

НОРМАТИВНАЯ И ПРИКЛАДНАЯ ЭТИКА

В.Н. Назаров

Дилемма принципа удовольствия и цифровой гедонизм*

Назаров Владимир Николаевич – доктор философских наук, профессор. Тульский государственный педагогический университет им. Л.Н. Толстого. Российская Федерация, 300026, г. Тула, пр-т Ленина, д. 125.

ORCID 0000-0001-9658-2858

e-mail: sophiya@yandex.ru

Статья посвящена анализу этико-психологических предпосылок и оснований цифровой символизации принципа удовольствия, определяющих феномен цифрового гедонизма. Под цифровым гедонизмом понимается концепция удовольствия и вытекающие из нее виртуальные практики, основанные на замещении «предметного» удовольствия, связанного с физической телесностью Другого, символическим удовольствием, которое удовлетворяется воображаемым («виртуально телесным» или «бестелесным») предметом желания. Существенной этико-философской предпосылкой данной модификации принципа удовольствия является психоаналитическая концепция «отстраненной реальности», связанная со взаимодействием принципа удовольствия и принципа реальности. Речь идет о том, что Ж. Лакан назвал «загадкой принципа реальности», суть которой – в «изоляции субъекта от реальности в акте удовольствия», аналогичной ситуации «удаленной» реальности в цифровой коммуникации. В результате этого происходит символическое замещение индивида образом «цифрового двойника» (или «аватара»), переживающего «цифровое» удовольствие в соответствии с психоаналитической триадой замещения предметности: Реальное – Воображаемое – Символическое. Главной морально-психологической предпосылкой цифровизации удовольствия является *дилемма принципа удовольствия*. Виртуальная модификация данной дилеммы вытекает из противоположности и смешения телесных и бестелесных источников возникновения и ощущения удовольствия в цифровом мире. В классическом виде эта

* Статья выполнена в рамках реализации Государственного задания Министерства просвещения РФ № 073-00033-24-05 от 23.08.2024 г. «Цифровая этика в научно-образовательных инновациях российского общества».

дилемма была сформулирована Дж. Муром. В статье подчеркивается, что цифровая символизация принципа удовольствия основана на «сознании желаемого», воображаемого и предвкушаемого удовольствия, которое более ценно, чем само удовольствие. Такого рода удовольствие не обязательно воплощается в предметное желание как мотив действия. Во многом это связано с отсутствием в виртуальной реальности главного фактора и раздражителя «предметного» удовольствия – *физической телесности Другого*, замещаемого символическими образами виртуальной (дигитальной) телесности. Для подтверждения этого тезиса в статье рассматривается наиболее характерный вид виртуальной гедонистической практики – *геймеровский гедонизм*. В заключение показана роль морального закона в структуре цифрового гедонизма и формулируется своеобразный категорический императив виртуального удовольствия: «Стремись к достижению и переживанию только такого удовольствия, которое в мыслях и чувствах мог бы разделить с тобой Другой (любое другое разумное существо) в силу его всеобщей эстетической значимости».

Ключевые слова: принцип удовольствия, принцип реальности, Символическое, Воображаемое, Реальное, дилемма удовольствия, цифровой гедонизм, геймерский гедонизм, моральный закон

Принцип удовольствия и виртуальная реальность

Когда-то соответствие предмета его употреблению определяло принцип реальности; сегодня совпадение желания с моделью определяет принцип удовольствия [Бодрийяр, 2000, 40]. Сущность принципа удовольствия проявляется через его взаимодействие с принципом реальности. «Принцип реальности служит диалектическим коррелятивом принципа удовольствия... каждый из них является для другого его полярным коррелятивом, так что один без другого не имел бы смысла» [Лакан, 2006, 99]. В эссе «По ту сторону принципа удовольствия» З. Фрейд сформулировал положение, что под влиянием стремления организма к самосохранению принцип удовольствия сменяется принципом реальности, который, «не оставляя конечной цели – достижения удовольствия – откладывает возможности удовлетворения и временно терпит неудовольствие на длинном окольном пути к удовольствию» [Фрейд, 1992, 205]. Это означает, что принцип реальности находится «на службе» у принципа удовольствия: «Принцип реальности – это отложенное действие принципа удовольствия» [Evans, 1966, 164]. Однако «откладывание» непосредственного удовлетворения удовольствия в психоанализе Фрейда оказалось чревато подменой и замещением принципа удовольствия символом «потусторонней Реальности», обнаруживающим обратную, «темную» сторону принципа удовольствия – инстинкт смерти.

Информационные технологии, моделирующие виртуальные виды реальности, модифицируют принцип удовольствия и его «обратную сторону» в принципиально иные виды духовной практики. В этой связи наиболее значимыми императивами цифровой этики являются принципы, основанные на заповедях «не укради» и «не лги», которые получают в информационно-коммуникативном пространстве своеобразное выражение. Здесь они означают: «не кради чужую информацию» и «не искажай собственную информацию».

В своей совокупности две эти нормы определяют необходимый минимум моральной идентичности субъекта цифровой реальности, противодействуя «инстинкту смерти». Что касается заповеди «не убий», то она не действует в цифровой реальности в форме прямого запрета, так как в информационном мире невозможно прямое физическое убийство цифрового двойника (бестелесного Другого). Однако воровство и ложь (искажение своей и чужой информации) могут привести к смерти цифрового двойника. Парадокс в том, что цифровой двойник, живущий, как правило, дольше своего «телесного прототипа», в некоторых случаях может «умереть» раньше него – оказаться «убитым» при живом индивиде в случае кражи и искажения цифровых данных [Назаров, 2020, 148].

Информационные технологии создают такие виды Реального, которые существенно образом меняют характер переживания удовольствия. В настоящее время виртуалистика выделяет три вида реальности: “Virtual reality” – VR (собственно виртуальная реальность), “Augmented Reality” – AR (дополненная реальность), и “Mixed reality” – MR (смешанная реальность). Отличительными характеристиками, по которым выделяются различные типы реальности, является уровень или глубина погружения в виртуальное пространство, степень реальности отображаемых виртуальных объектов, способ взаимодействия с ними и уровень символизации предметного мира. Терминологические обозначения при этом оказываются размытыми: так, смешанную реальность называют «гибридной реальностью», «программируемой реальностью», «виртуальной реальностью с полным погружением» (immersive vr) и др. [Смешанная реальность, 2016].

Виртуальная реальность полностью погружает пользователя в смоделированный мир и *изолирует его от реального*, замещая его «символически опредмеченной» воображаемой реальностью. Нередко погружение в виртуальный мир происходит при помощи шлемов виртуальной реальности и других технических устройств. Важным является эффект присутствия и ощущение погружения, связанное с утратой телесности, способствующее переходу в иное, параллельное пространство, смоделированное виртуальными программистами. В виртуальной реальности может быть достигнут высший уровень символически замещенного удовольствия. Это достигается благодаря тому, что «VR не имитирует реальность, но симулирует ее с помощью сходства» [Жижек, 1998, 123]. Иными словами, речь здесь идет о создании параллельных реальностей, а не имитации существующей. В свою очередь *дополненная реальность* не меняет человеческого видения окружающего мира и его восприятия, а лишь дополняет реальный мир искусственными элементами и новой информацией. Наконец, *смешанная реальность* перемешивается с виртуальной, добавляя в реальный мир правдоподобные виртуальные объекты. Суть технологии в том, чтобы привнести виртуальные образы в физическое пространство–время, визуализировать и закрепить их расположение соответственно предметам реального пространства так, чтобы видящий их потребитель воспринимал их как реальные. Пользователь продолжает взаимодействовать с реальным миром, в который внедряются виртуальные объекты,

являющиеся потенциальными, бестелесными предметами удовольствия [Смешанная реальность, 2016].

Природа виртуальной реальности в ее изолированности и смешанности с реальным миром и определяет глубинную трансформацию принципа удовольствия, создавая различные виды виртуальных гедонистических практик («коммуникативный гедонизм», «deepfake-гедонизм», «порно-стерео-гедонизм» и др.). В дальнейшем мы остановимся на одном из самых распространенных видов цифрового гедонизма – «геймерском гедонизме» – игровом удовольствии, переживаемом в виртуальной реальности.

Феномен удаленной реальности и принцип удовольствия

В понимании соотношения принципа реальности и принципа удовольствия ключевым моментом является триада: Реальное – Воображаемое – Символическое [Лакан, 1959, 20]. Переход от принципа реальности к принципу удовольствия опосредуется воображением предмета удовольствия и замещением его соответствующими символами. При этом возникает ситуация, которую Лакан описывает как устранение или «изоляция субъекта от реальности» [Там же, 62]. В этой связи принцип удовольствия содержит в себе внутреннее ограничение, удерживающее субъекта на определенном расстоянии от вещи и заставляющее его циркулировать вокруг нее, не имея возможности когда-либо ее достичь [Evans, 1966, 207–208]. Таким образом принцип удовольствия руководит поисками объекта и направляет этот поиск некими окольными путями, позволяющими субъекту информационного поиска сохранять от этой цели *дистанцию* [Лакан, 1959, 78]. «Принцип удовольствия находится на стороне символического»; он «устанавливает дистанцию между субъектом и вещью» [Evans, 1996, 150–151].

Крайним случаем «дистанцирования» субъекта удовольствия можно считать его «выход за пределы Реального» и переход «по ту сторону принципа удовольствия», который «являет нашему взору тот темный лик, имя которому *инстинкт смерти*» [Лакан, 1959, 29]. Единственное, что способно дистанцировать индивида от этой возможности, – это *моральный закон*: универсальный духовный принцип, позволяющий индивиду не утрачивать свою моральную идентичность в хаосе цифровых искушений, иллюзий и межличностных симуляций. «Моральный закон, моральная заповедь являются тем самым фактором, посредством которого заявляет о себе в нашей деятельности – поскольку деятельность эта структурирована Символическим – присутствие Реального» [Там же, 28]. При этом «моральный закон утверждает себя вопреки удовольствию» [Там же, 29].

Эти ключевые положения способны, на наш взгляд, объяснить существенные моменты феномена удаленной виртуальной реальности, в которой также происходит символическое замещение индивида образом цифрового двойника (или аватара)¹, чреватое утратой им своей моральной идентичности

¹ Различие между цифровым двойником и аватаром можно выразить в следующей образной форме: цифровой двойник – это виртуальная информационная копия физического лица,

и приводящее к рискам виртуальной смерти субъекта информации. При этом главным фактором цифровой символизации принципа удовольствия является отсутствие (или ограничение) в рамках виртуальной реальности предметного мира и его главной составляющей – реальной телесности Другого, что способствует трансформации предметного «вещного» удовольствия в символическое. В этом смысле «цифровое – это территория символического. Отношения между символами по сути цифровые отношения. Это фундаментальное открытие, которое было заимствовано из соссюрговской лингвистики и семиотики. Цифровое имеет такую же связь с реальным, как трансцендентальное или символическое. Ему присущ механизм или абстракция формализации, движение от материальной реализации к тому, что менее материально» [Гэллоуэй, 2018].

Дилемма принципа удовольствия

Гедонизм ошибается, когда утверждает, что только удовольствие, а не *сознание удовольствия* является единственным добром.

Мур Дж. Принципы этики

Для понимания этико-психологического механизма цифровой символизации принципа удовольствия целесообразно сравнить и соотнести два базовых вида удовольствия: чувственно-телесное и ментально-бестелесное. В действительности эти виды удовольствия нередко смешиваются, переплетаются и восполняют друг друга, представляя собой сочетание воображаемого (предвкушаемого) и телесно ощущаемого удовольствия. Их соотношение образно показал в своем трактате “*Principia Ethica*” Дж. Мур: «Предположим, что у меня есть желание выпить бокал вина. Я воображаю, будто я пью это вино, хотя в действительности я еще не пью его. Получаю ли я от этого истинное удовольствие?» [Там же, 137].

Очевидно, что данный вопрос предполагает двойственный ответ. Первый вариант ответа, который можно было бы назвать традиционным, однозначно гласит, что в данном случае мы имеем дело с «ложным, призрачным удовольствием». Например, Э. Фромм утверждал, что удовольствие, которое «существует только в голове человека», является «псевдоудовольствием», то есть всего лишь *мыслью о предстоящем ощущении*, не способной выразить всю полноту «подлинного эмоционального переживания» [Фромм, 1993, 142]. Соответственно, мысль об удовольствии не является добром сама по себе; более того, в силу эмоциональной неудовлетворенности индивида, она может привести к феномену «иррационального удовольствия», чреватого девиантным поведением [Там же, 142–143].

максимально приближенная к оригиналу; аватар – виртуальная маска пользователя (в форме знака, графического изображения и т.д.), которая может быть существенно отчуждена от своей персоны.

Для Мура же такой вариант ответа есть результат «натуралистической ошибки». Он считает, что представление о том, что человек пьет вино, является причиной возникновения чувства удовольствия в его сознании, которое в свою очередь способствует возникновению желания, побуждающего к действию. В результате возникает непрерывная, последовательная цепочка шагов: воображение (представление предмета) – сознание воображаемого удовольствия – желание обладать предметом – символическое замещение предмета желания.

Но в данном случае возникает одна существенная проблема, на которой и заостряет внимание Мур: «Когда я хочу вина, я хочу, собственно, не вина, которого я хочу, а удовольствия, которое я ожидаю получить от него» [Мур, 1984, 137]. Это означает, что именно представление о *несуществующем* еще удовольствии является необходимой и постоянной причиной желания.

Однако парадоксальность точки зрения Мура состоит в том, что удовольствие, вызванное воображением чего-то желаемого, ценно само по себе. Когда в сознании возникает «мысль об удовольствии», она, собственно, и является предметом желания и мотивом поступка. Например, желая выпить бокал вина, человек воображает удовольствие, которое он получит; однако удовольствие не является здесь единственным предметом желания. Думая о предмете желания, мы должны ясно осознать, что мы хотим именно вина; в противном случае это же желание может привести нас к тому, чтобы «выпить пива вместо вина». Если бы желание было направлено только на получение предметного удовольствия, оно *не могло бы* заставить меня выпить именно вино; если же желание должно иметь определенное направление, то абсолютно необходимо, чтобы воображение того предмета, с которым связано наше удовольствие, также существовало в сознании и контролировало наш выбор. Следовательно, удовольствие не является предметом желания; *удовольствие уже существует в сознании* прежде, чем возникает желание [Там же, 138–139].

В результате Мур формулирует дилемму удовольствия: «Либо удовольствие само по себе (даже если мы не можем достичь его) было бы единственным, что желаемо, либо сознание удовольствия было бы еще более желаемым, чем само удовольствие» [Там же, 162]. Цифровая модель удовольствия целиком вписывается в «дилемму Мура». В виртуальном измерении данная дилемма приобретает парадоксальное выражение: в цифровом мире «можно получать телесное удовольствие, изолируясь или избавляясь от собственного тела» [Жижек, 1998].

Очевидно, что цифровое удовольствие основано на «*сознании удовольствия*», т.е. на предвкушении², воображении и представлении удовольствия,

² Весьма показательно, что значимость функции *предвкушения* в структуре удовольствия подкрепляется его биохимическим агентом – гормоном и нейромедиатором *дофамином*, участвующим в регуляции поведения. Принято считать, что дофамин используется мозгом для оценки и мотивации поведения и служит важной частью «системы вознаграждения» мозга, поскольку вызывает чувство удовольствия (или удовлетворения). Эта точка зрения, разделяемая популярной культурой и СМИ, нуждается в корректировке. Последние исследования показывают, что дофамин не столько вызывает чувства удовольствия или удовлетворения, сколько создает сильное *ощущение предвкушения* от ожидаемого получения удовольствия.

не обязательно переходящего в предметное желание как мотив действия. «В промежутке между восприятием и сознанием внедряется то, что функционирует на уровне принципа удовольствия. Это – мыслительные процессы, регулирующие посредством принципа удовольствия определенные представления» [Лакан, 1959, 82].

Виртуальное удовольствие строится на воображении и символизации (замещении) предмета желаний и во многом удовлетворяется им, не переходя в предметный, вещный мир. Это определяется природой цифровой реальности, в которой в процессе поисковой и коммуникативной деятельности отсутствует физическая телесность Другого, а предметный мир заменяется символическим миром и отчуждается от вещи.

Геймерский гедонизм как символизация принципа удовольствия в образе идеального «Я»

В виртуальных гедонистических практиках символизация принципа удовольствия осуществляется в основном посредством замещения субъекта удовольствия образом *идеального «Я»*. Это хорошо видно на примере геймерского гедонизма, т.е. удовольствия, получаемого в виртуальной реальности от видеоигр. Одна из гипотез, объясняющих символику удовольствия в видеоиграх, основана на «теория самодетерминации», согласно которой игроки ищут в видеоиграх удовлетворения трех базовых потребностей: в автономии (желание контролировать реальность), компетентности (желание чувствовать когнитивную самодостаточность) и межличностных отношениях (ощущение коммуникативной свободы выбора). Удовлетворение этих потребностей в игре создает «эффект присутствия», погружение вглубь виртуальной реальности, приводящей к утрате ощущения собственной телесности. В результате геймер испытывает особый «бестелесный» вид удовольствия, способствующий повышенной самооценке личности. Чем лучше видеоигра удовлетворяет базовые потребности, повышая эффект присутствия, тем сильнее степень испытываемого удовольствие и выше уровень самооценки [Przybylski et al., 2010].

Геймерский тип удовольствия символически выражен в своеобразном морально-психологическом феномене, обозначаемом исследователями как состояние или переживание «потока», некой *предельной* вовлеченности в стремительно текущий, но контролируемый игровой процесс, вызывающей чувство полного удовлетворения от успешно реализуемого виртуального сценария игры. Ж. Бодрийяр удачно называет такого рода чувство удовлетворенности «премиальным удовольствием» [Бодрийяр, 2000, 280].

Состояние «потока» воспринимается как ощущение получения удовольствия от максимальной самореализации, что выражается в повышенной и обостренной уверенности в себе, способствующей возможности находить неординарные и оптимальные способы решения в ситуации моральных дилемм и рисков. Признаками пребывания человека в игровой ситуации потока принято считать: исчезновение рефлексии и чувства самоосознания в процессе принятия игровых решений; утрату чувства физического времени; равновесие

между уровнем способностей субъекта и сложностью заданий; ощущение полного контроля над ситуацией, в результате чего игровая активность сама по себе воспринимается как награда (по принципу – «награда добродетели есть сама добродетель») [Чиксентмихайи, 2011, 23–25]. Новейшие социологические исследования видеоигр показали, что игровой гедонистический опыт, определяющий индивидуальный уровень геймеровского удовольствия, имеет многомерную (точнее, «семимерную») структуру гедонистического удовольствия, включающего такие показатели, как эскапизм, фантазийность, ролевую проекцию, эмоциональную вовлеченность, бестелесное удовольствие, контролируемое возбуждение и сенсорный опыт [Hollebeek].

Эффект удовольствия от видеоигр в значительной мере объясняется их возможностью моделировать перед игроками моральные вызовы и риски, которые позволяют им примерять идеальные аспекты своего «Я», не находящие реализации в реальной жизни, обнаруживать внутри себя многообразие меняющихся сущностей, масок без жестко привязанной к ним реальной персоны.

Как отмечают исследователи феномена геймерства, видеоигры становятся более мотивированными и позитивно эмоциональными, когда переживания игроков совпадают с их представлениями об их амбивалентно-идеальном «Я» (как в ипостаси добродетели, так и в ипостаси порока, если игра предполагает, например, беспощадное уничтожение других). При этом высокий уровень погружения в игровую ситуацию, а также степень расхождения между фактическими (телесными) и идеальными (бестелесными) характеристиками игроков усиливают связь между внутренней мотивацией и переживанием идеальных качеств во время игры [Przybylski et al., 2011]. В результате геймеры получают максимальное удовольствие от компьютерных игр только в том случае, когда принимаемые в виртуальном пространстве решения согласуются с представлениями субъекта игры о поведении идеального «Я» в той или иной ситуации.

Вместо Заключения: Моральный закон и цифровой гедонизм

Какую роль играет моральный закон в цифровой реальности с ее удаленным, бесконтактным и бестелесным способом коммуникации? Каковы его регулятивные и ценностные возможности, определяющие реальное значение и смысл цифровой этики? Истоки этих вопросов во многом кроются в кантовской концепции морального закона, ограничивающего человеческую способность желания. Кант задается вопросом о том, «каким образом моральный закон становится мотивом поступка и что происходит при этом с человеческой способностью желания» [Кант, 1994а, 460]. Его ответ гласит, что моральный закон «ограничивает способность желания и неизбежно смиряет каждого человека, соизмеряющего с этим законом чувственные влечения своей природы», пробуждая при этом «чувство уважения к себе» [Там же, 463]. По словам Канта, это «странное» чувство уважения, вызывающее особое «эстетическое удовольствие» от великолепия и возвышенности морального закона, столь

своеобразно, что его источником может быть только чистый практический разум. В силу этого «*уважение* всегда питают только к людям и никогда не питают к вещам», – подчеркивает Кант [Кант, 1994а, 465].

Интерпретируя кантовскую мысль об «отстраненности» морального закона от мира вещей, Лакан замечает, что в своем стремлении к удовольствию индивид обнаруживает глубокую связь между тем, что предстает перед ним как закон, с одной стороны, и структурой желания, с другой. «Он так или иначе сталкивается с тем, что регулирует его поведение таким образом, что объект желания всегда удерживается от него на некотором расстоянии, некой интимной дистанции» [Лакан, 2006, 101]. Это означает, что моральный закон артикулируется направленностью на Реальное³ как таковое, выступающее гарантом дистанцирования субъекта от Вещи. Иными словами, моральный закон является лицевой стороной принципа реальности, способствуя *ограничению* принципа удовольствия через дистанцирование виртуального субъекта от телесных аналогов удовольствия, посягающих на виртуальную свободу Другого. Без этого ограничения принцип удовольствия теряет ценностный смысл морального блага.

Границы цифрового удовольствия определяют рамки его «эстетической вседозволенности», подобной кантовской идее «незаинтересованного удовольствия» как условия всеобщности и общезначимости эстетического вкуса. В этом смысле моральный закон формирует эстетический вкус цифрового удовольствия в соответствии с формулой Канта о сущности прекрасного как «символе нравственности» [Кант, 1994б, 193]. Это преобразует виртуальную телесность (или бестелесность) как источник цифрового удовольствия в своеобразный вид «*эстетической телесности*».

В этой связи существенной функцией морального закона становится установление и регулирование интерсубъективности бестелесного удовольствия в цифровой среде. Фактически речь здесь идет о символе интерсубъективной виртуальной телесности, выраженной в феномене сопереживания и соприсутствия Другого в акте виртуального удовольствия. Культурные запреты и ограничения на субъективную вседозволенность цифрового удовольствия способствуют его органическому включению в ситуацию взаимодействия с «эстетически значимым» Другим, что позволяет сформировать пространство интерсубъективного опыта, благодаря эстетически значимым формам удовольствия. «Для современной цивилизации все более насущным становится вопрос о соприсутствии Другого в практиках удовольствия, поскольку именно Другой обеспечивает их символическую насыщенность» [Рассади́на, 2009, 219].

³ Следует отметить, что лакановское понимание Реального по умолчанию включает в себя и виртуальную реальность. «Наш мозг напрямую вовлечен в процесс моделирования и символизации окружающего нас мира, а не просто “естественно” погружен в него. Мы всегда находимся на расстоянии вытянутой руки от того, что Лакан называет подлинно Реальным; следовательно, фраза “виртуальная реальность” граничит с тавтологией. С лакановской точки зрения, люди уникальны в своем *отрыве от Реального*, занимая позицию в Символическом порядке знаков» [Rudd].

Исходя из этих положений, определяющих регулятивную роль морального закона в виртуальной реальности, можно сформулировать своеобразный *категорический императив* цифрового удовольствия: «Стремись к достижению и переживанию только такого удовольствия, которое в мыслях и чувствах мог бы разделить с тобой Другой (любое другое разумное существо) в силу его всеобщей эстетической значимости».

The Dilemma of the Pleasure Principle and Digital Hedonism

Vladimir N. Nazarov

Tula State Pedagogical University of L.N. Tolstoy. 125 Lenina str., Tula, 300026, Russian Federation.

ORCID 0000-0001-9658-2858

e-mail: sophiya@yandex.ru

The article is devoted to the analysis of the ethical and psychological prerequisites and foundations of the digital symbolization of the pleasure principle, which determine the phenomenon of digital hedonism. Digital hedonism is understood as the concept of pleasure and the virtual practices arising from it, based on the replacement of the “objective” pleasure associated with the physical corporeality of the Other, with symbolic pleasure, which is satisfied by an imaginary (“virtually corporeal” or “incorporeal”) object of desire. An essential ethical and philosophical prerequisite for this modification of the pleasure principle is the psychoanalytic concept of “detached reality”, associated with the interaction of the pleasure principle and the reality principle. We are talking about what J. Lacan called “the riddle of the reality principle”, the essence of which is in the “isolation of the subject from reality in the act of pleasure”, similar to the situation of “remote” reality in digital communication. As a result, there is a symbolic replacement of the individual with the image of a “digital double” (or “avatar”) experiencing “digital” pleasure in accordance with the psychoanalytic triad of objectivity substitution: Real – Imaginary – Symbolic. The main moral and psychological premise of the digitalization of pleasure is the dilemma of the pleasure principle. The virtual modification of this dilemma follows from the opposition and mixing of corporeal and incorporeal sources of the emergence and sensation of pleasure in the digital world. In its classical form, this dilemma was formulated by J. Moore. The article emphasizes that the digital symbolization of the pleasure principle is based on the “consciousness of the desired”, imaginary and anticipated pleasure, which is “more valuable than pleasure itself”. This kind of pleasure is not necessarily embodied in an objective desire as a motive for action. This is largely due to the absence in virtual reality of the main factor and stimulus of “objective” pleasure – the physical corporeality of the Other, replaced by symbolic images of virtual (digital) corporeality. To confirm this thesis, the article examines the most characteristic type of virtual hedonistic practice – gaming hedonism. In conclusion, the role of the moral law in the structure of digital hedonism is shown and a kind of categorical imperative of virtual pleasure is formulated: “Strive to achieve and experience only that pleasure which the Other (any other rational being) could share with you in thought and feeling by virtue of its universal aesthetic value.”

Keywords: pleasure principle, reality principle, Symbolic – Imaginary – Real, pleasure dilemma, digital hedonism, gaming hedonism, moral law

Литература / References

- Бодрийяр Ж. Соблазн / Пер с фр. А. Гараджи. М.: Ad Marginem, 2000.
- Baudrillard, J. *Soblazn* [Temptation], trans. by A. Garadzha. Moscow: Ad Marginem Publ., 2000. (In Russian)
- Гэллоуэй А.Р. Мир не кажется мне цифровым до самого основания. URL: <https://artguide.com/posts/1571> (дата обращения: 15.09.2024).
- Galloway, A.R. "Mir ne kazhetsya mne cifrovu'm do samogo osnovaniya [The World doesn't seem Digital to me at all] [<https://artguide.com/posts/1571>, accessed on 15.09.2024]. (In Russian)
- Жижек С. Киберпространство, или Невыносимая замкнутость бытия / Пер. с англ. Н. Цыркун // Искусство кино. 1998. № 1. С. 119–128.
- Žižek, S. "Kiberprostranstvo, ili Nevynosimaya zamknutost' bytiya" [Cyberspace, or the Unbearable Closedness of Being], trans. by N. Cyrkun, *Iskusstvo kino*, 1998, No. 1, pp. 119–128. (In Russian)
- Кант И. Критика практического разума / Пер. Н.М. Соколова // Кант И. Соч.: в 8 т. Т. 4. М.: ЧОРО, 1994а. С. 373–565.
- Kant, I. "Kritika prakticheskogo razuma" [Kritik der praktischen Vernunft], trans. by N.M. Sokolov, in: I. Kant, *Sochineniya v 8 t.* [Works in 8 Vols.], Vol. 4. Moscow: ChORO Publ., 1994a, pp. 373–565. (In Russian)
- Кант И. Критика способности суждения / Пер. М. Левиной // Кант И. Соч.: в 8 т. Т. 5. М.: ЧОРО, 1994б.
- Kant, I. "Kritika sposobnosti suzhdeniya" [Kritik der Urteilkraft], trans. by M. Levina, in: I. Kant, *Sochineniya v 8 t.* [Works in 8 Vols.], Vol. 5. Moscow: ChORO Publ., 1994b. (In Russian)
- Лакан Ж. Семинары. Книга 7: Этика психоанализа (1959/60) / Пер. А. Черноглазова. М.: Гнозис; Логос, 2006.
- Lacan, J. *Seminary. Kniga 7: Etika psihoanaliza* [L'ethique de la psychanalyse. Séminaire 1959–1960], trans. by A. Chernoglazov. Moscow: Gnozis Publ.; Logos Publ., 2006. (In Russian)
- Мур Дж. Принципы этики / Пер. с англ. Л.В. Коноваловой. М.: Прогресс, 1984.
- Moore, G.E. *Principia etiki* [Principia Ethica], trans. by L.V. Konovalova. Moscow: Progress Publ., 1984. (In Russian)
- Назаров В.Н. Цифровой двойник как субъект информационной этики // Этич. мысль / Ethical Thought. 2020. Т. 20. № 1. С. 142–154.
- Nazarov, V.M. "Cifrovoy dvojn timer kak sub'ekt informacionnoy etiki" [Digital Twin as Subject of Information Ethics], *Eticheskaya Mysl' / Ethical Thought*, 2020, Vol. 20, No. 1, pp. 142–154. (In Russian)
- Рассадина С.А. К вопросу о символических основаниях способности к удовольствию: философско-антропологический ракурс проблемы // Вестник Санкт-Петербургского университета. Международные отношения. Сер. 6. 2009. Вып. 4. С. 213–219.
- Rassadina, S.A. "K voprosu o simvolicheskikh osnovaniyakh sposobnosti k udovol'stviyu: filosofsko-antropologicheskij rakurs problem", *Vestnik Sankt-Peterburgskogo universiteta, Mezhdunarodnye otnosheniya*, Ser. 6, 2009, Issue 4, pp. 213–219. (In Russian)
- Смешанная реальность, AR, VR – типы виртуальных удовольствий. URL: https://www.iguides.ru/main/gadgets/smeshannaya_realnost_ar_vr_tipy_virtualnykh_udovolstviy, 2016 (дата обращения: 15.08.2024).
- Smeshannaya real'nost', AR, VR – tipy virtual'nyh udovol'stvij [https://www.iguides.ru/main/gadgets/smeshannaya_realnost_ar_vr_tipy_virtualnykh_udovolstviy, 2016, accessed on 15.09.2024]. (In Russian)
- Чиксентмихайи М. Поток: психология оптимального переживания / Пер. с англ. Е. Петровой. М.: Смысл; АНФ, 2011.

Csikszentmihályi, M. *Potok: psihologiya optimal'nogo perezhivaniya* [Flow: The Psychology of Happiness], trans. by E. Perova. Moscow: Smysl; ANF Publ., 2011. (In Russian)

Фрейд З. По ту сторону принципа удовольствия / Пер. А.А. Гугнина // Фрейд З. По ту сторону принципа удовольствия. М.: Прогресс, 1992. С. 201–255.

Freud, S. “Po tu storonu principa udovol'stviya” [Jenseits des Lustprinzips], trans. by A.A. Guginin, in: S. Freud, *Po tu storonu principa udovol'stviya* [Jenseits des Lustprinzips]. Moscow: Progress Publ., 1992, pp. 201–255. (In Russian)

Фромм Э. Человек для самого себя / Пер. Е.А. Жуковой // Фромм Э. Психоанализ и этика. М.: Республика, 1993. С. 19–190.

Fromm, E. “Chelovek dlya samogo sebya” [A Man for Himself], trans. by E.A. Zhukova, in: E. Fromm, *Psihoanaliz i etika* [Psychoanalysis and Ethics]. Moscow: Respublika Publ., 1993, pp. 19–190. (In Russian)

Evans, D. *An Introductory Dictionary of Lacanian Psychoanalysis*. London: Routledge, 1996.

Hollebeek, L. et al. “Hedonic Consumption Experience in Videogaming: A Multidimensional Perspective” [https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0969698921004586?casa_token=tm9TzA3eTEcAAAAA:O3iK3lzJLGuz3OA5yspbvbs7Fm8BfnpixB5KCGv9e0A6XF9VINRa_yCJ1yj6IoFmozGVXhsIBA, accessed on 15.08.2024].

Przybylski, A.K. et al. “The Ideal Self at Play: The Appeal of Video Games That Let You Be All You Can Be”, *Psychological Science*, 2011, Vol. 23, Issue 1, pp. 69–76.

Przybylski, A.K. et al. “A Motivational Model of Video Game Engagement”, *Review of General Psychology*, 2010, Vol. 14, No. 2, pp. 154–166.

Rudd, D. “A Lacanian Perspective on Virtual Reality from Literature and the Other Art” [<https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199826162.013.026>, accessed on 15.08.2024].