

Саморепрезентация и самоактуализация субъекта в виртуальной социальной сети и её роль в структурировании идентичности индивида.

Цуркан Евгений Геннадьевич

Студент (бакалавр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Философский факультет, Кафедра социальной философии, Москва, Россия

E-mail: unigenitum@mail.ru

Почти сразу же с изобретением глобальной сети Интернет в нём стали появляться сотни и сотни сайтов, виной чему была его открытая архитектура, позволяющая каждому желающему пользователю создать свой ресурс. Наряду с тысячами профессиональных и образовательных сайтов, стали формироваться социальные сети, созданные для общения пользователей. Сначала функционал социальных сетей был мизерным: регистрация, отправление и приём сообщений от других пользователей, однако со временем функциональность подобных ресурсов росла, отсеивая устаревшие домены. Современные социальные сети, крупнейшие из которых Twitter, FaceBook, Instagram, LiveJournal, в странах СНГ - Вконтакте и Одноклассники, буквально перевернули представление человека о возможностях интернета. Возьмём, к примеру, наиболее распространённый в России ресурс - «Вконтакте». Его функционал настолько внушителен, что позволяет пользователю, формируя свою страницу, фактически формировать нового виртуального себя, в качестве продолжения (и не только, что будет показано далее) телесного субъекта, представленного в материальном мире. Основными задачами данного исследования является поиск ответов на нижеизложенные вопросы: 1. Что из себя представляет субъект, помещённый в сеть. 2. По каким законам формируется новый виртуальный субъект? 3. Как происходит его репрезентация и актуализация в сети? 4. Насколько он вообще может считаться субъектом, и стоит ли его рассматривать отдельно от субъекта, телесно представленного в материальном мире? 5. Какие описательные концепты можно к нему применить?

1. Субъект. Проблема субъекта является классической в философии. Разработке этой проблемы в основной работе посвящена большая часть, здесь приведены основные выводы.

Во время коммуникации в виртуальных социальных сетях мы имеем дело не с самим человеком, а с набором символов и знаков, с помощью которых он репрезентирован в виртуальном мире, человек просто полагается за этим набором символов. Ради наибольшей прозрачности виртуального субъекта, природу которого мы собираемся обозначить, мы пришли к необходимости дифференцировать само понятие субъекта на четыре части:

1. Субъект для себя - субъект способный на познание, мышление, самопознание и на автономное, свободное телесное существование в материальном мире.

2. Субъект для других - субъект, телесно представленный в материальном мире. Его способность мыслить, познавать и владеть семантическими категориями языка (а не только синтаксическими) полагается, исходя из естественных посылок.

3. Виртуальный квазисубъект в сети для себя - это в гносеологическом плане пустой конструкт, т.к. он не способен на самостоятельное познание, используется в качестве инструмента субъектом первоначальным. В онтологическом плане этот конструкт также не представляет интереса, т.к. хоть он и существует, но его существование не автономно, ведь он является простым продолжением физиологического субъекта, можно сказать, частью его тела или частью его разума. Поэтому такой квазисубъект можно считать излишним, и в данной работе он рассматриваться не будет.

4. Виртуальный квазисубъект в сети для других представляется намного более интересным, т.к. может существовать независимо и автономно от субъекта телесного. Именно его мы и будем подразумевать в дальнейшем, используя термин «квазисубъект».

Такое разделение представляется принципиально важным для обозначения различия между телесным субъектом и виртуальным квазисубъектом. Виртуальный квазисубъект существует независимо от субъекта телесного, хоть и является, в некотором смысле, его «аватаром» или продолжением, но не определяется этой связью.

2. Описание структур построения сетевого субъекта. Квазисубъект жёстко структурирован и фиксирован структурой социальной сети. Какими бы широкими ни были возможности самоидентификации через виртуальные социальные сети, они фиксированы и предвосхищены. Речь идёт о метаморфозе (превращении) существующей личности в виртуальный квазисубъект, представленный в виде последовательности знаков, т.е. ограниченный уже минимум структурой языка.

Но это только первое структурное ограничение такого рода. Индивид в процессе структурализации квазисубъекта уподобляется компьютерной программе. Этот процесс весьма примечателен тем, что, действуя в интернете, он экстраполируется и на реальный мир. Например, после перехода российского образования на ситему ЕГЭ, учителя вынуждены выбирать между обучением знаниям и натаскиванием обучающегося для прохождения тестов. Этот факт может расцениваться как уподобление людей программам. Ведь подобная унификация индивидов, находящихся в процессе социализации, основана на убеждении в том, что компьютеры сегодня могут воспроизводить человеческие мысли и человеческие отношения. В результате, система образования превращается в натаскивание индивида на решение ряда задач (что является основной функцией программы).

Кроме того, квазисубъект весьма жёстко ограничен предложенными графами анкеты: имя, пол, возраст, семейное положение, интересы, образование, карьера - что сводит «личность» человека к его биографической сводке, определённому количеству символов.

3. Способ репрезентации субъекта в сети. Человек, находящийся в социальной сети, вынужден бесконечно подтверждать своё существование, репрезентируя свою жизнь, совершая творческие акты, делая репосты и ставя лайки, главное - попасть в новостную ленту и получить определённое «количество» общественного одобрения (выраженного, опять же, лайками и репостами).

Субъект за его наглядной виртуальной видимостью (пользовательской страницей) только лишь подразумевается, и уж точно создаваемая видимость не обязана быть идентичной этому индивиду. В современном мире возможна ситуация, когда виртуальная видимость полностью заместит и вытеснит сам факт реального события. Например, чтобы показать, что пользователь читает, нужно сфотографировать книгу и выложить фотографию на страницу, читать или не читать, это уже дело пользователя. Из этого можно сделать вывод, что виртуальная саморепрезентация не только способна вытеснять реальную событийность, но и зачастую актуально её вытесняет из действительности индивида.

Источники и литература

- 1) Барт Р. Мифологии. М: Академический проект, 2010.
- 2) Бахтин М. М. Эстетика словесного творчества. М., 1979.
- 3) Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. М., 2009.
- 4) Делёз Ж. Логика смысла. М: Академический проект, 2010.

- 5) Делёз Ж., Гваттари Ф. Анти-Эдип: Капитализм и шизофрения. М., 2007.
- 6) Кастельс М. Галактика Интернет. Екатеринбург, 2004.
- 7) Князева Е. Н. Телесно ориентированный подход в эпистемологии // Эпистемология и философия науки. 2010. № 1. С.42-49.
- 8) Лакан Ж. Имена — Отца. — М., 2005.
- 9) Ланир Дж. Вы не робот. Манифест. М., 2011.
- 10) Лекторский В.А. Эпистемология классическая и неклассическая. М., 2001.
- 11) Маклюэн М. Галактика Гутенберга. М., 2005.
- 12) Назарчук А. В. Сетевое общество и его философское осмысление // Рождение коллективного разума: О новых законах сетевого социума и сетевой экономики и об их влиянии на поведение человека. Великая трансформация третьего тысячелетия. М., 2013. С. 246-262.
- 13) Сартр Ж. П. Бытие и ничто. М., 2000.
- 14) Kuper S. The great middle-class identity crisis//Financial times. 2013.
- 15) Žižek S. The Reality of the Virtual. 2004. [видеолекция].
- 16) Žižek S. Pervert's Guide to Cinema. 2006 [кинофильм, реж. Sophie Fiennes, сц. Slavoj Žižek].