

Виртуальный карнавал как пространство знаковой репрезентации субъекта

Статья рекомендована И. Ю. Алексеевой 14.10.2014 г.



**БАВИЛОВА Жанна
Евгеньевна**
*Старший преподаватель
кафедры философии
Казанского государственного
энергетического
университета*

Аннотация

В современном мире включение всех людей без исключения в глобальное информационное пространство не только возможно, а уже воплощается на практике. Гиперпространство, как средневековый карнавал, становится действительно универсальным, доступным всем и каждому. В статье интернет-общение рассматривается как карнавальное явление, в котором знаковость заменяет маскарад, позволявший человеку преодолеть догматизм, отчужденность, порожденную иерархичностью социума.

Ключевые слова:

компьютерно-опосредованная коммуникация, интернет, виртуальная саморепрезентация, карнавал, знаковость.

Все более усложняющаяся компьютеризация современного общества, где главной ценностью становятся не деньги, труд или земля, а информация, где достижения цивилизации переводятся в виртуальную среду, требует переосмысления роли интернета с целью своевременного устранения побочных эффектов его функционирования, оптимизации условий компьютерно опосредованной коммуникации. В настоящей статье интернет-общение рассматривается как карнавальное явление, в котором знаковость заменяет средневековый маскарад, позволявший человеку преодолеть догматизм и отчужденность, порожденные иерархичностью социума, вступить в контакт с людьми всех сословий, званий, чинов, стать свободным.

Наличие связей в обществе, как горизонтальных, так и вертикальных, обеспечивает включение человека в матрицу отношений с окружающими. Интернет стал той средой, в которой эти связи поддерживаются в специфическом коммуникативном поле, пронизывающем все общественные структуры. В этом интересубъективном пространстве характер общения задает знаковость: участник компьютерно опосредованной коммуникации формирует свои впечатления о других не в результате непосредственного контакта, а благодаря соприкосновению с нематериальными продуктами их жизнедеятельности — электронными письмами, приказами, распоряжениями, фотографиями, голосовыми сообщениями, музыкой и т. д.

Однако знаковость присуща любой коммуникативной системе, любому средству информации, даже телевидению, которое претендует на непосредственность, на статус самой реальности. Знак есть посредник, соответственно, элемент любой медийной среды (от латинского *medium* — посредник). По мнению американского исследователя М. Кастельса, интернет — это особый посредник, поскольку он представляет собой социальное пространство

неограниченной коммуникации, в котором информация циркулирует в относительно свободном режиме, несмотря на попытки государственного контроля над информационными процессами [4]. Модерация заменила здесь традиционное медийное гейткиперство (от английского gatekeeper – привратник), когда редактор, цензор, субъект-посредник контролирует не только контент (содержание), но и выбирает новостной повод. Под модератором зачастую скрывается обычный пользователь, следящий за тем, чтобы на форум не проникала реклама, нецензурная лексика, не поднимались темы, не входящие в проблематику этой виртуальной зоны. Интернет не ограничивает свободу межсубъектного взаимодействия в условиях реального общения, а, напротив, способствует формированию социальных связей, созданию контактов для непосредственного взаимодействия за пределами сети [4].

Существует и противоположная точка зрения, представляющая интернет как фактор отчуждения индивида от реальной жизни. Так, анализируя воздействие компьютерных игр на человека и его функционирование в социуме, Д. Е. Прокудин делает упор на негативные факторы компьютеризации [6]. Такие черты этого процесса, как массовость, бесконтрольность, стирание межкультурных границ, по мнению этого автора, негативно влияют на развитие человека, особенно когда речь идет о формирующихся личностях. Помимо того, что, с одной стороны, рабочие часы, проведенные за компьютерными играми, наносят ущерб экономике, а с другой, сознание пользователей программируется производителями игр на гомицид, поколение, выросшее в условиях безграничного допуска к виртуальной среде, рискует оказаться оторванным от реальности. Действительно, субъект не только привносит часть себя, свою идентичность в мир компьютерно-опосредованной коммуникации; он распространяет виртуальность за пределы компьютерной среды. Например, привыкнув к тому, что в игре есть возможность «нажать на паузу», остановиться на каком-то этапе, чтобы продолжить игру в течение следующего сеанса, человек теряет адекватное представление о временном континууме в реальности. Развивая эту тему, Прокудин говорит о том, что виртуальная смерть и возможность «воскреснуть» формируют поверхностное отношение индивида к собственной жизни [6]. Стирание границ между текстом и реальностью – постструктуралистский вираж, который лег в основу книги В. Руднева «Прочь от реальности». Современный пансемиотический человек, принимающий свою жизнь как сообщение, закодированное в тексте, воспринимает смерть как начало новой жизни. Умирая физически, он воскресает как текст [7, с. 22, 23]. Вера пользователя в бессмертие в виртуальной среде сродни религиозности, присваивающей миру творца, как тексту – автору.

С точки зрения семиотики, можно утверждать вслед за Ч. С. Пирсом, провозгласившим, что «человек есть знак» [5, с. 93] (ибо любой элемент его сознания отображен в языке), что интернет есть знак, поскольку так же, как язык, воплощающий знаковый поток жизни, он стремится охватить реальность. Как пирсовский человек-знак способен согласовывать свои дела и мысли, так и интернет стремится к согласованию виртуального мира с реальностью. В этом плане российские исследователи оптимистично смотрят на конструирование идентичности в интернет-пространстве [1, 3], когда говорят о том, что современный пользователь сети – личность, полноценно

раскрывающая свой контент в виртуальном общении, не прячущаяся за масками, которые на заре создания интернета превращали его в карнавал бахтинского толка. Осознав, что «информация всегда проблематична, когда ее источник находится под маской, а если источник начинает менять маски, то ее ценность стремительно приближается к нулю» [1, с. 7], человек стремится достичь такого самовыражения в сети, чтобы его воспринимали как достойный доверия источник информации.

Именно для придания информации статуса истинной интернет побуждает пользователей выступать от своего лица — не прячься под никами (прозвищами), не нагромождай идентичностей, варьирующихся от логина к логину. Симптомы этого процесса прослеживаются даже в смене паттернов наименования личных электронных ящиков — адресов электронной почты: в современных исследованиях интернет-коммуникаций зафиксирован рост таких названий, в которых присутствует настоящее имя и фамилия пользователя [1]. Анализируя процессы формирования виртуальной Я-репрезентации, А. Г. Асмолов и Г. А. Асмолов утверждают, что большой потенциал раскрытия контента субъекта заложен в пространстве личных дневников, блогосферы. Авторы называют профили в социальных сетях лишь оболочками, сосудами для идентичностей — сосудами, заполняемыми содержимым из повседневной жизни личности. Имена и фамилии, адреса, фотографии — вот основные составляющие этих оболочек [1]. Здесь можно возразить: если прочие элементы являются достаточно жестко зафиксированными характеристиками субъекта (при условии использования настоящих имени, адреса, телефона и т. д.), то фотография предоставляет широкое поле для творчества: это чаще всего есть результат постановочной, монтажной, редакторской деятельности, даже в случае любительской съемки. Помимо этого, признавая, что в качестве аватара сегодня может выступать практически любое изображение, помимо фотографического, мы открываем, что оно не есть лишь форма, оболочка, сосуд и т. д. Его содержание, идея, скрывающаяся за знаком, переносится в сеть как то, что присуще самому субъекту. Это понимание основывается на посылке, что выбор изображения — добровольная процедура, а его мотив — индикатор, знак чего-то, что есть в субъекте и что он признает важным. Этот выбор — основа самоидентификации и связанной с ней Я-репрезентации.

Соглашаясь с утверждением о том, что глобальная сеть — это пространство для консолидации идентичности, а не ее фрагментации, как в ранние годы функционирования интернета, мы тем не менее настаиваем, что в какой-то мере это все-таки карнавал. Игровой элемент — неотъемлемая составляющая сетевого пространства. Наряду с выполнением официальных, серьезных функций (деловая переписка, поиск информации научного характера, размещение в сети приказов и других официальных документов для ознакомления населения и т. д.), интернет играет роль проводника неофициальных практик, составляющих человеческую жизнь и поддерживающих человеческие отношения (общение с друзьями, форумы по интересам, знакомства, онлайн-игры и т. д.). Это тот самый бахтинский «второй мир и вторая жизнь» [2, с. 8] по ту сторону официального, двумерность, но сознания не средневекового, а современного. Он так же близок к художественно-образным формам, как и средневековая карнавальная культура, и точно так же как

карнавал происходит на стыке искусства и самой жизни, интернет охватывает виртуальное и реальное. Народный (или даже всенародный) характер празднеств перекликается с интернетизацией общества, учитывая скорость, с которой интернет входит в человеческий быт. Речевые жанры, порожденные фамиллярной карнавальной средой, напоминают специфические речевые явления сетевой среды, с ее лексикой, с ее собственной «площадной бранью», в основе которой зачастую лежит свойственное народным ругательствам анатомизирование и привязка к телесным функциям.

Важно, и это стоит подчеркнуть, что в ходе карнавала отношения в обществе обретали свою изначальную человечность, чистоту, универсализм, свободу от условностей. «Здесь — на карнавальной площади — господствовала особая форма вольного фамиллярного контакта между людьми, разделенными в обычной, то есть внекарнавальной, жизни непреодолимыми барьерами сословного, имущественного, служебного, семейного и возрастного положения. На фоне исключительной иерархичности феодально-средневекового строя и крайней сословной и корпоративной разобщенности людей в условиях обычной жизни этот вольный фамиллярный контакт между всеми людьми ощущался очень остро и составлял существенную часть общего карнавального мироощущения. Человек как бы перерождался для новых, чисто человеческих отношений» [2, с. 13].

В современном мире включение всех людей в глобальное информационное пространство не только возможно и осуществимо, но уже воплощается на практике. Гиперпространство, как и карнавал, становится действительно универсальным, доступным всем и каждому. Например, говоря об инвалидности как о некоей особенности группы людей, препятствующей их социальной интеграции, О. В. Шевкун приходит к мнению, что виртуальная среда — это сфера, в которой возможно преодоление подобных барьеров: аккумуляция и обработка информации основывается на оперировании двоичным кодом и, по сути, канал ввода и вывода информации не должен ограничивать этот процесс, при условии разработки специального программного обеспечения [8]. Эта особенность компьютерно-опосредованной коммуникации позволяет рассматривать интернет как нишу для взаимодействия индивидов и групп в ситуациях, когда непосредственный контакт вызвал бы определенное искажение в передаче информации. Если биологические и социально-демографические характеристики субъекта, его неотъемлемые атрибуты в прямых коммуникативных актах, могут стать причиной предвзятости, формирования стереотипов и предрассудков, то в условиях компьютерно-опосредованной коммуникации эти свойства отходят на второй план, они скрыты, замещены более важными, с точки зрения субъекта, репрезентирующими характеристиками, имеющими знаковое выражение.

Во время средневекового карнавала ношение масок, переодевания не говорили о том, что субъект «жонглирует» идентичностями, скрывает подлинное «Я» за маской-персоной. Наоборот, маскарад предполагал полное раскрытие истинной человеческой природы, ее выход за искусственно установленные границы социальных классов, рангов. Переодевание здесь — лишь средство преодоления этих барьеров, пусть ненадолго, на время карнавала. Это же можно сказать о карнавале виртуальном. На то время, пока

субъект функционирует в виртуальном пространстве как пользователь, «переодевание» помогает ему забыть о тех преградах, которые в реальной жизни можно отнести к факторам отчуждения. Для кого-то это биологические признаки (например, инвалидность), для кого-то — социально-демографические (гендер), для кого-то — имущественные (доход). Как бы то ни было они, как правило, подлежат модификации, поскольку опосредующий характер компьютерной коммуникации позволяет включить карнавальную логику шиворот-навыворот. Так, выбирая себе образ для аватара, субъект освобождается от внешних, неприсущих ему, навязанных извне качеств, иерархических преград, запретов и норм. В чем-то восприятии это внешность — ее мы не выбираем, хотя можем корректировать. В чем-то — социальное положение, место в общественной иерархии. Неспособность сменить его, подняться выше по служебной лестнице, улучшить свой социальный статус компенсируется выбором знака-представителя. При этом собственный образ в сети — это не ширма для психологических комплексов, напротив, маскарадный наряд, раскрывающий истинную сущность субъекта, каковой он видит ее в данный момент. Этот акт позволяет субъекту ощутить себя наравне с другим, не хуже и не лучше, не обделенным привилегиями, не скованным условностями, не страдающим от предрассудков и стереотипов, свободным участником диалога. Когда индивид осознает, что социальный контекст есть не просто обрамление обыденной жизни, а подвижная структура и воздействующая на него, и подвергающаяся воздействию с его стороны, его самооценка сдвигается, из приемника он превращается в активного коммуниканта, из того, кто созерцает жизнь, в того, кто творит ее.

Современный философ С. Жижек в критической статье по поводу выпуска фильма «Аватар» Дж. Кэмерона исследует дилемму человеческого существования в форме аватара в альтернативной реальности [9]. В фильме пользовательский разум подключается к управлению неким созданием — аватаром, специфической телесной оболочкой, вследствие чего главный герой, бывший морской пехотинец, инвалид, использует аватар в качестве субстрата для своего дальнейшего существования в условиях внеземной жизни. Анализируя этот выбор, Жижек констатирует, что «если мы отнимем фантазию у реальности, то реальность потеряет целостность и распадется. Выбор между тем, чтобы или принять реальность, или остаться в фантазии, неверен: если мы действительно хотим изменить или избежать нашей социальной реальности, первое, что мы должны сделать, это изменить наши фантазии, которые помогают нам подстраиваться под реальность... Совершенная фантазия разочаровывает нас именно из-за своего совершенства: оно сигнализирует о том, что в ней нет места для нас, субъектов, которые ее изобрели» [9]. Жижек предсказывает, что последствием такого выбора (остаться в аватаре) будет крайнее разочарование новой реальностью и, можно добавить, этой новой идентичностью — неполноценной заменой реальности. Как фантомные боли поражают людей с ампутированными конечностями, так и у выбравшего альтернативную идентичность останется память об изначальном «Я».

Карнавал играет положительную роль, роль предохранительного клапана для выпуска общественного недовольства в условиях жесткой иерархичности общества, только тогда, когда он ограничен определенными

рамками. Рассматривая идею карнавализации виртуального мира, можно применить это правило к условиям пребывания в аватаре. Уход от реальности, критикуемый Жижекком, не приведет к перманентной эйфории. Эти сеансы должны иметь временные рамки — тогда они помогут подстроиться, адаптироваться к реальности, принять ее несовершенство. Выбор субъекта, его ответственность не стоит переносить на среду, навязывая аксиологический статус карнавалу или сети, ведь оценочная модальность интернета неразрывно связана с личностным выбором.

Так, с одной стороны, интернет — это социальное явление, обладающее несомненной инструментальной ценностью. Обыденное стремление субъекта достичь своей практической цели в сфере производства и обработки информации находит отклик в возможностях, предоставляемых виртуальной сетью. Мы используем ее, чтобы извлечь определенную информацию, увидеть места, где не бывали никогда, пообщаться с коллегой с другого конца земли. Будучи орудием, средством информационного обмена, интернет используется и как медиатор при проецировании собственных ценностей субъекта другим участникам диалога.

Функция проводника может считаться независимой, стоящей особняком в наборе инструментальных характеристик виртуальной сети. Эта функция тесно связана с моральным статусом субъекта интернет-общения. Кастельс утверждает, что интернет зависит от социума, в котором используются его технологии. Раскрывая этот тезис, можно сделать вывод, что в корумпированном обществе есть вероятность столкнуться со злоупотреблением интернет-технологиями, когда остро стоят вопросы нелегального распространения файлов, плагиата, неограниченного доступа детской аудитории к различным типам контента для взрослых. В то же самое время применительно к социуму, где культивируются высокие моральные ценности, остается вслед за Кастельсом констатировать, что сеть «воплощает культуру свободы и личного творчества» [4, с. 8].

С другой стороны, смысл интернета не ограничивается его утилитарной ценностью, связанной с преимуществами инструментальной рациональности. Интернет обладает и неотъемлемой ценностью, будучи пространством свободного самовыражения человека, прибежищем творческих изысканий, вместилищем мудрости, ареной дебатов, достижения консенсуса по любым вопросам жизнедеятельности общества. Поэтому интернет может рассматриваться в качестве своего рода произведения искусства и цениться как такое — как картина или скульптура, как архитектурный объект, как музыкальное произведение, в котором многоголосье не ограничивается додекафонией. Отстранившись от импульса подчинить весь мир своим практическим целям, можно увидеть ценность этого самобытного явления, одного из величайших достижений человеческой мысли, фантома, созданного коллективным человеческим разумом, приобретшего самоценность объекта творения. Такое восприятие интернета, как нам кажется, приблизит его к бахтинской карнавальности, стремящейся к установлению подлинно человеческих, свободных взаимоотношений, или, переиначив слова Гоббса, *ad colloquium omnium cum omnibus* — к диалогу всех со всеми.

ЛИТЕРАТУРА

1. АСМОЛОВ А. Г., АСМОЛОВ Г. А. **От Мы-медиа к Я-медиа: трансформации идентичности в виртуальном мире** // Вопросы психологии. 2009. № 3. С. 3–15.
2. БАХТИН М. М. **Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса**. М.: Художественная литература, 1965.
3. КАМАЛОВА Г. Р. **Идентичность в виртуальном коммуникативном пространстве** // Материалы международной научно-практической социологической конференции «Продолжая Грушина» (М., 11–12 ноября 2010 г.). М.: ВЦИОМ, 2010. URL: http://wciom.ru/fileadmin/наука/konfGr_2010/Kamalova.pdf (дата обращения: 31.03.2014).
4. КАСТЕЛЬС М. **Галактика Интернет: Размышления об Интернете, бизнесе и обществе** / Пер. с англ. А. Матвеева под ред. В. Харитоновой. Екатеринбург: У-Фактория, 2004.
5. ПИРС Ч. С. **Избранные философские произведения** / Пер. с англ. К. Голубович, К. Чухрукидзе, Т. Дмитриева. М.: Логос, 2000.
6. ПРОКУДИН Д. Е. **Проблемы социокультурной адаптации в пространстве компьютерных игр** // Информационное общество. 2013. № 5. С. 59–66.
7. РУДНЕВ В. П. **Прочь от реальности: Исследования по философии текста**. М.: Аграф, 2000.
8. ШЕВКУН О. В. **Информационное пространство: мир без барьеров** // Информационное общество. 2010. № 1. С. 41–45.
9. ZIZEK S. **Avatar: Return of the natives** // New Statesman Online. Published 04 March 2010. URL: <http://www.newstatesman.com/film/2010/03/avatar-reality-love-couple-sex> (дата обращения: 31.03.2014).