

УДК 316.77:004.77:616.89-008-02]-029:[61+1]

И. Г. Утюж, д-р филос. наук, проф.,
А. Д. Городокин

САМОПРИЧИНЕННЫЕ ПСИХИЧЕСКИЕ РАССТРОЙСТВА ЭПОХИ ГЛОБАЛЬНОЙ ИНТЕРНЕТ-КОММУНИКАЦИИ. МЕДИКО-ФИЛОСОФСКИЙ АСПЕКТ

Запорожский государственный медицинский университет, Запорожье, Украина

УДК 316.77:004.77:616.89-008-02]-029:[61+1]

И. Г. Утюж, А. Д. Городокин

САМОПРИЧИНЕННЫЕ ПСИХИЧЕСКИЕ РАССТРОЙСТВА ЭПОХИ ГЛОБАЛЬНОЙ ИНТЕРНЕТ-КОММУНИКАЦИИ. МЕДИКО-ФИЛОСОФСКИЙ АСПЕКТ

Запорожский государственный медицинский университет, Запорожье, Украина

Цель исследования — концептуальный анализ теоретико-методологических аспектов появления центральных нарративов психической аномальности в глобальном дискурсе интернет-пространства. Нарратив рассматриваемого феномена знаком по детским играм с участием воображаемого друга. Психиатрическая клиника видит подобные «грезы наяву» в бреде воображения Дюпре, а его фабулу — в синдроме бредоподобных фантазий. Сама концепция изолированной части личности «хоста» так явно соответствует и истерической диссоциации и схизису по Е. Bleuler.

Ключевые слова: сингулярность, экзистенциальный анализ, психические расстройства, интернет-пространство, нарративы психической аномальности.

UDC 316.77:004.77:616.89-008-02]-029:[61+1]

I. G. Utyuzh, A. D. Gorodokin

SELF-INDUCED MENTAL VIOLATIONS IN AGE OF GLOBAL INTERNET-COMMUNICATION. MEDICAL AND PHILOSOPHICAL ASPECT

Zaporozhye State Medical University, Zaporozhye, Ukraine

The aim is a conceptual analysis of the theoretical and methodological aspects of mental abnormality narratives in the global discourse of the Internet-space.

The narrative of the “Tulpa” phenomenon is a sign for children's games with the participation of an imaginary friend. The psychiatric clinic sees such “dreams in reality” in the delirium of imagination, its plot is in the syndrome of delusional fantasies. The very concept of an isolated part of the “host” personality so clearly corresponds to both hysterical dissociation and the “schisis” according to E. Bleuler.

Key words: singularity, existential analysis, mental disorders, Internet-space, narratives of mental abnormality.

Вступление

Стремление понять процессы, приводящие к изменениям человека и социума в целом, является основополагающей интенцией социально-философской рефлексии. Вопрос о том, почему современная массовая культура столь отчетливо демонстрирует черты болезненного расщепления и амбивалентности, столь свойственные психопатологическому схизису, или же это сингулярный переход к сверхличности, на сегодняшний день один из актуальных. Поэтому целью нашей статьи и будет поиск ответов на некоторые из вопросов, порожденных постмодернистским архетипом «сетевое человека». Почему здоровый человек бежит от реальности, создавая суррогатные модели «абсолюта», или он уже нездоров и через свое нездоровье транслирует поток «шизм»

и «фантазмов»? Мы имеем в виду презентацию в интернет-пространстве новых паллиативов реальности, дополнительных ее измерений, таких как феномен «тульпы». Почему поиск «искусственного рая», силуэт которого все контрастнее выступает в пространствах симулированной, виртуальной и дополненной реальностей, становится смыслом жизни человека современного? Само употребление знака «реальность» во множественном числе размывает его денотат, производя впечатление антиномии — семиотической аберрации, возникшей из эклектики постмодерна.

Цель статьи — концептуальный анализ теоретико-методологических аспектов появления центральных нарративов психической аномальности в глобальном дискурсе интернет-пространства.

Интернет-пространство нередко воспринимается как попытка самореализации путем развития Alter ego, попытка поиска единомышленни-

ков, особый мир, созданный коллективным воображением постиндустриального общества постмодерна в ответ на реальный мир, который не способен удовлетворять потребности.

По М. Маклуэну — это игра, игра, расширяющая не только частное Я, но и социальное Я. По его мнению, основным смыслом игры является отдых от социальных норм и реальных паттернов, человек попадает в «искусственный рай». Этот рай, тем не менее, построен на строгих соглашениях, будучи лишь «симулятивной моделью мира», лишенной всей его полноты и богатства. Но увлеченный игрой человек (скажем пока мягко), вряд ли это осознает. Живущий в интернет-пространстве человек начинает выводить значимость игр на уровень идентичности [1, с. 267].

Современное содержание интернет-пространства дает возможность каждому игроку — «второй шанс» — возможность пережить заново и заново разрешить проблемные ситуации из своей жизни, пересмотреть свои взгляды [2]. У игроков или виртуалистов возникает ложное ощущение собственной значимости, ведь мы прекрасно понимаем, «Я» должно быть в центре! Внутренняя реальность становится фундаментальной. Этот тезис мы проиллюстрируем феноменом «тульпы». Для человека гораздо важнее чувство боли и радости, которые он испытывает, чем тот факт, что за окном идет дождь или светит солнце. Как указывает В. П. Руднев, сознание всегда защищается от реальности, потому что реальность фундаментально ненадежна. Мы защищаемся от реальности так «на всякий случай». И в этой связи интересен методологический подход постструктуралистов, которые берут смелость и называют такой бессознательный, неосмысленный, осмысленный уход от реальности — шизофренией, тем самым порождая наиболее значительный методологический конфликт между философской онтологией и клинической психиатрией. Данные интерпретации шизофренической реальности и человека мы встречаем в работах М. Фуко, Ж. Делеза, Ф. Гваттари, Ж. Бодрияра, В. Руднева и др.

В. Руднев, один из ярких представителей данного направления в постсоветском пространстве гуманитарного дискурса, указывает: «Если в настоящее время считается, что каждый сотый человек на земле — шизофреник, то можно смело предположить, что каждый десятый страдает в той или иной мере шизотипическим расстройством личности, а среди людей, работающих в сфере культуры, пожалуй, каждый третий». Данный тезис, несмотря на недопустимые, с точки зрения клинициста, нозологические формулировки, артикулирует тот факт, что современное

общество пребывает в большом шизофреническом (амбивалентном, расщепленном, иррациональном) проекте культуры XXI века [3, с. 37].

Но интересна и другая точка зрения в интерпретации появления новых форм поведения человека в эпоху технологического развития: сингулярный переход человека в сверхличность. Ведь сингулярность как точка отсчета — это появление нового сценария бытия, и она свойственна как технологическому, так и социальному пространству, потому что все это находится в диалектической взаимосвязи и не может не влиять друг на друга. Так, например, А. Мирошниченко в своей статье «Череды сингулярностей. Этика сверхличности и Сингулярность-2» отмечает, что создание сверхличности — это создание копии себя (разве это не тульпа?). Автор пишет: «Полная копия меня обязательно должна обладать своей волей. Не моей, а своей, ибо и я обладаю своей. То есть полная копия меня должна быть не мной, должна обрести свою идентичность» [4, с. 57]. Напоминает не шизофреническое поведение, а скорее претензию на роль Бога в новых сингулярных условиях, когда человек конечно же должен поменяться, потому что он вступил в эру конкуренции не с самим собой, не с себе подобными, а с машинами. А в разуме человека всегда есть идея «победителя», вот и реализуем ее по-разному: кто-то в контексте «властной адекватности», кто-то создавая «копии себя».

И поэтому интернет-дискурс нередко выступает источником, из которого современный человек черпает индивидуальные нарративы, для безумца — это фабула бреда, наполнение галлюцинаторных образов и навязчивых состояний, для девианта — дилемма между страхом перед чуждым «нормальным» социумом и криптой тотальной изоляции, находящая компромисс в анонимности и дистанционности. В этом эклектическом суррогате реальности, в попытке обрести эфемерный паллиатив социализации, психически больные сбрасывают покровы диссимуляции, обнажая интимные стороны недуга, его запретные, не артикулируемые особенности и черты.

Основная часть

Неоспоримым достоинством интернет-отражений психотических состояний, лишенных критического осмысления, является их иллюстративная сила. Особенно данная черта контурируется в рамках высоко систематизированных форм бреда, где чаще всего приобретает форму «документального расследования-изобличения». Среди вороха акритичных изложений галлюцинаторных и бредовых переживаний различной степени структурной целостности и реалистичности зачас-

тую невозможно различить границу наивности и претензий на art brute. Тем не менее некоторые описания в силу приобретенной популярности становятся «вирусными», облекая в общую форму ранее разрозненные состояния.

Подобно тому, как образ «черного человека» бродит по страницам книг, сообщая читателю о разделении личности автора, в интернет-пространстве современности существует феномен «тульпы», имеющий в психоическом дискурсе иных ракурсов рассмотрения такие аналоги, как проекция и фантом.

Кратко описывая историю термина следует обратиться к оригинальному его значению и происхождению. В традиционных буддистских учениях Тульпа (*тиб. sprul-pa*) — материализованное воплощение мысли, субъективно материальный образ, порождаемый воображением человека. В данном контексте этот феномен был малоизвестен и имел отношение сугубо к этнографическому и эзотерическому дискурсивным пространствам, но, по мере возрастания популярности глобальных сервисов обмена информацией, концепция постепенно утратила черты метафизического традиционализма и обрела характер “meme” (вид сетевого фольклора, в котором в форме фразы или иконического изображения передаются сложные эмоциональные переживания в строго детерминированном контексте).

Резюмируя доступные дефиниции, следует констатировать, что под данным феноменом в настоящее время в психологическом и психиатрическом дискурсах понимается сложный устойчивый галлюцинаторный образ, воспринимаемый как изолированный фрагмент личности и способный, в силу данного свойства, к спонтанной активности, к тому же намеренно создаваемый в ходе реализации ряда психотехнических приемов.

Начиная с 2008 г., на сайтах международных анонимных интернет-сообществ стали появляться тематические обсуждения, центрованные вокруг практик самогипноза и возможности индукции галлюцинаторных образов в контексте возможности реализации ролевой модели друга или партнера, часто не доступных участникам, ведущим замкнутый образ жизни, в виде фантома, обособленной частью сознания индивида, персистирующей в сфере восприятия в виде устойчивого образа.

Идея приобрела вирусное распространение в среде анонимных интернет-сообществ, преимущественно за счет активности «Хиккикомори» (лиц, придерживающихся позиции экстремальной социальной алиенации), хаотично осуществлявших коллективный анализ феномена, рестав-

рацию традиционных и разработку оригинальных техник его реализации.

Вероятно, возникновению и популяризации концепции способствовало активное обсуждение технологий «дополненной реальности» (*англ. augmented reality, AR* — «расширенная реальность»), позволяющих за счет технических средств вводить в поле визуального восприятия искусственные элементы, включая трехмерные динамические модели. В период 2008–2012 гг. происходила активная интеграция данной технологии в сферу массовых развлечений, что сопряжено с маркетинговой подготовкой глобального рынка сбыта.

С другой стороны, часть аудитории активных пользователей сочла концепцию комичной — эксцентричным символом социальных аутсайдеров, противопоставляемым их фасадной претенциозности. Так или иначе, термин постепенно расширил контекст применения, став персонажем сетевого фольклора. Центрируя вокруг себя заинтересованных, данная концепция стала центром консолидации участников в тематические сообщества, подавляющее большинство которых разрабатывало психотехнические практики индукции устойчивых галлюцинаторных образов. Будучи скомпонованными в руководства для неофитов, они получили еще большее распространение и огласку.

В данном контексте концепция «Тульпы» выступает идеализированной альтернативой техническому пути симуляции субъективной реальности. Речь идет не только о смысловой реставрации архаичного архетипа «суккуба/инкуба», но и о демаргинализации практик рутинного использования симуляций. «Тульпа» — суккуб-наоборот, антитеза демону викторианской эпохи, призванному облегчить фрустрацию табуированного эроса. Теперь не фантастический демон-любовник обретает реальность, но фантастический персонаж становится личной симуляцией. Потребность в этом, очевидно, столь велика, что глубоко атеистическое и даже богоборческое сообщество прибегает к использованию духовных практик.

Общими для большинства таких руководств являются следующие психотехнические приемы:

— моделирование фантомной личности: представляет собой практику дескрипции и систематизации желаемых личностных черт будущего фантома, реализуется посредством последовательной записи желаемого его поведенческого и вербального арсенала с последующим согласованием и дополнением. В результате формируется некая гомогенная модель-имитация личности фантома, выступающая матрицей для дальнейшего дополнения;

— моделирование визуального образа: заключается в выборе визуального прототипа фантома, чаще используются анимированные персонажи — герои мультипликационных фильмов или видеоигр; данный факт связан, с одной стороны, с тем, что желаемая личность зачастую имеет утрированный характер, сопоставимый с идеализированными персонажами, с другой — в антитезу реальным; искусственно созданные персонажи имеют ограниченное количество фиксированных визуальных деталей, что облегчает их визуализацию; среди рекомендаций к данному этапу — стереотипное прорисовывание персонажа в различных ракурсах, при выполнении различных действий и в различных эмоциональных состояниях;

— моделирование сеттинга: представляет собой аутогипнозизацию с индукцией панорамных визуальных образов с целью создания симулированного сеттинга для будущей интеграции фантома; речь идет о глубокой мышечной релаксации и сенсорной депривации, на фоне которых индуцируются визуальные образы окружения; целевым для данного этапа является достижение визуально стабильного симулированного сеттинга и автоматизированного доступа к нему за счет ритуализации актов аутогипнозизации;

— практика визуализации: заключается в интеграции визуального образа в симулированный сеттинг и имитацию процесса коммуникации с ним, в трансовом состоянии индуцируется появление визуального образа, проходящего путь от статической модели до динамического образа за счет тренировки; далее следует переход к формированию коммуникативной компетенции и иницируется диалог, в рамках которого реплики фантома имитируются; целевым для данного этапа является преодоление некоего порога автоматизации коммуникации, после которого реплики фантома становятся спонтанными;

— трансфер визуального образа: представляет собой процесс достижения устойчивого визуального образа вне состояния гипнотического транса, что реализуется посредством воспроизведения ритуала коммуникации с фантомом, закрепленного на предыдущих этапах в состоянии бодрствования; очевидно, речь идет о формировании устойчивой сенсорной доминанты, выработанной на предыдущем этапе и определяющей некое сочетание парциального транса с повседневным функционированием, по типу «двойной ориентировки».

Заключение

На данный момент в пространстве глобальной сети находятся сотни страниц-дневников лиц, эксплуатирующих данную практику. Боль-

шинство демонстрируют нам, в виде автобиографических фактов, характерные черты: позиция активной социальной а alienации, затяжные периоды сниженного настроения или апатии, сложные ритуализированные формы поведения, госпитализации в психиатрический стационар и сложносочиненные диагнозы расстройств аутистического спектра.

Нарратив рассматриваемого феномена знаком по детским играм с участием воображаемого друга. Психиатрическая клиника видит подобные «грезы наяву» в бреде воображения Дюпре, а его фабулу — в синдроме бредоподобных фантазий. Сама концепция изолированной части личности «хоста» так явно соответствует и истерической диссоциации и схизису по Е. Bleuler.

Данная статья вновь презентует поиск ответов на вопросы изменения природы современного человека. И поэтому без философского подхода порой трудно определить причины нормы и патологии психической деятельности. Взаимообусловленность философии и психиатрии вызвана объективными условиями самой онтологии человека, в первую очередь, динамикой проблем в социально-историческом пространстве. И поэтому междисциплинарная методология философии и психиатрии (разработанная еще Л. Бисвангером, М. Фуко и другими исследователями), такая как феноменологическая психиатрия, экзистенциальный анализ, и даже смыслы антипсихиатрии были нами использованы для интерпретации психического в глобальном интернет-пространстве, с поиском границ нормы и патологии в поведении человека.

Ключові слова: сингулярність, екзистенційний аналіз, психічні розлади, інтернет-простір, наративи психічної аномальності.

ЛИТЕРАТУРА

1. Маклюэн М. Понимание медиа: внешние расширения человека. Москва; Жуковский: КАНОН-пресс-Ц, Кучково поле, 2003. 464 с. URL: http://yanko.lib.ru/books/media/mcluhan-understanding_media.pdf
2. Социальные коммуникации: оффлайн и онлайн контексты. Сборник материалов международной конференции. Самара, Самарский государственный университет, 29–30 ноября 2013 г. Киров: МЦНИП, 2014. 427 с.
3. Руднев В. П. Полифоническое тело. Реальность и шизофрения в культуре XX века. Москва: Гнозис, 2010. 400 с.
4. Мирошниченко А. Череда сингулярностей. Этика сверхличности и Сингулярность-2. *Сингулярность. Образы «постчеловечества»* / сост. К. Г. Фрумкин. Москва: ООО «ТД Алгоритм», 2016. С. 41–61.

Поступила в редакцию 24.10.2018

Рецензент д-р филос. наук, проф. В. Б. Ханжи,
дата рецензии 29.10.2018