

1. Газин А. Певец индустриализации // Корреспондент. 2011. № 35 (472).
2. Маклюен М. Понимание медиа: внешнее расширение человека. М.: Кучково поле, 2011.
3. Малькова Л. Ю. Современность как история. Реализация мифа в документальном кино. М.: Материк, 2001.
4. Раззаков Ф. И. Гибель советского кино. Интриги и споры. 1918–1972. М.: Эксмо, 2008.
5. Смирнов И. П. Видеоряд. Историческая семантика кино. СПб.: Петрополис, 2009.
6. Хренов Н. А. Образы великого разрыва. Кино в контексте смены культурных циклов. М.: Прогресс-Традиция, 2008.

А. И. Шипицын

Компьютерные социальные сети в контексте виртуализации жизненного пространства

УДК 316.33

Дается определение понятию «компьютерная социальная сеть», выявляется сущность и роль данной формы межсубъектного взаимодействия в соотношении с явлением виртуализации действительности. Глобальный процесс виртуализации жизненного пространства человека обосновывается в качестве основной характеристики современной культуры. Анализируется распространенная в социальной сети практика визуальной самопрезентации субъекта. Делаются выводы о формировании в современном мире виртуального способа культурного бытия, выражением которого является феномен компьютерных социальных сетей.

Ключевые слова: компьютерная социальная сеть, виртуализация жизненного пространства, современная культура, самопрезентация, Интернет.

A. I. Shipitcin. The computer social networks into the context of the virtual life space

The definition of the conception “computer social network” is given, the essence and role of this form of subject interaction according to the phenomenon of virtualization of reality are described. Global process of virtualization of individual living space is based as the main characteristic of modern culture. Practice of individual visual self-presentation that is widespread in social network is analyzed. Some conclusions are made about formation of virtual way of cultural objective reality expressed by the phenomenon of computer social network in modern world.

Key words: computer social networks, virtualization of life space, modern culture, self-presentation, Internet.

Широко распространенные в настоящее время термины «социальная сеть» и «виртуальность», ставшие достоянием обывденного сознания человека, нередко употребляются во всевозможных контекстах и смыслах. С одной стороны, различные коннотации свидетельствуют о слабой осведомленности большинства людей по данным вопросам, с другой стороны, отсутствие четко обоснованного и однозначного толкования этих терминов лишней раз подтверждает утрату статуса принадлежащих исключительно сфере Интернета. Не ограничиваясь информационно-технологической составляющей, они становятся метафорой реальности, позволяющей определить контуры реалий культурологического, социально-философского, антропологического порядка, с которыми столкнулся человек в XXI в. и изучение которых наиболее актуально.

Словосочетание «социальная сеть» впервые было введено в научный оборот в 1954 г. социологом Джеймсом Барнсом, но массовое распространение (не только среди ученых-социологов) получило в начале 2000-х гг. с развитием интернет-технологий. Следовательно, можно выделить две пересекающиеся трактовки социальной сети – как социальной структуры и ее специфического интернет-варианта. В русле социологического подхода концепт исследован в большей степени (изучение структуры социальных объектов активно ведется в социологии с 50-х гг. XX в.), в то время как проблематика интернет-

сообществ является недостаточно изученной в отечественной теории культуры, ни на уровне концептуального анализа, ни с эмпирической точки зрения. Безотносительно к направлению исследования под социальной сетью понимается «социальная структура, состоящая из множества агентов (субъектов – индивидуальных или коллективных, например индивидов, семей, групп, организаций, сообществ) и определенного на нем множества отношений (совокупности связей между агентами, например знакомства, дружбы, сотрудничества, коммуникации)» [3:4].

Компьютерная социальная сеть представляет собой интерактивный, многопользовательский веб-сайт, предоставляющий возможность идентификации (регистрация, создание личной страницы, профиля и т. п.), создания социальных связей (добавление в «друзья», в «список контактов»), отслеживания действий членов собственного окружения. Примером подобных сайтов, выступающих в качестве платформы для общения, поиска людей, получения информации, развлечений, являются международные социальные сети Facebook, MySpace, их российские аналоги «ВКонтакте», «Одноклассники», «Мой мир» и др. Важность исследования данного феномена продиктована, на наш взгляд, очевидным, но неоднозначным влиянием компьютерных социальных сетей на человека, общество и культуру, необходимостью понимания особенностей нового способа существования индивида в техногенной информационной среде, для которого характерно формирование и распространение особого типа поведения, общения, мировоззрения, мироощущения, местоположения.

Окружающая действительность, опосредованная экраном и многочисленными образами, воспринимается сегодня как множественность реальностей и постигается, в основном, через репрезентации, которые зачастую являются первичным опытом по сравнению с актуальным жизненным миром индивида, что во многом обусловлено медиатизацией культуры. Мир для субъекта стал таким, каким он его себе воображает или творит, как в случае с компьютерными социальными сетями. Миллионы людей ежедневно тратят несколько часов своей жизни на посещение социальных сетей, причем эта практика стала настолько распространенной и всеохватной, что расценивается

многими как привычный, неотъемлемый, порой обязательный атрибут повседневного бытия. На этом фоне нам представляется, что подобная форма межсубъектного взаимодействия выражает одну из важных особенностей современной культуры: виртуализацию жизненного пространства современного человека. Налицо сдвиг социальной активности в сферу Интернета. В социальной сети индивид не просто общается, но и работает, играет, творит, учится, отдыхает, знакомится, дружит, влюбляется¹. Таким образом, в результате технического преобразования среды обитания изначально заданная природой и дополненная культурой реальность замещается на искусственно созданное виртуальное пространство, что обуславливает денатурацию общества и человека – их отдаление от подлинных естественных оснований и уход в область инфотехнобытия.

Выступая в роли наглядного проявления тенденции виртуализации базовых элементов современной культуры², компьютерная социальная сеть в то же время расценивается нами и как ведущий фактор этого процесса, поскольку ведет к дезактивации и формализации естественных общественных связей, вытеснению и замене их суррогатом электронного сообщества. В этом пространстве актором является не реальный человек, а его моделируемый виртуальный образ, что в совокупности образует новый способ культурного бытия, в котором происходит смещение границ естественного и искусственного миров. Говоря о виртуальности современной культуры, Г. Л. Тульчинский отмечает: «Речь идет о глобальной и радикальной трансформации не только процессов коммуникации, а самого образа жизни, способов ее

¹ Центральное место в творчестве российского писателя Виктора Пелевина занимает тема виртуальных технологий, симуляции реальности, иллюзорности окружающего мира и проблем его адекватного восприятия. Так, в рассказе «Акико» им описывается коммуникация пользователя с веб-сайтом, специализирующемся на киберсексе. См.: Пелевин В. О. Диалектика Переходного Периода из Ниоткуда в Никуда. Избранные произведения. М.: Эксмо, 2004. 352 с.

² Автор монографии «Виртуализация общества» Д. В. Иванов определяя логику виртуальной реальности как замещение реальных вещей и поступков образами-симуляциями, выявляет такое замещение в основных институциональных сферах: экономике, политике, науке, искусстве, семье. См.: Иванов Д. В. Виртуализация общества. Версия 2. 0. СПб.: Петербургское Востоковедение, 2002.

осуществления, о новом понимании и даже ощущении человеком мира, своего места в нем...» [10:87].

Мы убеждены, что новый вектор трансформации культуры – ее «виртуализацию» – не следует ограничивать феноменом геймерства, переходом основных видов деятельности в пространство виртуальных сетей или масштабной компьютеризацией общества, выступающих, на наш взгляд, не только в качестве причин, но и в роли индикаторов глобальных системных изменений. Несомненно, масс-медиа, Интернет, информационно-коммуникационные технологии разрушают привычную картину мира с наибольшей быстротой, трансформируя мировосприятие человека в сторону многомирной, многовариативной, мозаичной, зрелищно-игровой реальности. В результате этого жизнь индивида, ориентированного на экран, продлевается, расширяется, приращивается искусственными моделями, пустыми яркими образами, суггестивными смыслами. Авторское определение содержания процесса виртуализации строится на его несводимости исключительно к манипуляциям в рамках новейших IT-разработок или медиасреде как обязательным компонентам, а предполагает рассматривать данный процесс в более широком ключе, признав за последними статус главного канала трансформации социальной реальности. Под виртуализацией в таком случае следует понимать процесс субституции различных элементов культуры, включая человека, их условным подобием, искаженными копиями, виртуальными аналогами, лишенными субстанции, устойчивого твердого ядра, реального. Славой Жижек проводит оригинальное сравнение: «Точно так же, как кофе без кофеина пахнет и имеет вкус кофе, не будучи при этом настоящим кофе, так и Виртуальная Реальность переживается как реальность, не будучи настоящей» [4:169]. В определенном смысле мир данности исчезает. «В современных условиях образы, создаваемые социальными институтами, зачастую противоречат реальной деятельности социальных институтов. Образ далек от реальности и выражает мнимую, ложную реальность, что приводит к формированию виртуальной квазиреальности» [9:41]. Метафорично эту особенность культуры можно выразить следующим образом: когда сталкиваешься с изнанкой, то

понимаешь, что механизмы и пружины, которые ты ожидал увидеть, либо не работают, либо вовсе отсутствуют.

Виртуализация – это своего рода мутация первоначальных, привычных форм в сторону симуляции, кажимости, образности, которая зачастую (но не всегда) сопровождается дематериализацией или развеществлением, и, как мы предполагаем, является общей чертой современного этапа развития культуры. Пользователь социальной сети, визуально маркированный аватаром и никнеймом (псевдоним), являет собой наглядный тому пример. Отсутствуя телесно, личность в социальной сети присутствует повсюду и нигде конкретно. Такой деонтологизированный субъект находится в лиминальном состоянии: он располагается между полюсами актуального и идеального, и лишь частично соотносится с реальным хозяином страницы, зарегистрированным в социальной сети, обладающим индивидуальным набором присущих ему черт, свойств, характеристик. Специфический способ виртуального бытия индивида можно определить как своего рода промежуточный уровень, отклонение от подлинного состояния, сумму случайных эффектов, возникающих в процессе циркуляции информации и замещающих настоящую сущность. Иными словами, участник новой социальности – это не живой человек, а виртуальная личность, представленная гомоморфным образом реального субъекта. Поэтому в пространстве социальной сети мы имеем дело с искаженной копией, видимостью индивида, совокупностью отдельных актуальных качеств, в то же время перед нами недовоплощенный проект самого себя, попытка смоделировать идеальную личность, результатом которой является рафинированный двойник, искусственно наделенный положительными признаками. В навязчивом стремлении членов электронного социума заниматься самоконструированием и самопрезентацией прослеживается, на наш взгляд, сосуществование двух противоположных интенций. Первая заключается в желании человека реконструировать целостность своей личности, которую он утратил в объективной реальности, что часто расценивается психологами как поиск идентичности. Однако мы склонны считать, что человек не просто воссоздает стабильность, пытается обрести целостность различных Я-образов, наиболее полно выражающих его сущность, а

скорее моделирует себя как актора нового информационно-коммуникационного пространства. Российский философ Л. В. Щеглова отмечает, что идея выражения подлинности своего существования осталась завоеванием эпохи модерна. Эстетика сменившего его постмодерна демонстрирует новую культуру «маски и причуд», в центре которой стоит гедонистически-хаотический человек с требованиями «принципа удовольствия» взамен требований «принципа реальности» [11:34].

Поэтому нам видится, что в активной практике создания виртуального образа, отличающегося повышенной лабильностью, преобладает вторая интенция: устремленность к бесконечному карнавалу переодеваний, смены масок, примерок на себя различных социальных, гендерных, возрастных, профессиональных ролей, имеющая множество мотивов. Так или иначе, источником символической самопрезентации личности, бесконечной смены образов является неудовлетворенность человека своей реальной идентичностью (зачастую бессознательная), состоящая в неприятии человеческим «Я» самого себя, в разрыве между сущностью человека и ее выражением. Сложность решения задачи смоделировать идеальную, с позиции зарегистрированного пользователя, личность заключается в том, что «... в ситуации ускоренных и бесконечных метаморфоз культуры, фактически осуществлённой идеи ризоматичной культурной реальности идеал не просто видоизменяется, и даже не просто отсутствует, он, скорее, может быть каким угодно и иметь сколько угодно вариаций» [8:313].

Еще задолго до появления компьютерных социальных сетей известный французский философ Жан Бодрийяр описал *modus vivendi*, распространенный в этом пространстве, точно уловив специфическую черту существования человека в культуре последней четверти XX в. «Каждый ищет свое обличье. Так как более невозможно постичь смысл собственного существования, остается лишь выставлять напоказ свою наружность, не заботясь ни о том, чтобы быть увиденным, ни даже о том, чтобы быть. Человек не говорит себе: я существую, я здесь, но: я видим, я – изображение, смотрите же, смотрите! Это даже не самолюбование, это – поверхностная общительность, разновид-

ность рекламного простодушия, где каждый становится импресарио своего собственного облика» [2:37].

Открытым остается важный вопрос причин и оснований огромной популярности компьютерных социальных сетей, глубокой вовлеченности большого числа пользователей разных возрастов и профессий в новую форму межсубъектного взаимодействия, длительного пребывания в пространстве электронного социума. Мы считаем, что утилитарные, развлекательные или познавательные возможности имеют второстепенное значение и не могут служить адекватным объяснением масштабной экспансии социальных сетей в повседневную реальность индивида. Данные сайты следует рассматривать в качестве убежища, укрытия от неопределенности и противоречий современного общества, с помощью которых человек обретает иллюзию целостности, простоты и гармонии.

Социокультурная реальность отчетливо демонстрирует признаки аномии. Провал проекта Просвещения, «скептицизм по отношению к мета-нарративам», дискредитация и выхолащивание содержания некогда наиболее важных ценностей и идеалов вкупе с потребительской идеологией капиталистической системы привели к социальной дезинтеграции и разобщенности, отчуждению и атомизации индивида, кризису идентичности. Образовавшийся душевный вакуум провоцирует, в свою очередь, появление многочисленных психических расстройств и неврозов, таких как депрессия, ангедония, социопатия, алармизм и т. д. Центральной приметой современности, на которую указывает З. Бауман, является мучительный поиск целей, при наличии огромного набора возможностей. «Когда не существует высшего ведомства, присматривающего за порядком в обществе и охраняющего границу между правильным и неправильным, мир становится огромным набором возможностей: контейнером, до краев заполненным бесчисленным множеством еще не обнаруженных или уже упущенных возможностей» [1:69]. Все это также рождает чувство безвременья, потерянности и опустошенности.

Таким образом, актуализация неопределенности в современном состоянии вступает в конфликт с фундаментальной установкой сознания на стабильность и самосохранение. Одним из следствий децен-

трации реальности становится стремление «сбежать» от нее, обнаружить сферу, где риски не имеют фатальной значимости для личности. Единственной областью, где оказывается возможным воссоздать былую определенность и соразмерность реальности масштабу человеческой личности оказывается виртуальное пространство – пространство социальной сети. Вероятно, это обусловлено психическими установками индивида на выбор более легкого способа решения проблемы с наименьшими затратами и наибольшей эффективностью. Именно поэтому он идет по пути конструирования собственного виртуального микрокосма, что стало возможным благодаря развитию информационных технологий, которые позволяют не просто воссоздать желаемую стабильность, но моделировать себя в качестве участника другой, искусственной реальности. Однако из-за возникающего дефицита времени такая форма эскапизма снижает интенсивность, либо вообще элиминирует культуротворческую деятельность человека, необходимость преобразования мира. Фактически получается замкнутый круг. Существующая социокультурная среда по многим причинам не удовлетворяет субъекта и не соответствует идеальным представлениям, что в принципе является нормой и характерно для любого этапа его развития как естественно-исторического существа и для любой культурно-исторической эпохи. Соответственно, для снятия данной проблемы индивид должен либо перманентно пытаться адаптировать окружающий мир под себя, либо самому адаптироваться к изменяющимся условиям существования. Вместо этого современная медиакultura предлагает другое решение, способствующее преодолению духовной изоляции человека и гармонизации индивидуального бытия: компьютерные и телекоммуникационные технологии. Так, компьютерные социальные сети, обладая большим потенциалом конструирования новой социальной реальности, замещают настоящую (первичную), которая по-прежнему остается проблемной, а относительно искусственной среды обитания социальной сети – еще более несовершенной.

Отсюда можно сделать вывод, что пролиферация виртуального в жизненном пространстве индивида – это общая характеристика современной культуры. В то же время данный процесс представляет со-

бой реакцию на вызовы эпохи, в некотором роде проявление гомеостаза, стремления культуры к стабильности в условиях потери равновесия. «Почему у нас так популярны “Одноклассники. ru”? Потому что воображаемыми отношениями детства и отрочества забивается пустота взрослой жизни», – пишет отечественный социолог Алексей Левинсон [7:175]. Компьютерные социальные сети, объединяя людей на уровне образов, эмоций, рефлексов, позволяют осознать их взаимосвязь, сопричастность и единство, что в целом конгруэнтно логике процесса глобализации различных областей культуры.

Важно, что сетевая структура новой формы жизни, реализуемой в виртуальном пространстве, предполагает первостепенное значение конфигурации и количества связей, которыми обладает пользователь. Непосредственно «друзья» больше не играют определяющей роли в жизни человека, превратившись в легко заменяемые субъекты, используемые в качестве украшения своей личности и не представляющие достаточной ценности, чтобы ими дорожить. Если ранее индивид идентифицировал себя со своим ближайшим окружением и не имел серьезного опыта общения с другими людьми, то теперь важны не сами элементы, а связи и отношения.

Таким образом, для изучения современной культуры, в которой фальшивые, мнимые отношения вытесняют подлинные и нефальсифицированные, а подделки, иллюзии, суррогаты становятся важнее действительных дел, настоящих чувств, реальных достижений, представляется полезным использовать понятие виртуальности. Особенность предложенного нами варианта определения феномена виртуальности состоит в органическом сочетании двух смыслов – информатизация/компьютеризация и симуляция/дематериализация, которые не следует противопоставлять друг другу, ввиду того, что технологический и социальный аспекты культуры существуют не изолированно, а находятся в тесной взаимосвязи. Сегодня мы можем уверенно констатировать, что в XXI в. вызовы глобального процесса виртуализации стали особенно очевидны, учитывая, что многие сферы социальной реальности оказались жертвами его экспроприации. Экономическая, политическая, научно-образовательная области человеческой деятельности, пространство художественных практик демонстрируют

виртуальную природу своего существования. Представляется верной оценка «культуры реальной виртуальности» как доминанты современного мира, данная М. Кастельсом: «Мы действительно живем в условиях культуры, которую я <...> обозначал как “культуру реальной виртуальности”. Она является виртуальной, поскольку строится, главным образом, на виртуальных процессах коммуникации, управляемых электроникой. Она является реальной (а не воображаемой), потому что это наша фундаментальная действительность, физическая основа, с опорой на которую мы планируем свою жизнь, создаем свои системы представительства, участвуем в трудовом процессе, связываемся с другими людьми, отыскиваем нужную информацию, формулируем свое мнение, занимаемся политической деятельностью и лелеем свои мечты. Эта реальность и есть наша реальность. Вот что отличает культуру информационной эпохи: именно через виртуальность мы в основном и производим наше творение смысла» [6:227].

Таков абрис настоящего этапа развития культуры, однако, наиболее радикальные сдвиги, возможно и менее заметные, происходят сегодня не в перечисленных сферах общественной жизни, а в антропологической плоскости, затрагивая непосредственно человека, его природу, способ существования и восприятия окружающей действительности, последствия которых в полной мере заявят о себе в ближайшем будущем. Центральную роль в глобальном процессе виртуализации жизненного пространства играют компьютерные социальные сети.

-
1. Бауман З. *Текущая современность*. СПб.: Питер, 2008.
 2. Бодрийяр Ж. *Прозрачность зла*. М.: Добросвет, Изд-во КДУ, 2012.
 3. Губанов Д. А., Новиков Д. А., Чхартишвили А. Г. *Социальные сети: модели информационного влияния, управления и противоборства* / под ред. чл.-корр. РАН Д. А. Новикова. М.: Изд-во физико-математической литературы, 2010.
 4. Жижек С. *Кукла и карлик: христианство между ересью и бунтом*. М.: Европа, 2009.

5. Иванов Д. В. Виртуализация общества. Версия 2.0. СПб.: Петербургское Востоковедение, 2002.
6. Кастельс М. Галактика Интернет: размышления об Интернете, бизнесе и обществе. Екатеринбург: У-Фактория, 2004.
7. Левинсон А. «Россия для...» // Неприкосновенный запас. 2011. № 6(80).
8. Саенко Н. Р. Поиск человека в сети // Личность и общество: проблемы философии, психологии и социологии: сборник статей Международной научно-практической конференции. Пенза: Приволжский Дом знаний, 2010.
9. Сивирин Б. С. Социальная квазиреальность или виртуальная реальность // Социс. 2003. № 2. С. 39–44.
10. Тульчинский Г. Л. Постчеловеческая персонология. Новые перспективы свободы и рациональности. СПб.: Алетейя, 2002.
11. Щеглов В. В., Щеглова Л. В. Методологические основы культурологии в настоящем и будущем // Известия Волгоградского государственного технического университета: межвуз. сб. науч. ст. 2005. № 6 (15).