изменения мировоззрения в современном мире. Показано, как исторически менялся смысл понимания картины мира и места человека в нём. В итоге показывается, как происходит отказ от картинного понимания мира и переход к цифровому миру, что в корне меняет человека и его бытие в мире.

Ключевые слова: человек, действительность, виртуальность, симулякр, бытие, картина мира

Человек –это существо, способное охватить своим умственным взглядом весь мир. Способность к рациональному осмыслению мира позволила человеку иметь мировоззрение, превращающее мир в картину мира. Ясперс пишет: «Вместо бесконечной суммы сущих вещей и многочисленных «Я», мыслится некое целое, отнесённое на само себя, как космос. Человек появляется тогда, когда он осознаёт бытие в целом, самого себя и свои границы». [5]

В философии принято под картиной мира понимать сформированную мировоззрением некоторой эпохи систему знаний о мире, его причинах, организации, порядке взаимодействия образующих его составляющих, мнения на сущность человека, его положение во всеобщей организации мироустройства. [4] Мир здесь выступает как обозначение «сущего в целом». Мир как картина, означает то, что существует некая целостность, которой присуща определённая логика в виде сюжета и композиции, благодаря чему человек,

пусть не явно, является её персонажем. Если мир –это картина, то в ней человек всегда может обозначить своё место.

Каждая картина по-своему встраивает человека в мир. В этой связи М. Хайдеггер задаёт вопрос о том, присуща ли каждой эпохе своя картина мира, и в чём заключается специфика той или иной картины? Античная картина мира – это мир, собранный в космос – порядок, созданный Богами. Человек в этом мире лишь – «кукла Богов» и в то же время – герой, способный как Прометей преобразовать этот мир. Где человек отважился на собственных мыслительных основаниях понять этот космос, выразить его на философском языке и определить своё место в нём.

В средневековой картине мира человек вписан Богом в этот мир, будучи сотворенным и человек, и мир соразмерны друг другу. Можно сказать, что мир сделан для человека. Несмотря на грехопадение человека, мир остаётся единственным домом для него. Если мир – это картина, то это картина Бога, особенно это выражено у мыслителей эпохи Возрождения. «В самом деле,

человек есть Бог, но не во всех отношениях, так как он существует как человек, он — Бог человечества. Человек есть ещё и мир, но не именно все вещи, так как он остаётся мирским созданием; он — микрокосм» - Николай Кузанский. Неслучайно, что Бог понимается как совершенный художник, создавший всю панораму мира, в которой пребывает человек. Человек своими действиями способен испортить эту картину, но и дописать её, демонстрируя своим творчеством творение Бога (Пико делла Мирандола). С развитием наук картина мира превращается в некую модель мира, где образы сменяются элементами, а композиция превращается в математически выверенную схему.

*«...Недоволен стою и тих,
Я, создатель миров моих, —
Где искусственны небеса
И хрустальная спит роса.»
(Осип Манделштам)*

Пытаясь понять мир, человек создаёт всё более и более не похожие на мир, который мы видим, ощущаем, образы. Если мир и остаётся картиной, то уж больно абстрактной, не имеющей никакого сходства с реальностью. «Человек в этом мире в итоге теряет свою человечность, субъектность, авторство, ему даже не позволительна роль скриптора, разве что быть в качестве нарратива в тексте».[2]

Сегодня человек шагнул к цифровому миру. Произошёл кардинальный пересмотр мира как картины: бытующее ранее описание картинности мира с употреблением философских понятий пространственности, материи мира уже не отвечает реалиям современной эпохи, а изучение «информации» как новой категории привело к тому, что вся панорама мира подверглась принципиальной перемене: за основу человеческой реальности взята информация, а не материя, как было принято ранее. [3]

Огромное количество информации представляет собой некую «матрицу», где события, вещи, люди - всего лишь

нули и единицы, заданные в определённой последовательности, и, от перемены мест которых, в сущности, ничего не меняется. Стирается грань между виртуальным миром и действительностью. Всё действительное — виртуально, всё виртуальное действительно! Главным действующим лицом становится симулякр. Симулякр — это «псевдовещь», нечто не настоящее, не имеющее отношение к действительности, но выдающая себя за действительность, замещающую реальность посредством симуляции. В таком мире стираются различия между реальным и воображаемым, живым и мёртвым, высоким и низким. Симулякр не подразумевает какого - либо присутствия объекта или явления, но при этом он способен порождать вполне реальные последствия. Симулякры — это знаки, которые создают искусственную среду, благодаря которой небытие обретает вполне реальный вид.[1] Последняя эра — это время, когда всё больше утрачивается возможность различать знак и означаемое, действительность и иллюзорность, когда разрушается связь человека и мира. Мир, превратившийся в знаковую или цифровую матрицу, так же лишается времени, а оно всегда было важным для человека. Неслучайно М. Хайдеггер связывает два понятия: бытие и время, говоря, что человеческая жизнь протекает во времени. Осознание времени важно для человеческой жизни, понимание конечности своего бытия открывает перед человеком возможность осознания смысла своего существования. Цифровой мир лишает конечности человеческое бытие, наоборот: бесконечная череда сменяющихся друг друга нулей и единиц, где теряется любое место для придания смысла. Появляется абсолютная неопределённость и свобода, где все события лишены подлинности, а значит и смысла. Жизнь воспринимается как компьютерная игра. В ней неверный ход можно либо сразу исправить, либо игроку дают новую жизнь, в которой

можно избежать прежних переживаний и трагедий. В целом, человеческие отношения уходят на задний план, уступая пространство симулятивным моделям, которые претендуют на то, чтобы быть полноценными заменителями живого общения. В цифровом мире человек становится одиноким, заикленным на себе индивидом, одной из бесконечного множества моделей сочетания нулей и единиц

Подводя итог, можно сделать вывод, что произошёл обмен образа на цифру, мир оказался, с одной стороны, бесконечно ёмким в плане возможных сочетаний нулей и единиц, при этом не гарантированная истинность и действительность такого мира снимает с каждого участника любую ответственность. Мир вседозволенности и равнодушия, так как в этом мире отменяются все контрасты: от сильных эмоций до утверждающих себя объективных логик. Человек теряет себя в этом мире, вопрос о его подлинности перестаёт существовать, при этом отсутствие глубины человеческого бытия вполне компенсируется поверхностью, где остаётся только скользить по бесконечным вариациям цифровых континуумов. Что можно ожидать от такого мира? Нельзя не учитывать, что «поле нашего внимания» определяется

не нами самими. Соответствующую задачу берёт на себя некий алгоритм или искусственный интеллект. Нам уже не приходится выбирать между разными вариантами и точками зрения, так как за нас уже решили, что нам интересно, а что не интересно. Тем самым открыт широкий простор для манипуляции сознанием, создан параллельный мир, в котором мы живём и который воспринимаем в качестве подлинного. Так как в цифровой действительности представления внутреннего мироустройства становятся практически идентичными реальному миропорядку, тогда к какому миру – внешнему или внутреннему – принадлежит образ, человек не сможет догадаться, где произошло событие – в мире, вызванном виртуальной реальностью, или в действительной реальности. При этом категория отражения не показывает в полной мере действительных связей между виртуальной реальностью и бытием, так как виртуальная картина мира является неотделимой частью человеческой действительности. Не только отражает, но и влияет на бытие. Человечество сегодня всё больше становится похожим на героиню из книги Льюиса Кэрролла «Алиса в Зазеркалье», которая уже даже не пытается отыскать дорогу домой.

ЛИТЕРАТУРА

1. Jean Baudrillard *l'echange symbolique et la mort* nrf. GALLIMARD 1976; 352 pp (Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть / пер. с фр. М.: Добросвет, 2000; 387 с)
2. Zenets N.G. The subject of philosophizing: the experience of understanding the being of philosophy: monograph/Publishing House of the OSMU 2012.- pp 268, p 104 (Зенец Н.Г. Субъект философствования: опыт осмысления бытия философии: монография/Изд-во Ом. Гос. Ун-та 2012.-268с Стр. 104)
3. Medvedev N.V. Modern problems of the information society // Actual problems of sociology of culture, education, youth and management: materials of the All-Russian scientific and practical conference with international participation. Yekaterinburg: Publishing House. un ta, 2016. pp. 656-662. (Медведев Н.В. Современные проблемы информационного общества // Актуальные проблемы социологии культуры,

- образования, молодежи и управления: материалы Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. Екатеринбург: Изд-во Урал. унта, 2016. С. 656-662).
4. Heidegger M. (1977) *Die Zeit des Weltbildes*. In: Heidegger M. Gesamtausgabe. I. Abteilung: Veröffentlichte Schriften 1914–1970. Bd. 5: Holzwege (pp. 75–113). Frankfurt am Main: Vittorio Klostermann (in German). (Хайдеггер М. (1977) *Время картины мира*. Общее издание. Опубликованные труды 1914-1970; С 75-113)
5. Jaspers K. The origins of history and its goals // Jaspers K. The meaning and meaning of history. М., 1991. pp. 32-33. (Ясперс К. Истоки истории и её цели // Ясперс К. Смысл и назначение истории. М., 1991. С. 32-33)