

Л.П. МОРИНА

*Доктор философских наук,
профессор Кафедры культурологии,
философии культуры и эстетики
Института Философии
Санкт-Петербургский
государственный университет*

СЕТЕВАЯ ВЕЩЬ-ПОСРЕДНИК: К ПРОБЛЕМЕ ЦИФРОВОЙ ИДЕНТИЧНОСТИ

В статье проводится исследование специфики идентичности человека постсовременности. Выявляются и описываются основные его черты и характеристики, такие как виртуально-дигитальная фундированность, дематериализация отношений и действий, протезирование сетевыми органами, виртуальная природа идентификационной модели, антиномия автономности/неавтономности бытия. Предлагается для обозначения данного вида идентичности ввести в оборот термин «цифровая идентичность».

Ключевые слова: современная культура, цифровая идентичность, постсовременность, киборг

Статья подготовлена в рамках гранта РФФИ №17-03-00613 «Феномен вещи в информационной культуре».

L.P. MORINA

*Doctor of Philosophical Science,
Professor departments of Cultural science,
Philosophy of culture and esthetics,
Institute of Philosophy
St.Petersburg State University*

NETWORK THING-INTERMEDIARY: TO THE PROBLEM OF DIGITAL IDENTITY

The article investigates the specifics of post-modern human identity. Its main features and characteristics are identified and described, such as virtual-digital Foundation, dematerialization of relations and actions, prosthetics by network organs, the virtual nature of the identification model, the antinomy of autonomy/non-autonomy of being. It is proposed to introduce the term «digital identity» to denote this type of identity.

Keywords: modern culture, digital identity, post-modernity, cyborg

The preparation and publication of this article was supported by the RFFI grant No. 17- 03-00613 «The Phenomenon of the Object in Information Culture»

Культура по своей природе является посредником между человеком и естественной средой его обитания – от простейших орудий труда и средств адаптации до сложнейших символических систем (мифологии, религии, искусства). Эволюция культурных форм и практик может быть осмыслена как неуклонное разрастание звена-посредника в русле все той же парадигмы компенсации и адаптации. Роль посредника двоякая: с одной стороны, как совершенный инструмент, он обеспечивает более эффективную связь с внешним миром; с другой, - он формирует дистанцию – и это особенно заметно на более развитых этапах культурного развития – между человеком и миром. И эта дистанция непрерывно увеличивается, достигая размеров, когда человек «...настолько погружен в лингвистические формы, художественные образы, мифические символы или религиозные ритуалы, что не может ничего видеть и знать, без вмешательства этого искусственного посредника» [1; С.471].

Каждый новый уровень материально-технической базы - в духе марксистской концепции – оказывает фундирующее влияние на социокультурную реальность, меняя мир людей и их сознание. В этом смысле ничего неожиданно нового не должно возникнуть в связи с появлением цифровых и сетевых технологий. Это всего лишь новый виток культурной эволюции: в соответствии с ее логикой закономерно меняется строй жизни и сознание людей новой эпохи. Однако кумулятивный эффект впервые в истории приводит к эмерджентным трансформациям культурных форм и практик, а заодно и личностных параметров самого субъекта. Что именно происходит с человеком современного технологического мира, и как сетевые технологии влияют на его идентичность, – этим вопросам и посвящена данная статья.

Природой заложенная в человеке адаптивная пластичность, которая обеспечивала ему выживаемость на протяжении всей истории, сегодня начинает работать против него. Если раньше этот дар богов использовался человечеством для развития заложенных в нем возможностей, то сегодня он обращает человека к ... нечеловеческому. И это происходит благодаря агрессивному распространению сетевых информационных технологий. Фактически, сегодня мы живем во времена радикальных перемен в архитектонике всей культуры, что можно было бы соотнести по масштабу и значимости с прежними парадигмальными революциями, если бы не серьезные трансформации базовых параметров личности и

сознания. Речь идет о новых структурах восприятия, мышления, памяти, способах самоидентификации, языке, нормах интерсубъектности и, в конечном счете, новом формате идентичности в целом. Идентичность современного гражданина сетевых пространств предлагается определить как цифровую идентичность. Выделим ее следующие характерные особенности: виртуально-дигитальная фундированность, дематериализация отношений и действий, протезирование сетевыми органами, виртуальная природа идентификационной модели, антиномия автономности/неавтономности бытия субъекта.

Сетевые информационные технологии XXI в. создали инновационную среду, к которой вынужден адаптироваться и в которой должен жить современный человек. Проникая во все сферы, они существенно корректируют образ жизни, предлагая то, от чего, единожды вкусив, человек в дальнейшем не может отказаться, – девайсы, которые решают многие проблемы комфорта, и делают жизнь и общение человека более динамичными. Посему современный (прежде всего, молодой) человек уже ни на минуту не может расстаться с гаджетом. Мир, в котором он живет, – дигитальное коммуникативное пространство – имеет неуклонную тенденцию к расширению и порабощению, в том числе, традиционных сфер и способов коммуникации. Инновационная среда перекраивает субъекта в соответствии со своими параметрами, предлагая ему – императивно – новую идентичность, соответствующую собственной логике и структуре.

Большинство с радостью принимают новые условия игры. Но если находятся неговорчивые элементы, то к ним всегда может быть применен (и регулярно применяется) дисциплинарный подход: отщепенцы вынуждены войти в «цивилизационное» сообщество граждан XXI в. Именно так обстоит дело с пресловутой «рационализацией» управления трудовым процессом – в административную и бюрократическую практику повсеместно внедрены статистические нормативы соответствия и процедуры калькулирования. Идентификационные номера для удобства сегодня заменяют не только вещи, но и людей – от универсального ИНН физического лица до DOI публикации, системы штрих- и QR-кодов на товарах и платежных квитанциях. Классическая идентификация личности постепенно уступает место функционалистской, или инструментальной, идентичности и выражается в цифре. Переживание собственного Я отныне – это, фактически, карта двоичной классификации: либо есть, либо нет; либо соответствует работник параметрам, либо нет; набрал требуемое количество баллов или нет. В результате такой «антропологической инверсии» единственная сфера, где субъект вынужден постулировать и реализовать себя, – это стихия знаков, цифр и калькуляций. Не исключением является и научная работа, которая неизбежно подменяется выпи-

сыванием в отчетах сакраментальных цифр, погоней за индексированием своих публикаций в международных наукометрических базах, а главное – выполнением на них норматива, что является теперь единственным критерием оценки научного труда. Вне дигитального пространства и использования сетевых технологий невозможна сегодня никакая интеллектуальная профессиональная деятельность, а потому вопрос принадлежности к цифровому «цивилизационному» сообществу XXI в. обретает экзистенциальный смысл и даже витальный смысл.

Но можно ли говорить, что включение людей, в том числе насильственное, в цифровое сообщество, создает некую новую общность? И возможно ли в принципе говорить о «цифровом сообществе» как новом культурологическом концепте и ввести его в употребление? Как было аргументировано выше, существует цифровая идентичность, но не существует – и это парадоксально – цифрового сообщества. В чем же дело, отчего универсальная калькуляция в данном случае дает сбой? Чтобы ответить на этот вопрос, необходимо проанализировать статус сетевых вещей-посредников и то значение, которое они имеют для трансформации поля интересного взаимодействия.

Что представляет собой дематериализация отношений, рассмотрим на примере самого обычного на сегодняшний день гаджета – смартфона. Сей всеми любимый маленький девайс, тем не менее, приводит к большим негативным последствиям. Прежде всего, составим список (очень приблизительный) тех вещей, которые он собой заменил. В первую очередь, это стационарный телефон (что понятно) и далее: кассетный и СД плеер, радиоприемник, часы, калькулятор, ежедневник, фото и видео камеры, фотоальбомы, адресные книги, карты местности и даже книги. Кроме этого, в большинстве случаев, благодаря присутствующей в смартфоне платежной системе pay-pass, он заменил «живые» деньги, а также – пластиковые карты. Список внушителен даже несмотря на свою неполноту. В этой цепи последовательных замещений выявляется общая тенденция – происходит универсальная дематериализация человеческих действий. Вещи как материальные ценности перестают значить для человека, заменяясь цифровыми аналогами, – и это происходит впервые в истории.

Традиционно человек существовал в пространстве реального взаимодействия через телесную сопричастность внешнему миру. Любое действие – по существу своему – это взаимодействие. Чилийский ученый Франсиско Варела (1946-2001) для выражения идеи взаимообразного преобразования человека и окружающей среды, используя хайдеггеровскую идею со-бытия, предложил термин «энактивированность» (от английского enacted, «вдействие»), как «совместное и согласованное

становящееся бытие субъекта и познаваемого им объекта, их когерентное и интерактивное рождение и скоординированная трансформация» [2, С.34-35]. Вещи всегда много значили для человека: участвовали в коммуникации, служили знаками социальных ролей, символами трансцендентного. Покидающие сегодня культурный топос вещи уносят с собой связанную с ними традицию контакта, осязания, жестка, переживания – все, что было необъемлемой частью сакральных и повседневных ритуалов. Обобщенно говоря, уходящие вещи уносят с собой целый образ жизни и всю дискурсивную систему единства сознания и практики. Вместо них приходят другие вещи, цифровые, или интеллектуальные, такие как гаджеты, электронная система безопасности управления и слежения за состоянием водителя, навигаторы, системы умного дома, которые знают о нас больше, чем нам бы того хотелось.

Сегодня смартфон может не только заменить многие вещи, но и, как умное устройство, может управлять другими девайсами, находящимися на одной территории, например, внутри дома. Он выполнит вашу команду, к примеру, погасить свет или включить телевизор, выбрать программу, соответствующую интересам хозяина, – сэкономит ваше время и избавит от «лишних» телодвижений.

Характерной особенностью цифровой идентичности является потребность достраивать телесность сетевыми протезами. В случае со смартфонами это особенно заметно, поскольку они практически приросли к рукам, превратились в насущную необходимость. Наша повседневная жизнь сегодня напрямую связана с потребностями, которые никогда раньше не существовали для человека: наши успех и благополучие зависят от очень странных вещей (с традиционной точки зрения) таких, как доступность сети, скорость интернета, надежность антивирусных программ и программного обеспечения в целом, приложений, защищенность онлайн транзакций и т.д. Многими, особенно автомобилистами, оценены приложения GPS-навигации: это позволяет не только экономить время, выбирая оптимальные маршруты, но и ориентироваться на незнакомой местности. За нас навигатор проложит маршрут из точки любой А в любую точку В, предупредит о дорожных ситуациях, пробках и камерах контроля скорости. Однако, доверяя свою жизнь девайсу, мы попадаем в зависимость от сетевой инфраструктуры, малейший сбой в которой повергает нас в состояние панического страха и беспомощности. Девайсы становятся нашими глазами, руками и все чаще головой (например, они предлагают решения, выбор). Постчеловек, таким образом, последовательно и объективно по всем признакам трансформируется в киборга, при этом не суть, являются ли девайсы частями тела в буквальном смысле

ле слова. Важно другое, – современный человек не может без них существовать, что особенно заметно на примере гибридизированного мозга, формирующегося в связи с дополненной реальностью, о чем пойдет речь ниже.

Совершая любые действия в сетевом пространстве, человек оставляет так называемые цифровые следы – своего рода метки посещения различных сайтов, cookies, а также траекторию своего перемещения благодаря спутниковым системам навигации GPS или ГЛОНАСС. В результате складывается карта жизнедеятельности человека во всех ее деталях и подробностях. Кроме того, наши мобильные телефоны по умолчанию запрограммированы на детализированное отслеживание местоположения абонента, что входит в обязательные условия пользования услугами сотового оператора. Это необходимо, в частности, для подключения роуминга. Все сетевые ресурсы, на которых отметил пользователь, производят дополнительные его исследования – выявляют предпочтения, интересы, локализацию и т.д. Существуют также шпионские программы, которые внедряются в наши устройства с целью сбора cookies, - они производят запись и сбор фото и видео информации. Таким образом, пользователь в обмен на предоставленные сетевыми ресурсами удобства расплачивается своей приватностью и неприкосновенностью. Мы почти привыкли к присутствию камер на улицах и в публичных местах - нам объяснили, что это необходимо для нашего же спокойствия и безопасности. Учитывая разнообразие и сложность используемых девайсов, можно только догадываться, насколько глубоко и безнадежно захвачен ими в плен современный человек, о чем настоящую правду он не узнает. А если к этому добавить еще любовь к публичности и стремление людей возвещать о себе миру через социальные сети, то станет понятно, что ни о какой автономности и неприкосновенности в эпоху цифровых технологий говорить не приходится. Но давайте задумаемся в происходящее: системное наблюдение за человеком стало для него новой социальной нормой, значит, должен был произойти радикальный сдвиг в его сознании. Есть даже энтузиасты такой радикализации, готовые вживлять чипы себе под кожу или предоставить свое тело для тестирования новых технических разработок.

Сегодня проникаемость, несмотря на стены, кодовые замки и шторы, является универсальной характеристикой бытия в пространстве сетевой культуры. Ее апогеем можно считать технологии «умного дома», благодаря которым у человека не остается приватного пространства для личной жизни, включая интимную, поскольку любой продвинутый пользователь через незащищенные (или плохо защищенные) интернет-каналы может подключиться к камерам и датчикам слежения. Таким образом,

личность становится публичной во всех ее проявлениях, в число таковых входят параметры здоровья, местоположения, а также вкусы и предпочтения граждан, фиксируемые всевозможными девайсами, начиная от смартфона и заканчивая системой «умный город». «Такой сетевой индивид – это уже больше не автономный субъект, которого превозносила либеральная теория. Сама наша личность оказывается размазанной по глобальной сетке узлов и связей; всеми аспектами нашей личности – нашими вкусами, предпочтениями, способностями, желаниями, которые, как нам кажется, определяют то, кем мы являемся, – мы обязаны факту присоединения к этой сетке и к личностям и удаленным ресурсам, с которыми она нас связывает» [3; С.45]. Единственная возможность избежать паноптикума – это отключить все цифровые девайсы, но для этого пришлось бы пожертвовать благами цифровой цивилизации. Кто ж захочет?

Таким образом, неавтономность бытия субъекта, напрямую связанная с проницаемостью мира, является существенным признаком цифровой культуры. Однако порушенные стены при этом не гарантируют возвращение к архаической общности – обратной стороной неавтономности является не общность, а – и это парадоксально – автономность, или изолированность субъекта в коммуникативном пространстве. Вероятно, каждый из нас обращал внимание на тот факт, что рекламные предложения поступают на наши смартфоны в точном соответствии с нашими запросами и интересами. Соответствующим образом навигационная карта в смартфоне показывает мета, которые заранее были отмечены как приоритетные для данного пользователя. Выходит, у разных людей возможны разные карты одной и той же местности, а значит, карты эти, представляя уникальные топографически миры, тем самым разобщают сетевых субъектов, при том, что сеть должна была бы объединять. Что касается технологии дополненной реальности, то здесь изначально заложена идея автономного пользования – человек погружается в себя и замыкается в выстроенном мире. Будучи захваченным комбинированной реальностью, в которую он эмоционально и когнитивно вовлечен, он перестает интересоваться тем, что происходит в реальном мире. Таким образом, реальность перестает быть общим домом для людей. «Заменить это общее пространство миллионами разъединенных и не стыкующихся друг с другом индивидуальных дополнительных реальностей – значит отказаться от любых притязаний на то, чтобы пребывать в одном и том же мире, а это, как я считаю, вступает в противоречие с общей идеей города» [3; С.118-119]. Иными словами, субъект современной (пост)культуры неавтономен (проницаем и контролируем) и автономен (изолирован) одновременно. Такая вот антиномия.

Все инновационные технологии рассматриваются в биоэтике как порождающие нравственные и экзистенциальные проблемы в связи с их агрессивной направленностью на формирование человека по собственным лекалам. Одну из таких проблем мы рассматривали выше, а именно, лишение бытия человека неприкосновенности и приватности. Второй момент – это возможная дезориентация пользователя сетевой вещью, которая встает между человеком и миром и опосредует их взаимоотношения. Не только карты (Google maps) могут предлагать искаженную информацию, например, в силу объективно технических проблем или неполноты сведений, гораздо опасней в этом смысле средства дополненной реальности. Последние претендуют на истинность, накладывая информацию поверх реальности, ориентируя поведение человека в направлении визуализированных объектов. Проверить дополненные данные пользователь не может, приходится ей абсолютно доверять. Многие помнят, сколько травм, физических и моральных, было сопряжено с игрой Pokemon Go, когда игроки попадали под колеса автомобилей, падали с высотных зданий или «ловили» монстров в сакральных местах – на территории храмов, кладбищ или мемориалов. Именно из-за такого рода «непредвиденных» последствий эта игра была быстро запрещена во многих странах мира. Но идея дополненной реальности продолжает оставаться перспективной и воплощается в других устройствах – примером могут служить очки Google Glass, которые были первым и не самым удачным опытом создания девайса такого рода. Но идея жива и стоит того, чтобы на ней остановиться подробнее. Чтобы понять, что происходит с человеком, погруженным в мир двойной реальности, Стив Манн, один из разработчиков этой программы, решил поэкспериментировать на себе действие очков дополненной реальности. С середины 90-х гг. и в течение нескольких лет он их практически не снимал. Его описание очень ценно, поскольку то, что с ним произошло, замечательно иллюстрирует трансформацию сознания постчеловека, которое было им же и названо как «радикально гибридизированное сознание». Во-первых, у него развилась «зависимость от оборудования», и в те минуты, когда он снимал очки-устройство, он испытывал «сильную тошноту, головокружение и потерю ориентации» и плохо справлялся с простыми когнитивными задачами. За годы ношения очков нейронная сеть его мозга физиологически трансформировалась и адаптировалась к получению сенсорной информации, поступающей через устройство. «В какой-то момент сеть процессов, образующих мозг Стива Манна,...стала жить отчасти за пределами его черепа» [3; С.110-111]. Если прежде мы говорили о киборге, как о комбинированном организме, и эти высказывания ограничивались, как правило, частями тела, то опыт с дополненной реальностью позволя-

ет увидеть перспективы превращения мозга в физиологически гибридизированный орган. То, как такой мозг ориентирует человека в мире, как он выстраивает отношения с другими индивидами и т.д. – исследование феномена «гибридизированного сознания» киборга обещает быть захватывающе интересным.

Другой особенностью и последствием для интегрированного пользователя сетевых ресурсов можно назвать «шизофренический синдром». Сутью его является вынужденное раздвоение внимания и эмоциональной вовлеченности: существуют две реальности – реальность окружающего мира и доступная в режиме он-лайн благодаря смартфонам виртуальная. С точки зрения значимости они несоизмеримы – вторая располагает большими инвестициями когнитивных и эмоциональных ресурсов. Многие люди научились совершать повседневные действия, например, перемещаться по городу, переходить дорогу, совершать покупки и т.д. не выпуская из рук мобильный телефон – т.е. существовать в режиме расщепленного сознания. Появились даже предупреждающие для водителей знаки пешехода со смартфоном в руке.

Дискурс интернет вещей оказывается – и это в соответствии с классической мыслью социологии – наиболее репрезентативным выражением власти, власти тотальной, которая не имела себе равных в истории человечества. Корпорация Siemens о планах на будущее говорит так: «Через несколько десятилетий города будут оснащены бесчисленными автономными умными информационными системами, которые будут иметь самое полное знание о привычках пользователей и о потреблении энергии и будут предоставлять оптимальные услуги... Цель такого города – оптимальным образом регулировать и контролировать ресурсы посредством автономных информационных систем» [3; С.77]. Видимость некоей объективной логики, лежащей в основе распространения сетевых технологий, не должна заслонять подлинного положения дел, ведь любые данные, даже собранные с помощью независимых камер и датчиков, могут быть интерпретированы и применены в политических целях. Поэтому есть большая вероятность, что интернет вещей может стать «проектом технической элиты, претендующей на универсальность» [3; С.91].

Таким образом, цифровая культура, сформированная сетевыми технологиями, создает парадигмально новый тип субъекта и коммуникации. Сакрализация цифры и скорость доступа к сетевым ресурсам создают динамичную инновационную и информационную среду, к которой личность не просто адаптируется, но вынужденно трансформируется до совокупности считываемых био- и социометрических дигитальных параметров. Пересмотру подвергаются структуры мышления, штампы поведения, коммуникации, а также способы самоидентификации субъек-

та. Человек постсовременности назван киборгом в связи со спецификой фундирующей его среды обитания. Он являет собой воплощенную мечту транс- и постгуманистов, которые видят в нем идеал сверхчеловека, расширившего возможности своего тела с помощью сетевых протезов. Если исходно под понятием «киборг» подразумевался антропо-биологический организм, имеющий встроенные неорганические части тела, то в контексте рассуждения о постреальности киборгом является в принципе любой человек, имеющий цифровую идентичность, т.е. встроенный в сетевой виртуальный дигитальный мир. Наличие или отсутствие механических деталей не оказывает решительного влияния на «сборку» субъекта постсовременности. Киборг – это комбинированный организм, и это касается не только органов и частей тела, но и структуры сознания и идентичности.

ЛИТЕРАТУРА

1. Кассирер Э. Избранное. Опыт о человеке. М.: Гардарики. 1998. 784 с. (Лики культуры)
2. Телесность как эпистемологический феномен. отв.ред. И.А.Бескова. М.: ИФРАН. 2009. 231
3. Гринфилд, А. Радикальные технологии устройства повседневной жизни. М.: Издательский дом «Дело». 2019. 424 с.

TRANSLIT

1. Kasssirer E. Izbrannoe. Opyt o cheloveke. M.: Gardarika. 1998. 784 s. (Liki kul'tury)
2. Telesnost' kak epistemologicheskij fenomen. otv.red. I.A.Beskova. M.: IFRAN. 2009. 231 s.
3. Grinfild, A. Radikal'nye tekhnologii ustrojstva povsednevnoj zhizni. M.: Izdatel'skij dom «Delo». 2019. 424 s