



УДК 316.6

DOI 10.52575/2712-746X-2022-47-2-394-398

Противопоставление самопрезентации и анонимности как аспектов телесности *homo virtualis*

Сильченко В.Ю.

Белгородский государственный институт искусств и культуры
Россия, 308033, г. Белгород, ул. Королева, 7
E-mail: Ermak95@list.ru

Аннотация. Рассмотрена виртуальная телесность человека как единство и противоборство стремлений к самопрезентации и анонимности в виртуальном пространстве. В рамках данной темы был произведен краткий обзор и анализ исследований, посвященных полностью или частично данным аспектам виртуальной телесности. Как результат анализа были выявлены точки соприкосновения исследуемых аспектов друг с другом, отмечена противоречивость их совместного существования как в рамках конкретного виртуального тела, так и в рамках границ того или иного виртуального пространства. Выявлено состояние суперпозиции виртуальной телесности, характеризующаяся взаимопроникновением исследуемых аспектов и нивелированием степени отчуждения от собственного тела, отмечена ключевая коммуникативная роль виртуального тела.

Ключевые слова: виртуальное пространство, виртуальное тело, конвенционное тело, аватар, самопрезентация, анонимность, симулякр, коммуникация.

Для цитирования: Сильченко В.Ю. 2022. Противопоставление самопрезентации и анонимности как аспектов телесности *homo virtualis*. NOMOTHETIKA: Философия. Социология. Право, 47 (2): 394–398. DOI: 10.52575/2712-746X-2022-47-2-394-398

Opposition of Self-presentation and Anonymity as Aspects of the *Homo Virtualis* Body

Vladimir Y. Silchenko

Belgorod State University of Arts and Culture
7 Koroleva St, Belgorod 308033, Russia
E-mail: Ermak95@list.ru

Abstract. The article deals with the virtual corporality of a person as a unity and confrontation of the desire for self-presentation and anonymity in the virtual space. Within the framework of this topic, a brief review and analysis of studies devoted in whole or in part to these aspects of the virtual corporality was made. As a result of the analysis, the points of contact of the studied aspects with each other were identified, the inconsistency of their joint existence was noted both within a specific virtual body and within the boundaries of a particular virtual space. The state of the superposition of virtual corporality is revealed, characterized by the interpenetration of the studied aspects and the leveling of the degree of alienation from one's own body. The key communicative role of the virtual body is noted.

Keyword: virtual space, virtual body, conventional body, avatar, self-presentation, anonymity, simulacrum, communication.

For citation: Vladimir Y. Silchenko. 2022. Opposition of Self-presentation and Anonymity as Aspects of the *Homo Virtualis* Body. NOMOTHETIKA: Philosophy. Sociology. Law, 47 (2): 394–398 (in Russian). DOI: 10.52575/2712-746X-2022-47-2-394-398

Введение

Начиная со второй половины XX века человеческая телесность и ее преобразования являются предметом интереса многих научных сфер. Получивший массовое распространение в 90-е годы прошлого столетия Интернет уже стал неотъемлемой частью современного мироустройства, а развитие цифровых технологий позволяет по-новому взглянуть на специфику человеческой телесности в виртуальном пространстве, вычленив ее неотъемлемые составляющие, характеризующие телесность как принадлежность к т.н. *Homo virtualis* (Человеку виртуальному).

Виртуальная реальность быстро эволюционирует, а виртуальный дискурс распространяется в сферы науки и культуры, вовлекая в себя все больше людей. Ряд научных трудов, а также публицистика и даже политические заявления в отношении телесности в виртуальном пространстве нередко носят ярко выраженный негативный характер, обладающий оттенком некоторой степени апокалиптичности и дистопичности, выражая тем самым опасения перед виртуальным пространством как таковым. Критика виртуальной телесности вместе с тем направлена на ее два, казалось, взаимоисключающих аспекта: стремления *Homo virtualis* к избыточной демонстрации своего тела и отчуждения от него, вкупе со стремлением к анонимности в глобальной сети. Изучение и анализ этих конфликтующих аспектов помогают пролить свет на специфику реализации телесности в виртуальном пространстве.

Обзор и анализ источников

По мнению Ж. Бодрийяра [2006, с. 183] в современном обществе потребления культ тела приходит на место традиционного разделения на тело и душу, редуцируя значимость последней. Вместе с тем тело становится симулякром, улучшенной копией, проецирующей саму себя в большей степени как знак, в чем немалую роль играют фото- и видеоредакторы, а также иные виды визуальных практик, не связанных напрямую с электронно-вычислительными машинами, например, пластическая хирургия. Тело, согласно Бодрийяру [2006, с. 163], выступает как фетиш и капитал, вторая ипостась, как и положено капиталу, требует определенных вложений для последующего извлечения выгоды, в т. ч. финансовой.

Литвина и Остроухова [2015] в исследовании женской телесности в интернет-сообществах, посвященных про-анорексии и здоровому образу жизни, отмечают важность коммуникативного аспекта вокруг обнародования своего тела в виртуальном пространстве; в рамках подобных сообществ формируются крепкие социальные связи, отличающиеся взаимной поддержкой, а также генерацией новых знаков, свойственных группе как противопоставление публичному дискурсу. Самойлова и Шаев [2019] также отмечают противостояние или противопоставление конвенциональных и антагонистических по отношению к ним телесных практик на примере бодибилдинга и бодипозитива и отмечают существование тела в постинформационном обществе как бренда, служащего в качестве противопоставления человека большинству и принадлежности к конкретной малой группе и идентификации с ней. Такие противопоставления, конечно, не свойственны одной лишь глобальной паутине, они зарождаются и формируются в самом социуме, однако, что следует отметить, классические медиа отдают предпочтение конвенциональным образам и контролируются сверху, в то время как генерация образов и отображение тела в виртуальных группах связаны с коммуникативной деятельностью их членов. Вместе с тем Прудникова [2014] не только отмечает высокий уровень социализации и глобализации обитателей виртуального пространства, подчеркивая важную коммуникативную составляющую, но и выделяет такие характерные черты информационной культуры в целом и цифровой культуры в частности, как поликонтекстность, сюрреалистичность, анти-



иерархичность, доминировании импровизационного начала и анонимность. Безусловно, данные черты свойственны виртуальной телесности, однако анонимность и сюрреалистичность (отчасти доминирование импровизационного начала) вступают в противоречие с обозначенной выше гиперреализацией тела.

Согласно Широкановой [2014, с. 82], такие действия блогеров, как создание постановочных фотографий или демонстрация содержимого сумки, является с одной стороны фиксацией состояния идентичности автора блога, с другой — своеобразной маской, служащей целью представить себя перед публикой. В такой ситуации четко прослеживается отчуждение создателя цифрового контента от собственной телесности, превращение ее в бодрийеровский симулякр. Подобное превращение может усугубляться спецификой виртуальной коммуникации, которая, хоть и является гибридной (подразумевает возможность как персонального диалога, так массовой трансляции сообщений) [Широканова, 2014, с. 80], в представленном случае тяготеет к способам деятельности классических медиа. В сравнении можно выделить видеоигровой жанр MMORPG (массовая онлайн ролевая игра), где коммуникация носит двунаправленный характер [Zhao, 2014]. Может показаться парадоксальным, что именно видеоигры, которые также обязывают «носить маски», само собой подразумевают определенную анонимность и несут в себе жестко предзаданные программным кодом нарративные и функциональные ограничения [Беляев, 2012], создают виртуальную среду с равным статусом в общении пользователей, вне зависимости от их реальных социальных атрибутов [Prensky, 2001, p. 1].

Видеоигровой аватар нередко представляется как крайняя степень отчуждения от собственной телесности. Тендрякова [2015, с. 169] хоть и выражает опасения относительно опытного воздействия видеоигровых аватаров на игрока, вместе с тем отмечает всевозрастающую значимость ролевой составляющей видеоигр, выявляя ее истоки в детских и взрослых играх прошлых веков, а также констатирует присутствие у аватара виртуальной личности, будь то заданная нарративом и необходимым игровым поведением система норм или идентификация игрока с персонажем. Те игровые проекты, которые не являются сюжетно-ориентированными, чаще предлагают возможности по кастомизации и персонализации аватара. Исследования [Vasalou, Joinson, 2009; Gulz, 2010] показывают, что персонализация несет в себе социальную функцию, помогая геймеру выделиться из общей массы и улучшая ориентацию в пространстве игровой вселенной; установлена связь между аватаром и физиологическими и психологическими особенностями управляющего им игрока.

Как показал Вайс [Weis, 2015], игрок в видеоигре является одновременно наблюдателем и наблюдаемым. Данные характеристики весьма разноплановы в своем характере: они включают в себя коммуникацию между игроком и аватаром, игроком и игроком, игроком и разработчиком, игроком с виртуальным пространством, игроком с самим собой. Сам факт присутствия таких характеристик в дискурсе игровых миров не позволяет нам говорить об абсолютном отчуждении игрока от собственной телесности, представляясь, скорее, как результат сложных социально-культурных процессов, направленных на сублимацию и актуализацию внутреннего космоса человека. Более того, несмотря на то, что подобные характеристики свойственны видеоигровому телу, есть основания экстраполировать их, пусть и в редуцированном виде, в отношении блогов и социальных сетей. Несмотря на то, что интернет-пользователь может и не утруждать себя созданием аватара, ограничившись ником, такое поведение уже может многое рассказать о пользователе, равно как и абсурдные, сюрреалистические и загадочные аватары [Бильева, 2013]. В результате ранее упомянутого исследования [Vasalou, Joinson, 2009] было установлено, что подавляющее большинство (свыше 80 %) пользователей виртуальных пространств стремится передать отображению своей телесности собственные характеристики, физические и/или ментальные, в виде непосредственно тела или знака, что, в свою очередь, варьируется в зависимости от площадки, на которой размещается изображение и целей размещения.

Заключение

Таким образом, проведенный анализ аспектов телесности *Homo virtualis* показывает довольно противоречивые результаты. С одной стороны, виртуальное тело, будучи порождением информационной культуры и общества потребления является симулякром тела реального, характеризуя отчуждение от него, с другой — стремление к самопрезентации не позволяет нам говорить об абсолютной степени отчуждения.

В отличие от традиционных медиа виртуальная телесность является необходимым звеном для коммуникации, что способствует стремлению пользователей к самовыражению. Наиболее в себе аккумулирует творческие порывы, а также персональные характеристики видеоигровой аватар, что, вероятно, связано как с игровой его составляющей, ни к чему игрока не обязывающей, ограничивающей вариативность визуальной составляющей внутренним инструментарием, а также сложностью превращения видеоигрового аватара в капитал, что более свойственно сайтам, позволяющим извлекать из отображения тела выгоду как эстетического, эротического или медийного объекта.

Самопрезентация и анонимность, будучи на первый взгляд взаимоисключающими аспектами, могут являться частью единого виртуального тела, проецируя персональные характеристики через изображение как знак, семиотика которого может предоставить персональную информацию о пользователе даже при скрытном или загадочном профиле. Впрочем, они способны вступать в конфронтацию, будучи отображением полярных смыслов, а также в качестве проявления нормативного недовольства конвенциональной телесностью, нередко эволюционируя в противостояние конвенциональной самопрезентации с самопрезентацией антагонистичной.

На основании вышеизложенного можно сделать вывод о состоянии суперпозиции виртуальной телесности, характеризующейся увеличением степени отчуждения от собственного тела как аналога анонимности при реализации гиперреалистичного визуального контента или уменьшением степени отчуждения посредством самопрезентации или саморепрезентации при ограниченных функционально или умышленно возможностях реализации собственной телесности в виртуальном пространстве.

Список литературы

- Беляев Д.А. 2012. Виртуальное Net-бытие пост (сверх) человека. Вестник Волгоградского государственного университета, 3(18): 15–21.
- Бодрийяр Ж. 2006. Общество потребления. Его мифы и структуры. М., 269 с.
- Быльева Д.С. 2013. Семиотика знаков самоидентификации в сети Интернет. Научно-технические ведомости Санкт-Петербургского государственного политехнического университета. Гуманитарные и общественные науки, 1: 25–29.
- Литвинова Д.А. Остроухова П.В. 2015. сс: между худобой и анорексией. Журнал исследований социальной политики, 13(1): 33–48.
- Прудникова Е.В. 2014. Информационная культура в виртуальном мире: проблемы и перспективы. Научные ведомости Белгородского государственного университета. Серия: Философия. Социология. Право, 16(187): 94–98.
- Самойлова Е.О., Шаев Ю.М. 2019. Тело и телесность в контексте визуальных практик постинформационного общества. Общество: Философия, История, Культура, 1(57): 35–40.
- Тендрякова М.В. 2015. Игровые миры: от *homo ludens* до геймера. М., СПб., Нестор-История, 224 с.
- Широканова А.А. 2014. ММОРПГ как площадки формирования личной идентичности. Вестник Волгоградского государственного университета, 3 (23): 78–87.
- Bélisle, J.-F. 2010. Avatars as information: Perception of consumers based on their avatars in virtual worlds. *Psychology & Marketing*, Vol. 27, Iss. 8: 750–765.
- Gulz, A. 2004. Benefits of Virtual Characters in Computer Based Learning Environments: Claims and Evidence. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*, 14: 313–334.
- Prensky M. 2001. Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5): 1–6. DOI: 10.1108/10748120110424816



- Vasalou A., Joinson A.N. 2009. Me, myself and I: The role of interactional context on self-presentation through avatars. *Computers in Human Behavior*. Vol. 25 (2): 510-520.
- Weis, Martin. 2015. "Bio-Gaming: The Real Biopolitics of Virtual Bodies." PhD diss., University of California, Davis, 133 p.
- Zhao, S. 2004. Toward a Taxonomy of Copresence. *Presence: Teleoperators & Virtual Environments*, 5: 445-455.

References

- Belyaev, D.A., 2012. Virtual net-being of a post(over)man. *Vestnik Volgogradskogo gosudarstvennogo universiteta*, 3(18): 15–21 (in Russian).
- Baudrillard, J., 2006, *Consumer Society. Its Myths and Structures*, Moscow, 269 p. (in Russian).
- Litvinova D.A., Ostroykhova P.V. Discursive regulation of female corporality in social networks: between thinness and anorexia. *Jurnal issledovaniy socialnoi politiki*. 2015; 13(1): 33–48 (in Russian)
- Prudnikova, E.V., 2014. Information culture in the virtual world: problems and prospects. *Belgorod State University Scientific Bulletin. Philosophy Sociology Law*, 16 (187): 94-98. (in Russian)
- Samoylova, E.O., Shaev Yu.M., 2019. Body and corporeality in the context of visual practices of the post-information society. *Society: Philosophy, History, Culture*, 1 (57): 35-40 (in Russian)
- Tendryakova M.V. 2015. *Igrovye miry: ot homo ludens do geimera [Game worlds: from homo ludens to gamer]*. Moscow, Saint Petersburg, Nestor-Istoriya, 224 p. (In Russian)
- Shirokanova, A.A., 2014. MMORPGS as platforms of forming personal identity. *Vestnik Volgogradskogo gosudarstvennogo universiteta*, 3 (23): 78-87. (In Russian)
- Bélisle, J.-F. 2010. Avatars as information: Perception of consumers based on their avatars in virtual worlds. *Psychology & Marketing*, 27(8): 750-765.
- Gulz, A.: Benefits of Virtual Characters in Computer Based Learning Environments: Claims and Evidence pp. 313-334, *International Journal of Artificial Intelligence in Education* 14, 2004.
- Prensky M. 2001. Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, noMMORPGs as Platforms of forming Personal Identity, 5: 1-6.
- Vasalou A., Joinson A.N. 2009. Me, myself and I: The role of interactional context on self-presentation through avatars. *Computers in Human Behavior*, 25 (2): 510-520.
- Weis M. 2015. "Bio-Gaming: The Real Biopolitics of Virtual Bodies." PhD diss., University of California, Davis, 133 p.
- Zhao S. 2004. Toward a Taxonomy of Copresence. *Presence: Teleoperators & Virtual Environments*, 5:445-455.

Конфликт интересов: о потенциальном конфликте интересов не сообщалось.

Conflict of interest: no potential conflict of interest related to this article was reported.

Поступила в редакцию 11.08.2021

Поступила после рецензирования 11.11.2021

Принята к публикации 15.06.2022

Received August 11, 2021

Revised November 11, 2021

Accepted June 15, 2022

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ

Сильченко Владимир Юрьевич, аспирант кафедры философии, культурологии, науковедения, Белгородский государственный институт искусств и культуры, г. Белгород, Россия.

INFORMATION ABOUT THE AUTHORS

Vladimir Y. Silchenko, postgraduate student of the Department of Philosophy, Culturology, Science of Science, Belgorod, Russia