

УДК 130.122; 130.2

DOI: 10.34670/AR.2024.16.28.011

Человек безмерный в зеркале экрана

Григорьев Сергей Леонидович

Кандидат философских наук,
доцент кафедры философии,
Российский государственный аграрный университет им. К.А. Тимирязева,
27550, Российская Федерация, Москва, ул. Тимирязевская, 49;
e-mail: grigoryevdiss@gmail.com

Аннотация

В статье рассмотрены аналитические оценки возможностей и соответствующих технологий построения индивидуальной идентичности внутри виртуального пространства в рамках современной экранной культуры. В связи с широкомасштабной виртуализацией сетевой культуры информационного общества, особое внимание уделено анализу особенностей реализации посредством экрана, фактически выполняющего роль портала информационного обмена и переноса восприятия индивида из одной реальности в другую, процессов обмена и восприятия релевантной информации. По результатам исследования, отталкивающегося от традиционной концепции формирования идентичности («стадии зеркала») Ж. Лакана, проанализированы психические феномены, возникающие в процессе построения новой экранной идентичности. В заключение выделены знаково-символические отличия семиотики экранной культуры от семиотики культуры традиционной, обуславливающие специфику и своеобразие виртуального образа «человека безмерного».

Для цитирования в научных исследованиях

Григорьев С.Л. Человек безмерный в зеркале экрана // Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке. 2023. Том 12. № 10А. С. 87-94. DOI: 10.34670/AR.2024.16.28.011

Ключевые слова

Экранная культура, цифровизация идентичности, «человек безмерный», семиотика экранной культуры.

Введение

Согласно концепции Жака Лакана, одного из самых влиятельных фигур в истории психоанализа XX столетия [Лакан 2021], началом процесса формирования идентичности индивида становится установление пределов его собственной телесности. И в этом отношении любой человек, находящийся в здравом уме и твердом рассудке, обладает способностью судить, что в воспринимаемой им образе внешней реальности есть он сам. Исходя из этой концепции, для построения саморефлектируемого внутреннего образа, необходим опыт демаркации «Я» и «не-Я» через созерцание своего отображения или изображения. В самом доступном виде это можно сделать посредством зеркала.

Основное содержание

Однако, начиная с конца прошлого века, все более ощутимую конкуренцию банальному зеркалу стал составлять экран. Уже сегодня, например, современные смартфоны вытеснили из большинства дамских сумочек обычное зеркальце, которому, казалось, никогда не будет замены. Девушки поколения Z вполне умеют делать макияж, глядя в экран своего смартфона, переведенного в соответствующий режим – зеркало. Еще десять лет назад представить себе такое казалось было совершенно невозможно.

Можно утверждать, что изменение характера возможностей получения человеком собственного отображения, определенным образом влияет и на последующее формирование так же измененной цифровой, или виртуальной идентичности.

В самом общем виде проблема идентичности личности в виртуальном пространстве берёт свое начало со времени появления интернета [Григорьев 2022: 40]. Представляя собой совершенно новую коммуникационную среду, интернет прямо или косвенно обращает внимание пользователя на существование в нём определённых правил, к числу которых, в первую очередь, следует отнести правило создания и закрепления (регистрации) собственного виртуального образа, что само по себе предполагает выстраивание индивидом своей виртуальной идентичности [Саенко 2010]. В той или иной форме пользователь с помощью имеющихся в Сети и доступных его устройству ресурсов создает свою виртуальную личность. Актуализируя те или иные черты своего будущего образа, пользователь сталкивается с целым рядом новых возможностей виртуального пространства, меняющих его представление о своем же собственном реальном образе.

Принимая во внимание внутреннее единство психики человека следует признать, что процесс создания и последующей репрезентации пользователем своего символического или образного «эго» в виртуальном пространстве, в наиболее целесообразном и оптимальном для него виде, оказывает определенное влияние на его идентичность в реальном мире: представление о себе, социальное позиционирование, его возможности и способности. Возникающий при этом феномен внутриспсихической интерференции виртуальной реальности и внешней действительности был положен в основу и определяет актуальность настоящего исследования.

Целью исследования поставлено выявление и последующий анализ феноменологии и симптоматики психологических новообразований, возникающих в связи с процессами создания, репрезентации и последующего восприятия самим пользователем собственного экранного образа, а также виртуальных ресурсов в разрезе вновь обретаемых возможностей при

расширении пределов имеющихся у него ограничений.

В исследовании использованы контент-анализ, кросс-факторный анализ, методы анализа текстовых материалов, ряда источников по отдельным параметрам, обладающим содержанием, исследование которого способствовало достижению заявленной цели исследования.

Ряд исследователей [Kasza 2017], получивших первые убедительные результаты анализа данных, связанных именно с этим направлением изучения воздействия виртуальной реальности на психику человека, обратили внимание на проявления, произошедшие вследствие этого воздействия, изменений структуры восприятия и обработки параметров виртуального образа, то есть определенной реконфигурации общей структуры психики индивида. Виртуальная реальность предлагает пользователю неведомую доселе возможность фактически стать «творцом», поскольку создаваемый им экранный образ начинает двигаться, действовать, присоединять те или иные виртуальные атрибуты, начинает жить самостоятельно, хотя бы даже только в пределах экрана. Тем самым, виртуальный образ обретает свою собственную идентичность, за чем, как правило, следует предоставление и расширение возможностей режимов общения – эмуляции диалога, которая может в режимах наиболее продвинутых версий виртуального пространства достигать значительных степеней совершенства.

Таким образом, сохраняющееся на рациональном уровне осознание отсутствия реальности в том виде, как это отражается сознанием живого человека, во все большей степени уступает место восторженным чувствам (“astonishing” – англ.) эмоционального восприятия иной жизни, иной идентичности, иного бытия экранного образа в виртуальном пространстве, поскольку он и был создан таким образом, чтобы не оказаться полностью эквивалентным своему реальному «творцу». Возникающее рассогласование прежних критериев демаркации «Я» и «Не-Я» (основывающихся прежде целиком на реальности физического мира, но давших свою слабость перед эмоциональной яркостью и насыщенностью эффектов, создаваемых виртуальной реальностью), на фоне достаточной стабильности внутреннего мира, психики человека, приводит к частичному взаимоналожению реального и виртуального образов одного и того же индивида, следствием чего и становится расширяющаяся феноменология проявлений их взаимовлияния, то есть интерференции, в рамках которой и происходит взаимная переприбуция особенностей, свойств и характерных черт обоих этих образов.

Активное применение разнообразных режимов анонимности при создании виртуального образа позволяет его творцу в значительной степени расширить спектр доступных способностей и возможностей, которыми индивид наделяет свое второе виртуальное «я». Сам этот ритуал предполагает снятие целого ряда ограничений, присущих физической реальности, в результате чего *homo sapiens* обнаруживает весьма заметную тенденцию преобразования в супергероя *homo amensus* («человек безмерный» – лат.) виртуальной реальности со всеми вытекающими из этого преобразования возможностями. Мотивированное экспериментирование с этим созданным образом позволяет производить не только его постоянную ре-атрибуцию, то есть аннулирование одних свойств и качеств и наделение другими, но и его ре-субстантивацию, ограниченную, в виртуальном пространстве, как правило, только начальным статусом регистрации и перечнем доступных опций, соответствующих этому статусу внутри данного ресурса [Греков 2010: 27]. При этом, принимая во внимание остающуюся во многих случаях возможность перерегистрации, снимается, как правило, и это ограничение.

Таким образом, в пределах виртуального пространства не обнаруживается практически ничего, во что создатель виртуального образа не смог бы далее преобразовывать свое второе «я». К онтологии физического мира это не имеет отношения, поскольку онтология виртуального

пространства – это эмуляция бытия реального физического мира и она принципиально не одно-модальна (она оставляет целиком это физическому миру). И здесь мы наблюдаем и имеем возможность анализировать эффект ширящейся полифонии внутри неограниченной множественности виртуальных идентичностей, сам создатель которых и является «композитором» своего собственного варианта этой полифонии.

Поскольку в подобном случае исследователь практически всегда имеет дело с целеполаганием – презентацией очередного варианта своего виртуального «Я» «для другого», то тем самым снимается вопрос о возможности координирования виртуального пространства, подобно пространству реальному, потому что у него таких измерений, в традиционном представлении, не существует и к нему ничего невозможно привязать. Этот крайний релятивизм измерений виртуального пространства оставляет возможность не для его традиционной пространственно-временной разметки, а только для хронотопизации, поскольку в очередном сеансе репрезентации избранный фрагмент полифонии идентичности на время сеанса демонстрации встраивается в релевантный этой идентичности виртуальный хронотоп, который волей создателя может быть продлен на следующие сеансы или не продлен, согласно представлению индивида о конкретной миссии данной идентичности и целесообразности ее дальнейшего использования [Солдатов, Погорелов 2018: 109].

Некоторые исследователи вводят в связи со всем вышеизложенным понятие «жидкого статуса» виртуальной реальности, отличающейся «быстрой текучестью» как самих виртуальных идентичностей, так и фона, на котором происходит их презентация [Алексеева 2019: 178]. Это невозможно ни исследовать, ни анализировать в рамках каких-либо традиционных парадигм; но то же самое вполне определенным образом коррелирует с представлениями постмодерна о личности как о результате перманентной конвергенции множества масок, которой сегодня виртуальное пространство способно предоставить один из самых зрелищных, эмоциональных и эффектных типов пространства для организации такого «маскарада» [Zhao, Grasmuck, Martin 2017]. Выделяются его наиболее значимые для реализации этого действия особенности: неограниченность выбора идентичности и свобода ее конструирования; возможность экспериментирования с уже созданными образами; возможность одновременного функционирования нескольких идентичностей; сохранение обезличенности и анонимности, возможности деперсонализации и аннигиляции образов; фабрикация искусственных коннотаций и корреляций между бытием реального и виртуального образов; редукция личности создателя идентичности к виртуальным нарративам; деонтологизация виртуального образа; девербализация коммуникации (использование иконок, стандартной символики, смайлов, эмодзи и др.) [Разлогов 2009; 2010].

Сегодня массовая коммуникация в режимах удаленного доступа всё в большей степени перемещается в виртуальное пространство и это накладывает определенный отпечаток на социальную действительность, придавая культуре социума сетевой характер. Выросло целое поколение людей, взросление которого пришлось на эпоху появления и последующего технического совершенствования смартфона, основным интерфейсом которого является экран. Не расставаясь со своим электронным устройством и, соответственно, со своим вторым виртуальным «эго», последующие поколения создают принципиально новый тип культуры, который можно обозначить как культура экранная, поскольку экран, пройдя горнило пользовательской и технологической универсализации, становится в ней одним из основных источников культурной информации, и он же является входным порталом «второй» реальности, существующей параллельно реальности физической.

Как и всякая другая, экранная культура обладает своей собственной семиотикой [Разлогов 2010: 11], которая, как система, включает в себе семантику (отношение экранного образа к представляемому им объекту), прагматику (отношение зрителя (пользователя) к экранному образу), и синтактику (отношение различных экранных образов друг к другу).

Особенность экрана как источника информации заключается в том, что на экране человек всегда видит изображение чего-либо или кого-либо. В том случае, если пользователь, держа смартфон перед собой и включив режим видеосъемки, увидел в нем свой образ, он в праве задать вопрос о мере тождественности этого образа самому себе. Например, мужчина, научившийся завязывать галстук перед зеркалом, скорее всего, запутается, если попытается сделать то же самое, глядя в смартфон перед собой в режиме видео. Из этого простого примера можно сделать два непростых вывода: во-первых, экранный образ человека, даже визуально кажущийся схожим, на самом деле не является тождественным оригиналу (это тоже знак), и, во-вторых, то, что отражает экран смартфона в режиме видео, и то, что отражает обычное зеркало, даже кажущееся визуально подобным, не одно и то же.

Из анализа этих двух «больших» несовпадений можно вывести цепочку более мелких и вторичных по отношению к ним, однако все они снимаются тем фактом, что возможности виртуальной реальности несравнимо богаче и разнообразнее простой видеосъемки [Шаев 2012: 688]. Вступая в своеобразный «диалог» со зрителем, экранная культура оперирует, не тем, что есть «на самом деле», а визуальными образами преобразованной действительности. Это в какой-то мере и отличает семиотику экранной культуры от семиотики создаваемых образов традиционной художественной культуры.

Кроме того, существуют и такие возможности виртуального пространства, которые позволяют последовательно его раскрывать на экране, как бы из центра поля, рефлексии виртуального образа, а именно это, в свою очередь, позволяет создавать одну из самых больших и потрясающих иллюзий современной виртуальной реальности [Евграфова 2019: 157]. Находящийся перед экраном зритель, для которого и разыгрывается всё это представление, начинает воспринимать искусственную, визуальную образность, как настоящую реальность, а себя в созданном виртуальном образе – полноценным актором и даже демиургом, которому в этих новых условиях доступно и подвластно несопоставимо большее, чем в окружающем физическом мире. Это та грань, за которой внутри индивидуального восприятия какое-либо различие между *homo sapiens* и *homo amensus* стирается и полностью пропадает.

Заключение

Из приведенного анализа мы делаем следующие выводы:

1. Согласно концепции Ж. Лакана, началом процесса формирования идентичности индивида становится определение пределов его собственной телесности, самым простым средством для определения которых является обычное зеркало.

2. С массовым появлением и распространением экранных устройств (например – индивидуальных смартфонов) экран стал все более осязательно теснить зеркало даже внутри рутинных ежедневных практик.

3. Виртуальная реальность, по сравнению с обычной физической, предоставляет своему пользователю несопоставимо более широкий спектр возможностей для формирования виртуального образа экранной идентичности.

4. С развитием навыков формирования и поддержания своей виртуальной идентичности,

пользователь виртуальной реальности совершенствует навыки и способности своего экранного образа, идеализация которого в итоге приводит к возникновению феномена «человека безмерного».

5. Вследствие внутреннего единства личной психики индивида, между его реальным и виртуальным образами возникают многочисленные феномены взаимовлияния, или интерференции, вслед за чем происходит более или менее выраженный перенос части признаков виртуального образа в физический мир.

6. Правила и нормы семиотики новой экранной культуры обнаруживают общую несводимость к системе правил и норм семиотики создаваемых образов традиционной художественной культуры.

Библиография

1. Алексеева К. А. Самопрезентация в киберпространстве: границы реального и выдуманного // Гуманитарий Юга России. – 2019. – Т. 8. – № 2. – С. 175-186.
2. Греков М. А. Соотношение экранного и внутреннего образа индивида // Вестник КурГУ. – 2010. – № 6. – С. 25-28.
3. Григорьев С. Л. Этические экзистенциалы современной экранной культуры (на примере британского сериала “Black mirror”) // Общество: философия, история, культура. – 2022. – № 8(100). – С. 39-44.
4. Евграфова Ю. А. "Язык" экранности и экранная "речь" в статье гетерогенных текстов: дискретные единицы континуума движения // Вестник МГОУ. – 2019. – № 2. – С. 156 – 170.
5. Лакан Ж. Семинары: ""Я" в теории Фрейда и в технике психоанализа". – по кн.: Le Seminaire. Le Moi Dans La Theorie de Freud et Dans La Technique de La Psychanalyse. Livre 2 (1954-1955) – М.: Логос-Гнозис, 2021. – 536 с.
6. Разлогов К. Э. Не только о кино / Ред.-сост. Т. С. Стяжкина. — М.: Совпадение, 2009. — 285 с.
7. Разлогов К. Э. Искусство экрана: от синемаатографа до Интернета – М.: Российская политическая энциклопедия, 2010. – 304 с.
8. Саенко Н. Р. Поиск человека в сети // Личность и общество: проблемы философии, психологии и социологии : сборник статей Международной научно-практической конференции, Пенза, 14–15 февраля 2010 года / Общество "Знание" России, Приволжский дом знаний, Пензенская государственная технологическая академия, Южночешский университет, Пензенский фил НОУ "Международный независимый эколого-политологический университет"; под редакцией: М. Сапика, И.Г. Дорошиной, Б.А. Дорошина. – Пенза: Автономная некоммерческая научно-образовательная организация «Приволжский Дом знаний», 2010.
9. Солдатова Е. Л., Погорелов Д. Н. Феномен виртуальной идентичности: современное состояние проблемы // Образование и наука. – 2018. – № 5. – Т.20. – С.105 – 124.
10. Шаев Ю. В. Семиотика смысла в виртуальном пространстве и информационные технологии // Современные проблемы науки и образования. – 2012. – № 6. С. 688.
11. Kasza J. Post Modern Identity: "In Between" Real And Virtual. 2017. Available at: <http://www.worldscientificnews.com/wp-content/uploads/2017/05/W-SN-78-2017-41-57.pdf>. (Дата обращения: 16.09.2022).
12. Zhao S., Grasmuck S., Martin J. Identity construction on Facebook: Digital empowerment in anchored relationships. Available at: https://www.researchgate.net/publication/222667752_Identity_Constructions (Дата обращения: 15.09.2022).

Man immeasured in the mirror of the screen

Sergei L. Grigor'ev

PhD in Philosophy,
Associate Professor of the Department of Philosophy,
Russian Timiryazev State Agrarian University,
27550, 49, Timiryazevskaya str., Moscow, Russian Federation;
e-mail: grigoryevdiss@gmail.com

Sergei L. Grigor'ev

Abstract

In this study, starting from the traditional concept of identity formation (“mirror stages”) by J. Lacan, in connection with the large-scale virtualization of the network culture of the information society, a number of analytical assessments of the changes in the possibilities and technologies of building an individual identity within the virtual space that accompany these modern processes are considered. Particular attention is paid to the analysis of such features of the implementation of this process, which are associated with the processes of exchange and perception of relevant information through the screen, which actually acts as a portal of information exchange and the transfer of an individual's perception from one reality to another. Based on the results of the study, psychic phenomena that arise in the process of building a new screen identity are analyzed. In conclusion, the sign-symbolic differences of screen culture from the semiotics of traditional culture are highlighted, which determine the specificity and originality of the virtual image of the “immeasurable man”.

For citation

Grigor'ev S.L. (2023) Chelovek bezmernyi v zerkale ekrana [Man immeasured in the mirror of the screen]. *Kontekst i refleksiya: filosofiya o mire i cheloveke* [Context and Reflection: Philosophy of the World and Human Being], 12 (10A), pp. 87-94. DOI: 10.34670/AR.2024.16.28.011

Keywords

Digitalization of identity, reattribution and resubstance, “immeasurable man”, semiotics of screen culture.

References

1. Alekseeva K. A. Samoprezentatsiya v kiberprostranstve: granicy real'nogo i vydumannogo [Self-presentation in cyberspace: the boundaries of real and fictional]. *Gumanitarnij YUga Rossii*. 2019. T. 8. № 2. S. 175-186. (In Russ.).
2. Grekov M. A. Sootnoshenie ekrannogo i vnutrennego obraza individa [The ratio of the screen and internal image of the individual]. *Vestnik KurGU*. 2010. № 6. S. 25 – 28. (In Russ.).
3. Grigor'ev S. L. Elicheskie ekzistencijal'nyye sovremennoj ekrannoj kultury (na primere britanskogo seriala “Black mirror”) [Ethical existentials of modern screen culture (on the example of the British series “Black mirror”).] *Obshchestvo: filosofiya, istoriya, kul'tura*. 2022. № 8(100). S. 39-44. (In Russ.).
4. Evgrafova YU. A. "Yazyk" ekrannosti i ekrannaya "rech" v statike geterogennykh tekstov: diskretnye edinye kontinuum dvizheniya ["Language" of Screenness and Screen "Speech" in the Statics of Heterogeneous Texts: Discrete Units of the Continuum of Movement]. *Vestnik MGOU*. 2019. № 2. S. 156 – 170. (In Russ.).
5. Lakan ZH. *Seminary: "I" v teorii Frejda i v tekhnike psihoanaliza* [Seminars: "I" in Freud's theory and in the technique of psychoanalysis"], po kn.: Le Seminaire. Le Moi Dans La Theorie de Freud et Dans La Technique de La Psychanalyse. Livre 2 (1954-1955). M.: Logos-Gnozis, 2021. 536 s. (In Russ.).
6. Razlogov K. E. *Ne tol'ko o kino* [Not only about cinema] / Red.-sost. T. S. Styazhkina. M.: Sovpadenie, 2009. 285 s. (In Russ.).
7. Razlogov K. E. *Iskusstvo ekrana: ot sinematografa do Interneta* [Screen Art: From Cinematography to the Internet]. M.: Rossijskaya politicheskaya enciklopediya, 2010. 304 s. (In Russ.).
8. Saenko N. R. Poisk cheloveka v seti [Search for a person on the network]. *Lichnost' i obshchestvo: problemy filosofii, psichologii i sociologii* : sbornik statej Mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoy konferencii, Penza, 14–15 fevralya 2010 goda / Obshchestvo "Znanie" Rossii, Privolzhskij dom znaniy, Penzenskaya gosudarstvennaya tekhnologicheskaya akademiya, Yuzhnocheshskij universitet, Penzenskij fil NOU "Mezhdunarodnyj nezavisimyj ekologo-politologicheskij universitet"; pod redakciej: M. Sapika, I.G. Doroshinoy, B.A. Doroshina. – Penza: Avtonomnaya nekommercheskaya nauchno-obrazovatel'naya organizatsiya «Privolzhskij Dom znaniy», 2010. (In Russ.).
9. Soldatova E. L., Pogorelov D. N. Fenomen virtual'noj identichnosti: sovremennoe sostoyanie problem [The phenomenon of virtual identity: the current state of the problem]. *Obrazovanie i nauka*. 2018. № 5. T.20. S.105 – 124. (In Russ.).
10. SHaev YU. V. Semiotika smysla v virtual'nom prostranstve i informacionnye tekhnologii [Semiotics of meaning in virtual space and information technologies]. *Sovremennyye problemy nauki i obrazovaniya*. 2012. № 6. S. 688. (In Russ.).

11. Kasza J. *Post Modern Identity: "In Between" Real And Virtual*. 2017. Available at: [http:// www.worldscientificnews.com/wp-content/uploads/ 2017/05/W-SN-78-2017-41-57.pdf](http://www.worldscientificnews.com/wp-content/uploads/2017/05/W-SN-78-2017-41-57.pdf). (Дата обращения: 16.09.2022).
12. Zhao S., Grasmuck S., Martin J. *Identity construction on Facebook: Digital empowerment in anchored relationships*. Available at: [https:// www.researchgate.net/publication/222667752_Identity_Constructions](https://www.researchgate.net/publication/222667752_Identity_Constructions) (Дата обращения: 15.09.2022).