

УДК 101.1:316 + 004.946 + 004.358

С. А. Либерман

ВИРТУАЛЬНОСТЬ — ВОЗМОЖНОСТЬ СОЦИАЛЬНОГО

Цель данной работы — попытаться найти новые способы построения предмета социальной теории и философии — социального. Автор рассматривает существующие варианты построения социальной философии и социального как ее предмета, объединяя их условно в два проекта — модернистский и постмодернистский. Оба проекта имеют свои особенности, преимущества и недостатки. Однако оба они, с точки зрения автора, не способны в полной мере ухватить суть современных общественных отношений, в частности, виртуальное интернет-пространство. Предпринята попытка создания основ для иного построения социальной философии — в рамках «диалогики» и «виртуалистики».

К л ю ч е в ы е с л о в а: социальное, модерн, посмодерн, история, виртуальность.

На сегодняшний день в социальной философии можно выделить две противоположные точки зрения относительно ее предмета. Первая так или иначе сводится к утверждению особой надындивидуальной, не-природной реальности — реальности социального. Это позиция классической социальной философии, позиция Маркса, Вебера, Дюркгейма. Вторая позиция, характерная для второй половины XX в., утверждает отсутствие этой особой социальной реальности и наиболее четко сформулирована Бодрийяром в тезисе о смерти социального. Эти позиции можно разделить и иначе, определив первый как модернистский проект философствования, второй — как постмодернистский. Постмодернистский проект социальной философии, несмотря на свою постулируемую вторичность относительно модерна, является методологически самостоятельным и несводимым к своему историческому и логическому предшественнику¹.

Сегодня часто говорят о новом проекте философии и социальной философии — after-post-modern, post-post-modern и т. д. [16, 13–14]. На наш взгляд, наиболее серьезной оппозицией постмодернистскому проекту является виртуалистика, или теория виртуального. Рабочую гипотезу можно сформулировать следующим образом: *виртуальная реальность и как феномен, и как идея одинаково не укладывается ни в рамки модернистского, ни в рамки постмодернистского проекта философии*. Его анализ, на наш взгляд, может стать основой для построения новой социальной теории. Аргументация и раскрытие данного тезиса и являются основной целью настоящей статьи.

Работа разделена на два основных смысловых блока. Первый носит характер предварительных размышлений и посвящен рассмотрению уже имеющихся и довольно четко артикулированных в современной философии парадигм модерна и постмодерна в контексте социального. Второй блок посвящен раскрытию основного тезиса и рассмотрению специфики виртуального как феномена и идеи.

¹ Это также является общим местом всех перечисленных выше исследователей и многих других, разрабатывающих данную проблематику.

От модерна к постмодерну через радикализацию историзма. Отрицание как форма отношений

Отправной точкой для рассмотрения постмодерна и современности нам послужат модерн и его основной принцип — принцип историзма. Заявленное историческое рассмотрение мы вынуждены начать с самого историзма как особого теоретического принципа. Историзм по своей сути представляет собой особую форму соотношения трансцендентного и имманентного. Если в до-модерновой философии отношения между трансцендентным и имманентным были по большому счету статичные (еще со времен Платона), то в модерне эти отношения начинают пониматься диалектически, то есть как отношения отрицания и «снятия». Сам концепт истории подразумевает особую диалектическую связь между трансцендентным и имманентным. Сущности являются, явления существенны — так формулирует это отношение Гегель. Впервые два мира оказываются связаны в один диалектический мир Истории именно этим мыслителем. Затем Маркс развивает и усугубляет этот тезис, объявив гегелевский абсолютный дух мистификацией: трансцендентное стало еще ближе и крепче сшито с имманентным нитью истории². Все последующие мыслители вплоть до сегодняшнего дня идут указанным Марксом путем усугубления и радикализации историзма. Этот процесс в истории философии можно рассматривать более подробно и даже поэтапно, как это делает, например, Д. Э. Гаспарян [8], однако сейчас нам важен только конечный результат, которым и является новый проект философии — философия постмодерна.

Вслед за Гаспарян мы будем считать философию постмодерна результатом последовательного развития принципа историзма, принципа негации, его радикализацией и доведением его до логического предела. Исходное положение философии постмодерна — отказ от самого противопоставления трансцендентного и имманентного³ [9, 106–108] и, как следствие, отказ от различных форм удвоения мира. В сфере социальной философии этот принцип довольно четко проводит Бодрийяр, рассматривая социальное пространство как пространство симулякров и гиперреальность.

² Модерн, как целостный тип рациональности или метод мышления и философствования и, следовательно, модернистский проект социальной философии, имеет в себе внутренние различия, которые, конечно, довольно серьезны. В частности, присутствует условное деление на линию Маркса и линию Вебера, разница между которыми проходит во взгляде на роль индивида в обществе и, в пределе, в понимании источника социального как такового. Примерно этих же авторов и их последователей часто разделяют по политическим позициям и тогда говорят о «левой» философии и «правой». Однако в контексте нашего исследования эти различия не играют серьезной роли. На наш взгляд, тот признак, который мы взяли за основание и суть проекта современной философии, — утверждаемая способность социальных изменений, отрицания существующего положения вещей в обществе. Таким образом, главный признак модернистского проекта социальной философии — утверждение особой, надындивидуальной, неприродной реальности социального — одинаково свойствен и правым, и левым эпохи философии модерна

³ Наиболее основательно и последовательно проводят эту линию Делез и Гваттари в «Капитализме и шизофрении», постулируя новый способ рассмотрения реальности, новый способ мышления — ризому. Тот же логический ход лежит в основании принципа «деконструкции» Деррида. Эту же логику можно проследить в размышлениях Лиотара о «больших нарративах»: главная их опасность, по словам мыслителя, заключается в удвоении мира, в противопоставлении трансцендентного и имманентного.

Один из главных тезисов Бодрийяра вынесен в заглавие его книги «В тени молчаливого большинства, или Конец социального». Согласно Бодрийяру на смену социальному субъекту, активно вступающему в социальные отношения, преследующему и добивающемуся своих личных целей, приходит *масса*, которая своих целей не имеет вовсе, она полностью инертна или импловивна. Главными чертами массы и массового человека являются отсутствие всякого активного начала и неспособность к действию, главной же их силой является сила молчания и поглощения. Бодрийяр называет массу «черной дырой», затягивающей в себя все социальное [5, 8]. Если главной чертой субъекта являются его раздвоенность и отсутствие самоидентичности, он всегда устремлен вовне, к другому, к трансцендентному, то масса вся целиком находится здесь и сейчас. Она полностью равна своему положению во времени и пространстве и лишена всех противоречий. Единственная активность, свойственная массе, — это симуляция.

Понятию симуляции и симулякра посвящена другая книга Бодрийяра, которая так и называется — «Симулякры и симуляция». Под симулякром Бодрийяр подразумевает следующее: «Симулякр — это вовсе не то, что скрывает собой истину, — это истина, скрывающая, что ее нет» [6, 5]. Чуть дальше: «Таковы последовательные фазы развития образа:

1. он отображает фундаментальную реальность;
2. он маскирует и искажает фундаментальную реальность;
3. он маскирует отсутствие фундаментальной реальности;
4. он вообще не имеет отношения к какой бы то ни было реальности» [Там же, 12].

Ключевым в понимании симулякра является именно третий момент — симуляция реального. Симулякр не скрывает от нас искомое, это не шифр и не ключ, он скрывает отсутствие искомого, отсутствие реального. Это копия, только отсылающая к другой копии, которая, в свою очередь, тоже является отсылкой к другой копии. Главной задачей симулякра является не сокрытие оригинала, а сокрытие его отсутствия. Мир симулякров, мир, симулирующий реальное, Бодрийяр называет «гиперреальностью». Самая главная черта гиперреальности — стирание граней между знаком и тем, что он отображает, как следствие — утрата реального⁴. Гиперреальность — пространство, лишенное границ между сказанным и случившимся, между трансцендентным и имманентным. Эта черта является одной из главных черт гиперреальности. В этом положении легко усмотреть радикализацию наследия Гегеля с его тождеством метода и предмета, формы и содержания. Постмодерн суть радикализация и усугубление диалектической логики — логики историзма.

⁴ Сам Бодрийяр поясняет этот феномен в том числе на примере реалити-шоу. Концепт реалити-шоу заключается в том, что шоу выходит за рамки воображаемого или идеального, оно происходит не на съемочной площадке, не на сцене театра и не на страницах книг, оно происходит в реальности: «Вы больше не смотрите телевидение — телевидение смотрит вас... Больше не существует ни субъекта, ни фокальной точки, ни центра или периферии... растворение телевидения в жизни — растворение жизни в телевидении» [6, 45].

Этот переход в рамках теоретического пространства, переход внутри самой философии имеет свое подтверждение и в реальных общественных отношениях: на смену социальному субъекту приходит масса. Историзм, или модерн, является не только и даже не столько теоретическим принципом или парадигмой, сколько реальной формой социальных отношений. Социальный субъект, индивид, вынужден трансцендировать и выстраивать свои отношения со вторым миром — с миром должного, миром идеального и т. д. Социальный субъект — позиция отсутствия самотождественности, позиция раздвоенности. Таким образом, социальное — это особая конкретно-историческая форма общественных отношений. Исторической же предпосылкой социального является, по мнению историков А. Ю. Согомонова и П. Ю. Уварова, распад единого родового тела, характерного для позднего Средневековья [15]⁵. Историзм, как один из моментов диалектики и логики противоречия, не мог бы быть сформулирован Гегелем, если бы противоречие задолго до этого не стало нормой общественных отношений.

Точно так же такие концепты, как «ризом», «гиперреальность», «симулякр» и вся парадигма постмодерна, не смогли бы быть оформлены и сформулированы, если бы описанная выше форма общественных отношений из основной и ведущей не стала маргинальной. Современная мыслителям постмодерна «ситуация» не требует от ее участников исторического отношения и трансценденции. Все противоречия сглажены, конфликты носят поверхностный и сиюминутный характер⁶. Таким образом, парадигме постмодерна, постмодернистскому проекту социальной философии, главной чертой которого является отмена разграничения на трансцендентное и имманентное, соответствует особая форма общественных отношений — гомогенная, импловивная, всепоглощающая масса.

⁵ Общественные отношения оказываются настолько сложными и, что важно, подвижными, что индивид уже не может быть встроен в них автоматически — от рождения или по праву собственности, общественные отношения начинают требовать личного отношения и самоопределения. Классический конфликт греческой трагедии становится повседневным вопросом каждого: «Кто я? Сын или гражданин? Муж или правитель?». Но если в греческой трагедии этот конфликт между чувством и долгом или между семейной традицией и гражданским законом решался однозначно в рамках безусловного примата полисной организации (пусть и меняющейся) над индивидуальным стремлением, то в позднем Средневековье, которое описывают А. Ю. Согомонов и П. Ю. Уваров, регулирование конфликта между индивидом и общинной формой его существования становится вариативным, требует прописанной процедуры и само становится процессом. В марксистской традиции этот процесс описывается и обозначается как переход от сословного общества к классовому.

⁶ Труд больше не противостоит капиталу. Во-первых, просто потому, что производство перестало быть главной составляющей экономики. Масса — это не трудящиеся. Масса — это потребители. Если труд можно представить как овеществление и трансценденцию, порождение нового, то потребление — это интегрирование, поглощение трансцендентного, его «заземление». Во-вторых, дело в специфике самого массового производства, производства копий по образцам: для того чтобы производить или потреблять копии, мне не нужно каждый раз копию опредмечивать или распредмечивать, мне достаточно сделать это один-два раза, овладеть технологией. В результате мы имеем не предметную деятельность, а осуществление технологии. А осуществление технологии не предполагает с необходимостью возникновение индивидуального сознания в его классическом современном варианте.

Уход от логики отрицания и радикализации фигуры виртуального

Качественно новым феноменом относительно парадигмы «модерн–постмодерн» является теория виртуальности, или виртуальной реальности. Однако адепты постмодерна, как современные, так и «классики», также используют в своих работах это понятие. И здесь есть определенная проблема в его определении. Что такое виртуальность? Само понятие, несмотря на всю свою современность и актуальность, уходит корнями в средневековую философию. Возникновение его связано с необходимостью разрешить все то же противоречие платоновского дуализма, что порождает и рассмотренный нами выше диалектический историзм. Словари дают нам перевод этого слова как «возможность или возможную реальность, способную возникнуть в определенных условиях» [1]. В Википедии, со ссылкой на «Беседы на Шестоднев» Василия Великого, о виртуальности говорится буквально следующее: «некая реальность может породить другую реальность, законы существования которой не будут сводиться к законам порождающей реальности» [7].

Таким образом, *термин «виртуальность» имеет как минимум два способа толкования и определения*: либо виртуальность — это *продолжение нашей реальности*, и тогда мы имеем дело с определенной формой монизма, либо она представляет собой *нечто если не противостоящее, то отличное от нее*, и тогда это плюрализм. И именно в этом различии двух значений кроется то, что отличает используемое нами понятие виртуальности от понятия, сформированного в проекте постмодерна.

Если мы будем применять это понятие к области социального, возникает та же проблема. Например, для Бодрийера виртуальность — это основная форма существования единой гиперреальности, где исчезают все различия между сказанным и случившимся, между событием и меседжем. Примерно в том же ключе толкуют виртуальность и современные адепты «медиафилософии», называя ее, правда, «медиареальностью». С таких строк начинается «Антология медиафилософии»: «Согласимся с Маклюэном и сделаем следующий шаг: медиа, сообщение и реальность суть одно и то же. Способ их существования создает новую всеобщность — медиареальность» [3, 5]⁷.

Однако, как нам кажется, виртуальная реальность, современная нам, качественно иная, нежели виртуальная реальность, современная основным работам Бодрийера и Маклюэна, — она перестала претендовать на роль основной реальности, перестала пытаться выйти за рамки телевизора или иного медиума.

Современная виртуальная реальность нарочито искусственная и формализованная. На смену гиперреальным реалити-шоу пришли предельно формализованные социальные сети или онлайн-игры. Появились такие феномены, как аватары, ник-неймы, аккаунты, т. е. феномены конструирования интернет-идентичности. И это качественно новые феномены, которых не существовало ранее.

⁷ Стоит, конечно, отметить, что понимание медиа у Маклюэна и Бодрийера, равно как и у Савчука, имеет серьезные отличия, останавливаться на которых не является нашей основной задачей; здесь мы будем иметь в виду скорее бодрийеровскую трактовку медиа, нежели понимание медиа у самого Маклюэна.

Соответственно появился целый корпус исследований интернет-идентичности, среди которых стоит отметить работы О. В. Тихонова [17], Ю. В. Чепель [18], В. И. Егоровой [11], А. Г. Асмолова [4], Т. В. Аникиной [2] и С. А. Новиковой [14].

Как нам кажется, главное отличие современной виртуальной реальности от виртуальности второй половины XX в. — это качественно иная форма существования коммуникации. Главной формой коммуникации сегодня являются цифровые способы передачи и хранения информации, в частности, интернет-пространство. Появилось целое особое пространство — пространство интерфейса, пространство надындивидуальное и автономное. Телевидение апеллирует к телесности, поэтому индивид уже заранее непосредственно встроен в систему коммуникации, от него не требуется никаких усилий — не только субъектных, но и простейших усилий восприятия и самопрезентации. *Я уже внутри медиа, а медиа — внутри меня.* В этом случае коммуникация действительно разворачивается так, как ее описывают Бодрийяр и Савчук. Однако в случае с цифровой коммуникацией индивид не является априори частью мира цифровых медиа, мое телесное нуждается в «коде доступа», и тогда действительно требуется самопрезентация — имя, фото, графа «о себе» и т. д. Необходимость самопрезентации дает возможность создания образа себя — так называемого аватара. Если боги индуизма с помощью аватаров могли участвовать в мире смертных, то мы с вами с помощью аватара можем включиться в мир цифровых коммуникаций.

Необходимость самопрезентации в интернет-пространстве порождает раздвоенность индивида, подобную раздвоенности на трансцендентное и имманентное, а значит, дает возможность социального, пусть и с некоторыми оговорками⁸.

Главное, что отличает современную нам виртуальную реальность от виртуальности Бодрийяра или «медиареальности», это ее оторванность от мира. Она принципиально по определению не имеет никакого отношения к жизни и реальным жизненным процессам, тогда как виртуальность XX в. — это сама Жизнь или даже Гипержизнь, когда оторванность от средств массовой информации часто трактуется именно как оторванность от мира как такового. Причем это отношение начинает формироваться гораздо раньше, еще в классическом модерне. Вспомним, с каким пиететом человек модерна относится к газете.

Исследователь Тихонов приводит следующие, на его взгляд, определяющие при анализе социальных последствий черты виртуальной реальности: *автономность, порожденность, неполнота и возможность* [17]. И здесь он ухватывает очень важную характеристику виртуального: несмотря на то что действительно виртуальная реальность всегда имеет свой источник в реальном мире (она всегда *порождена* и вторична), она всегда является *автономной*. Ключевым моментом

⁸ Примером социальных последствий появления этой новой формы реальности можно считать такой феномен, как эскапизм. Появилась устойчивая тенденция побега от реальности в интернет-пространство. Что это значит? Это значит, что виртуальная реальность дает возможность уйти от телесности как прибежища гиперреальности в ее плоскости и одномерности. *Мое я не сводится к моей телесной заданности или какой бы то ни было внешней заданности вообще* (вот оно второе рождение декартовского субъекта). На просторах Интернета индивид может быть кем угодно. Виртуальность телевидения не дает такой возможности, невозможно сбегать туда от реальности просто потому, что некуда и не от чего — все является одной большой гиперреальностью.

в определении Тихоновым виртуальной реальности является ее *неполнота*. Именно эта характеристика отделяет виртуальную реальность от пространства симулякров. Именно неполнота дает возможность, которая всегда неисчерпаема, но и останется до конца нереализованной, всегда оставаясь в рамках только *возможного*.

Эта раздвоенность (растроенность, расчлененность) на порождающее и порождаемое, на действительное и возможное вынуждает индивида раздваиваться тоже — на себя как на автора и на себя как на произведение. В пределе пользователь Интернета всегда анонимен и обезличен. И именно эта обезличенность дает возможность преодоления бодрийеровской «массы»: обезличенность презентации делает возможным личностное отношение, иначе — к чему личностно относиться? Личность возможна только там, где индивидуальное (или дивидное, в данном контексте мы не делаем различия) снимается или ограничивается чем-то внешним, — в модерне подобными механизмами были социальные роли и статусы, которые определялись структурой реального производства, непосредственной деятельности. Сегодня подобными механизмами служат ролевые игры и социальные сети. И именно благодаря предельной оторванности виртуальной реальности от действительности нет риска ее превращения в гиперреальность симулякров⁹.

Разумеется, сам факт наличия интернет-пространства не отменяет гиперреальности и симуляции. Телевидение по-прежнему существует и актуально, да и в самом Интернете есть огромное количество проектов, работающих по старому принципу коммуникации, принципу симулякра, например, Youtube, различные новостные ресурсы, цитируемая нами Википедия, сайты для просмотров фильмов и проч. Однако наряду с ними существуют и принципиально новые формы коммуникации, которые предполагают те характеристики, о которых говорилось выше. На смену гиперреальности телевидения и СМИ приходят «новые медиа», возвращающие такие понятия, как адрес и отправитель, субъект и объект, сообщение и сообщаемое.

Но, что самое для нас важное, порожденность, неполнота и, как следствие, автономность «новых медиа» позволяют нам говорить о расщепленности современного мира, подобной в некоторой степени раздвоенности мира модерна на трансцендентное и имманентное. Это позволяет говорить о новом рождении социального, но уже не на базе концепта истории и диалектической логики, а на базе логики возможного и концепта виртуальности.

Главной спецификой рожденного в этих условиях социального является невозможность применения к нему концепта гегелевского синтеза, или снятия, который являлся узловым для понимания социального в классике. Социальный субъект

⁹ Раздвоенность современного мира качественно отличает его от мира второй половины XX в. И если в рамках постмодернистского проекта философии принято было говорить о конце истории и социального, то сегодня очевидно нарастание социальных противоречий, которые объявлялись окончательно преодоленными. Появление таких тенденций, как политизация, национализм и локализация, позволяет проблематизировать идеи, которые М. Эпштейн называл болезнью эндизма. Это в свое время дало повод Жижекку говорить уже о конце отпуска от истории [12]. Бодрийяр писал, что убийство Кеннеди было последним политическим убийством, знаменующим собой конец политического [6, 37]. Сегодня политические убийства и теракты снова становятся нормой жизни.

больше не может пониматься как фигура, центрирующая вокруг себя социальное пространство, с одной стороны, и историю — с другой. Да, бинарная оппозиция, пусть это теперь не трансцендентное и имманентное, а наличное и возможное, вернулась, но эта оппозиция, в отличие от классической, даже в теории и утопии не может быть разрешена и снята¹⁰. Тогда как в классике всегда присутствует возможность снятия существующего противоречия в будущем, как правило, оправдываемая отсутствием его в прошлом.

Как мы помним, в примере Бодрийяра участник реалити-шоу тоже не имеет возможности разрешения противоречия между автором и его замыслом, с одной стороны, и произведением — с другой. Границы между означающим и означаемым, представленным и представленностью стерты, но это происходит по причине отсутствия разрыва между ними. Участник реалити-шоу существует исключительно наглядно и телесно, противоречие, если оно и было, уже разрешено. Участник же интернет-коммуникации существует в том числе и как набор символов, лишенный всякой образной привязки к телесности, что не дает ему смешаться, раствориться в пространстве заведомо и грубо зателесенной гиперреальности. Это является причиной возвращения раздвоенности, которой не было в виртуальной реальности второй половины XX в. Перевод виртуальности «в цифру» снова отделил означаемое и означающее друг от друга. Разница между представленностью телесной (как у Бодрийяра) или социальной и трансцендирующей (как в классике) и представленностью цифровой существенна. В первом и во втором случаях представленность, несмотря на свою «не-природность», может, мало того должна, следуя логики радикализации, слиться с представляемым, став тем самым (переиначим терминологию Бодрийяра) гиперприродной. В третьем же случае представленность всегда останется *искусственной*.

Разница между структурами новых медиа, социальных сетей и виртуальными играми, с одной стороны, и классическими структурами социального — с другой становится более заметной, если рассматривать их с точки зрения происхождения и наличия рефлексивной компоненты. Классические структуры социального формировались в ходе реальных общественных процессов и только потом эксплицировались и фиксировались конкретными мыслителями (известный пассаж Бурдьё о том, что до Маркса никаких классов не существовало, нельзя все же трактовать буквально). И в этом смысле они «не-природны» в непосредственном смысле этого слова. Социальные же сети и виртуальные игры не только «не-природны», но созданы, про-изведены, воплощают некоторую идею, имеют автора и цель. В этом смысле они «не-природны» в степени «*n*». А значит, в силу своей порожденности, они очевидно ограничены и неполны.

¹⁰ В классике подобная оппозиция имела возможность снятия: для психоанализа это снятие невроза, для классической социологии — снятие противоречия между «зеркальным я» и «внутренним я», для идеологов фашистской Германии это Третий рейх, для Гегеля — Абсолютный Дух, для классической эстетики — катарсис и т. д. Логика снятия — логика развития и истории, включающая в себя три важные точки: тезис (полная неразличенность), антитезис (отрицание и различение) и синтез (единство противоположностей). Она же работает в августиновском проекте истории (творение — грехопадение — второе пришествие) или в классической фабуле (завязка — конфликт — развязка).

Когда мы говорим о принципиальной неполноте виртуального, это означает в том числе, что неполнота осознается и «авторами-программистами», и самими участниками коммуникации. Именно в силу своей порожденности и неполноты они представляются нам прозрачными и очевидными. Кроме того, конкретные формы представленности конкретной социальной сети или онлайн-игры не являются единственными в своем роде, всегда существуют наравне с другими, а потому лишены тоталитарных, унифицирующих амбиций, что тоже создает эффект дистанцирования, прозрачности и осознанного отношения. Даже в рамках одной социальной сети у меня может быть несколько «аккаунтов», сосуществующих одновременно и опять же наравне с другими. В этом пространстве многих цифровых представленностей отсутствует необходимость приведения их в единую систему и иерархию, а значит, могут быть противоречия.

Снятия раздвоенности возможного и наличного не предполагается. Представленность в интернет-пространстве никогда не может быть самодостаточной и не претендует на это. Она не может быть до конца реализована, в том числе потому, что предполагает возможность иной (иных) формы (форм) реализации. Эта логика не предполагает снятия индивида или слияния его с представленностью вовне, оно предполагает их сосуществование. Реклама на телевидении претендует на то, чтобы заменить собой рекламируемый продукт, слиться с ним, в пределе — стать им. Рекламу очень трудно отделить от рекламируемого продукта, бренд — от товара¹¹. Сущность «хочет» проявиться, явление «хочет» быть существенным. Но смешная картинка из Интернета, мой аккаунт в социальных сетях или мой персонаж в ролевой онлайн-игре не имеет подобных амбиций, наоборот, они всячески подчеркивают свою искусственность, неполноту и возможность быть дополненной другой (другими) формой (формами) представленности.

* * *

Итак, резюмируя сказанное выше, выделим два, на наш взгляд, главных отличия социальности, продуцируемой средствами виртуализации, от социальности, сформированной в логике проектов модерна и постмодерна:

— раздвоенность на виртуальное и реальное является возможной предпосылкой для появления особого, надындивидуального пространства социального, «смерть» которого в ее классическом варианте была зафиксирована теоретиками постмодерна. «Новые медиа», в отличие от телевидения и СМИ, не укладываются в проект «гиперреальности» или «смерти социального», поскольку предполагают раздвоенность на представленность в виртуальном пространстве, например в Интернете, и на самого индивида;

— интернет-пространство не линейно в том плане, что оно не развивается, не становится в гегелевском смысле этого слова, оно существует как возможность. Это пространство действительно можно уподобить делезовской ризоме, с той лишь разницей, что эта ризома, в отличие от делезовской, имеет строгие границы и свою альтернативу, она неполна и порождена. Виртуальное всегда порождено, но

¹¹ Бодрийяр называл этот феномен в том числе слиянием знаковой стоимости и потребительной.

при этом оно ни во что не разрешается и не совершается. Развитие же происходит не за счет синтеза или снятия, но за счет накопления виртуального.

1. Академик : [сайт]. 2000–2016. URL: <http://dic.academic.ru/searchall.php?SWord=%D0%B2%D0%B8%D1%80%D1%82%D1%83%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8C&from=xx&to=ru&did=ruwiki&stype=> (дата обращения: 10.03.2017).
2. *Аникина Т. В.* Имя собственное в интернет-коммуникации // Изв. Урал. федер. ун-та. Сер. 1 : Проблемы образования, науки и культуры. 2010. № 2. С. 71–76.
3. Антология медиафилософии / ред.-сост. В. В. Савчук. СПб., 2015.
4. *Асмолов А. Г.* От Мы-медиа к Я-медиа: трансформации идентичности в виртуальном мире // Вопр. психологии. 2009. № 3. С. 3–15.
5. *Бодрийяр Ж.* В тени молчаливого большинства, или Конец социального / пер. с фр. Н. В. Суслова. Екатеринбург, 2000.
6. *Бодрийяр Ж.* Симулякры и симуляции / пер. с фр. А. Качалова. М., 2015.
7. Википедия : свободная энциклопедия : [сайт]. URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Виртуальность> (дата обращения: 10.03.2017).
8. *Гаспарян Д. Э.* Социальность как негативность. М., 2007.
9. *Гаспарян Д. Э.* Введение в неклассическую философию М., 2011.
10. *Егорова В. И.* Ник как одна из составляющих виртуальной реальности // Учен. зап. : электрон. науч. журн. Курс. гос. ун-та. 2012. Т. 2, № 3. С. 153–157. URL: <http://scientific-notes.ru/pdf/026-025.pdf> (дата обращения: 26.05.2018).
11. *Жижек С.* Добро пожаловать в пустыню Реального / пер. с англ. Артема Смирного. М., 2002.
12. *Новикова С. А.* Палитра политических идентичностей в современных социальных сетях и игровых средах // Вестн. Перм. ун-та. Сер. Политология. 2012. № 1(17). С. 66–71.
13. *Согомонов А. Ю., Уваров П. Ю.* Открытие социального (парадокс XVI века) // Одиссей. М., 2001.
14. *Терещенко Н. А.* Социальная философия после «смерти социального». Казань, 2011.
15. *Тихонов О. В.* Трансформация феномена идентичности в пространстве сети Интернет : дис. ... канд. филос. наук: (09.00.11). Казань, 2013.
16. *Чепель Ю. В.* Ник как художественно-когнитивный образ в интернет-коммуникации // Вестн. Ленингр. гос. ун-та им. А. С. Пушкина. 2008. № 5(19). С. 56–62.

Рукопись поступила в редакцию 17 января 2018 г.