

ОСОБЕННОСТИ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ РЕАЛЬНОГО И «ЦИФРОВОГО» ТЕЛ В ЦИФРОВОМ ПРОСТРАНСТВЕ

А. В. Шурко

*Белорусский государственный университет, пр. Независимости, 4,
220030, г. Минск, Беларусь, annasurko91@gmail.com
Научный руководитель – С. В. Хамутовская,
кандидат социологических наук, доцент*

В данной работе рассматриваются различные аспекты взаимодействия реального и «цифрового» тел в цифровом пространстве. Дается определение «цифровому телу», описываются особенности социальной интеракции между людьми с использованием информационных технологий. Представленные разработки могут быть полезны социологам, философам и антропологам, разрабатывающим проблемы цифровизации и телесности, а также разработчикам медиа-продуктов.

Ключевые слова: телесность; цифровое тело; социология тела.

М. Мосс определял тело таким образом: «Тело есть первый и наиболее естественный инструмент человека. Или, если выразиться более точно и не говорить об инструменте, можно сказать, что первый и наиболее естественный технический объект и в то же время техническое средство человека — это его тело» [4, с. 311].

«Цифровое тело» обладает многими характеристиками реального тела, однако, за счёт его принадлежности цифровой, информационной сфере, необходимо делать некоторые уточнения со ссылкой на этот факт.

«Цифровое тело» – это дигитальное условие присутствия человека в виртуальной компьютеризированной или реальной среде, посредством которого он способен взаимодействовать со средой.

Реальное тело и «цифровое тело» тесно связаны между собой за счёт особенностей восприятия человека. Феноменолог М. Мерло-Понти в своей работе «Феноменология восприятия» описывал явление восполнения сознанием тела, которое не обязательно является биологическим организмом, но воспринимается человеком таковым благодаря телесному опыту [3]. Философ рассуждает об утерянных частях тела, однако, его воззрения актуальны и для «цифрового тела»: «В интересующем нас случае двусмысленность знания объясняется тем, что наше тело содержит в себе как бы два различных слоя: слой тела привычного и слой тела наличного. В первом фигурируют жесты ощупывания, исчезнувшие из второго, и вопрос о том, как я могу чувствовать, что наделен конечностью, кото-

рой у меня уже нет, сводится к другому вопросу: как привычное тело может быть залогом тела наличного? [...] Соответственно нужно, чтобы мое тело схватывалось не только в каком-то мгновенном, единичном, полном опыте, но и в каком-то общем аспекте и как безличное бытие» [3, с. 117-118]. «Цифровое тело» в каком-то смысле является фантомным телом реального, с помощью соотнесения себя с ним человек получает возможность не только взаимодействовать с цифровой реальностью, но и воспринимать привычные или знакомые ощущения. Эта сторона проблемы говорит о существовании взаимодействия тела «цифрового» и тела «реального» одного и того же человека. Таким образом можно выделить два вида взаимодействия «цифрового» и реального тел:

- 1) Взаимодействие человека со своим «цифровым телом»;
- 2) Взаимодействие человека с чужими «цифровыми телами».

Так, «цифровое» тело и реальное тело индивида взаимообусловлены за счёт единого источника восприятия и взаимодействуют друг с другом посредством представлений о каждом из них. «Цифровое тело» может конструироваться в видеоиграх с помощью предложенных разработчиками инструментов с ориентацией на реальное тело (например, выбор тех же телесных характеристик, которыми обладает пользователь или, наоборот, выстраивание игрового тела в противоположность настоящему), сценаристы и художники в мультипликации могут ориентироваться на свой телесный опыт и присваивать своим персонажам знакомые техники тела. С другой стороны, реальные тела могут конструироваться посредством диет, упражнений, татуировок, одежды при использовании как образца «цифрового тела» персонажа. Ярким примером данного явления можно назвать косплей («сегодня косплеем называют массовую практику копирования и публичной демонстрации костюма, образа и поведения известных героев массовой культуры: героев кинофильмов, мультфильмов, комиксов, видеоигр в рамках фестивалей, шествий, деятельности клубов соответствующей тематики» [5, с. 2]). М.А. Елютина и А.А. Неруш в своей работе «Отношение к практикам косплея в игровом сообществе молодых российских геймеров» говорят о том, что на постсоветском пространстве косплей впервые упоминается в контексте видеоигр, хотя с течением времени начинает включать и другие типы продуктов массовой культуры [2, с. 381]. В своём исследовании авторы приходят к выводу, что в косплей-культуре поощряется «отыгрыш» персонажа: «Во-вторых, геймеры, которые позиционируют себя исключительно как наблюдатели, позитивно относятся к косплеерам, которые пытаются воссоздать образ персонажа. При этом речь идет именно о попытках полноценно отыгрывать персонажа, а не просто скопировать его внешность» [2, с. 382]. Таким образом,

выбирая определённую «цифровую телесность», и подстраивая под неё свою собственную, некоторые косплееры ещё и изменяют своё поведение. Под влиянием образа, в том числе и телесного, который отыгрывает человек, меняется его способ взаимодействия с другими людьми. Тем самым проявляется влияние «цифрового» тела на интеракцию реальных тел.

Иным способом взаимовлияния «цифрового тела» и тела в цифровом пространстве на реальное можно назвать рекламу. Развивая тему коммерциализации тела, его внешней привлекательности, стоит обратиться к труду «Общество потребления» Ж. Бодрийяра, в котором тело рассматривается как объект потребления. Женские и мужские тела, освобождаясь от запрета на сексуальность (на похожую тему рассуждал М. Фуко в «Истории сексуальности»), становились источниками так называемой «метаморфы», символом или образом настоящего телесного явления, которые используются в рекламе.

«Цифровое» тело тесно связано с феноменом потребления, так как его фактически используют как образ, идею в мультипликации, видеоиграх. Реальное тело в цифровом пространстве потребляют через кинематограф, фотографии и видео в социальных сетях. В последних тела могут быть как средством самовыражения, так и определёнными символами, созданными и сконструированными для достижения определённых целей (например, рекламы или монетизации творчества).

Ещё одним способом взаимодействия человека со своим «цифровым» телом является самовыражение. И. Гоффман, в книге «Тотальные институты» рассказывает о феномене умерщвления «Я», одним из инструментов которого является изымание личных вещей. Социолог называет одним из самых важных типов личного имущества – средства идентификации и презентации себя другим (одежда, косметика, украшения и т.д.). К разрушению «Я» может привести «обезличивание, вызванное утратой своего набора инструментов идентичности» [1, с 50]. И. Гоффман демонстрирует важность для индивида иметь возможность влиять на свою внешность, своё тело, чтобы создавать определённое впечатление перед зрителями. Конструирование тела может служить одним из элементов самопрезентации в межличностных отношениях. Изменение тела в цифровом пространстве посредством различных фоторедакторов является проявлением «Я» человека. Демонстрация неизменённых или изменённых фотографий собственного тела – это некое сообщение, которое человек передаёт зрителям, находящимся в одном с ним цифровом социальном пространстве. С помощью созданного образа происходит интеракция с другими людьми.

Таким образом, «цифровое тело» является инструментом интеракции человека не только с другими людьми и их «цифровыми телами», но и с собственным реальным телом. «Цифровое тело» во взаимодействии с другими субъектами становится отражением социальных норм, которые принимает или не принимает индивид, кроме того, оно может отражать отношение человека к собственным физическим особенностям.

Библиографические ссылки

1. *Гоффман, Э.* Тотальные институты: очерки о социальной ситуации психически больных пациентов и прочих постояльцев закрытых учреждений; пер. с англ. А. С. Салина; под ред. А. М. Корбута. Москва: Элементарные формы, 2019. 464 с.
2. *Елютина М. Э., Неруш А. А.,* 2023 Отношение к практикам косплея в игровом сообществе молодых российских геймеров Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Социология. Политология. 2023. Т. 23, вып. 4. С. 379–385
3. *Мерло-Понти, М.* Феноменология восприятия; пер. с фр. под ред. И.С. Вдовиной, С.Л. Фокина. СПб.: Ювента; Наука, 1999. 603 с.
4. *Мосс, М.* Общества. Обмен. Личность. Труды по социальной антропологии. М.: КДУ, 2011. 416 с.
5. *Пушкарева Т. В., Иванова Е. Ю., Шемякина Е. М.* Феномен косплея: культурные прототипы и тренды //Человек и культура. 2021. №. 3. С. 1-17.