

РАЗДЕЛ 5. КРУГЛЫЙ СТОЛ

КРУГЛЫЙ СТОЛ НА ТЕМУ: «ЭТОТ ВИРТУАЛЬНЫЙ ГУМАНИТАРНЫЙ МИР»

Руководитель круглого стола: Н. В. Бряник, доктор философских наук, профессор кафедры онтологии и теории познания Департамента философии Уральского гуманитарного института Уральского федерального университета имени первого Президента России Б. Н. Ельцина, г. Екатеринбург

*Участники круглого стола: Е. М. Великодняя,
М. В. Витушко, И. С. Петрин*

Все, кому недостает воображения,
ищут убежища в реальности
(из х/ф Ж.-Л. Годара «Прощай, речь!»)

Бряник Надежда Васильевна: Когда была заявлена тема очередного выпуска «Эпистем», я афишировала ее в студенческих аудиториях, с которыми приходится работать по учебной линии. Интерес и желание принять участие в обсуждении темы «Интеллектуальные системы в гуманитарной сфере» выразили почти все подопечные мне группы. Но воплотили свой интерес в реальное обсуждение, получившее завершение в текстах, студенты третьего курса. С самого начала обсуждение пошло по одному руслу, а именно: проблематика интеллектуальных систем была конкретизирована до одной ее разновидности, связанной с таким продуктом информационно-технологической революции, как виртуальная реальность.

Виртуальная реальность – вершина творчества человеческого интеллекта на сегодня. А есть ли место в ней самому человеку – вопрос первостепенной важности для современной философии? Оказалось, что и в этой своей конкретизации – интеллектуальные системы, воплощенные в виртуальном мире и ориентированные на гуманитаристику – заявленная проблема многоаспектна и многозначна. Диапазон поднятых при обсуждении проблем колебался от глобальной постановки (так, П. Сысолятин задался вопросом: можно ли рассматривать виртуальное пространство как среду для «абсолютного» творчества?) до вполне конкретных, чувственно представимых формулировок (как у А. Вахтоминой, которая предложила обсудить вопрос о роли фотографии в формировании виртуальной реальности и значении распространения

«фотографического поведения» в современном мире; а А. Баскакова пришла к выводу, что уже есть достаточный материал для оценки «виртуального эстетического опыта»). Были рассуждения и методологического порядка, ставящие под вопрос уже устоявшиеся оценки виртуальности, когда она однозначно связывается только с «современной современностью»: так, Д. Султанов, знакомясь с литературой, в т. ч. историко-философской, пришел к выводу: категория виртуальности не является изобретением философской современности – она использовалась уже в средневековой схоластике; и поскольку «виртуальное» введено в оборот мыслителями Средневековья, то и надо исследовать ту гуманитарную среду, внутри которой возникла необходимость введения данного понятия.

Ниже будут представлены те выступления студентов на круглом столе, которые были обстоятельно развернуты и вызвали наибольшее количество вопросов.

Михаил Витушко: Топология медиа-реальности: понимание медиа-субъекта в «текущей пространственности»

Попытка осмыслить субъекта в медиа-среде – это всегда осмысление пространства, обнаружение топологических структур и форм существования субъекта в этом пространстве. В данном случае такое существование имеет приставку медиа и обрастает определенными контекстами бытия, которые проясняют этот феномен с позиции медиального поворота¹¹⁹. Поскольку медиа-реальность¹²⁰ предстает как особая среда коммуникации, то в этой среде по определенным законам фигурируют те, благодаря которым поле коммуникации становится необходимым средством утверждения себя. Такое утверждение имеет свои топологические ориентиры, которые связаны с тем, чтобы обосновать понимание непрерывности в коммуникации формы сетевого единства: коммуникации существуют непрерывно постольку, поскольку существуют те, кто их задаёт в виртуальном пространстве – коммуниканты. Здесь возникает проблема определения места коммуниканта в устойчивой сети отношений.

Рассуждая на тему пространственности и «объектностей», Джон Ло полагает, что «Объект остается тем же самым объектом, пока сохраняет свое место в устойчивой сети отношений с другими

¹¹⁹ Термин медиальный поворот (medial turn) был введен австрийским философом Райнхардом Марграйтером. Об этом см.: Савчук В. В. Медиа-философия. Приступ реальности. 2-е изд., испр. и доп. СПб.: Издательство РХГА, 2014. С. 45–47.

¹²⁰ Термин «медиа-реальность» разрабатывается в трудах медиа-философа В. Савчука. Он утверждает, что медиа-реальность – это такой континуум, формирующий режим медиа-культуры, в котором общение важнее информации, а оценка – важнее истины. Об этом см.: Антология медиа-философии / редактор-составитель В. В. Савчук. СПб.: Издательство РХГА, 2013. С. 160–163.

вещами»¹²¹. В нашем случае это подходит под описание субъекта, так как речь во многом заходит о том, чтобы определить в рамках сетевой коммуникации непрерывность форм субъекта, который «растворяется» в медиа-пространстве. Эта проблематика тесно связана с тем, о чем пишет Джон Ло, ссылаясь на акторно-сетевую теорию Бруно Латура: «...когда создается (сетевой) объект, создается также и весь (сетевой) мир, с его собственной пространственностью, собственным определением гомеоморфизма и непрерывности формы»¹²². Но при этом возникает проблема: как можно констатировать постоянство субъекта топологическими критериями, если виртуализация, понимаемая как осуществление связи на виртуальном уровне в противовес реальной коммуникации, не дает никаких устойчивых форм пространства. Виртуальное, как неактуализированное реальное, «разламывает» и «размывает» конституированные системы пространственностей. Опираясь на того же Джона Ло в плане критики эвклидова пространства в сетевых структурах гомеоморфизма, следует сказать, что непрерывность субъекта «утрачивается при постоянных трансформациях»¹²³. В этом отношении надлежит сказать о текущем понимании субъекта, который в силу своей коммуникативной способности констатирует непрерывность формы пространства, в данном случае сетевого. Устойчивость в таком случае не считается показателем пространства, так как она не способна принимать какие-либо трансформации и, соответственно, не полагается как виртуальная система коммуникативных порядков. Такое понимание пространства отсылает в любом случае к конкретизации понятия физического тела, которое встраивается всегда в социальные системы коммуникаций. Определение тела через трехмерность означает отказ от виртуализации. Виртуализация трактуется как изменение в пространстве потоков такого гомеоморфизма, который представляет субъекта текучим, не застывшим в топологической динамике и не утратившим своей целостности в виртуальном акте коммуникации. Текучесть становится одним из критериев обоснования медиа-субъекта в новой – виртуальной – телесности. Виртуальное в качестве самореальности делает субъекта в пространстве медиа-отношений множественным коммуникантом: телесное в этом отношении имеет виртуальные очертания, которые позволяют субъекту создавать множество пересечений непрерывных форм в коммуникативных стратегиях. Тело выступает константой медиа; оно виртуализируется и опространствливается; стремится к глобальной слитости со всеми коммуникантами сети. Это тело, можно сказать,

¹²¹ Джон Ло. Социологическое обозрение. 2006. Том 5. № 1. С.4.

¹²² Там же. С. 35.

¹²³ Там же. С. 38.

взаимодействует с топосом на уровне сетевых отношений и стремится к тождеству с ним. Действительным становится осмысление медиальным телом того «неопределенного» пространства, в котором оно задействовано как сетевой компонент коммуникации. Но что это за осмысление? Здесь следует раскрыть феномен топологической рефлексии, которая позволяет прояснить это самое тождество. Она в ситуации виртуальной коммуникации есть потенциальная структура обоснования пространственной необходимости для медиа-субъекта, который от телесно-физических конструктов совершил переход к образу, как конструкту медиальному. Вполне уместно будет сказать, что «Топологическая рефлексия, создавая образ мира, не соизмеряет его с абстрактной единицей, для которой равно тождественны, едино- и однообразны все миры, но косвенно сообщает о присутствии, хотя инвариантной, но неметризуемой структуры»¹²⁴. Уровень абстрактного понимания стирается уровнем виртуальной действительности. Все репрезентативные формы выражения медиа-субъекта мыслятся посредством топологической рефлексии, результаты которой имеют природу медиа-реальности. Необходимо отметить о том, что медиа-реальное не разрывает субъекта в виртуальной пространственности, но делает его гомеоморфное состояние едино-множественным коммуникантом сети. Такой статус он приобретает благодаря системе медиа-коммуникативных схем взаимодействий самих коммуникантов; возникает особая социология медиа-коммуникаций наряду с медиа-философией. Отсюда следует, что мы имеем дело с медиа-телом как особым способом существования коммуникативных полей. Это медиа-тело сливается с медиа-образом и становится фактом утверждения образа, регламентирующего все сетевые отношения между различными коммуникантами. Образ в топологии медиа-реальности является в каком-то смысле доминантой. На этот счёт Ж. Рансьер подметил следующее: «Если существуют лишь образы, то не существует ничего другого, нежели образы. А если не существует ничего другого, нежели образы, то само понятие образа утрачивает свое содержание и образа более не существует»¹²⁵.

Образ в медиа-пространстве предстаёт в качестве сущего или, как говорит В. Савчук, «образ собранности сущего, т. е. не только видимого, но и, а может и в первую очередь, мыслимого, представляемого, продуманного...»¹²⁶. Топология медиа-реальности

¹²⁴ Савчук В. В. Медиафилософия. Приступ реальности. 2-е изд., испр. и доп. СПб.: издательство РХГА, 2014. С. 36.

¹²⁵ Рансьер Ж. Разделяя чувственное. СПб.: Изд-во Европ. ун-та в С.-Петербурге, 2007. С. 157.

¹²⁶ Савчук В. В. Медиафилософия. Приступ реальности. 2-е изд., испр. и доп. СПб.: Издательство РХГА, 2014. С. 21.

имеет своей конституцией образ. В медиа-реальности образ является господство совершенно другой видимости и других восприятий, что в свою очередь делает образ сверхзначимым¹²⁷. Медиа-реальность – это эффект виртуальной значимости, процесс декодирования смысла вещей на другом онтологическом уровне. Медиа есть раскрытие сетевых потенциалов топологичности субъекта. Важным становится понимание того, что «...медиа – не предмет, но процесс, в котором они раскрывают себя, иными словами медиа не проявляют себя в мире вещей, но лишь в мире отношений, они раскрывают себя через свои эффекты»¹²⁸. Таким образом, медиа-субъект высвечивает иную оптику, которая позволяет схватить неведомое и сделать его умопостигаемым в форме виртуального непрерывного существования. Топологически медиа-субъект можно приравнять к образу и интерпретировать его как виртуально-коммуникативный взгляд, обладающий способностью иконического захвата реальности. Образ в данном случае необходимо полагает себя как реальность, эту реальность воспроизводит, что делает его законодателем медиа-реальности и «правообладателем» глобальной коммуникации. Верно по этому поводу было подмечено, что «Реальность образа – форма представления реальности; она как вода, воздух, огонь, земля Древних греков; бытие – это не то, что мы мыслим, но чем мы мыслим тогда, когда всецело отдаемся делу»¹²⁹. Все есть образ – это полное определение структуры медиа-реального. Это, действительно, онтологический тезис образа. Все это говорит о растворении конкретных тел в общее тело, которое в свою очередь способствует увеличению дистанции между строго обозначенными носителями информации с потерей физического соприкосновения. Воспроизводство вещей стало возможным благодаря образам, как и само их существование: закономерное возвышение образа в коммуникативном пространстве без потери виртуальной значимости дает санкцию на осуществление внешних форм тех или иных предметов. По этому поводу достаточно ясно сказал Кристоф Вульф: «Овеществленные образы существуют при помощи медиа-носителей»¹³⁰. И не важно, что у Вульфа это заявлено в контексте антропологической тематики, ведь подобная формулировка вполне доказательна и для трактовки предмета медиа-реальности в топологическом ракурсе понимания. Его рассуждения

¹²⁷ Там же. С. 20.

¹²⁸ Флюссер В. За философию фотографии / пер. с нем. Г. Хайдаровой // Фотографический универсум Вилема Флюссера (Валерий Савчук, Гульнара Хайдарова). СПб.: Изд-во С-Петербурга. ун-та, 2008. С. 144.

¹²⁹ Савчук В. В. Медиафилософия. Приступ реальности. 2-е изд., испр. и доп. СПб.: Издательство РХГА, 2014. С. 24.

¹³⁰ Вульф Кристоф. Антропология: История, культура, философия / пер. с нем. Г. Хайдаровой. СПб.: Изд-во С.-Петербурга. ун-та, 2008. С. 195.

о теле в медиа показывают своеобразную и уникальную практику фигурации медиа-субъекта в пространственном (топологическом) отношении. Он рассматривает двойную связь в медиуме образов с телом. Говоря о телесной аналогии, Вульф дает понять, «что мы понимаем медиа-носители как символическое или виртуальное тело образов»¹³¹. Это первый смысл и он символический. А второй, не менее важный смысл, связи Вульф трактует так: «медиа вписывают себя в наше телесное восприятие и изменяют его»¹³². Медиа-тело как составляющая медиа-субъекта взаимодействует с пространством в рамках иконического движения. Если следовать Вульфу, то можно сказать, что тело является подспорьем для медиа-субъекта в пространстве виртуальной коммуникации. На основе изложенного обнаруживается, что не только тело вписывается в пространство, но и пространство вписывается в тело, благодаря чему собственно и осуществляется медиа-коммуникативный процесс. Хотя Вульф и оценивает образ как техническую симуляцию и считает, что мы имеем дело с «исчезновением действительного»¹³³, но следует заметить, что действительное стало в виртуальном пространстве носить другие характеристики: сам образ выступает по своей медиальной природе этой действительностью, ибо он по необходимости онтологически реален. Важным является специфичность образов как формы абстракции, так как «их плоскость трансформирует пространство»¹³⁴. Эта трансформация позволяет образу быть вездесущим и контролировать любые процессы медиа-коммуникаций. И здесь мы сталкиваемся с уникальным процессом осуществления синтетического построения пространства коммуникации: поскольку медиа-реальность коммуникативных стратегий есть мир образов и эти образы всегда обмениваются с другими образами, отсылают к ним, то мы наблюдаем процесс визуального собирания мира посредством самих образов¹³⁵. Вульф подмечает следующее: «создаются фрактальные образы, образующие каждый раз новую целостность»¹³⁶. Образы осуществляют тотальный захват всех форм восприятия и направляют их в свой мир отношений. Эти образы стремятся избавиться от установившейся действительности, чтобы создать свою собственную и вовлечь в нее наибольшее количество коммуникантов. Установление образов в качестве доминирующих структур медиа-отношений показывает насколько они воздействуют на жизнь в целом. Захват образами

¹³¹ Там же

¹³² Там же.

¹³³ Там же. С. 203.

¹³⁴ Там же. С. 204

¹³⁵ там же. С. 204.

¹³⁶ Там же.

мира действительности – это провозглашение новой действительности – иконической.

Вопрос: Как соотносится эта новая онтология с классической (XVII – сер. XX ст.) и неклассической онтологией (например, языковой онтологией, которая формируется с сер. XX ст.): она их дополняет или она их отрицает?

Онтологические проблемы, которые я затрагиваю, относятся к области медиа-философии, которая стала развиваться во второй половине XX века, а в России только в 90-е годы. Появление этой дисциплины связано с произошедшими в XX столетии поворотами: онтологическим, лингвистическим, антропологическим и иконическим. Эти повороты позволили по-другому воспринимать реальность и интерпретировать ее: в медиа-философии ключевым становится уже не язык, а образ (iconic – образ), изучаемый с онтологической стороны. В этом смысле медиа-философский дискурс не отрицает, а дополняет неклассическую онтологию, поскольку он работает с языковыми структурами, которые присутствуют в изучении виртуальной реальности. Однако одним дополнением все не заканчивается, так как медиа-философия расширяет свои границы и становится по сути новой онтологической областью – медиа-реальностью. Отличием этой онтологии является ее относительная автономность, что проявляется в наличии своеобразного терминологического аппарата, выводящего на выработку особой разновидности языка, а также в появлении особого круга философских проблем, одна из которых и была представлена в моем выступлении. Но при этом нельзя не отметить, что медиа-философия имеет отношение к классической онтологии, например, того же Канта, в частности, к его эстетическим рассуждениям. Ведь для медиа-философского направления принципиальное значение имеет диалектика внешнего/внутреннего, которая была им обозначена; в этой диалектике можно адекватно выразить границу между виртуальным и реальным. Мы имеем в виду, что виртуальное является базовым понятием медиа-философии, которая вращается вокруг (как было ранее отмечено) феномена образа, который при этом способен фигурировать в любых модификациях. Не могу не отметить то, что большой толчок медиа-философия получила благодаря философии М. Хайдеггера и его онтологическому повороту (вместе с Н. Гартманом), что позволяет определить медиа-реальность как особую онтологию – онтологию образа (но это уже требует самостоятельного обсуждения).

Иван Петрин: Виртуальное тело как модус знания, или Прозрачное тело сновидца П. Флоренского у водоразделов киберпространства.

Одной из главных проблем теории познания является проблема идентификации реальности и понятия истины. Решение этих проблем и продуцирует знание. Однако с введением в горизонт познания феноменов виртуальной реальности и киберпространства постановка и решение данной проблемы существенно меняется: требуется осмыслить соотношение эмпирического и категориального, которое (данное отношение) характеризуется доминантой чувственной составляющей в процессе познания (поскольку, в конечном счете, именно оно связывает нас с реальностью) и реорганизует представление о действительности.

Стоит оговориться, речь идет не о распространении традиционно понятого чувственного познания на всю область мышления, но о мышлении, предполагающем контуры, сгибы и прерывности; о мышлении (соответственно, и о знании), которое возникает изнутри «объекта встречи... здесь и теперь»¹³⁷, изнутри единичного и отдельного; о мышлении, имеющем черты т.н. «конкретной метафизики». Мы говорим о таком взгляде, который в процессе познания «столь же убедителен, как и моя собственная мысль, столь же непосредственно мне ведом»¹³⁸. При этом под «виртуальным телом» мы будем понимать отдельный визуальный объект, обретающий статус реальности и конституирующийся сознанием в качестве подлинного бытия.

Мышление, раскрывающееся в созерцании образов, суть то мышление, о котором, в частности, писал П. Флоренский. В «Иконостасе» читаем о работе сознания в режиме сновидения: «...это реальное, в своей сути, – не что-либо совсем иное, в сравнении с реальностью этого, нашего мира, ибо едино благо-сотворенное Божие творение, но – с другой стороны созерцаемое, перешедшими на другую сторону, то же самое бытие. Это – лики и духовные зраки вещей, зримые теми, кто в себе самом явил свой первоизданный лик, образ Божий...»¹³⁹. Мир образов в сновидении суть иной формат существующей действительности, который наделяется качеством непосредственной истины, смыслом (иными словами, мы знаем самими образами, тем самым виртуальное тело становится специфическим модусом знания, оно занимает место значения, заполняя пространство между знаком вещи и самой вещью): «...хотя и видимое, сновидение насквозь телеологично, или символично. Оно насыщено смыслом иного мира, оно — почти чистый смысл иного мира, незримый, невещественный, непреходящий, хотя и являемый видимо и как бы вещественно. Оно — почти чистый

¹³⁷ Делёз Ж. Различие и повторение. СПб. : ТОО ТК «Петрополис», 1998. С. 10.

¹³⁸ Мерло-Понти М. Феноменология восприятия. СПб. : Ювента, Наука, 1999. С. 101.

¹³⁹ Флоренский П. А. Иконостас // Флоренский П. А. Сочинения. В 4 т. Т. 2. М.: Мысль, 1996. С. 427.

смысл, заключенный в оболочку тончайшую, и потому почти всецело оно есть явление иного мира, того мира»¹⁴⁰. «Почти» — это свидетельство присутствия в опыте реального тела; свидетельство, которое отрицает в телесной жизни totalidad прозрачного тела (тела, непосредственно касающегося истины) сновидца/верующего (в состоянии, подобном состоянию сновидца, оказывается и верующий, созерцающий лики святых). Наш тезис в связи с этим: аналогом описанной познавательной ситуации оказывается киберпространство (или virtual reality [VR]), которое «снимает» телесность тела субъекта и конструирует его прозрачное, «сновидческое» тело.

Зададимся вопросом: какие модификации происходят в процессе познания при погружении субъекта в виртуальную реальность?

Во-первых, реальностью становится виртуальное окружение субъекта; он контактирует с множеством виртуальных тел, склеенных посредством монтажа, разрыва и т. п. Такое мышление мыслит теперь «нерасчленимыми визуальными образами, состоящими из мысли и жеста»¹⁴¹. Субъект чувствует иную реальность сновидческого пространства П. Флоренского; его перцептивные способности трансформируются под воздействием комплексов виртуальных тел¹⁴². Во-вторых, виртуальная реальность, воплощающая собой единственную действительность, осуществляет метафизическую работу («*metaphysical machine par excellence*») по монтажу истины, обретающей свои «телесные очертания»¹⁴³. В-третьих, «прозрачное тело сновидца» П. Флоренского конвертируется в «прозрачного субъекта виртуальной реальности», который сам ничего не воспринимает¹⁴⁴. Можем сказать, что VR — «крайняя форма расширения, полная утрата привязанности к ограниченному (стянутому) физическому телу»¹⁴⁵, избавление от «ужаса Реального» и начало движения к подлинности визуально данного (вынесенного на экран) бытия. Заметим, что верующий, предоставляющий свое тело Богу, оказывается в специфической познавательной ситуации: «в храмовом пространстве нет места для отдельной чувственной функции,

¹⁴⁰ Флоренский П. А. Иконостас // Флоренский П. А. Сочинения. В 4 т. Т. 2. М.: Мысль, 1996. С. 427.

¹⁴¹ Шеметова Т. Н. Клиповое интернет-сознание как тип паралогического мышления // Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского, 2013. № 4 (2). С. 256.

¹⁴² См.: Heim M. The Metaphysics of Virtual Reality // Virtual Reality: Theory, Practice and Promise / ed. By S. K. Helsel, G. P. Roth. Westport; London: Meckler, 1991. P. 30, 33.

¹⁴³ См.: Там же. P. 29.

¹⁴⁴ См.: Савчук В. В. Медиафилософия. Приступ реальности. СПб.: Издательство РХГА, 2014. С. 150.

¹⁴⁵ См.: Жижек С. Киберпространство, или Невыносимая замкнутость бытия // Искусство кино. 1998. № 1-2.

оно синестетично, уплотнено перетекающими друг в друга телесными энергиями, как бы пропитано безличным эротическим воодушевлением. ...пространство храма чувственно-вещественно, оно все до краев заполнено – и предельно плотно – разнообразными частями: теми, например, которые движутся в облаке фимиамов, или теми, которые вкушают, или теми, которые лицезреют – как тот же свет, исходящий от икон...Воспринимающая душа верующего как бы движется в этих разнообразных потоках чувственно-телесных частиц – и только тогда она воспринимает»¹⁴⁶. Иными словами, храмовое пространство приводит тело к желаемой прозрачности, условию причащения к сверхчувственной истине мира – так же, как киберпространство захватывает все существо некогда автономного субъекта познания.

Таким образом, сновидческий мир духов и образов, который наделялся П. Флоренским качеством реального и связывался с самой сущностью мира, истиной и смыслом вещей, обретает координаты бессубъектного пространства виртуальности, где прозрачное тело субъекта пропускает сквозь себя бесконечные потоки визуальных фрагментов.

Вопрос: Каким образом вы пришли к заявленной в вашем выступлении ассоциации между православным восприятием мира и миром виртуальной реальности?

Ответ: Осью симметрии двух познавательных ситуаций – открытие истины верующим в пространстве храма и восприятие беспорядочно означивающих (и означенных) образов киберпространства – является «виртуальное тело», гносеологический статус которого единообразен в указанных ситуациях.

Иными словами, «виртуальное тело» есть то, посредством чего утверждается принцип нераздельности уникального и всеобщего в процессе непосредственного восприятия и принятия истины («прозрачность» воспринимающего здесь суть условие непосредственности): с одной стороны, святой лик (конкретная материальная оболочка) наделен максимумом идеальных качеств (отдельный образ и есть смысл); с другой – фрагмент киберпространства наделяется статусом реального и воспринимается как чувственно-идеальная единица (смысл и есть отдельный образ).

Вопрос: Как вы считаете, где должна философия искать подходящий язык для выражения всего что связано с VR?

Ответ: На мой взгляд, такой областью может служить междисциплинарная платформа, сочетающая в себе исследования по теории образа, теории и социологии медиа, а также психоаналитические трактовки VR. Указанные дисциплины в той или иной степени

¹⁴⁶ Подорога В. Феноменология тела. Введение в философскую антропологию. М.: Ad Marginem, 1995. С. 166-167.

предоставляют инструментарий для раскрытия отношений между граничащими друг с другом и вместе с этим перетекающими друг в друга порядками «внутреннее/внешнее» и «реальное/виртуальное», артикулируя различные модусы этих отношений и формируя ресурсы для выявления новых горизонтов понимания и описания феномена виртуальной реальности.

Екатерина Великодняя: Проблема самоидентификации человеческой личности в виртуальном мире.

Задумывались ли вы когда-нибудь о том, что первые предложения, которые мы начинаем строить, изучая любой иностранный язык, посвящены описанию того, кто мы есть: как нас зовут, сколько нам лет, где мы живем (учимся, работаем), чем мы любим заниматься и т. п.? Можно ли сказать, что наша личность ограничивается исключительно содержанием вышеперечисленного? Но может статься, что видимая часть нашего «Я» – только верхушка айсберга, а те «предикаты», которые мы являем миру, не раскрывают нашу личность полностью или вовсе противоречат ее сущности. Значит, мы либо выдаем часть за целое, либо симулируем (т. е. создаем о себе ложное впечатление, играем чужую роль, претворяемся) или имитируем свою идентичность. Помните у Льюиса Кэрролла в «Алисе в стране чудес», тот момент, когда Алиса, удивившись, как вдруг все с утра переменялось, предположила, что это просто она стала «какой-то не такой». А чтобы узнать, кто же она теперь, начала перебирать своих подружек и сравнивать себя с ними, устраивая себе проверки: «конечно, я и не Мабель, потому что я уже столько всего знаю, а она не знает почти ничего. К тому же ведь Мабель и есть Мабель, а я – это я. Как же всё это странно и непонятно! Посмотрим, знаю ли я теперь то, что знала раньше...»¹⁴⁷. На последних словах необходимо заострить внимание, т. к. они отсылают нас к той идее, что мы – это совокупность нашего опыта и наших знаний. Но так ли это? По каким вообще признакам можно сказать о себе: это «Я»? И как быть сегодня, в век информационных технологий, когда значительная часть нашей жизни протекает в виртуальной реальности? Какая из «действительностей» претендует на репрезентацию нашей актуальной личности? Каким образом осуществляется процесс самоидентификации для современного человека? Именно эти вопросы я попытаюсь осветить.

Мы привыкли, что пространство нашего бытия составляют четыре плоскости, включая три измерения пространства и одно – времени. Но в XXI веке к этой формуле, со всей очевидностью, следует приписать еще одно измерение – киберпространство, которое

¹⁴⁷ Кэрролл Л. Алиса в стране чудес/Алиса в стране чудес. Алиса в зазеркалье / пер. А. Рождественской, перевод стихов А. Френкеля, П. Соловьевой. М.: ЭКСМО, 2016. [Электронный ресурс]. URL: bookz.ru (дата обращения:19.01.2018).

становится равноправной частью нашего бытия. В виртуальном мире мы проводим не меньше, а то и больше времени, чем в традиционно понимаемой действительности. Еще вопрос, какой мир реальнее? В социальных сетях, на форумах, в блогах и видеоблогах, выступая под вымышленными именами, создавая определенный образ того человека, от лица которого мы говорим, мы зачастую создаем личность, отличную от той, что существует off-line (вне сети, вне киберпространства). Наша жизнь в сети может быть либо максимально приближена к нашему повседневному стилю поведения, или может быть полной ее противоположностью. Тогда возникает вопрос: где отражается истинная сущность нашего Я? В обществе существует множество запретов и ограничений, давления со стороны социальных институтов в виде завышенных требований и ожиданий семьи, друзей, коллег, стереотипов, предрассудков и пр., которые мешают проявлять свою натуру в полном объеме в повседневной жизни. Поэтому в так называемом «виртуальном мире», люди могут вести «вторую» жизнь, не стесняться высказывать свое мнение, заниматься тем, что действительно интересно, важно и нужно именно ему, а не ради чьего-либо одобрения или построения карьеры. Другими словами, настоящая жизнь, по сути, протекает в интернете, тогда как в «реале» – только искусственно созданный образ. Бывает и по-другому: сеть может использоваться как своего рода симулятор, игра, в которой можно попробовать сыграть другую роль. Это сродни просмотру фильма или прочтению увлекательного романа – примеряя на себя чужие, даже чуждые нам маски, мы отдыхаем от повседневности, проживаем жизнь, недоступную нам сейчас или недостижимую вообще. Однако, привлекательность видеоигр, страниц в социальных сетях, каналов в видео хостингах и пр., в отличие от книг и фильмов, состоит в возможности самому создать персонаж, по своим индивидуальным меркам, наделить его частью своего Я. Это все равно, что примерять очень красивое платье в магазине, рассчитанное не на тебя конкретно, а на каждого страждущего, или шить его самому – по твоим собственным эскизам, которое идеально сядет только на тебя и подходить будет только тебе. Здесь возникает новая проблема. Допустим, что в сети осуществляется лишь имитация, подражание, своего рода «дегустация», но как модель платья придумываем мы сами, так и образ в интернете – хоть и воображаемый, но он соответствует нашим желаниям, а значит – является частью нашей личности. Можно ли сказать, что как, условно говоря, в настоящей жизни мы играем определенную социальную роль, так и образ виртуального мира является способом подстроиться под обстоятельства? Другими словами, если наша социальная роль обуславливается общезначимыми требованиями этикета, определяемыми

статусом людей, с которыми мы взаимодействуем, и хронотопом, то виртуальная реальность, как особое измерение нашего бытия, должно предъявлять свои правила для осуществления коммуникации в сети. А значит, проблема «ложной», вторичной самоидентичности, проистекает из характера киберреальности как таковой. Можно ли сказать, что идентичность человека множественна – полиидентична и складывается из множества субличностей (или подличностей)? Имеется ли в таком случае доминирующая «маска», которая определяет способ поведения человека независимо от его локации, окружения, рода деятельности и т. д.? Если ответ положительный и существует определенное основание, база, на которую опирается наше Я, или, лучше будет сказать, если этой базой и является наше Я, то личность целостна, а значит, проблема самоидентификации не стоит. Как актер на сцене разделяет границы своего Я и Я своего персонажа, так и в нашем случае, даже, если человек полностью не «отзеркаливает» свою сущность в интернете, то отчетливо понимает, где заканчивается он сам и начинается его «персонаж». Но случается и так, что индивид совмещает в себе конфликтующие, противоборствующие субличности, и если он не имеет того, что будет фиксировать и объединять части его природы, то это внутреннее противоречие может привести к различным формам психического расстройства: немотивированная агрессия, раздвоение личности, неврозы и т. п. Конечно, обычно диссоциативное расстройство личности возникает из-за перенесения тяжелого стресса или насилия, однако, по некоторым данным, излишне увлеченный человек может выпасть из объективного пространства и времени – потерять связь со своей личностью или подменить личностью героя часть своего Я. В случае немотивированной агрессии можно привести несколько примеров, когда подростки, увлеченные видеоиграми, при попытке их отвлечь или указать на незначительность или бессмысленность их занятия, старались устранить источник, мешающий заниматься им любимым делом¹⁴⁸.

¹⁴⁸ Так, румынский подросток Йонат Савин, увлекшись игрой «Counter-Strike», из почти 270-ти дней учебного года пропустил 200. Его мать не зная, как заставить сына вернуться домой с виртуального «театра военных действий», обрезала интернет-соединение, после чего Йонат несколько раз ударил её ножом, затем собрал все деньги в доме и на четыре часа отправился в интернет-кафе. Другой пример молодого китайца Ху Анге, который спустил деньги, полученные от родителей на организацию бизнеса, на онлайн игры. Чтобы не отчитываться о потраченных деньгах, он решил отравить своих родителей тетраминоом (китайский аналог крысиного яда), причем попытку осуществил дважды. Вторая попытка достигла своей цели, и пока отец и мать корчились в предсмертных судорогах, Ху засел за игру «Legend», не обращая внимания на их просьбы вызвать врачей. Полиции же он сказал, что отца отравила мать, а позже отравилась сама (Жуткие

Итак, мы выяснили, что, с позиций самоидентификации, киберпространство может поспорить с повседневной материальной жизнью на предмет реальности. Во-первых, потому что само по себе является органичной частью жизни информационного общества, становящегося повседневностью. Во-вторых, потому что условия коллективного существования не дают в полной мере раскрыться человеческой личности, а значит, идентичность человека в своей целостности реализуется либо параллельно в двух измерениях «виртуального» и «реального» миров, либо непосредственно в глобальной сети. Киберреальность влияет на формирование той субличности, которая существует в виртуальном мире так же, как общественные устои влияют на каждую конкретную социальную роль в проявлении ее модели поведения, которую играет человек. И тогда самоидентичность человека складывается из полиидентичностей, т. е. из множества личностей, которые являются субличностью нашего Я – основания, фундирующего нашу самость. Эти субличности – суть маски, личины, которые мы меняем в зависимости от нашей социальной роли, места, времени, психологического состояния, настроения и прочих факторов. Образ, создаваемый в сети, также является своего рода маской, осколком нашей личности. Однако, наделяя этот осколок полноценной властью, подменяя им свое Я, можно прийти к психическому расстройству личности.

Мне представляется, можно привести две линии обоснования связи своего Я с киберреальностью. Первую линию можно соотнести с именем З. Фрейда. Согласно его позиции, на наше Я с одной стороны давит «Сверх-Я» (табу, правила, нормы, ожидания, требования), сюда же можно отнести и собственную ограниченность в интеллектуальных, творческих или материальных ресурсах, что определяет наше поведение, поскольку оно зависит от положения, которое мы занимаем. С другой стороны – «Оно» (наши желания, мечты, планы, образцы и идеалы, которые диктуют СМИ, реклама, кинематограф; важно иметь в виду, что все это носит неосознанный характер). Но в отличие от Фрейда, я считаю, что наше бессознательное не подавляется, а реализуется в виртуальной реальности. Именно так достигается равновесие, когда удовлетворяются и общественные, и личные желания, позволяя при этом избежать эмоциональных срывов и неврозов. Причем, зачастую оставаясь в тени своего интернет-двойника, проявляются те стороны Эго человека, которые в обыденной жизни тщательно им скрываются, а нередко и те, которые не согласуются с нормами уголовного законодательства. К примерам девиантного поведения в сети можно отнести:

преступления, совершенные обезумевшими фанатами видеоигр) [Электронный ресурс]. URL: 4tololo.ru (дата обращения: 19.01.2018).

«кибер-вуайеризм» (имеется в виду «подглядывание», «слежка» за знаменитостями, их подписчиками в социальных сетях), создание и распространение детской порнографии, выкладывание в сеть роликов, на которых запечатлено избиение подростками своих одноклассников, создание групп, склоняющих к самоубийству (Синий кит), анонимное негативное комментирование и т. п. Другими словами, в интернет-пространство, как из ящика Пандоры, лезет то, что может навредить репутации человека, то, что порицается, но вызывает отклик темной стороны души, не имея возможности осуществиться в «реальной» жизни.

Другую линию обоснования я связываю с именем С. Кьеркегора. Мы не знаем, что из себя представляет наше Я, кто мы есть и что нам нужно. Мы ограничены во временном ресурсе, а потому не можем тратить его на то, чтобы постоянно менять одну сферу деятельности на другую, пробовать разные способы для своей реализации. А вот виртуальный мир предоставляет множество возможностей, позволяющих примерить разные маски, найти себя без вреда для актуальной жизни. Он помогает сделать нам выбор, определиться. Однако примеряя маски нужно помнить об одном: сливаясь с ролью, не растворяйся в ней!

Вопрос: Центральным понятием для вас является «самоидентификация», но что вы под ней понимаете? В вашем изложении данное понятие остается, скорее, на уровне метафоры.

Ответ: В зависимости от подхода к данной проблеме, самоидентификация определяется по-разному – меня, прежде всего интересует, философский смысл данного понятия. Я исхожу из трактовки «персональной идентичности» данной Е. Г. Трубиной, под ней она понимает: 1) «тождество «Я» (сознания, разума), сознание личностью единства своего сознания в разное время и в разных местах; 2) сохранение постоянного или продолжающегося единства деятельности (персоны, индивидуальности, характера) в ходе изменения деятельности или поведения. Это предполагает: а) существование памяти, б) способность идентифицировать себя (свою самость), в) способность никогда не утрачивать знание о том, что случившееся произошло или происходит именно с тобой (Эго, Я)¹⁴⁹.

Кроме того, мне представляется смысл данного концепта проясняется, если обратиться к истокам проблемы самоидентификации. Сошлось на одно из современных исследований. Так, согласно З. Бауман¹⁵⁰, проблема самоидентификация появляется в Новое

¹⁴⁹ Современный философский словарь / под общ. ред. В. Е. Кемерова. Лондон, Франкфурт-на-Майне, Париж, Люксембург, Москва, Минск: Панпринт, 1998. 1064 с.

¹⁵⁰ См.: Бауман З. Индивидуализированное общество. М.: Логос, 2002.

время. И связано это было в первую очередь с упразднением феодальной системы, ростом городского населения, когда рушились традиционные социальные связи, которыми определялась роль, функция и сущность личности. С философской точки зрения, «Новое время обнаружило, что природа вещи определяется ее возможностью стать той или иной, что нет ничего раз навсегда данного. Мир выступил в качестве такой реальности, за данность которой человек должен взять на себя ответственность»¹⁵¹. Иначе говоря, благодаря развитию науки и техники, человек стал перед фактом, что предмет, событие, любая вещь или феномен не имеют раз и навсегда заданного определения, что они подвижны, изменчивы и зависят от взгляда того, кто тем или иным образом вступает в коммуникацию. Но и личность человека уже не фиксирована, а разбросана в социальных ролях и потому нуждается в интегрировании.

Вторым источником, спровоцировавшим проблему самоидентификации уже в ее современной постановке, является развитие высоких технологий, которые привели к виртуализации времени и пространства¹⁵². В результате, согласно М. Кастельсу, формируются «пространство потоков» и «вневременное время». Пространство и время становятся условными понятиями в связи с тем, что благодаря СМИ¹⁵³ мы можем находиться в нескольких местах, часовых поясах одновременно. Пространственно-временные трансформации непосредственно влияют на процесс самоидентификации человека, вызывая трудности при установлении своей связи с конкретным географическим пространством, т. к. личность определяется уже не принадлежностью к той или иной социальной, этнической или региональной группе, а требованиями обстоятельств.

Существенной характеристикой виртуальной общности, согласно Л. Ринкявичюсу и Э. Буткявичене¹⁵⁴, является специфичное социальное сотрудничество: с одной стороны коммуникация реальна, потому как ее члены знакомы друг с другом, у них налажен контакт, с другой стороны – участники виртуального сообщества могут легко в него вступать и выходить из него посредством смены виртуальной личности. В рамках сетевого сообщества человек

¹⁵¹ Лысак И. В. Особенности самоидентификации человека в условиях современного общества // Гуманитарные и социально-экономические науки. 2008. № 6. С. 37–42.

¹⁵² См.: Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура. М.: ГУ ВШЭ, 2000.

¹⁵³ Благодаря интернету в том числе, хотя М. Кастельс подразумевал в своей работе только телевидение, радио и газеты, т.к. на момент написания книги (1995) персональный компьютер и интернет не получили еще большого распространения и влияния.

¹⁵⁴ См.: Ринкявичюс Л., Буткявичене Э. Концепция общности (gemeinschaft/community) и ее специфика в виртуальном пространстве // Социс. 2007. № 7.

обладает полной свободой самоидентификации, имея возможность по своему усмотрению менять неизменные в реальном мире характеристики: расу, гражданство, пол и возраст. «Человек может сам «конструировать» себя, произвольно меняя виртуальное имя, виртуальное тело, виртуальный статус, виртуальные привычки, виртуальные достоинства и виртуальные пороки»¹⁵⁵. Вместе с тем происходит отчуждение реальных параметров личности, размывание собственного «Я».

Вопрос: Есть ощущение некоторой искусственной натяжки в признании линии С. Кьеркегора. На основе каких работ данного мыслителя оправдывается выделение этой линии?

Свои рассуждения я строила, опираясь на работу «Гармоническое развитие в человеческой личности эстетических и этических начал»¹⁵⁶. В контексте проблематики самоидентификации меня интересовал вопрос о реализации человеческой личности и тех средств, которые она для этого использует. А ведь, по С. Кьеркегору, эстетики – люди, которые не сделали выбор, не определили фундамент своего Я. Эти люди мечтают в представленных им возможностях, но так ни к чему и не приходят. Эта проблема особенно актуальна для сегодняшнего дня и затрагивает не только молодое поколение, но и более зрелое, состоявшееся. Людей обычно тянет заниматься тем, что привлекательно только внешне за счет всеобщего одобрения, популярности, статусности или материального благополучия. Однако, такой выбор чаще всего чисто эмоционален и не соотносится с природой человека, в большинстве своем по причине незнания себя. Возможен и другой вариант, когда способность делать выбор подавляется неким третьим лицом. Виртуальность – это широчайшее поле для определения и актуализации человеческого потенциала: человек может узнать о своих склонностях и возможностях, рассмотреть с разных сторон те сферы жизни, которые его интересуют, определить, подходят ли они для него и испытать себя в этом направлении. Неоспоримый плюс – это возможность проявить свое я, даже если личность не может в силу объективных или индивидуально-психологических причин изменить реалии своей жизни, но испытывает в этом потребность. Линии Фрейда и Кьеркегора представляют, на мой взгляд, – это своеобразная адаптация концептуальных положений данных авторов к условиям современной действительности, к виртуальному миру киберпространства.

¹⁵⁵ Лысак И. В. Особенности самоидентификации человека в условиях современного общества // Гуманитарные и социально-экономические науки. 2008. № 6. С. 37–42.

¹⁵⁶ Кьеркегор С. Гармоническое развитие в человеческой личности эстетических и этических начал / пер. с дат. П. Ганзена // Наслаждение и долг. Киев: AirLand, 1994. 504 с.

Брянник Надежда Васильевна: Подводя итог обсуждению, прихожу к выводу, что в современном мире виртуальное и гуманитарное органично связаны. Ведь, в конечном счете, информационно-технологическая революция человеческими замыслами и потребностями определена, а своими результатами (предполагаемыми или неожиданными) в человеческий мир и погружается. Этот виртуальный гуманитарный мир перестает быть предметом обсуждения футурологов, он присутствует в нашей повседневной жизни. Подключенность к нему, стремление чувствовать себя в нем, как «рыба в воде», становятся решающим критерием и отличительным признаком современного человека. И, конечно, разные возрастные группы и социальные слои отличаются по степени своей подключенности к этой новой реальности. Для меня очевидно, что студенческая аудитория (а участники нашей дискуссии – ее представители) в максимально возможной степени овладевает этой средой обитания современного человечества. Поэтому их рассуждения, помимо привлечения той литературы, на которую они ссылаются, основываются на интуиции, на личном опыте знакомства и погружения в этот мир. При этом философской постановки вопроса – о человеке и мире – никто не отменял, именно поэтому он постоянно присутствовал в ходе нашего обсуждения.