

ИНТЕРНЕТ И ПРОБЛЕМА АНТРОПОЛОГИЧЕСКОЙ ПЕРСПЕКТИВЫ

А. Н. Черняков¹⁾

Р. А. Дунаев²⁾

*¹⁾ Белгородский
государственный
университет*

*e-mail:
chernyakov@bsu.edu.ru*

*²⁾ Белгородский
государственный
университет*

В статье рассматривается проблема определения интернет как культурно-коммуникативного феномена, а также выявляется его антропологическая специфика.

Ключевые слова: интернет, дискурс, виртуальное, субъект.

На сегодняшний день высказывания о возросшей роли коммуникации в современном мире, появлении «информационного» общества, «цифровой» или компьютерной культуры и много другого в том же духе стали привычными. Технические средства, вошедшие в нашу повседневность в конце прошлого века, создали новые возможности для реализации человека и сделали возможным появление новых культурных форм. «Реальность медиа», мир Интернет или виртуальное пространство стали частью той реальности, в которой мы существуем.

Ее появление было связано с целым рядом ожиданий и, прежде всего, свободы, свободы коммуникации (Дж. Барлоу и др.), реанимации изрядно «уставшего» гражданского общества и много другого. Возможность некой альтернативной реальности питала иллюзии целого ряда поколений. Позднее произойдет «отрезвление» и возродившийся скептицизм будет рассматривать Интернет в терминах симулятивности (Ж. Бодрийар), отчужденности или иллюзорности. Образ «дома», совершенной сферы обитания, лишенной недостатков реального мира, сменяется предостережением и недоверием «симулятивной реальности».

В целом, большая часть размышлений по поводу Интернет и сопутствующих темах виртуальности, складывалась в направлениях таких оппозиций, как реальное – виртуальное, реальное – симулятивное, подлинное – вымышленное, истинное – ложное. Общий этический «пафос» подобных высказываний, так или иначе укладывается в схему «хорошо – плохо», и очевидно, безоценочного подхода довольно сложно избежать. Однако необходимость выхода за рамки сложившихся схем, на наш взгляд, очевидна и обусловлена потребностью в критическом анализе феномена Интернет в контексте современной культуры.

Интернет, часто выступающий в роли «общего места» ряда исследований, презентуется как нечто привычное и потому не нуждающееся в определении и исследовании; а, вместе с тем, круг дефиниций, его детектирующий довольно ограничен (виртуальность, коммуникация, симуляция...). По-нашему мнению, подобный «солипсизм» нуждается в ревизии и постановке проблемы исследования Интернет в широкий культурный контекст, рассмотрению данного феномена не только с позиции виртуальности, но символическо-знаковой, а также антропологической природы.

Анализ спектра значений, приписываемых Интернет, позволяет разделить его определения на две группы, в основу деления положив фундаментальный вопрос о том, что является определяющим, техника и технологии или же культура, ее собственная логика развития. В первом случае интернет есть следствие технологической эволюции и сам он определяется как коммуникативная технология. Во втором, интернет – это одна из культурных форм, свойственная культуре постмодерна¹. Несмотря на то, что возник-

¹ Andrei Gornukh. Aesthetics of Internet and Visual Consumption: On the RuNet's essence and specificity. Norderstedt: Books on Demand, 2006. pp. 198-214



новение Интернет лишь отчасти обусловлено развитием технологическим. Культура и ее логика развития привели к появлению столь значимого культурного явления. Поэтому *интернет стоит рассматривать и определять как культурную форму постмодерна, сущностной особенностью которой является ее коммуникативный характер*. Данное определение основывается на том, что коммуникация есть суть культурного феномена интернет.

Что дает нам такое определение интернет, интернет как пространства коммуникации и сосуществования, наложения дискурсов? Прежде всего, возникает возможность и необходимость своеобразного «углубления» этого пространства и потому:

1) Учитывая историческую обусловленность практик коммуникации и шаткость нашего определения интернет, как пространства коммуникации, мы постараемся поместить интернет в более широкий культурно-исторический контекст, укоренить его исторически и попытаться выяснить его *генеалогию*.

Помимо этого, наше движение «вглубь» должно быть дополнено и движением по «поверхности», что предполагает следующее утверждение:

2) Пространство интернет предполагает некую разнокачественность, разделенность составляющих ее элементов, что позволит создать своеобразную *топографию* и *топологию* этого пространства. Эта исследовательская стратегия основывается на структуралистской традиции усмотрения бинарных оппозиций, что в нашем случае сводится к парам означающее – означаемое, вещь – знак, актуальное – виртуальное и проч. Но в соединении с первым исследовательским проектом выходит за рамки структурализма в постструктурализм, основываясь на интуиции, что за структурой и историческими формами коммуникативной практики есть что-то еще, что ранее оставалось скрытым, что можно назвать *топологией* интернет-пространства.

Этот проект может быть описан и с использованием понятия дискурс. Тогда рассмотрение интернет как пространства, поля пересечения и наложения различных дискурсов, будет предполагать усмотрение двух аспектов: синхронического, интернет как «дискурсивная машина» (термин И. Сандомирской)², анализ дискурсивных практик бытующих в интернет здесь и сейчас, что мы соотносим с топологией и топографией; и диахронического, генеалогия или культурная археология интернет пространства.

Последние значения, выстраиваемые нами на основе идей Ж. Лакана, отвечают на вопрос о самой функциональности, и позволяют ее идентифицировать. Напомним, что отнюдь не абстрактный, а совершенно конкретный субъект нуждается в дискурсе как способе восполнить исходную Нехватку, Неполноту бытия с помощью воображаемых образов (по Лакану Воображаемое) и символов/знаков (Символического)³. В этом контексте дискурс есть средство, а интернет действительно поле их разворачивания или «машина» их конфигураций. То есть, у ныне существующей «машины», опять-таки, должны быть предшественники с такой же сутью.

Рассмотрение четырех «эпох» (Античности, Средних веков, Нового времени и Постмодерна) позволяет выявить разные «подходы» к решению проблемы «быть субъектом». Античность осуществляет «практики себя» как непосредственное (насколько это возможно при посредничестве символов) присоединение к Символическому (символическое тело рода – Агора) в мифе. Этот доступ осуществляется с помощью слова и образа (наглядное единение, репрезентация целостности в народном собрании). Тематически практики «собрания себя» локализуются в дискурсе политическом, педагогическом, эротическом.

В Средние века целостность обретается путем обращения к Библии как персонализации Символического и осуществляется посредством слова. Однако «непосредственность» Символического единства сохраняется как апелляция к личному опыту сакрального. Дискурсивно механизм «собрания себя» сосредотачивается в дискурсе религиозном и педагогическом.

² Сандомирская И. Книга о Родине. Опыт анализа дискурсивных практик. – Wiener slawistischer almanach Wien 2001.

³ Лакан Ж. Этика психоанализа. М.: Гнозис, Логос. 2006.



В Новое время практики «собираания себя» приобретают качество отчужденности («картезианский поворот» М. Фуко)⁴ и теряют свою «непосредственность». Символическая проекция целостности субъекта перемещается в книги и автономизируется (у каждого своя «конфигурация» Символического). Единство Я удостоверяемого Книгой (Библией) уже недостаточно (кризис сакральности, который стал предметом изучения (проблематизация этой темы есть указание на процесс) многих ученых начиная с этого времени). Недостаточность компенсируется «эксклюзивностью» (автономизацией) символического целостного образа (литература). Практики авто-субъективации сосредоточены в дискурсах педагогики и политики.

В эпоху Пост-современности практики «собираания себя» вновь эксплуатируют не только слово, но и образ (визуальный характер современной культуры). Происходит своеобразный возврат к «мифу» (речь, конечно же, следует вести о псевдо-мифологии, как искусственно сконструированной, вторичной мифологизации) как преимущественно образной реальности. Но с сохранением и усилением тенденции отчужденности и автономности единого образа себя. Дикурсивные механизмы компенсации травматичности субъекта локализуются в дискурсе *педагогики* (поскольку вхождение в план Символического предполагает познание), *политики* (что также обусловлено дикурсивной природой практик субъективации, фукианская связка знание – власть), *рекламы* (как следствие словесно-образного характера процесса символического преодоления Нехватки).

Очевидно, что способ субъекта «быть» или же быть «субъектом» как чем-то целостным, в указанном перечне практик автосубъективации как никогда ставится под сомнение именно в пост-современности. Интернет как пространство автосубъективации несет несколько иные возможности и предлагает новые перспективы, которые, во многом, еще предстоит оценить.

Субъект интернет пространства может быть идентифицирован как виртуальный, что позволяет дополнить указанные выше характеристики. Так, следует отметить, что сам термин – виртуальное имеет обширный спектр значений. Изначально он носил ярко выраженное антропологическое содержание, фиксировавшее разрыв между сущим и должным. Позднее, в философии Платона и Аристотеля, термин теряет антропологические черты и переходит в область онтологии; начинается традиция рассмотрения виртуального сквозь призму оппозиций реальное – идеальное, а также актуальное – потенциальное. В эпоху средневековья эта традиция сохраняется и развивается в трудах Н. Кузанского и Д. Скота, где виртуальное заключено в оппозиции актуальное – потенциальное, идеальное – действительное. Византийская философия сохраняет значение виртуального как энергии. Новое время подхватывает это значение, но уже как энергии сугубо природной.

В отечественной философии XX века, доминирующими подходами к рассмотрению виртуальности является онтологический (виртуальное как особый род бытия), и психологический (виртуальное как психологическая реальность). Мы исходим из следующего понимания виртуального: виртуальная реальность (реальности) существует, противоположна актуальному, характеризуется качествами автономности и интерактивности.

Вместе с тем, указанные значения термина виртуальное (виртуальная реальность) позволяют утверждать, что на сегодняшний момент существует двойное понимание виртуального: виртуального, трактуемого как онтологическое, к которому мы присоединяемся), и виртуального как симулятивной реальности. Эти позиции в понимании виртуального позволяют сформировать представление о виртуальном субъекте, которое находит отражение в формулировке двух типов виртуального субъекта, что соответствует двум определениям виртуального.

Первый тип соответствует первому определению виртуального. Субъект в данном случае центрирован онтологически, он есть средоточие реальностей, своеобразная скрепа виртуальных вселенных, которые обретают реальность в результате действия волевого акта.

Второй тип соответствует второму определению виртуального как симулятивного. Этот субъект определяется в поле социального и проявляется в совокупности социальных практик, он оказывается децентрированным социально, «мозаичным», складывающимся из практик (социальных или дикурсивных), но, несмотря на это его реальность не отри-

⁴ Фуко М. Герменевтика субъекта. – СПб.: Наука, 2007.



цается. Субъекта этого типа можно определить как «комбинатора отдельных объективных элементов, растворяющего себя в контексте их процессов и соединений».

Сравнение выделенных нами типов в аспекте их бытийственного статуса (на основе концепций Ж. Делеза и М. Фуко) позволяют сказать, что искомый нами виртуальный субъект отождествим с делезовским «субъектом поверхности». Его онтологический статус раскрывается в категориях становления, сингулярности, структуры, смысла и ряда других.

Отождествление субъекта с сингулярностью приводит к избеганию всякой иерархичности человека и бытия, следует говорить не о взаимодействии, а о наложении и пересечении, совпадении. Человек (субъект) случайное пересечение сингулярностей. Точка нестабильности, провоцирующая нестабильность ради нее самой, где цель уже содержит результат. Таков же и субъект: «Стоик-мудрец «отождествляется» с квази-причиной; он располагается на поверхности, на прямой линии, пробегающей поверхность, или, точнее, в случайной точке, блуждающей по самой этой линии. Мудрец подобен стрелку из лука...Здесь мудрец ожидает события. Он, так сказать, понимает чистое событие в его вечной истине – независимой от его пространственно-временного осуществления – как то, что всегда вот-вот произойдет или уже произошло на линии Зона... Отождествляя себя с квази-причиной, мудрец хочет «дать тело» бестелесному эффекту, поскольку эффект присущ причине...Но как бы мог мудрец быть квази-причиной бестелесного события и потому желать его воплощения, если бы событие уже не находилось в процессе производства...»⁵.

Событие – это то, к чему стремится и чем живет, а точнее в чем, находится субъект поверхности. Событие не то, что происходит, оно вне Хроноса: «скорее, оно внутри того, что происходит, – чистое выраженное. Оно подает нам знаки и ожидает нас...событие – это то, что должно быть понято, на что направлена воля и что представлено в происходящем»⁶. Событие «сориентировано» на осуществление, можно сказать, что оно требует воплощения в настоящем: «любое событие подразумевает момент собственного осуществления в настоящем, когда оно воплощается в положении вещей, в индивидуальности или личности – момент, который мы обозначаем, говоря: «И вот наступил момент, когда...». Будущее и прошлое события разворачиваются именно по отношению к этому определенному настоящему и с точки зрения того, что его воплощает. Но с другой стороны, есть будущее и прошлое события самого по себе, отделенного от всякого настоящего, свободного от всех ограничений положения вещей, безличного и до-индивидуального... У такого события нет иного настоящего, кроме настоящего того подвижного момента, который его представляет, который всегда разделен на прошлое-будущее и формирует то, что мы назвали контр-осуществлением»⁷.

Такое понимание события как двойственного кажется довольно странным, если первое вполне обычно – событие как граница разделяющая прошлое и будущее; то второе событие смещает фокус рассмотрения на уровень сингулярностей. За сериациями вещей и слов, а также за действующим субъектом возникают номадические сингулярности, своим сплетением образуя особые события вне настоящего. Также события сравнимы с действием виртуальных частиц в физике, действие которых настолько быстротечно, что оно или уже свершилось, или еще свершиться. Действительно «контр-осуществление», такое осуществление, которое не предполагает длительности. Что также для нас важно, в таком событии не фигурирует личность, это до личный уровень существования: «события – это провал настоящего, время без настоящего, с которым у меня нет связи, и в направлении которого я неспособен проецировать себя»⁸. Всегда есть двое: осуществление и контр-осуществление; равные событию, происходящему в глубине, и событию поверхности. Между ними есть определенное противоречие – противоборство, одно отменяет другое.

Субъект находит себя в событии, но также сопровождает это языковым выражением. Язык порождается событием. В тоже время, язык указывает на субъекта. Произнесение «Я» есть акт говорения, который указывает на присутствие субъекта.

⁵ Делёз Ж. Логика смысла: Пер. с фр. – Фуко М. *Theatrum philosophicum*: Пер. с фр. – М.: «Раритет», Екатеринбург: «Деловая книга», 1998. – 480с. – С. 195-196.

⁶ Там же. – С. 198.

⁷ Там же. – С. 200-201.

⁸ Там же. – С. 201.



Субъект у Фуко конституируется, преимущественно, с помощью категории практики, что не позволяет прийти к базовому для нас противопоставлению актуальное – виртуальное и, соответственно, определить его как виртуального.

Онтологические основания эксплицированного нами виртуального субъекта могут быть определены следующим образом: это элемент системы-структуры, под которой понимается как сущее, так и слово о сущем, то есть теория.; виртуальный субъект децентрирован, что соответствует ускользанию от определенности, в том числе и самоопределенности; в качестве элемента структуры субъект осуществляет коммуникации серий структуры, их разделения и соединения, а также «ветвления»; виртуальный субъект (субъект поверхности) обеспечивает распределение сингулярностей между сериями; а также наделяет смыслом (сообщает смысл) каждой из серий.

Субъект с проблематичным Я, коллаж, человек собранный из осколков – сингулярностей. Вот чем является виртуальный субъект. И если вначале вслед за Делезом он мог быть определен как «Homo natura» (или же, что более согласуется с нашей позицией – человек децентрированный онтологически), то теперь как «Homo historia», так как идентификация достигается через примеривание «масок», их головокружительную смену. Подлинным трикстером может быть только виртуальный субъект, тот который умеет совмещать несколько реальностей, планов бытия, социальных ролей и т.п. Этот субъект не прикасается к истории, не изучает ее, а живет ею и в ней.

В данном случае слово «живет» следует понимать не только как проживает, но и как создает. Так как желание создает реальность, как и ранее мы определяли, воля-желание делает актуальными те «вселенные» индивидуальностей, на которые оно направлено. И это именно реальность, а не мир фантазмов или неких психических явлений: «если желание производит, оно производит реальное. Если желание производительно, оно может быть таковым только в реальности, производя реальность. Желание является совокупностью пассивных синтезов, которые прорабатывают частичные объекты, потоки и тела, которые функционируют в качестве производственных единиц. Из них вытекает реальное, оно есть результат пассивных синтезов желания как самопроизводства бессознательного»⁹. Соответственно столь же реален и объект желания и субъект. Реальность виртуального субъекта, таким образом, не ставится под сомнение.

Функциональный аспект рассмотрения проблемы антропологии виртуальной реальности приводит нас к необходимости выделения двух основополагающих антропологических типов: субъекта виртуального и субъекта не виртуального. Первый всегда ускользающий, противящийся любой определенности, записи и кодированию. Второй стабилен и определен, кодирован и территориализован. Виртуальный субъект оперирует сингулярностями и образован ими, он есть их случайное пересечение. Субъект не виртуальный действует на уровне абстрактностей и статистических систем, которые отторгают сингулярности в пользу абстрактного множества. Виртуальный субъект связан с желанием, которое раскодировано и детерриторизировано, вне вытеснения и сублимации, без преград и ограничений. Не виртуальный производит инвестирование желания в инструменты его же подавления. Направляет желание на установление территориализации и аксиоматики, заставляет его работать над своим же угнетением. Один всегда индивидуален и противится любого объединения. Другой коллективен и становится собой только в социуме. Виртуальный субъект не нуждается в цели и ее рационализации, а так же обосновании, может рассматриваться как содержащий цель в себе самом.

Таким образом, понимание виртуального как онтологического, конституируемое принципом полионтичности, качествами автономности и интерактивности; а также виртуального как симулятивной реальности (симулякр), позволяет дать два определения виртуального субъекта: 1. Он есть средоточие реальностей, своеобразная скрепа виртуальных вселенных, которые обретают реальность в результате действия волевого акта; 2. Этот субъект определяется в поле социального и проявляется в совокупности социальных практик. Он «комбинатор отдельных объективных элементов, растворяющий себя в контексте их процессов и соединений».

⁹ Делез, Ж., Гваттари, Ф. Анти-Эдип: Капитализм и шизофрения / Ж. Делез, Ф. Гваттари; пер. с франц. И послесл. Д. Кралечкина; науч. ред. В. Кузнецов. – Екатеринбург: У-Фактория, 2007. – 672 с. – С. 49.



Онтологический статус виртуального субъекта раскрывается в категориях становления, сингулярности, структуры, смысла и ряда других. Его бытийственные основания сводятся к следующему: 1. он элемент системы-структуры, под которой понимается как сущее, так и слово о сущем, то есть теория; 2. виртуальный субъект децентрирован, что соответствует ускользанию от определенности, в том числе и самоопределенности; 3. в качестве элемента структуры субъект осуществляет коммуникации серий структуры, их разделения и соединения, а также «ветвления»; 4. виртуальный субъект (субъект поверхности) обеспечивает распределение сингулярностей между сериями; 5. также наделяет смыслом (сообщает смысл) каждой из серий.

Виртуальный субъект может быть охарактеризован как всегда ускользающий, противящийся любой определенности, записи и кодированию. Субъект который оперирует сингулярностями и образован ими, есть их случайное пересечение. Он всегда индивидуален, сам по себе и противится любого объединения, то, что можно назвать частичностью. Виртуальный субъект как субъект поверхности, персонификация тела без органов, не нуждается в цели и ее рационализации, а так же обоснования. (Без)цельность как невозможность артикуляции цели, так и сущностная без-цельность, отсутствие цельности, децентрированность.

Список литературы

1. Andrei Gornyxh. Aesthetics of Internet and Visual Consumption: On the RuNet's essence and specificity. Norderstedt: Books on Demand, 2006.
2. Сандомирская И. Книга о Родине. Опыт анализа дискурсивных практик. – Wiener slawistischer almanach Wien 2001.
3. Лакан Ж. Этика психоанализа. М.: Гнозис, Логос. 2006.
4. Фуко М. Герменевтика субъекта. – СПб.: Наука, 2007.
5. Делёз Ж. Логика смысла: Пер. с фр. – Фуко М. *Theatrum philosophicum*: Пер. с фр. – М.: «Раритет», Екатеринбург: «Деловая книга», 1998.

INTERNET AND THE PROBLEM OF ANTHROPOLOGICAL PERSPECTIVE

A. N. Chernyakov¹⁾

R. A. Dunaev²⁾

¹⁾ *Belgorod State University*

e-mail:
chernyakov@bsu.edu.ru

²⁾ *Belgorod State University*

The article discusses the problem of defining the Internet as a cultural and communicative phenomenon and also its anthropological perspective is observed.

Key words: Intern et, discourse, virtual, subject.