

**УДК 316.613**

**КИБЕРПРОСТРАНСТВО КАК "ЦАРСТВО" БЕСТЕЛЕСНОСТИ: К ПОСТАНОВКЕ ПРОБЛЕМЫ**

**Тупикова Сусанна Вікторовна** – аспірантка кафедри соціології Дніпропетровського національного університета ім. О. Гончара

*Данная статья посвящена анализу проблематики телесности в контексте формирования новой жизненной среды современного индивида – киберреальности. Рассматриваются различные аспекты воздействия "виртуальной среды" на практики конструирования идентичности, способы восприятия индивидом собственной телесности, основной акцент сделан на рассмотрении проблемы отчужденности от собственного тела и замены его кибертелами.*

**Ключевые слова:** киберпространство, кибертела, телесность, отчужденность, компьютерные игры.

*Стаття присвячена аналізу проблематики тілесності в контексті формування нового життєвого середовища сучасного індивіда - кіберреальності. Розглядаються різні аспекти впливу "віртуального середовища" на практики конструювання ідентичності, способи сприйняття індивідом власної тілесності, основний акцент зроблено на розгляді проблеми відчуженості від власного тіла і заміни його кібертілами.*

**Ключові слова:** кіберпростір тілесність, кібертіла, відчуженість, комп'ютерні ігри.

*This article is devoted to the analysis of problems of corporeality within the context of the formation of a new living environment of the modern individual - cyberspace. The author discusses the various aspects of influence of the "virtual environment" on practice of construction of identity, methods of perception of the individual's own corporeality, where the main emphasis is on addressing the problem of alienation from one's own body and its replacement "cyber body".*

**Keywords:** cyberspace, corporeality, alienation, bodilessness, computer games.

"Новая трансцендентность", "царство бестелесности", "виртуальная действительность" - и это не окончательный ряд метафор, который может быть использован для описания новой жизненной среды современного индивида. Современное общество можно назвать "виртуальным", поскольку именно Интернет сегодня становится особым топосом, в котором формируются новые формы общения, здесь складывается особая социальная виртуальная реальность, социальное киберпространство, в котором индивид получает неограниченную свободу и уникальную способность "создавать себя". Именно так отмечает немецкий социолог А. Бюль в своей работе "Виртуальное общество XXI века. Социальные перемены в эпоху цифровых технологий", которая посвящена исследованию влияния медийных и компьютерных технологий на организацию современного социального пространства. Виртуальным обществом для А. Бюля является "общество, в котором производство, распределение и коммуникация в значительной степени происходит в виртуальных пространствах, в киберпространстве" [1, с. 88]. Киберпространство в данном определении выступает как понятие, способное объединить множественность существующих виртуальных миров, через отсылку к специфической форме реальности, организованной на основе современных компьютерных и Интернет-технологий.

Так, сегодня можно говорить о том, что на смену этапу освоения техники, использования и применения машин, подключения к сетям, накопления массы пользователей и массы информации приходит этап, когда главным становится оптимизация использования возможностей, представляемых компьютерами и информационными сетями. Такие процессы находят свое отражение в повседневных практиках индивидов, поскольку вхождение в киберпространство, виртуальный мир, создаваемый информационными технологиями, их освоение влечет за собой изменения в культуре поведения индивида, способах мышления, практиках конструирования идентичности. Что касается гносеологической стороны данной проблематики, то здесь нужно отметить отсутствие должного осмыслиения ее в рамках социологического теоретизирования, о чем свидетельствует отсутствие серьезных теоретических разработок, посвященных изменению практик жизнедеятельности современных индивидов под влиянием

новых информационных технологий. Именно поэтому на сегодняшний день особую актуальность приобретают вопросы, связанные с проблемами определения и состояния индивида в "виртуальном обществе", с проблемой того, как "цифровая революция" повлияла на восприятие собственной телесности, психологию и идентичность "субъекта виртуального общества". Целью данной статьи, таким образом, является рассмотрение вопросов, связанных с трансформацией телесности индивида, с проблемой "отчужденной" телесности в процессе вовлечения в виртуальный мир, киберпространство.

Прежде чем приступить к рассмотрению поставленной проблемы, необходимо отметить, что мир современной киберкультуры – это отражение мира постмодерна. Как в постмодерне, так и в киберкультуре происходит слияние, микширование различных культур, миросознаний, миропониманий. В современном обществе постмодерна индивид, не находя признания себя другими, имея трудности с определением собственной идентичности, ищет решение ее в киберпространстве. В свою очередь, поиск или построение идентичности в киберпространстве можно назвать театральной или игровой презентацией себя. При этом в киберпространстве индивид получает иллюзию большей свободы в конструировании своего "Я".

Идентичности в киберпространстве конструируются виртуальной реальностью во взаимодействии различных, иногда противоречящих друг другу дискурсов, практик, позиций и мнений пользователей. Такие мозаичные конструкты мультиплекситны, фрагментарны, постоянно изменяются и трансформируются. Поэтому идентичность в киберпространстве это временный, относительный, незавершенный конструкт, это мифотворчество, это иллюзорное и несовершенное знание о себе, а также еще не достигнутое признание другими. Поиск пользователем своих мифологических идентичностей в киберпространстве возможен через фиксацию различий себя и мира киберпространства. Идентичность конструируется как ссылка на то, что ею не является на самом деле, на непохожесть, с которой она соотносит себя и которую производит. Ш. Теркли в своей работе "Идентичность и киберпространство" выдвигает четыре аргумента в поддержку данного тезиса. Во-первых, сетевая идентичность есть текстуальный конструкт, то есть ее основой становятся сообщения, получаемые и отправляемые пользователями. Во-вторых, идентичность в киберпространстве формируется свободно благодаря отсутствию мораториев. Широкие возможности Интернета в сфере формирования идентичностей создают иллюзию полной свободы в киберпространстве. Третий аргумент заключается в том, что киберидентичность расширяет границы реальной идентичности. И наконец, виртуальные идентичности иллюстрируют концепцию культурного многообразия (однако это не всегда так). Особое внимание Ш. Теркли уделяет игровому элементу, который предоставляет больше возможностей для экспериментирования с идентичностью, поскольку Интернет-взаимодействия являются полностью анонимными [2, с. 126].

Современный индивид позиционирует себя через Я – Тело и именно тело становится главным объектом формирования идентичности, такая же ситуация характерна для пространства виртуальной реальности. Однако здесь необходимо зафиксировать тот факт, что в киберпространстве происходит полная потеря реального физического тела и замена его виртуальным суррогатом. Поэтому поиск идентичности в киберпространстве продолжает сводиться к поиску новой телесности – не биологической, но виртуальной. Именно поэтому в процессе конструирования индивидом собственной идентичности в виртуальной реальности остро стоит проблема отчуждения индивида от собственного тела в киберпространстве. Так, в процессе погружения в виртуальность биологическое тело заменяется механическим телом. "Безналичное существование тела" означает, что индивид получает возможность организовать свою жизнь и свое существование в Сети в соответствии с личными предпочтениями, жизненными взглядами, ценностями.

Кроме того, как отмечают исследователи, во время компьютерного взаимодействия можно говорить о "нерастраченности" тела, так как обмена знаками как событиями, историей, рассказом не происходит. Например, при общении в реальном пространстве слова и знаки тела совпадают – идет обмен знаками на вербальном и невербальном уровнях. Следовательно, сообщение проходит: путь к Другому – как в словесной, так и в телесной форме – открыт. В результате тело не остается неудовлетворенным, оно воспринимает, испытывает эмоции, чувства. Когда мы говорим об отчужденных формах общения – обмен знаками полноценной событийности прекращается, точнее, знаки становятся пустыми, бессодержательными [3, с. 125]. Так, в Интернете предлагается некий знак, но не в качестве знака собственного тела, который реально воспринимается Другим, а в виде эмоционально пустого сообщения. При компьютерной коммуникации телесность собеседника не может восприниматься непосредственно. Чем наполнено тело, которое находится за компьютером (какими чувствами, эмоциями, переживаниями), как оно выглядит – неизвестно, оно прикрыто той маской, посредством которой человек предъявляет себя Другому. Такая маска-сообщение может не иметь ни своего имени, ни возраста, ни внешности, ни даже пола в качестве своего собственного. Однако с этой маской можно идентифицироваться, к ней можно "прирастать". Это случаи, когда индивид не может вернуть знак как обращение, как призыв и ответ, отсюда возникает отдаленность от своего реального тела, отчужденность, так называемая "бестелесность". В этом случае можно говорить об обмене реального биологического тела на виртуальные тела (например, в социальных сетях).

Индивид, находясь за монитором длительное время, забывает о своем теле, он вселяется в другое, виртуальное, и живет в нем. Нахождение в Сети (Интернет) не подразумевает знание и афиширование пола, возраста, национальности. В Сети циркулирует мысль, а чистое мышление предполагает трансформацию телесности. Формируется новое тело – кибертело. Это новое виртуальное тело состоит из килобайтов, имеет "электронную" природу и не имеет географического измерения. У индивида может быть собственный nickname (имя, прозвище или псевдоним пользователя, которое выбирается самостоятельно). В этом случае крайне трудно (да и никому не нужно) выяснить, где именно собеседник находится со своим компьютером, когда излагает свои мысли в чате - собеседники смотрят на другое. Они смотрят на виртуальное тело, воспринимают индивида не таким, каким он есть в реальности, а таким, каким он себя позиционирует в киберреальности, воспринимают то, как индивид воссоздает себя в его новой среде существования. Каким оно будет, это новое виртуальное тело, зависит только от собственного воображения, мироощущений, жизненных взглядов. Для такой телекоммуникационной среды, как Интернет, естественны маскарадные манипуляции с личностными характеристиками, и в Сети люди часто и даже обычно показываются не такими, какими они являются на самом деле. Люди уходят в киберпространство, оставляя свои тела по ту сторону интерфейса. Ярким примером здесь может выступать идентификация себя и своего тела в социальных сетях, когда происходит потеря физического тела и замена его "аватаром". Аватар, так называемая сетевая маска – это небольшая картинка, которую пользователь загружает на форумы, сайты и в социальные сети. Аватары позволяют пользователю выразить себя, свои внутренние переживания и чувства, дают возможность показать то, с чем бы он хотел ассоциироваться. В настоящее время аватар демонстрирует человеческую индивидуальность, персонализирует индивида в сети Интернет, становится вторым "Я".

Показательным в рамках данной проблематики является рассмотрение многопользовательских компьютерных игр (виртуалити), которые с недавних пор стали заметным экономическим и социокультурным явлением, а также важной частью массовой культуры. Videogrьы можно рассматривать как одну из форм неомифа, господствующего в массовой культуре. Мифологические персонажи участвуют в совершенно произвольных игровых коллизиях. Почти каждая виртуалити представляет свой собственный авторский миф. Виртуалити переполнены волшебными предметами и персонажами: кольца могущества, оборотни, волшебники, великаны, волшебные цветы, магические артефакты – всё это – контекст компьютерных игр и одновременно площадка для экспериментирования с киберидентичностью и виртуальным телом игрока.

Как отмечают исследователи, в виртуалити идентификация субъекта происходит не на основе объективных социальных характеристик или личного общения, а на основе произвольных склонностей и предпочтений пользователя, что способствует созданию в ходе online-коммуникации некоего виртуального образа, не совпадающего с реальным личностным образом. На первый взгляд, это выглядит проявлением свободы личности и возможностью "воплощения" её скрытых потенциалов. Ведь уходя в пространство виртуальной игры, индивид пытается создать себе иной образ, отличный от реально существующего. Однако этот процесс имеет и обратную сторону. Подмена аутоидентифицирующих факторов сконструированными виртуальными приводит к деперсонализации, к размыванию структур реальной личности и замене её на сконструированный виртуальный образ – метаперсонификацию [4, с. 63].

Как отмечал голландский ученый Й. Хёйзинга, ощущение и ситуация игры, давая, как убеждает нас непосредственный опыт, максимально возможную свободу ее участникам, реализуются в рамках контекста, который сводится к появлению тех или иных жестко очерченных правил – правил игры. Нет контекста – нет правил. Смысл и значение игры целиком определяются отношением непосредственного, феноменального текста игры к так или иначе опосредованному универсальному, то есть включающему в себя весь мир, контексту человеческого существования, поскольку в некотором смысле компьютерная игра симулирует действительность [5, с. 125]. Примером здесь может быть всемирно популярная компьютерная игра "Sims", смыслом которой является симуляция всех перипетий человеческого существования. В то время, когда в графике, кино, дизайне, то есть в искусствах, к которым морфологически и технологически примыкают компьютерные игры по своим образным характеристикам, царит разнообразие художественных манер, виртуалити в этом смысле однообразны. По графическим и образно-визуальным характеристикам они имеют ярко выраженную тенденцию к жизнеподобию. Но такую стилевую тенденцию нельзя назвать реалистичной. Эстетику интерфейса виртуалити можно охарактеризовать как такую гиперреальность, задача которой – вытеснить образ действительности из сознания игрока, представив её поблекшей и пресной, а в идеале – заменить её.

Так, к примеру, современный человек зафиксирован в современной ему действительности в качестве пассажира, потребителя, налогоплательщика, абонента, избирателя и т. д. Виртуалити же предлагают ординарному человеку заманчивую альтернативу почти абсолютной "свободы", как,

например, Role Playing Game вид компьютерной игры, в которой игрок полностью отыгрывает свою виртуальную роль. Участник игры может не только вести роль тамплиера, японского самурая, эльфа или зомби, но и управлять судьбами, созданных игроком персонажей (Sims) или стать участником альтернативной реальности. Гиперреальность виртуалити неподвластна причинно-следственным связям действительности, её свобода – это свобода мыслей, поступков, действий, не имеющих пространственно-временных границ. В этом процессе у виртуального персонажа появляется огромное количество индивидуализирующих настроек, благодаря которым конструируется второе "Я", по которому участника игры встречают в кибермире. В процессе игры происходит развитие не столько персонажа игры, сколько второй ипостаси играющего, поскольку в сознании игрока он воспринимается уже не как реальный человек, а как образ, который наблюдает на экране монитора.

Таким образом, современному индивиду характерно разделение действительности на здешний "материальный" мир и потусторонний "нематериальный", кибермир, посредством чего происходит замена живого общения (живого существования) с другими людьми и объектами их искусственными аналогами. Подобное разделение приводит к вытеснению, исключению реального тела, поскольку мультимедиа-миры предлагают пользователю выбрать другую визуальную личность (в том числе и тело), надеть новый виртуальный костюм ("аватар"), выбрать новое имя (nickname), сыграть новую виртуальную роль. В такой ситуации индивид перестает осознавать себя, свое реальное "Я", а проецирует свое сознание исключительно на новый, приобретенный виртуальный образ, соответственно, погружаясь в новый виртуальный мир, происходит погружение в новое виртуальное тело, лишенное телесной оболочки.

**ЛИТЕРАТУРА:** 1. Обухов К. "Субъект виртуального общества" А.Бюля: техноцентризм в определении индивида в структурах коммуникативной реальности / К. Обухов // Материалы Всероссийской научно-практической конференции "Социальная онтология в структурах теоретического знания", 2010. – С. 87-91. 2. Turkle S. Cyberspace and Identity / S. Turkle // Contemporary Sociology. – 1999. Vol. 28. – P. 125-132. 3. Колмаков В. Информация, информационность, виртуальность / В. Колмаков. – Изд-во СибГТУ, 2004. – 356 с. 3. Еляков А. Виртуальное и реальное (О процессе разрушения социального) / А. Еляков // Философия и общество. – 2010. – № 2. – С. 60-76. 4. Хейзинга Й. Homo Ludens. Досвід визначення ігрового елемента культури / Й. Хейзинга. – Київ: Ізд-во "Основи". – 1994. – 236 с. 5. Тузовский И. Светлое завтра? Антиутопия футурологии и футурология антиутопий / И. Тузовский; Челяб. гос. акад. культуры и искусств. – Челябинск, 2009. – 312 с.