

7. Михайлов П. Тип // Литературная энциклопедия: в 11 т. Т. 11. М.: Ком. Акад., 1939. 768 с.
8. Московкина И. И. Между «pro» и «contra»: координаты художественного мира Леонида Андреева: монография. Харьков: ХНУ им. В.Н. Каразина, 2005. 288 с.
9. Набоков В. В. Собр. соч. в 5 томах. СПб.: «Симпозиум», 1997. Т. 1. 620 с.
10. Скорход Н. С. Леонид Андреев. М.: Молодая Гвардия, 2013. 430 с.
11. Татаринов А. В. Формирование мифологического реализма в творчестве Леонида Андреева, 1898–1911 годы: дис. ... канд. филол. наук. Уфа, 1996. 233 с.
12. Тюпа В. И. Анализ художественного текста: учеб. пособие. М.: Издательский центр «Академия», 2009. 336 с.
13. Фрейд З. По ту сторону принципа удовольствия. М.: Прогресс, 1992. 576 с.
14. Чуковский К. И. Собрание соч.: в 15 т. Т. 5. Современники. Портреты и эпюды. М.: Terra-Книжный клуб, 2001. 480 с.

References

1. Andreev L. N. Rasskazy i povesti. Moscow: «Nedra», 1909, p. 288.
2. Vengerov S. A. Osnovnye cherty istorii novejshej russkoj literatury: s pribavleniem jetjuda «Pobediteli ili pobezhdennye?» (O modernizme). SPb.: Tipografija tovarishhestva «Obslhestvennaja pol'za», p. 88 (In Rus).
3. Gogol' N. V. Mirgorod. Sobranie sochinenij: v 6 t. T. 2. Moscow: Gosudarstvennoe izdatel'stvo hudozhestvennoj literatury, 1953. p. 339 (In Rus).
4. Zav'jalova E. E. Telesnoe bytie Poprishhina. Kategorija telesnosti v strukture literaturno-hudozhestvennogo diskursa: materialy zaochnoj Mezhdunarodnoj nauchnoj konferencii, pod red. prof. G.G. Isaeva. Astrakhan: «Astrahanskij universitet», 2014. pp. 54–56 (In Rus).
5. Makarskov N. A. Leonid Andreev i stanovlenie russkogo modernizma, Vestnik Nizhegorod. un-ta im. N.I. Lobachevskogo. Ser. Filologija. 2003. № 1. p. 47–51.
6. Marks K., Jengel's F. Izbrannye proizvedenija: v 2 t. T. I. Moscow: Gospolitizdat, 1955. p. 516.
7. Mihajlov P. Tip, Literaturnaja jenciklopedija: v 11 t. T. 11. М.: Ком. Акад., 1939. p. 768.
8. Moskovkina I. I. Mezhdu «pro» i «contra»: koordinaty hudozhestvennogo mira Leonida Andreeva: monografija. Har'kov: HNU im. V.N. Karazina, 2005. p. 288 (In Rus).
9. Nabokov V. V. Sobr. soch. v 5 tomah. SPb.: «Simpozium», 1997. T. 1. p. 620 (In Rus).
10. Skorhod N. S. Leonid Andreev. M.: Molodaja Gvardija, 2013. p. 430 (In Rus).
11. Tatarinov A. V. Formirovanie mifologicheskogo realizma v tvorchestve Leonida Andreeva, 1898–1911 gody: dis. ... kand. filol. nauk. Ufa, 1996. p. 233 (In Rus).
12. Tjupa V. I. Analiz hudozhestvennogo teksta: ucheb. posobie. Moscow: Izdatel'skij centr «Akademija», 2009. p. 336.
13. Frejd Z. Po tu storonu principa udovol'stvija. M.: Progress, 1992. p. 576 (In Rus).
14. Chukovskij K. I. Sobranie soch.: v 15 t. T. 5. Sovremenniki. Portrety i jetjudy. M.: Terra-Knizhnyj klub, 2001. p. 480 (In Rus).

ВИРТУАЛИЗАЦИЯ ТЕЛА КАК СОЦИОКУЛЬТУРНЫЙ ФАКТОР ПРОБЛЕМЫ «ЧУЖОГО»

Гоголадзе Лия Малхазовна, аспирант

Астраханский государственный университет
414056, Российская федерация, г. Астрахань, ул. Татищева, 20а
E-mail: a_button_@mail.ru

В статье мы исследуем виртуализацию телесности как социокультурный феномен проблемы «чужого». Тенденции современной глобализации повлияли на актуализацию данной проблематики в виртуальном пространстве. Авторский вклад состоит в расширении смысловой сферы в формировании виртуального образа чужого посредством трансформации телесности в пиксельное её воплощение, которое привело к затруднению распознавания истины в киберпространстве. Итогом исследования является определение роли чужого в виртуальном пространстве, непосредственной девальвации классической телесности, а так же массовизации, иллюзивизации и кризисности сознания современного общества.

Ключевые слова: виртуализация, телесность, образ «чужого», массовизация, иллюзивизация

VIRTUALIZATION BODY AS A SOCIOCULTURAL FACTOR PROBLEM OF "FOREIGN"

Gogoladze Liya M., post-graduate student

Astrakhan State University
20a Tatischeva st., Astrakhan, 414056, Russian Federation
E-mail: a_button_@mail.ru

In this article we investigate the visualization of body as a sociocultural phenomenon problem of "foreign". Trends of modern globalization affected the actualization of this problem in the virtual space. The author's contribution is to extend smyslosfery in the formation of a virtual image of a stranger through the transformation of the pixel in the physicality of its incarnation, which led to difficulty recognizing the truth in cyberspace. The result of this study is to define the role of others in the virtual space, the immediate devaluation of classical physicality, and have a massifications, illuvisation and crisis consciousness of modern society.

Keywords: virtualization, corporeality, the image of the "other", massifications, illuvisation

Введение

Конец XX – начало XXI в. характеризуется стремительным развитием и широким распространением информационных технологий, что повлияло на формирование такого феномена как виртуализация человеческой деятельности. По мнению М. Кастелья [5, с. 34], основу современного общества составляют «сетевые» структуры. Сети в современном мире способствуют развитию межличностных отношений, взаимоотношений между полами, а также формированию различных сообществ. Хотелось бы отметить, что «...каждое техническое достижение было прочно сцеплено с необходимыми психо-социальными трансформациями, предшествовавшими технологическому прорыву и следовавшими за ним» [8, с. 79]. Слепое следование тенденциям современности сформировало предпосылки образования такого феномена как «виртуализация общества». Таким образом, «виртуализация общества представляет собой отображение системы общества в информационном (виртуальном) пространстве. Это пространство создано в конце XX в. благодаря глобальным информационным сетям, прежде всего Internet» [7].

Интернет сегодня представляет собой безусловную необходимость для каждого индивида, так как с помощью него мы имеем огромное количество информации в свободном доступе, а также возможность беспрепятственного виртуального общения. Огромное количество разнообразных социальных сетей, сообществ, форумов расширяет границы и позволяет полностью погрузиться в виртуальное пространство. Человек как-бы переносится в киберпространство, где «тела готовятся для загрузки в цифру, где видение подразумевает искусственную оптику, где слышание – это внимание высокоскоростному миру форматной культуры, где путешествие превращается в номадическое скитание в MUD ax (Multiple User Dungeons)[ix] и где коммуникация растворяется в высокоскоростном волоконном «каркасе» Интернета. В виртуальной реальности плоть испаряется в виртуальность по мере того, как существовавшие в двадцатом веке тела переформатируются в кибернетическую нервную систему двадцать первого века для ускоренно пробега через электронный фронтир» [6, с. 158].

Телесность как таковая перестала носить сакральный характер, сегодня глобальная телекоммуникационная система ведёт активную пропаганду тела человека как тренда современной массовой культуры. Человека призывают ухаживать за своим телом, так как именно оно является «лицом современного индивида» и именно оно определяет его престиж. Данная тенденция успешно развивается и в виртуальном пространстве сети Интернет, а именно в рекламных роликах, социальных сетях и Интернет-сообществах. Таким образом, индивид полностью переносится в киберпространство, постепенно отчуждая истинные идентификаторы своей личности.

Виртуальная реальность позволяет полностью трансформировать внутренние качества человека и его телесные особенности, что приводит к отказу от своей самости и перевоплощению в нечто «иное», «другое», «чужое». Формирование образа «чужого» в сети Интернет и его осмысление через восприятие его материального воплощения, то есть тела, повлияло на актуализацию данной проблематики в современном мире.

В этой статье мы постараемся выяснить предпосылки формирования образа «чужого» через его телесное воплощение в виртуальном пространстве и проанализировать основные характеристики этого феномена.

Предпосылки формирования феномена тела «чужого» и его основные характеристики в виртуальной реальности

Возникновение «всемирной паутины» под ёмким названием Интернет и его развитие до глобальных масштабов привело к виртуализации всех сфер человеческой жизни. Современный индивид уже не может представить своего существования вне виртуального пространства.

Широкое распространение разнообразных социальных сетей повлияло на стремительное формирование образа чужого в виртуальном мире. Сегодня мы уже не можем с уверенностью сказать, где наше воплощение на сто процентов отражает нашу сущность: в Иртернете или же в реальной жизни. Скрываемся ли мы под маской чужого во «всемирной паутине» или же это

наша реальная сущность в телесном её воплощении вырывается наружу и не боится общественного призрака. Можно ли предположить, что «экранный персона, которую я творю сам для себя, может оказаться "в большей степени мной самим", чем моя "реально жизненная" персона (мой "официальный" имидж), поскольку в нем наличествуют видимые черты моего "я", которые я не решаюсь эксплицитировать в реальной жизни» [3].

Погружаясь в виртуальное пространство, мы имеем возможность реализовать свои самые смелые фантазии относительно своей внешности, истинных интересов и убеждений, мы можем каждый день перевоплощаться без каких-либо энергозатрат. Таким образом, «присущее человеку стремление сохранять свою энергию («лень»), не увеличивать энтропию в виртуальном мире удовлетворяется максимально полно» [11].

Создавая иллюзорный образ в сети Интернет, мы, тем самым, прячем свою экзистенцию под маску чужого и стремимся преподнести себя виртуальному сообществу в том облике, которое редко соответствует нашей реальной сущности, как внутренней, так и внешней. Таким образом, «компьютерные технологии создают виртуальные миры, в которые человек убегает от реальности. В такой квазиреальности человек может менять свой Я-образ, трансформируясь в новое виртуальное тело и приобретая новую телесность» [1].

Наше представление о виртуализированном чужом складывается из визуальных образов его телесного воплощения, а именно из медиафайлов демонстрируемых в той или иной социальной сети. В данной ситуации возникает сложность распознавания ложных и истинных представлений о сущности индивида или же целого сообщества.

Социальные сети выступают самым ярким примером противостояния «свой – чужой», которое зачастую носит негативную окраску. Интернет сообщества, социальные группы с конкретной тематикой, объединение людей в онлайн играх приводит к взаимозависимому разделению на своих, то есть членов данного сообщества, каждый из которых разделяет данные интересы, и чужих, то есть противостоящих им.

Социальные сети предоставляют человеку абсолютную свободу выбора и самовыражения. Индивид волен трансформировать свои реальные идентификаторы такие, как гендерная принадлежность, возрастной коэффициент, социальный статус личности, материальное положение. Плодами данной вседозволенности выступают порождения чужих, которые могут нанести урон основной массе участников определённой социальной сети.

Виртуальное восприятие чужого мало чем отличается от реального, так как столкновения с чуждыми взглядами, образами, воплощениями всего лишь переносятся из реальной жизни в виртуальное пространство. Каждый из нас имеет культурную, расовую, идеологическую принадлежность и, если мы не пытаемся переплести в нечто иное, несёт за собой данные составляющие, из которых складывается его личность, в совершенно иллюзорной реальности.

Это, своего рода, игра, которая открывает огромное количество возможностей, а как ими воспользоваться каждый решает сам. Мы лишь воспринимаем тот посыл, который создают участники виртуального сообщества и складываем своё собственное мнение о каждом. Сходства или различия интересов, убеждений, предпочтений в искусстве, музыке, литературе и многих других сферах человеческой жизни даёт нам возможность судить о чуждости или близости образа того или иного индивида.

Самое интересное кроется гораздо глубже, ведь созданный виртуальный образ очень часто отличается от реального и, не всегда, в лучшую сторону. Интернет открывает большое количество возможностей в сфере коммуникации людей, что упрощает данный процесс и позволяет узнать многое о человеке. Но не стоит забывать об огромной роли именно личной коммуникации, при которой мы имеем больше шансов распознать того самого чужого. Это и влечёт за собой возможность разочарования при разрушении иллюзорного образа, построенного на виртуальном обмане.

Мы сами создаём свой виртуальный образ или самопрезентуем себя виртуальному сообществу. «Самопрезентация становится онтологически важной, поскольку в мире современной коммуникации действует принцип: если тебя нет в Сети, ты не существуешь. Имеется в виду информация о субъекте или его личный блог, страница в социальных сетях и т.д. Характер самопрезентации связан с целями, которые ставит себе субъект» [2, с. 44–52].

В создании, так называемой, самопрезентации и заключается основной смысл формирования иллюзорности образа чужого через обличение основных интересов, имени (nickname) и, самого главного – аватара или воспроизведения телесного воплощения в виртуальном пространстве. «В виртуальном пространстве «аватар» являет собой маленькое графическое изображение, воплощающее телесность и знаменующее собой свободу выбора телесного образа в виртуальном пространстве» [10, с. 9–12]. Мы презентуем себя остальным участникам сети и

создаём определённый образ себя в их реальном сознании. Это, своего рода, реклама своей телесной оболочке, которая была перенесена в виртуальную реальность в виде пикселей.

Нужно отметить тот факт, что человек слепо следует тенденциям массовой культуры, которые молниеносно укореняются в его голове без какого-либо осознания. Одной из таких тенденций выступает реклама, заполонившая всё пространство сети Интернет, где мы можем наблюдать различные воплощения телесности как таковой. Общепринятые нормы эстетики тела доведены до своего апогея через постоянную трансляцию идеала телесной оболочки без каких-либо изъянов. Таким образом, многие индивиды, склонные к самокритике, прячутся под масками чужих и чуждых их экзистенции визуальных образов.

Замаскировавшись, человек расслабляется, так как виртуальное пространство защищает его от негативной энергетики, но это лишь иллюзия, которая не имеет возможности перевоплощения в реальную жизнь. Именно так в киберпространстве рождается тот самый чужой, что несёт за собой определённые последствия, о которых мы говорили выше.

Иногда складывается такое ощущение, что социальные сети и были созданы для разделения людей на определённые группы, то есть на «своих» и «чужих». В интернет сообществах человек всегда стоит перед выбором идентификации себя и своих интересов для распределения его в определённый круг «своих». Мы имеем возможность окружать себя теми людьми, которые, на наш взгляд, не обладают признаками так чуждыми нам. Так же и нас «добавляют в друзья», тем самым оказывая нам честь идентифицироваться в качестве «своих».

Интересная цитата была замечена нами на одном из интернет-сайтов, которая, якобы, была подслушана на Уолл-стрит: «Ни одна девушка на самом деле не является настолько счастливой, какой кажется на фейсбуке, такой сексуальной, какой кажется в инстаграме, и такой остроумной, какой кажется в твиттере» [4]. Данное утверждение, на наш взгляд, полностью выражает столь актуальную проблему образа «чужого» в виртуальном мире.

Такого рода тенденции социальных сетей распространяются не только на женскую половину человечества, но и на мужскую. Тем не менее, большая часть прекрасного пола в силу некой наивности в этом плане более подвержена слепому следованию столь актуальным тенденциям массовизации в виртуальном пространстве. Всё это порождает ложные ценности и мнимые цели, так как массовое общество, неважно виртуальное или реальное, преследует своей целью именно актуализацию стадного чувства и слепого поклонения. Так, например, реклама в интернет ресурсах, направленная на зомбирование зрителя с целью трансляции идеальных форм тела: «Сначала показывается изображение, к примеру, большого и рыхлого тела, которое «кликом мыши» пользователю трансформируется в эталонные эстетические формы» [9, с. 9–12].

Ввиду всех этих тенденций, рождаемых массовым сознанием, в голове возникает немой вопрос: «А кто установил эти эталонные эстетические нормы?». Ответ кроется на поверхности: массовое общество навязывает нам все эти нормы и, пока мы не научимся идентифицировать себя в качестве личности, которая имеет полное право на своё собственное мнение, СМИ продолжат зомбировать наше сознание.

Массовизация большинства сфер человеческой деятельности и развитие научно-технического прогресса сформировали трендовый характер формирования виртуального общества. Последствия данного процесса могут стать необратимыми: человек перестанет нуждаться в каких-либо реальных потребностях, кроме тех, которые напрямую связаны с поддержанием жизни его телесной оболочки. Всё это может привести к отсутствию необходимости в реальном общении и личной коммуникации. Между тем, широкое распространение «образа чужого» в киберпространстве продолжит набирать обороты, что будет напрямую связано с затруднением реальной идентификации личности.

Заключение

Виртуальное пространство сети Интернет играет огромную роль в жизни каждого человека, так как открывает множество возможностей поиска различной информации и межличностной коммуникации. По нашему мнению, именно широкое распространение и легкодоступность коммуникативных возможностей повлияло на стремительное развитие образа чужого в киберпространстве.

Социальные сети открывают перед человеком большое количество возможностей изменения своей внешности, перевоплощения в образы других людей (фейки), маскировки собственных недостатков без каких-либо энергозатрат. Так происходит формирование образа чужого, основными характеристиками которого выступают изменения внешности, гендерной принадлежности, возрастного коэффициента, формирование ложных взглядов, убеждений, увлечений. Таким образом, человеку предоставляется возможность скрываться под масками чужих и скрывать от всех свою истинную сущность.

Список литературы

1. Алиева Н.З., Некрасова Е.Г. ТЕЛЕСНОСТЬ ЧЕЛОВЕКА В СРЕДЕ КОНВЕРГЕНТНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ // Современные проблемы науки и образования. – 2013. – № 5; URL: www.science-education.ru/111-10370 (дата обращения: 26.12.2014).
2. Баева Л.В. Виртуальная сансара: трансформация модели реальности в условиях информационной культуры // Информационное общество. 2012. Вып. 2. С. 44–52.
3. Жижек Славой «Киберпространство, или Невыносимая замкнутость бытия» // Искусство кино, № 1. М.: 2000. – URL: <http://www.kinoart.ru/archive/1998/01/n1-article25> (дата обращения 16.10.2014)
4. Источник: <http://www.adme.ru/svoboda-psihologiya/podslushano-na-uoll-strit-785460/> © AdMe.ru (дата обращения 14.10.2014)
5. Кастельс М. Становление общества сетевых структур // Новая постиндустриальная волна на Западе: Антология. – М.: Academia, 1999, С. 34
6. Kroker A., Weinstein M.A. Data Trash: The Theory of the Virtual Class. – Montreal: New World Perspectives, 2001. – 158 p.
7. Луценко Е.В. Виртуализация общества как основной информационный аспект глобализации (основы информационно-функциональной теории развития техники и информационной теории стоимости) // Научный журнал КубГАУ [Электронный ресурс]. – Краснодар: КубГАУ, 2005. – №01(9). – Режим доступа: <http://ej.kubagro.ru/2005/01/02/p02.asp>.
8. Мэмфорд Л. Миф машины: Утопия и утопическое мышление: антология зарубежн. лит. – М.: Прогресс, 1991. С.79.
9. Сколота З. Н. Эстетика «новой телесности» в виртуальном пространстве // Международный научно-исследовательский журнал Research Journal of International Studies : в 2-х ч. – 2012. – № 6. – Ч. 2. – С. 9–12.
10. Сколота З. Н. Эстетика «новой телесности» в виртуальном пространстве // Международный научно-исследовательский журнал Research Journal of International Studies : в 2-х ч. – 2012. – № 6. – Ч. 2. – С. 9–12.
11. Туркина В.Г., Медведева Е.Н. «Самоидентификация личности в виртуальном пространстве: проблемы и перспективы» // Международная онлайн конференция «Ценности в науке, культуре, образовании» – URL: <http://cennosti.net> (дата обращения 20.08.2014)

References

1. Aliyeva N.Z. , Nekrasova E.G. Corporal HUMAN ENVIRONMENT convergent technologies // Modern problems of science and education. – 2013. – № 5; URL: www.science-education.ru/111-10370 (date accessed: 26/12/2014).
2. Baeva L.V. Virtual sansara: the transformation of models of reality in terms of information culture // Information Society. 2012. Vol. 2, p.44–52.
3. Slavoj Zizek "Cyberspace, or unbearable isolation of being" // Art of Cinema, № 1. М.: 2000. – URL: <http://www.kinoart.ru/archive/1998/01/n1-article25> (date of treatment 16.10. 2014)
4. Source: <http://www.adme.ru/svoboda-psihologiya/podslushano-na-uoll-strit-785460/> © AdMe.ru (date accessed 14/10/2014)
5. Castells M. Formation society networks // The new wave of post-industrial West: An Anthology. – М.: Academia, 1999, p. 34
6. Kroker A., Weinstein M.A. Data Trash: The Theory of the Virtual Class. – Montreal: New World Perspectives, 2001. – p. 158
7. Lutsenko E.V. Virtualization society as the main information aspect of globalization (the basics of information-functional theory of the development of technology and information theory of value) // Scientific Journal KubGAU [electronic resource]. – Krasnodar: KubGAU, 2005. – №01 (9). – Mode of access: <http://ej.kubagro.ru/2005/01/02/p02.asp>.
8. Mumford L. Myth Machine: Utopia and utopian thinking: anthology overseas. Litae. – М.: Progress, 1991. p.79.
9. Chipped ZN Aesthetics "new corporeality" in the virtual space // International Research Journal Research Journal of International Studies: in 2 hours. – 2012. – № 6. – Part 2. – p. 9–12 .
10. Chipped ZN Aesthetics "new corporeality" in the virtual space // International Research Journal Research Journal of International Studies: in 2 hours. – 2012. – № 6. – Part 2. – p. 9–12 .
11. Turkina VG, Medvedev EN "Self-identification of the person in the virtual space: Problems and Prospects" // International online conference "Values in science, culture, education» – URL: <http://cennosti.net> (date accessed 20/08/2014)