

Д.В. Куликов*

ЧЕЛОВЕК В ПРОСТРАНСТВЕ ОПОСРЕДОВАННОЙ КОММУНИКАЦИИ. ФЕНОМЕН «ЭПОХЕ ТЕЛЕСНОСТИ»

Статья представляет собой опыт феноменологической интерпретации ряда явлений, которые имеют место в пространстве опосредованной коммуникации в системе «Я» — «Другой». Вводится понятие «эпохе телесности». Исследуется феномен аватары.

Настоящий виток научно-технической революции — это, в первую очередь, прогресс в области связи и электроники. Современность характеризуется ускоренным развитием систем опосредованной коммуникации и недостатком живого человеческого общения.

Компьютерные игры, сотовая связь, всемирная электронная сеть — все это, постепенно проникая в каждодневную жизнь обычного человека, коренным образом преобразует не только ее, но и саму человеческую индивидуальность. Пластическая хирургия, эффекты возрастания анонимности ставят под удар, казалось бы, незыблемую основу человеческого бытия — телесность. Все пространство существования личности становится проектируемым, а значит «тварным», возникает особый когнитивно-коммуникационный стиль — атрибут нового информационного общества.

Существует достаточно много самоописаний новых коммуникационных практик, попыток рефлексии над ними. Эти попытки лежат в основном в контексте дискурса постмодернизма. Хотелось бы отметить работы Ж. Бодрийера, Ж.-Л. Нанси, Ж. Делеза и Ф. Гваттари.

К сожалению, автором не выявлено ни одной попытки мыслить системы опосредованного общения в контексте социальной феноменологии.

Социальная феноменология в качестве методологии исследования, по мнению автора, очень хорошо ложится на описываемую реальность. Дело в том, что в киберпространстве факт и форма восприятия факта никогда не совпадают. Феноменология всегда имеет дело с этим зазором. Далее мы будем следовать философской традиции, берущей свое начало в трудах Э. Гуссерля, развитой А. Шюцем и его учениками М. Натансоном и Т. Лукманом.

Под системой опосредованного общения (медиумной коммуникацией) мы будем понимать социальную сеть, акторы которой активны, а медиум предполагает наличие обратной связи. Это всемирная электронная сеть (Интернет), сотовая связь, сетевые компьютерные игры и др.

В рамках задачи феноменологической интерпретации систем опосредованного общения в настоящей статье исследуется способ восприятия Другого в контексте медиумной коммуникации.

* © Куликов Д.В., 2007

Куликов Дмитрий Валерьевич — кафедра философии Ивановской государственной текстильной академии

Социальная феноменология конструирует Другого в зависимости от его перцепции. «Встреча является единственной социальной ситуацией, которая характеризуется временной и пространственной непосредственностью». Этот тип социальных отношений А. Шютц называет Ты-Отношением. Оно допредикативно, но политетично. Проще говоря, я не рефлектирую в этой ситуации по поводу другого и по поводу моего собственного бытия, но знаю, что существует некий Другой, такой же, как я.

Подлинно непосредственное переживание Другого дается мне в том, что Шютц называет *Begegnung* (встреча). Подчеркивается, что в этой ситуации сознание Другого дано мне с помощью максимального количества симптомов. Поскольку он предстоит мне в своей полной телесности, то я могу судить о процессах в его сознании не только благодаря тому, что он мне сообщает преднамеренно, но и, наблюдая и истолковывая его движения, выражение лица, жесты, интонацию и ритм его речи [1]. Отсутствие «встречи» в системах опосредованного общения создает ситуацию уникального эпохе, а именно воздержание от телесности.

Текстовая по своей природе система опосредованного общения лишь предполагает телесность ее обитателей, давая простор для ее проектирования. Вокруг любого пользователя систем медиумной коммуникации существует потенциальная проектосфера, в которую могут входить проект телесности, проект социального статуса и проект социальной роли. Как бы пользователь ни пытался элиминировать проектосферу, полностью отказаться от нее человек не может в силу существования открытого Э Гуссерлем механизма «аналогизирующего переноса», или апрезентации. Рассмотрим его внимательнее.

Основные звенья этого процесса таковы:

1) в моем примордиальном мире я обнаруживаю один специфический предмет, который опосредует все мои отношения к прочим предметам, это мое тело. Например, зрительное восприятие предметов требует определенного движения глаз, перемещение предметов требует мышечного усилия и т.п. Кроме того, мое тело опосредует мою ориентацию в пространстве. В этом смысле оно представляет собой универсальную точку отсчета, как бы начало координат, или, как говорит Гуссерль, “нулевой объект”;

2) я замечаю определенную корреляцию между моими переживаниями и движениями моего тела жестами, мимикой и пр.;

3) я обнаруживаю определенное сходство между моим телом и некоторым другим предметом сходство в форме, движениях и пр. Этот акт Гуссерль называет “синтезом сочетания” моего тела и этого предмета.

И, наконец, я дополняю синтез сочетания актом “вчувствования”, который заключается в том, что “за” качествами и движениями этого внешнего предмета я на основе корреляции качеств и движений моего тела и моих переживаний полагаю душевную жизнь, аналогичную моей, “как если бы я был там”, как если бы этот предмет был моим телом, а его движения были проявлениями моих переживаний. Таким образом, я как бы переношу свою душевную жизнь в некоторую первоначально неодушевленную вещь, превращая ее тем самым в одушевленное тело (в дальнейшем мы будем называть

неодушевленное тело просто вещью, что будет соответствовать немецкому “Körper», а одушевленное тело – немецкое “Leib” – просто телом) и конституируя феномен alter ego.

Разумеется, я переношу мою душевную жизнь не во всем ее конкретном многообразии, но только в сущностных чертах, как-то: интенциональная структура переживаний, их центрированность в Я-полюсе, их горизонтная организация и т.д. (в противном случае, другое Я оказалось бы не трансценденцией, но дубликатом моего Я) [2. С.59-63].

Источником трансцендентности, по Э. Гуссерлю, является телесность Другого, если она ограничена, то создается дубликат Я, но не трансцендентная копия. В сети телесность ограничена, следовательно, другой создается, если следовать логике Э. Гуссерля, по образу и подобию собственного Я. Следовательно, на другого как бы перекладываются свойства этого самого Я, такие как самооценка, система релевантностей и интересов. Как отмечает известный исследователь сети Дж. Сулер, *«очень часто Интернет-адикты (люди, страдающие Интернет-зависимостью. – Прим. автора) утверждают, что им скучно в сети, так как в каждом следующем объекте для общения они находят, прежде всего, себя»* [3]. Наблюдается уникальный эффект отрицания снятия Другого. Другой больше не может в полной мере сопротивляться «Я». Каким же образом пользователь переживает собственное «Я»? «Я» существует в сети не как «Я», а как копия «Я» в форме «Я проекта».

На основе вышеизложенного терминируем понятие «эпохе телесности». Здесь имеется в виду воздержание от сомнения в телесности Другого в пространствах опосредованного общения. Тем временем, как будет показано ниже, Другой может быть явлен в медиумной сети как аватара или даже как система искусственного интеллекта. Рассмотрим феномен «эпохе телесности» внимательнее.

«Я» переживается пользователем сети всегда как дуальное образование. С одной стороны, как эмпирическое тело или, в терминологии Э. Гуссерля, нулевой объект, существующий в константной реальности, с другой – сетевая маска, автор предлагает назвать ее аватарой. Существование константного носителя и системы аватар определяет модусы существования личности в системе «сеть – эмпирическая реальность». Американский психолог Дж. Сулер говорит о четырех возможных сценариях поведения личности в пространстве сети: *«Остаться самим собой, (1) говорить от имени дискретной части своей целостности (2), принять выдуманные индивидуальности (3) или остаться полным анонимом, а в некоторых случаях еще при этом сделаться человеком-невидимкой(4)»* [3]. Как было показано выше, в силу действия апрезентации первая и третья опции практически совпадают, так как остаться самим собой в сети невозможно. Вторая опция, по мнению автора, характеризует скорее причину создания аватары. Что побуждает человека создать аватару? На этот вопрос пытается ответить Е. П. Белинская [4] на основе лонгитюдного исследования пользователей сети.

Во-первых, «виртуальная личность» может представлять собой реализацию «идеального Я».

Наличие эпохе телесности делает сеть идеальной площадкой для самореализации людей, дискриминирующих собственное тело, или тех, которые этим телом дискриминированы. Американский исследователь сети Дж. Коул в частности замечает: *«Сеть является хорошей площадкой для социализации инвалидов (handicapped persons)»*. Б. Бекер называет возможность *«убежать из собственного тела»* [5] одним из главных факторов, мотивирующих участие в виртуальной коммуникации. В виртуальной коммуникации становится возможным выражение запретных в реальности агрессивных тенденций, высказывание взглядов, которые невозможно высказать в реальности даже самым близким людям, выражение подавленных в реальности сторон своей личности, удовлетворение запретных в реальности сексуальных побуждений [6], желания контроля над другими людьми, манипулятивных тенденций. Таким образом, виртуальная самопрезентация может служить выражением подавленной части своей личности или удовлетворять потребность в признании и силе. Удовлетворяя потребность в признании и силе, люди создают такую виртуальную самопрезентацию, которая соответствует их идеалу «Я» и замещает плохое реальное «Я».

Следующие мотивы, по мнению автора, являются воплощением одного и того же формообразующего свойства сети, поэтому мы их объединим.

Во-вторых, она может создаваться с целью реализации свойственных личности агрессивных тенденций, не реализуемых в реальном социальном окружении, поскольку это социально нежелательно или небезопасно. Создание «виртуальной личности» может отражать желание контроля над собой у пользователей с наличием ярко выраженных деструктивных желаний.

«Виртуальная личность» может создаваться для того, чтобы произвести определенное впечатление на окружающих, причем в этом случае она может соответствовать существующим нормам или, наоборот, противоречить им.

«Виртуальная личность» может отражать желание власти.

Сеть представляет собой, как было показано выше, реальность с открытым текстом, что делает возможным полную реализацию проектосферы личности. Лучше всего подобные эффекты можно проиллюстрировать на примере «смены пола». Это явление весьма распространено в сети. Причем, как правило, подобное явление не связано ни с гомосексуализмом, ни с трансвестизмом, а представляет собой попытку максимально использовать «реальность с открытым текстом». Дж. Сулер приводит следующие возможные причины смены пола:

Некоторые мужчины могут принимать женскую роль, чтобы исследовать отношения между полами.

В некоторых случаях «смена пола» может отражать диффузную половую идентичность.

«Смена пола» — это просто некий новый опыт, возможный благодаря анонимности сетевого общения. Она может объясняться просто стремлением к приобретению любого нового опыта. «Киберпространство предоставляет беспрецедентную возможность экспериментировать, отказаться от экспери-

ментирования, если это необходимо, и затем экспериментировать снова. В нем смена пола — очень простое действие» [3].

Увлечение подобными стратегиями поведения в сети крайне опасно и может привести к описанным у Э. Рейд крайним формам сетевой адикции. Назовем это явление активным солипсизмом. Активный солипсизм представляет собой попытку создания собственного замкнутого сетевого мира объектов, которые лишены «вещей в себе». Пользователь такого мира обладает практически властью платоновского Демиурга, так как личность обладает контролем над сделанностью текстовых «вещей», а следовательно, абсолютной властью над ними. Вещи перестают сопротивляться. Попытки реализовать подобный мир уже имеются в игровой индустрии — это проекты: The Sims, Black and White и их клоны.

Такой эффект может быть следствием четвертой стратегии поведения пользователя, описанной Дж. Сулером: «Или остаться полным анонимом, а в некоторых случаях еще при этом сделаться человеком-невидимкой» [4]. Это весьма интересное свойство сетевой личности: можно как бы подсматривать в замочную скважину. Быть сопричастным сети, но не обозначать свое бытие в ней.

Итак, все стратегии, предложенные Дж. Сулером, можно разделить на две группы: стратегии участия и стратегии сопричастности, причем участие предполагает сопричастность, а сопричастность не предполагает участия.

Следует заметить, что процесс взаимодействия аватары и константного носителя обладает свойством обратной связи, как константный носитель формирует аватару, так и аватара влияет на константный носитель. Ш. Теркл [7], в частности, отмечает терапевтические возможности киберпространства: в сети можно почувствовать свою значимость, избавиться от одиночества и отчужденности, которые являются неизменным спутниками жителя современного мегаполиса. Практически все сетевые сообщества стремятся «встретиться в реале», т.е. из сетевой группы превратиться в группу реальную.

В связи с дуальностью пользователя возникает проблема аватары как специфического самодостаточного образования. Проанализируем ее подробнее.

Сущность аватары. Аватара как символ. Обозначение отражения личности в сети как аватары есть у Дж. Сулера [3]: «Мультимедиа-миры к тому же предполагают выбрать себе другую визуальную личность, надеть виртуальный маскарадный костюм — их называют «аватарами» («avatars»)). К сожалению, автору не удалось установить творца этого определения. Известно лишь, что термин аватара употреблялся уже в первых MUD¹. Мы будем трактовать его очень широко, обозначая им не только внешние проявления сетевой личности (визуальные), но и имя (ник), и все тексты, написанные от этого ника. Для лучшего понимания сетевой аватары обратимся к трактовке этого понятия в индуизме. Вообще, индуизм весьма полезен для нашего исследования, так как он представляет человеческое бытие — перевоплощением, идеирует основ-

¹ MUD расшифровывается как multi-user domain, multi-user dungeon или multi-user dimension. Все это означает одно и то же — текстовая среда, где несколько человек могут находиться одновременно и общаться друг с другом.

ные моменты этого процесса. В индуизме есть два близких понятия: инкарнация и аватара. Инкарнация – перевоплощение души в другом теле. Аватара – сопричастность души физическому телу.

«Существует две обширные категории аватар. Некоторые, как Шри Кришна, Шри Рама и Шри Нрисимха являются вишну-таттвами, непосредственными формами Самого Господа, источника всего могущества. Другие – это индивидуальные души (джива-таттвы), которые уполномочиваются Господом на один или больше из семи путей: знание, преданность, способность творить, личное служение Богу, управление материальным миром, могуществом поддерживать планеты, или силу для уничтожения мошенников и негодяев. Эта вторая категория аватар называется шактьявеша. Среди них были Будда, Христос и Мухаммед» [8. С.67-68].

Итак, мы видим, что у аватары остается определенная свобода воли, а сама аватара не сводима к ее источнику. Сколько же аватар может быть у константной личности? В индуизме предполагается, что отдельный человек может быть одновременно аватарой нескольких богов. Нечто подобное мы видим и в сети. Одна константная личность способна поддерживать несколько аватар. Как правило, формирование аватары имеет инструментальный смысл и определяется типом социальной группы, в которой аватара активна. Вопрос о количестве возможных аватар остается открытым; практических исследований этой проблемы автором выявлено не было. Но мы предполагаем, что большинство пользователей имеют не более одной аватары. Как будет показано далее, аватара есть имя.

Механизмы конструирования аватары. Инструментом формирования сетевой идентичности является Ник (Nickname) (дословно прозвище или псевдоним жителя сети).

Известный исследователь сети Игорь Васюков пишет о приобретении Ника так:

«Ник, с которого человек, пришедший в Сеть, начинает последующее конструирование своего сетевого образа, может возникнуть как под влиянием особенностей его первоначального столкновения с сетевым социумом, так и по мере его последующего освоения основ и принципов сетевого существования» [9].

Предполагается, что имя объекта (name), указывая на объект, ссылается на общеизвестный и общепринятый в рамках данной сферы общения список качеств. Ник применяется для сокрытия нежелательных, но существующих качеств, либо для добавления несуществующих, но желаемых. Следует заметить, что качества эти тоже находятся в сфере общеизвестных, т.е. несокрытие нежелательных качеств приводит к поражению в правах в рамках данной сферы общения. С другой стороны, декларирование несуществующих качеств приводит к увеличению прав через повышение статуса субъекта в рамках шкалы рангов той же сферы общения, т.е. ник есть овеществление идеального образа собственного «я».

Получение нового имени есть как бы акт инициации пользователя в сетевое сообщество. По данным современной психологии, есть два пути приобретения Ника: от других и от себя.

В первом случае Ник — прозвище, как правило, указывает на какие-то существенные черты данной личности по внешности, характеру, темпераменту (лысый, рыженький, грозный). Прежде всего, такие ники рождаются вне сети в неформальных сообществах, чаще всего подростковых. Второй путь создания Ника — самоназвание. Тут есть несколько механизмов: подражание кумиру, выбор хорошо звучащего словосочетания, мода и т.д.

Ник — овеществленная идентичность, Ник — это не только имя, это овеществленная сетевая телесность.

Дж. Сулер в своем исследовании «Психология киберпространства» [3] выделяет несколько уровней конструирования аватары:

- 1.Текстовый ник + смайлики.
- 2.Графические аватары.
- 3.Виртуальные костюмы.

Основанием для приведенной классификации служит технология конструирования самопрезентации.

Первый и второй способы используются в сети Интернет и исторически следуют друг за другом. Первоначально сеть была текстовой. Как следствие, пользователь располагал только символами алфавита для конструирования собственной идентичности. В эту эпоху появились смайлики — первые средства конструирования телесности в сети. Набор их был весьма ограничен и не позволял сконструировать развитую идентичность, хотя вполне был доступен для передачи простых эмоций: :-) — радости, :- (— грусти, :- X — молчания и т.д. Вообще каждый пользователь старался изобрести свои смайлики, составлялись даже словари этих символов, последний такой словарь включает до 200 наименований.

Второй способ конструирования аватары позволял разработать вполне развитую самопрезентацию, поскольку для идентификации пользователя применялись небольшие изображения и декорации (props). Дж. Сулер [3] в своем исследовании приводит широкую классификацию этих изображений, выделяя реальные фотографии, героев кинофильмов и мультфильмов, животных, растений, сексуальные аватары, абстракции и т.д. Всего около 40 типов.

Третий способ характерен для так называемых мультимедийных миров, где создается симуляция реального трехмерного физического пространства, и пользователь не видит свою аватару, а видит только аватары других пользователей. Такой способ представления пользователя получил в игровой индустрии наименование «действия от первого лица». Находясь в таком мультимедийном мире, пользователь может оперировать объектами, общаться с помощью средств устной и письменной речи с другими пользователями. Подобные миры, как правило, обладают четкой системой статусов по отношению к сделанности программного обеспечения, соответственно выделяются демиурги, которые могут по собственному произволу менять правила игры, и пользователи, которые должны этим правилам подчиняться.

Аватара представляет собой самоценное образование, которое может отделяться от константного носителя, в этом отношении аватара близка к ху-

дожественному образу. В сети существует ряд примеров создания самоценных образов.

Итак, аватара — самодостаточный образ, символ, с помощью которого личность репрезентирует себя в сетевом сообществе.

Аватара возникает в силу действия терминизированного автором «эпохе телесности», действие которого определяется тем, что сеть представляет собой род открытой текстовой системы. Аватара не сводится к константному носителю, его формирование имеет инструментальный смысл. Аватара и константный носитель связаны системой обратной связи.

Библиографический список

1. Портнов, А.Н. Жизненный мир Альфреда Шютца: вместо комментария / А.Н. Портнов. — Иваново, 2002.
2. Гуссерль, Э. Картезианские размышления / Э. Гуссерль. — СПб., 1998.
3. Suler, J. The Basic Psychological Features of Cyberspace/ J. Suler //Suler J. The Psychology of Cybespace. — N.Y., 2005
4. Белинская Е.П. Современные исследования виртуальной коммуникации: проблемы, гипотезы, результаты/ Е.П. Белинская, А.Е. Жичкина //Образование и информационная культура. — М., 2000.
5. Becker, B. To be in touch or not? Some remarks on communication in virtual environments/B. Becker. — Berlin, 1997.
6. Young K.S. Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder/K.S.Young // CyberPsychology and Behavior. — 1998. — № 3.
7. Turkle, S. Life on the screen: identity in the age of the Internet / S.Turkle. — N.Y.: Simon & Schuster, 1995.
8. Латыпов, Л.Н. Экзистенциальный аспект религиозной философии индуизма/ Л.Н. Латыпов // Credonew. — 2005. — №4.
9. Васюков, И.В. Психология коммуникаций в Интернете / И.В. Васюков // Интернет. — 1995. — №4. — С.10-14.

Статья принята в печать в окончательном варианте 13.12.2006 г.

D.V.Kulikov

HUMAN BEING IN THE MEDIATED COMMUNICATION. «BODY EPOCHE» PHENOMENON

The article represents experience of the phenomenological understanding of the number of the computer-mediated communication phenomenon. The term body epoche is introduced. The phenomena of the avatara is studyed.