

СОЦИОЛОГИЯ

УДК 316.775.2

ВИРТУАЛЬНАЯ ЛИЧНОСТЬ: СОЦИАЛЬНЫЙ ЭСКАПИЗМ ИЛИ НОВОЕ ПОЛЕ КРЕАТИВНОСТИ?

А.К. Мамедов

Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова

В представленной статье авторы обращаются к проблеме самоидентификации и репрезентации личности в виртуальном социальном поле и подробно описывает актуальный в контексте информационной революции нового века феномен виртуальной личности, рассматривая присущие ему особенности и черты. Всеобщая информатизация и сциентизация повседневного быта и социальных практик делает необходимым изучение процесса репрезентации «я» в информационной среде, а целостное видение и системное осмысление статуса личности в киберпространстве в перспективе требует полного теоретико-социологического анализа.

Ключевые слова: виртуальная личность, виртуальное сообщество, идентичность, информационно-коммуникативные технологии, информация, киберпространство, репрезентация

Начало XXI в. обозначило новое (не имеющее аналогов) культурное прочтение социального контекста, отличающееся стремительным «переживанием» и одновременно осознанием непрерывно возникающих тенденций, все области ранее неизвестной реальности оказались под системным воздействием информационного переворота, который вместе с тем стал и новой онтологической действительностью.

Возникшая разделено раздвоенная трансформация была вызвана прежде всего постоянно возрастающей ролью инновационных информационно-коммуникативных технологий. Они повсеместно и интенсивно распространились в планетарном масштабе и коснулись всех без исключения социальных сфер. Так М. Кастельс устанавливает, что имеет место «трансформация нашей материальной культуры через работу новой технологической парадигмы, построенной вокруг информационных технологий» [5, с. 71].

Идет затрагивающая сами основы системно обусловленная информатизация и сциентизация постоянных общественных реалий, технологии принципиально иного характера активно реализуются на каждом из уровней социальной структуры.

В подобном социуме параметры бытия, конфигурации трудовой деятельности, а также рекреация, образовательная система, рыночные отношения – всё испытывает существенное воздействие «достижений в сфере информации и знания» [9, с. 40]. В результате этого рождается другое постижение (осознание) экзистенциальных проблем, рефлексия (или хотя бы попытка её) по поводу собственной «бытийности» в сложившейся действительности. К разряду возникших и, можно сказать, «вечно новых» проблемных тем необходимо отнести в первую очередь самоидентификацию личности в различных социальных зонах, включая и виртуальные, реконструирование ранее неведомого «Я», «геймеризацию» массы социально значимых практик.

Изыскание возможностей представления «Я» в стихии электронных коммуникаций родились на деле синхронно с проявлением тотальности новой среды и приобрели особую значимость с актуализацией (по разным причинам) исследований в европейской науке проблем идентичности. Первичные исследования в сфере поисков собственного «Я» в формирующихся социальных областях отмечаются впервые в эпоху телеграфа [11], а взлёт научного внимания, конечно же, был обусловлен повсеместным внедрением Интернета и оформлением возникшей виртуальной социальной реальности, где ее «жидкий» онтологический статус (З. Бауман) оказался принципиально не исследуемым в рамках классических методов и парадигм эпохи модерна.

Феномен виртуальной личности (ВЛ) в научных описаниях представлялся отдельно

по отношению к отличающимся областям электронных коммуникаций, а именно: к массово используемым ролевым играм, востребованным телеконференциям, популярным дискуссионным форумам, гостевым книгам, виртуальным мирам, личным домашним страницам и другому [1].

Концептуальное понятие «виртуальная личность» при системном рассмотрении необходимо связывать с понятием «виртуальное общество».

Под ним понимается электронно опосредованное социально активное объединение, где осуществляется устойчивое контактирование виртуальных личностей [15]; [6]; [8]. В связи с понятием «виртуальная личность» стоит подчеркнуть, что в западноевропейской науке при различных дискуссиях, а также в исследованиях, относящихся к проблемам ВЛ, традиционно применение теоретико-методологического инструментария таких направлений в социологической науке, как постструктурализм и постмодернизм. Эти направления, несомненно, обладают присущими им чертами.

«В их рамках, в отличие от модернистского или эссенциалистского подходов, личность трактуется и представляется в концепте «теории масок» как универсалия (явление) нецентрализованная, полиморфная, динамичная, а сущность её формируют и определяют дискурсивные практики, которые представляются социумом и культурой, а не выступают как внутренне присущие индивидуальным качествам», - пишет Е.Горный [13].

Ведь изучение «личности в киберпространстве» [4] предполагает включение в исследование и анализ подобных дискурсов, при этом они понимаются как «устойчивые оси» или конститутивные принципы формирования виртуальной личности. К ним, в частности, причисляются национальность, гендер, сексуальность и класс [2].

Несмотря на всю широту исследовательской палитры, в целом, можно заключить, что в теоретическом осознании Интернет-пространства, как правило, фокусируется внимание на следующих характерных чертах (модусах) виртуальной личности:

1) редукция (упрощение, ослабление) личности к её знаковым манифестациям, а также текстовым дискурсам (нарративу) в самом широком смысле; бестелесность и онтологическая неопределенность;

2) анонимность или сознательная безликость, по крайней мере, их потенциальная возможность и обширная поливариантность (образно говоря, «в Интернете никто не знает, что ты собака»); безымянность, неизвестность при этом необходимо понимать не просто как обыкновенное отсутствие имени, а как намеренное и обусловленное рядом обстоятельств сокрытие фактического статуса или как недетерминированную связь фактической личности и её «сетевого», онлайнного «двойника» (А.П. Чехов «Человек в футляре»);

3) масштабный диапазон возможностей и широкий спектр идентификации, неограниченность в наделении виртуальной личности избирательно-произвольным и неограниченным комплексом субъективных характеристик, непрерывно повторяющееся использование различных персонифицированных «масок»; плюрализм и многообразие «Я», возможность располагать набором отличающихся виртуальных актуализаций личностей синхронно или поочередно (Кобо Абэ «Человек-ящик»);

4) автоматизация, наличие возможности целиком или в какой-то части имитировать активность виртуальной личности, прибегая к использованию имеющихся компьютерных программ (искусственный интеллект и роботехника) (Айзек Азимов «Я, Робот»).

Целостное видение и системное осмысление статуса личности в киберпространстве («киберцивилизация») требует теоретико-социологической перспективы, концептуального анализа, что предполагает, на наш взгляд, в качестве введения в тематику следующие направления и посылы исследования.

1. Личность есть объект, которому с необходимостью приписываются (в силу ряда причин) множество качеств социальности субъекта. То есть виртуальная личность – это объект, который наделяется атрибутами субъекта, но статус его бытия не проявляется в действительности, таким образом, онтологически не выявляется и не квалифицируется.

2. Виртуальная личность противопоставлена реальной в том, что в отличие от послед-

ней («традиционной») она лишена материальности и конституируется только из символических знаков (иероглифов) и актов (в то же время как и реальная личность из представлений, мыслей, переживаний, которые она продуцирует в психической сфере наблюдателей). В узком же понимании виртуальная личность представляет собой совокупность знаков, материализующихся и существующих в электронной среде, выступающей в роли носителя-субстрата данных знаков. Однако, как говорилось ранее, реализация смыслов данных знаков осуществляется в первую очередь в сознании, в голове индивидуумов.

3. Из выше обозначенного следует: различия между виртуальной и реальной личностями проистекают из того, что электронная база как основа существования виртуальной личности играет второстепенную функциональную роль. Как среда, используемая для знаков, могут применяться иные носители, например, бумага, дерево, ткань, киноплёнка и другое.

Человек в качестве материальной единицы тоже способен быть «выразителем» виртуальной личности. Существен не характер носителя, а само действие, происходящее в психике индивидуума под воздействием соответствующего набора знаков.

Значит, виртуальная личность не конституируется в широком смысле качествами среды (см., например, [3]).

4. Виртуальной личности присущи два основополагающих параметра: во-первых, она обладает собственным именем и его многочисленными вариациями, во-вторых, ей присуща способность к неограниченному суверенному действию.

Все остальные атрибуты виртуальной личности проистекают из основополагающих качеств.

Лишённость личного имени предопределяет невозможность дифференциации объекта от иных объектов единой матрицы. К примеру, безымянные ремарки в электронных обсуждениях осознаются безличными, хотя они могут выражать оригинальные мысли и отличаться неповторимым авторским стилем.

В случае бездействия объекта не представляется возможным установить, является ли субъектом данный объект или же нет, иными словами, есть ли он личность. Однако стоит иметь в виду и следующее: так как виртуальная личность выступает не только лишь в виде набора знаков в электронной и прочих средах, но и на уровне комплекса умозрительных идей в сознании сторонних индивидуумов, существование виртуальной личности способно удерживаться, «подпитываясь» психической активностью ряда субъектов, в число которых входит и сам создатель виртуальной личности. В качестве «подпитывающих» виртуальную личность субъектов выступают лица, для которых она создается и которые воспринимают её, то есть пользователи социальных сетей – читатели, зрители и тому подобные, а также «призрачники» - публикаторы, специалисты в сфере критики и экспертизы и прочие.

При этом виртуальная личность будет осознаваться как живая даже в тех случаях, когда она реально не изменяется. Впрочем, самостоятельность активности должна фигурировать, в крайнем случае, даже как факт былого, как некоторая ретроспектива памяти [7].

При условии, что действия объекта порождены силами внешними по отношению к нему, данный объект функционирует именно в качестве объекта и не может квалифицироваться как субъект действия, при этом индивидуальные качества объекта оцениваются отрицательно.

Допустим, тексты в форуме или же в онлайн-дневнике, написанные кем-то, в реальном существовании кого мы не сомневаемся, воспринимаются нами как действия существующего (живого) человека, а вовсе не как некая объективация виртуальной личности. Напротив, коммуникация с компьютерной программой или, к примеру, с роботом, в случае, когда их образ действий покажется нам самопроизвольным, вполне может породить иллюзию личного общения [14] («Робот Дацюк»).

Вероятен и противоположный вариант. Если человек тупо выбирает шаблонный комплект действий, использует тривиальные истины, составляет стандартные тексты, он может восприниматься как запрограммированный робот. То есть имеет место специфическая «ки-

берконвергенция» двух изменяющихся систем.

5. Исчезновение противопоставленности между реально существующим и воображаемым в понятии виртуального уподобляет виртуальную личность произведениям художественного творчества. Эвентуально любая виртуальная личность может быть отнесена к произведениям искусства, но в действительности становятся ими лишь такие виртуальные личности, которые отличаются блеском формы, воспринимаемой с первого взгляда («Прозрачное общество»), либо которым свойственна «новая эстетика» (Фома Аквинский).

6. Виртуальная личность – это формальная сторона воплощения поэтической стратегии самоконструирования и самоизображения. Известный автор У. Спенгеманн в своём историческом исследовании автобиографического жанра от Августина до Кафки вычленил три концептуальных варианта (модуса, стратегии, способа) самопрезентации [10] (рисунок 1).

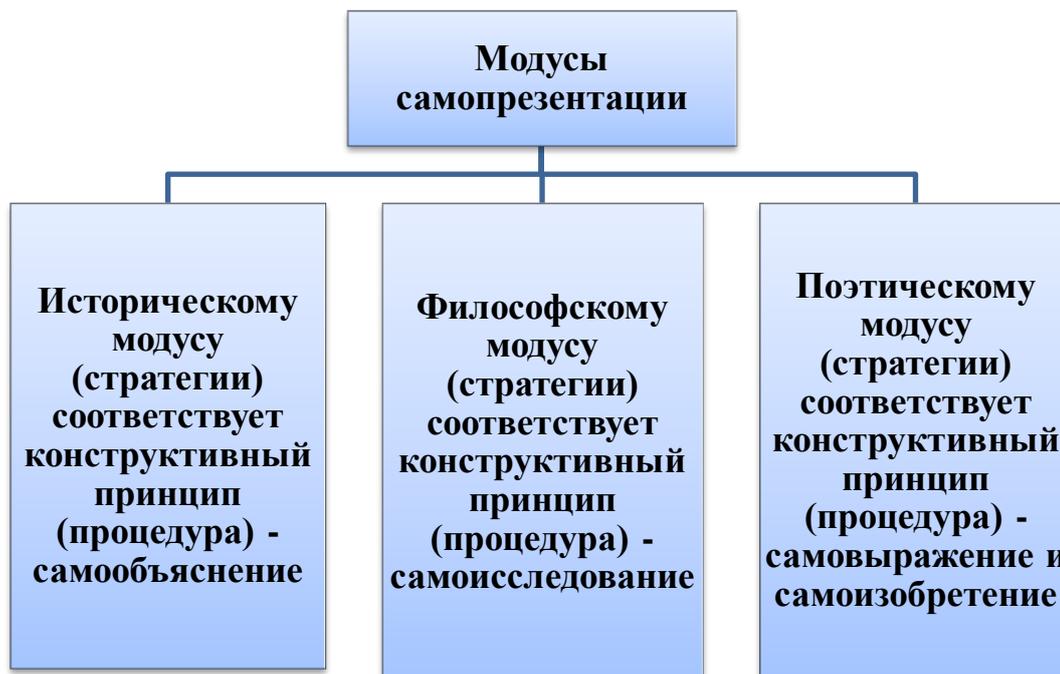


Рисунок 1 – Модусы (стратегии) самоописания по У. Спенгеманну [10]

В связи с вышеобозначенным У. Спенгеманн пишет: «Перечисленные стратегии применяются для эксплицирования личности онлайн. Например, Curriculum vitae – привычная составляющая домашних страниц – мотивированно причисляется к историческому модусу и являет собой самоистолкование важных моментов формирования личности и её общественно значимых достижений. Рефлексивное самоисследование присуще экспериментальным, а также игровым сетевым проектам, которые направлены на изучение взаимодействия и взаимосвязи онлайн-ового «Я» и оффлайн-ового «Я», а вместе с тем проблему «Я» в общем. Для онлайн-овых дневниковых записей чаще всего преобладающей является стратегия авторского самовыражения. В конце концов, порождение виртуальной личности – образец творческого самостоятельного изобретения самого себя» [10].

7. Атрибуты, характеризующие виртуальную среду: нематериальность, бестелесность и пластичность – определяют возможность создавать галерею образов, породить разнообразные формы и значения. Следовательно, по своему функциональному потенциалу виртуальная среда сравнима с человеческим умом, и прежде всего в части безграничных возможностей человеческого воображения.

Как выразительно обобщено в романе о «любви, жизни и путешествиях на электронном фронтире», «Киберпространство – это имя, которым мы наделяем человеческое воображение, когда получаем к нему доступ через модем» [9, с. 130]. И всё же есть принципиальная несхожесть творческого акта в сфере электронных коммуникаций с актом творчества в иных творческих областях - искусстве и литературе. Отличие состоит в том, что в виртуальном

пространстве плоды работы воображения разных субъектов способны взаимодействовать.

8. Удачным аналогом виртуальной личности в узком понимании можно признать литературный персонаж – воображаемое существо, имеющее собственное имя и наделенное возможностью совершать самостоятельные действия в воображаемой среде. В произведении Индра Синхи «Киберцыгане» интересно высказывание одного из героев (рисунок 2).

«Когда ты участвуешь в ролевой игре (Whenyouroleplay), ты – персонаж. Сценария нет. Ты открываешь рот и удивляешься тому, что из него исходит. У твоего персонажа есть своя жизнь и свои друзья. Ты можешь не соглашаться с тем, что он вытворяет, но это уже не твое дело. Мы, кукловоды, носители масок, обязаны не вмешиваться, но ты нужно хорошо знать персонажей, так же, как мы знаем себя.... Большинство из нас знают себя весьма приблизительно...»

И. Синха

Рисунок 2 – Выдержка из романа Индра Синхи «Киберцыгане» [9, с. 120]

Как сказано в «Киберсутре», включенной в роман, «кибер-персонажи это воистину живые существа со своей собственной жизнью» [9, с. 256].

Эти цитаты удивительно совпадают с зафиксированными признаниями писателей и философов, утверждавших, что литературные герои способны к своего рода автономному существованию, независимому от воли писателя.

Показательным в этом отношении примером является признание А.С. Пушкина своему другу С. П. Жихареву: «Представляете, какую штуку удрала со мной моя Татьяна... замуж вышла...» [12].

Другое важное сходство – это постановка знака равенства между автором и его созданием, о чем также нередко говорят не только писатели, но и артисты. И. Синха пишет: «На первый взгляд, эти два аспекта отношений, которые возникают между автором и его персонажами, выглядят как антагонистические, друг другу противоречащие. Но данное противоречие можно устранить, если не сбрасывать со счетов имеющееся утверждение: большинство из нас знают себя весьма приблизительно» [9, с. 120].

За период творения всевозможных миров или каких-то манипуляций в виртуальной сфере человек удивительным образом приходит к самопознанию за счёт объективации в созданном им персонаже или в герое ролевой игры, в которой он принимает участие, собственного «Я» или хотя бы каких-то его черт и качеств. Из этого следует, что сотворение виртуальной личности, по сути дела, является разновидностью творческого акта, в котором находит выход творческий потенциал человека и обеспечивается для него возможность самопознания.

Ещё один важный результат, обусловленный интерактивной природой виртуального пространства, есть то, что в отличие от созданного в литературном произведении героя виртуальная личность, существующая в киберпространстве, продуцируется непрерывным сотворчеством коллектива акторов виртуального мира. Индра Синхи пишет: «Твой персонаж не является лишь твоим творением. Он создается и постоянно пересоздается тобой и твоим партнером совместно» [9, с. 120].

9. Рассматривая виртуальную личность на предмет её связи с создателем, можно установить сходство с таким распространенным культурным феноменом, каким является псевдоним. Как известно, псевдоним, как пишет Е.Горный, «это мнимое либо придуманное имя, которым заменяется действительное. К псевдониму прибегают и в случае необходимости идентификации, и с целью маскировки идентичности.

Так, в Интернете цифровая идентификация задействована в «имени пользователя» с целью подключения к сервисам либо с целью входа на сайты с ограниченным доступом, в «прозвищах» в онлайн-форумах, диалоговых средах (chat) и службах моментальных текстовых сообщений и прочем» [13]. Подобного вида применение сугубо функционально: возникают условия для идентификации цифровой личности, и в то же время обеспечивается и сохраняется ее достаточная анонимность. Лишь при условии, если псевдоним становится в достаточной степени не связанным с реально существующим лицом, он будет способен оформиться в настоящую виртуальную личность. Она может обладать своей биографией, неповторимыми индивидуальными чертами, разнообразными социальными связями, результатами своей интеллектуальной деятельности.

В связи с этим стоит отметить, что виртуальные личности рождались как литературные мистификации задолго до появления Интернета. Ярким примером, подтверждающим это, может быть Козьма Прутков – коллективный псевдоним А.К. Толстого и братьев Жемчужниковых. Этот плод творческой фантазии русских писателей имел собственную биографию, политические убеждения, портретные изображения и даже оставил литературное наследство.

10. При исследовании объекта для получения достоверных его характеристик необходимо выявлять, как связан данный объект с другими, коррелирующимися с ним. Имея в виду этот методологический постулат, обратим внимание на характер связи виртуальной личности с актёром, ее создавшим. Эту связь можно определить как обоюдную. Актёр, сотворивший виртуальную личность, по отношению к ней выступает как автор. Вместе с тем виртуальная личность, полностью или частично, репрезентирует автора в виртуальном пространстве. Но обоюдная связь между виртуальной личностью и ее творцом не носит устойчивого характера. Важной особенностью виртуальной личности является то, что в какой-то момент она может выйти из-под контроля своего «Пигмалиона» и в дальнейшем развиваться по законам своей природы и изначально заданных характеристик. Если оценивать данное обстоятельство с точки зрения его значимости для аттестации виртуальной личности, то можно считать его предпосылкой, не просто для возникновения виртуальной личности, а для реализации ее образцового варианта.

То, что виртуальная личность способна на определенном этапе своего существования отмежеваться от своего творца, не делает ее полноправным субъектом даже при наличии у нее персонального имени. Ведь её действия иницируются и развиваются (на разных этапах ее существования по-разному) но все же под влиянием сторонней силы и, значит, виртуальную личность невозможно квалифицировать как личность в прямом смысле этого термина. Подтвердить сказанное можно еще и тем, что если виртуальное создание совершенно утрачивает связь со своим творцом, то оно лишается и возможности какой-либо эволюции. Данное заключение в равной мере справедливо и в отношении литературной мистификации, и в отношении компьютерной программы, и в отношении всего прочего.

Итак, данная статья является попыткой разобраться в том, что же на самом деле представляет собой виртуальная личность: это попытка уйти от действительности в виртуальный мир, где все проблемы решаются нажатием той или иной клавиши на клавиатуре, подключенной к компьютеру, или же это новая форма творческого созидательного начала, которое реализуется человеком через создание своей виртуальной личности. Обозначенная проблема насущна и требует, конечно, изучения.

Список литературы

1. Мамедов А.К. Эпистемология социального познания. — КАНОН+ Москва, 2017.
2. Мамедов А.К., Якушина О.И. Поиск идентичности в современных реалиях: дикретность, посттрадиционализм и индивидуализм // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия Социология. — 2015. — № 4.
3. Фрай М. Книга для таких, как я // Гайто Газданов и теория виртуальной личности.

2000.

4. Bell D. An Introduction to Cybercultures. London - New York: Routledge. 2001.
5. Cheung C. A home on the web: presentations of self on personal homepages. In web.Studies: Rewiring Media Studies for the Digital Age, edited by D. Gauntlett. London: Edward Arnold. 2000.
6. Holmes D. Virtual politics: identity and community in cyberspace. London: Sage Publications. 1997.
7. Korkiya E. D., Lipatova M.E., Mamedov A.K. Virtual personality: A search for new identity // Indian journal of science and technology. — 2016. — Vol. 9, no. 36.
8. Riva G., Davide F. Communications through virtual technologies: identity, community, and technology in the communication age. Amsterdam; Washington, DC: IOS Press. 2001.
9. Sinha I. The Cybergypsies: A Frank Account of Love, Life and Travels on the Electronic Frontier. London: Scribner. 1999.
10. Spengemann W. C. The forms of autobiography: Episodes in the history of a literary genre. New Haven and London: Yale University Press. 1980.
11. Standage T. The Victorian Internet: The remarkable story of the telegraph and the nineteenth century on-line pioneers. New York: Walker and Co. 1998.

Электронные ресурсы

12. Вольперт Л. Роман Пушкина о верной жене (К проблеме зарождения гипотезы: «Евгений Онегин» и «Валери» Юлианы Крюденер) [электронный ресурс] / Режим доступа: <http://lib.pushkinskiydom.ru/LinkClick.aspx?fileticket=DSuHARxhPRw%3D&tabid=10358>
13. Горный Е. Онтология виртуальной личности [электронный ресурс] / Режим доступа: <https://www.netslova.ru/gorny/selected/ovl.html>
14. Робот Дацюк [электронный ресурс] / Режим доступа: <http://rosd.org.ru/1999>.
15. Rheingold H. The virtual community: homesteading on the electronic frontier. Rev. ed. Reading, MA: Addison Wesley [электронный ресурс] / Режим доступа: <http://www.rheingold.com/vc/book/1993>.

Сведения об авторе

Мамедов Агамали Кулам-оглы – доктор социологических наук, профессор, заведующий кафедрой социологии коммуникативных систем Московского государственного университета имени М.В. Ломоносова, e-mail:akmnauka@yandex.ru

UDK 316.775.2

VIRTUAL IDENTITY: SOCIAL ESCAPISM OR A NEW FIELD OF CREATIVITY?

A.K. Mamedov

Moscow state University named after M.V. Lomonosov

Abstract. The authors of this article examine the problem of identity and representation of identity in the virtual social space and describe in detail the phenomenon of virtual personality with its features and characteristics, relevant to the context of the information revolution in the present century. Total digitalization of social practices and scientization of daily life makes it necessary to study the process of self-representation in the information environment, whereas holistic vision and understanding of personal status in cyberspace requires a comprehensive theoretical and sociological analysis.

Keywords: virtual personality, virtual community, identity, information and communication technologies, information, cyberspace, representation

References

1. Mamedov A.K. *Эпистемология social'nogo poznaniya*. — KANON+ Moskva, 2017.
2. Mamedov A.K., Yakushina O.I. *Poisk identichnosti v sovremennyh realiyah: dikretnost', posttradicionalizm i individualizm // Vestnik Rossijskogo universiteta druzhby narodov. Seriya Sociologiya*. — 2015. — № 4.
3. Fraj M. *Kniga dlya takih, kak ya // GajtoGazdanov i teoriya virtual'noj lichnosti*. 2000
4. Bell D. *An Introduction to Cybercultures*. London - New York: Routledge. 2001.
5. Cheung C. *A home on the web: presentations of self on personal homepages*. In *web.Studies: Rewiring Media Studies for the Digital Age*, edited by D. Gauntlett. London: Edward Arnold. 2000.
6. Holmes D. *Virtual politics: identity and community in cyberspace*. London: Sage Publications. 1997.
7. Korkiya E. D., Lipatova M.E., Mamedov A.K. *Virtual personality: A search for new identity // Indian journal of science and technology*. — 2016. — Vol. 9, no. 36.
8. Riva G., Davide F. *Communications through virtual technologies: identity, community, and technology in the communication age*. Amsterdam; Washington, DC: IOS Press. 2001.
9. Sinha I. *The Cybergypsies: A Frank Account of Love, Life and Travels on the Electronic Frontier*. London: Scribner.1999.
10. Spengemann W. C. *The forms of autobiography: Episodes in the history of a literary genre*. New Haven and London: Yale University Press. 1980.
11. Standage T. *The Victorian Internet: The remarkable story of the telegraph and the nineteenth centurys on-line pioneers*. New York: Walker and Co. 1998.
12. Vol'pert L. *Roman Pushkina o vernoj zhene (K probleme zarozhdeniya gipotezy: «Evgenij Onegin» i «Valeri» YUliany Kryudener) [ehlektronnyj resurs] / Rezhim dostupa: <http://lib.pushkinskiydom.ru/LinkClick.aspx?Fileticket=DSuHARxhPRw%3D&tabid=10358>*
13. Gornyj E. *Ontologiya virtual'noj lichnosti [ehlektronnyj resurs] / Rezhim dostupa: <https://www.netslova.ru/gorny/selected/ovl.html>*
14. Robot Dacyuk [ehlektronnyj resurs] / Rezhim dostupa: <http://rosd.org.ru/1999>.
15. Rheingold H. *The virtual community: homesteading on the electronic frontier*. Rev. ed. Reading, MA: Addison Wesley [электронный ресурс] / Режим доступа: <http://www.rheingold.com/vc/book/1993>.

Author`s information

Mamedov Agamali Kulam-ogly - doctor of sociology, Professor, head of the Department of sociology of communication systems, Lomonosov Moscow state University, e-mail:akmnauka@yandex.ru