

## **ФИЛОСОФСКАЯ РЕФЛЕКСИЯ ЦИФРОВОГО ОПОСРЕДСТВОВАНИЯ СЕТЕВОЙ ЛИЧНОСТИ: ПОСТАНОВКА ПРОБЛЕМЫ**

**С.В. Даведенко\***

ФГБОУ ВО «Самарский государственный технический университет»,  
г. Самара, Россия  
E-mail: davsv@inbox.ru

***Аннотация.** В статье актуализируется проблема философского становления представлений о симулятивной идентичности цифроцентричной личности. Во-первых, уже в 60-е годы XX века не только фантасты, но и философы начали предсказывать отделение образа реальности от самой реальности, превращение его в симулякр. Вторая идея, продуктивная для целей нашего исследования – видоизменение отношений человека с реальностью. И третья – видоизменение самого человека как с технологической точки зрения – через «присоединение» нас к гаджетам (или их к нам), так и с психологической – через интериоризацию ценностей цифрового мира, социализацию, самореализацию и самоактуализацию именно в нем, в частности – в создаваемых нами образах Я, селфи, в социальных сетях. В качестве проблемы гетерогенности философских подходов к формированию категориального аппарата рефлексии указывается на сосуществование похожих, но не тождественных феноменов цифровой личности, опосредствованной сетевой самоактуализацией, что умножает вариативность концептов. Автор анализирует литературу, описывающую новую, цифровую, личность, и приходит к конструкту «цифроцентричная личность».*

***Ключевые слова:** личность, цифровая личность, цифроцентричная личность, ценности, цифроцентризм, виртуализация, симулякр.*

### **Постановка проблемы**

Сегодня мир переживает кумулятивный период цифровой эволюции человека: традиционная знаковая система миропонимания вытесняется программами ответов и решений, тотальной текстуализацией машинных нарративов, «пикчуризацией» (от англ. picture – картина) знаковых систем и в целом – виртуально-образной репрезентацией мира. Субъект определяет себя там, где печатает, где кибернетика становится глобальным «языком» личностной активности. Переход массового общества из мира речи в мир гипертекстов и искусственного интеллекта означает переход экзистенций из традиционных исторических ценностных систем в непрогнозируемый

---

\*ДАВЕДЕНКО Светлана Викторовна – аспирант ФГБОУ ВО «Самарский государственный технический университет».

масштаб продуктивных проектов и стратегий используемых программ и девайсов.

Определенность статуса естественной заданности поведения человека/общества у малывается или утрачивается в сетевой эмпирике технологий математической симулятивности. Личность сегодня описывается как постиндустриальная, цифровая, постсапиентная. Мы предлагаем понятие «цифроцентричная личность», актуальное для современности и представляющее собой переход от собственно человеческого к цифровому состоянию и статусу личности, выходящему за пределы традиционного образа человека. Границы легитимации цифроцентризма личности проходят в пространстве сравнений и различий с предшествующими типологиями. Как же локализуется изменение личности под влиянием цифровой активности, а точнее, под влиянием представлений о благе, приобретаемом путем овладения новыми формами цифрового взаимодействия?

### **Философские подходы к формированию концепта «цифроцентричная личность»**

В конце XX века наиболее развитые страны уже осуществили переход от индустриального к информационному типу общества. Этот переход обозначился повсеместным внедрением информационных технологий, интенсивным ростом индустрии информации и ее экологической проблематизации. В том числе проблематизируется и информация о личностных изменениях человека, его поведении в социально и экономически эффективных нишах цифрового производства: идей (идеологий) и духовных ценностей, символов и знаков коммуникации, самих людей как субъектов самоактуализации, социальных связей личности и ее социального благополучия.

Современный человек перешел в фазу «сброса» культурных покровов человека индустриальной эпохи. Следствием «сброса» является тотальное обесмысливание процессов доктринации традиционных социальных норм и идеологий существования. Индустриальное сознание выпускает на свет неизвестную «бабочку» информационной личности как системы виртуальных феноменов в износившемся «коконе» традиционных соционормативных цепей, что обесценивает статику нормативных представлений о личности. Драма эволюции человека, протекая как драма развития его технологий, сегодня предъявляет свои претензии на кульминацию в процессах социализации человека: революционируются способы самоорганизации личностной идентичности и актуализации ее социальной продуктивности. В философском дискурсе проблема трансформации личности в условиях цифровизации бытия рассматривается через понятия «симулякр», «виртуальность», «электронное

существование», «цифровая личность». Мы делаем попытку увидеть переход от человека вчерашнего – банального, сформированного книжной и индустриальной культурой к человеку будущего, которым управляют технологии. С этой целью мы вводим понятие «цифроцентричная личность». Но сначала рассмотрим, как представляется философам цифровая личность – человек будущего.

Д.А. Попова описывает в качестве конститутивных свойств цифровой личности свободу выхода/входа, свободу навигации, перцептивную скрытость, автономность, востребованность сетевой презентации, конструирование желаемого самообраза, мультиплицирование информации [1, с. 88]. В одном ряду характеристик оказываются ментальные, личностные, коммуникационные свойства, что никак не способствует пониманию личностной специфики. Речь, скорее, идет о свойствах цифрового человека. Этот вывод подтверждается и следующим представлением автора: инфопространство представляет собой семиотически разнородные: письменно-графическую форму самореализации личности, образность и экспрессивность, коммуникативную направленность [1, с. 87].

А так как обладание информацией сопровождается дальнейшим совершенствованием каналов ее воздействия на человека, возможны ли вообще стабильные характеристики личностного цифроцентризма как следствия замещения нормативных социоцентричности и эгоцентричности? Развитие этой гипотезы восходит к определенной фабуле трансформации личности: человек сознательно отказывается от реальности, вещей, предпочитая цифровое, симулятивное подобие (электронное существование). Такая перспектива виртуальной пикчуризации /визуализации личности как раздвоения целостности представляется вполне реальной. Благом личности становится информация, получаемая с экрана. Речь идет о степени присвоения личностью технической симуляции реальности. Тексты, создаваемые технологиями, определяют и переопределяют представления о мире, о его ценностях как благе и зле. Ж. Бодрийяр указывает, что виртуальные миры становятся более реальными для человека, чем вся осязаемая реальность: «Победила другая стадия ценности, стадия полной относительности, всеобщей подстановки, комбинаторики и симуляции. Симуляции в том смысле, что все знаки обмениваются друг на друга, но не обмениваются большие ни на что реальное» [2, с. 4].

Что же происходит с личностью в процессе трансформации социальной активности? Избавившись от обязанности обозначать нечто, знак вовлекается в комбинаторную игру по правилам полной неразличимости и детерминант анонимности [2, с. 4]. Правило детерминирования любой эквивалентности принуждает цифровую опосредствованность человеческой активности следовать цифровым маршрутом, вследствие чего дезактивируется реальное

существование в феномене личностного двойничества. Метаморфоза двойничества человека ведет к сомнению в подлинности его личности. Сомнение в подлинности постсовременной личности и ее смыслов заявлено Ж. Бодрийяром [3]. Развивая тему подлинного и изменчивого, Ж. Бодрийяр вводит в анализ социального сознания человека понятие симулякра – образа, скрывающего отсутствие подлинности реальности, подобие, заменяющее реальность. Так как цифровой образ является следствием математической симуляции, результатом сложных расчетов, К. Вульф задается вопросом, может ли он связывать личность с формами реального человеческого бытия, то есть служить материалом ментального проектирования, в отсутствии которого личностные структуры не могут формироваться. «Является ли цифровой образ все еще образом, у которого можно говорить о презентации или репрезентации?» [4, с. 122].

Экстраполируя понятие симулякра на цифровую реальность, получаем аналоговое определение феномена. Цифровой симулякр – это псевдоним, псевдознак, замещающий реальность посредством цифровой симуляции с помощью специального программного обеспечения. Данное определение не противоречит утверждению Г. Бема, что симуляция образов ведет к исчезновению «действительности», вследствие чего возникает память, опирающаяся на симулятивные образы, работа воображения превращается в производство «текста» образа, а личность – в потребителя готовых стандартных образов, не требующих силы воображения [5, с. 330]. Таким образом, влияние симулятивной реальности на личностную структуру в сфере представлений о социальном состоит в производстве трансформации личностных представлений о реальности и ее последствий, а именно: подлога реальности и сокрытие непосредственного отсутствия реальности, полного разрыва связи с реальностью и перехода представлений из порядка обозначения реальности в порядок симуляции знака [6].

Существование реального человека погружается в протеистическую систему взаимодействия текстов (гипертекст) и образов, а личность трансформируется в языковой элемент сети, заявляя о себе лишь на выходе [7].

У человечества не такой уж большой опыт общения с цифровой реальностью, однако уже развилась эгоцентрическая уверенность в том, что информационное поле нами занято (хотя создано-то оно человеком). Эта иллюзия, по мнению М. Хайдеггера, позволяет транслировать «растущую ненуждаемость в собственном понимании. Мнимость людей, что они поддерживают и ведут в цифровом мире полную и подлинную «жизнь», вносит в присутствие успокоенность, для которой все состоит «в лучшем порядке» и в который «распахнуты все двери» [8, с. 88]. Иллюзорная реальность, создаваемая

цифровыми технологиями, позволяет цифровому неوفиту «грезить», но не желать «очнуться».

Проблема социально успешной адаптации личности к цифровой рационально-технической цивилизации принимает противоречивые формы самоактуализации в сфере возможных изменений идентичности, вытекающих из возрастания степени компьютеризации социальных процессов и обусловленной этим сложности адаптации к переменам. Т. Лири, не только психолог, но и разработчик программного обеспечения для психологического тестирования, предсказывает будущее человека в его слиянии с компьютером. Этому симбиозу она дает название «кибернавт», – это и будет «новейшая модель человека XXI века» [9, с. 188], мозг которого «переоборудован» в сторону ускорения мыслительных процессов. Цифровая реальность сулит и некоторые трудности, по мнению П.С. Гуревича, «человек обретает способность передвигаться внутри информационных миров. Построение новой киберпространственной субъективности обусловлено таким образом повествуемым восприятием, за которым следует кинесис» [10, с. 142], то есть, вероятно, мы имеем дело с постоянно движущейся, изменяющейся субъективностью.

Работой «Игровые идентичности, или Людификация культуры» Й. Рассенса открывается новая страница легитимации феноменологии цифрового человека [11]. В работе Й. Рассенса продолжается дискурс Й. Хейзинга и формулируется вопрос, в какой степени и каким образом компьютерные игры трансформируют понимание и «фактическое выстраивание персональных и культурных идентичностей» [11]. Еще ранее (1967 г.) М. Маклюэн рассматривал технические средства общения и взаимодействия как расширение возможностей нервной системы, продолжение органов чувств, телесности в целом: «электрические технологии произвели революционный скачок в процессе расширения человека – они стали продолжением его нервной системы» [12]. М. Маклюэн считал, что использование любой технологической формы приводит, так или иначе, к ее интериоризации и, как следствие, к видоизменению структуры деятельности, формированию новой идентичности (идентичностей), трансформации отношения человека с реальностью сквозь призму появляющихся возможностей [12]. М. Маклюэн, говоря о расширении человека в пространстве при помощи технологических средств, писал: «все, что есть в человеческом существе – его биологическая, мускульная, мозговая субстанция, – витает вокруг него в форме механических или информационных протезов» (Цит.по: [13, с. 579]). Таким образом, «человек цифровой эпохи, прежде использующий протез для «расширения», – как отмечает И.В. Чельшова, – сам становится протезом – протезом тела и протезом сознания» [14, с. 3].

Скептическое отношение к перспективам цифрового тренда личностной трансформации представлено рефлексией С.С. Хоружего о том, что виртуальная реальность являет собой «не род, но недо-род бытия». «Виртуальная реальность – недо-выступившее, недо-рожденное бытие, и одновременно – бытие, не имеющее рода, не достигшее постановки в род. Однако все существующее не есть виртуальность. В бытии-действии виртуальная реальность – только недо-род бытия, низший горизонт минимальных недо-обналиченных событий» [15, с. 66]. Но С.С. Хоружий и не обесценивает виртуальность, отмечая, что она, как часть бытия, просто требует пересмотра многих философских категорий.

Современную фазу цифровизации личности Ж. Бодрийар уподоблял периоду барокко в европейской цивилизации модернизма: «Неотехническая среда, в которой мы живем, в высшей степени насыщена риторикой и аллегорией. И не случайно именно барокко, с его пристрастием к аллегории, с его новым дискурсивным индивидуализмом (избыточность форм и поддельные материалы), с его демиургическим формализмом, – именно барокко открывает собой современную эпоху» [16, с. 95]. Барокко как эпоха с особым способом мышления и творчества осталась в прошлом – подобно другим эпохам с их технологиями. Это не может не дарить нам надежду на то, что цифровая эпоха (закончится ли она?) обогатит нас не только новыми артефактами, но и новыми способами мышления, самоопределения, самоактуализации.

Ж. Делез и Ф. Гваттари сравнили структуру постмодернистского мироустройства, включающего виртуальный мир Интернета, с ботаническим понятием «ризомы». Как показывают философы, ризома – это не только вид «лохматой» корневой системы, не имеющей стержня, но и способ организации культуры, мышления, общества – множество непредсказуемо хаотических корневых переплетений не только не губит систему, но дает воспроизводиться центру в любом ее месте [17]. Это имеет значение для современного понимания субъективности: любой субъект становится центром собственной сети в действительности и в ее виртуальной версии. И если в реальности с субъектом может хотя бы на какое-то время произойти что-то не очень презентабельное, то виртуальных субъектностей может быть представлено множество, и с разным уровнем благополучия. Возможно, что соединение биологической метафоры и технологической реальности, умножающее сложность и неопределенность последней, предоставляет и множественность выбора идентичностей, которые сохраняют жизнеспособность личности.

## **Заключение**

Постсовременное знание о человеке, сформировавшееся в расширенных рамках традиционных дисциплин, на стыке нескольких наук, образовало новые профессиональные сферы рефлексивных проблем, преодолевающие границы установленных систем.

Многоголосие философской рефлексии о гетерогенной природе обновляющегося типа личности обязывает расширить профессиональную функционалистику, идеологию и практику социально-философского дискурса знанием о легитимации симулятивно-цифроцентричных идентичностях личности. От этого зависит становление концептуалистики личности в цифровой цивилизации, обращенной к интерпретативной поливалентности и плюральности, к отсутствию иерархизма и догматических авторитетов в понимании ценностной сферы обновленной личности.

Современное открытие и анализ процессов личностной децентрации и деконструкции, порождаемых массовой Интернет-культурой, ориентированной на симулятивное «бегство вперед и безудержную тягу к новому», на дезинтеграцию шаблонированных и алгоритмических эвристик понимания, осмысления и интеллектуальных стратегий, – очерчивает границы обновления социальной феноменологии в трансформации смыслов аксиологических категорий личностной новеллы. Она вырастает из понимания, что плюралистический мир цифроцентричной личности не сводим ни к какому единому объединяющему принципу, так как инфопоток как среда самоактуализации утверждает структуры эффективной множественности, а сетевая деятельность человека представляет собой различные «языковые игры», суть которых восходит к картине мира как коллажу, принуждающему к усиленным поискам самоидентичности в бесконечной информационной локализации на основе цифровых практик конфискации, цитирования и повторения ранее произведенной информации.

### **Список литературы**

1. Попова, Д.А. Цифровая личность как центральный элемент межперсоциального Интернет-дискурса / Д.А. Попова // Вестник Бурятского государственного университета. Язык. Литература. Культура. – 2019. – № 2. – С. 87–91.
2. Бодрийяр, Ж. Символический обмен и смерть / Ж. Бодрийяр. – М.: Добросвет, 2000. – 389 с.
3. Бодрийяр, Ж. В тени молчаливого большинства или конец социального / Ж. Бодрийяр. – Екатеринбург: Изд-во Уральского университета, 2000. – 257 с.
4. Вульф, К. Ното pictor, или возникновение человека из воображения / К. Вульф // Вестник Самарской гуманитарной академии. Серия «Философия. Филология». – 2008. – № 1. – С. 121–136.
5. Boehm, G. Die Bilderfrage / ed. G. Boehm // Was ist ein Bild? – München, 1994. – S. 325–343.

6. Бодрийяр, Ж. Симулякры и симуляции / Ж. Бодрийяр. – М.: Рипол-классик, 2015. – 240 с.
7. Лутовинова, О.В. Виртуальная языковая личность: к определению понятия / О.В. Лутовинова // Мир науки, культуры, образования. – 2015. – № 1 (50). – С. 288–292.
8. Хайдеггер, М. Бытие и время / М. Хайдеггер. – М.: 1997. – 452 с.
9. Лири, Т. Семь языков Бога / Т. Лири. – М.: Пересвет, 2002. – 224 с.
10. Гуревич, П.С. Кибернавт как символ глобального мира / П.С. Гуревич // Век глобализации. – 2010. – № 2. – С. 139–153.
11. Рассенс, Й. Игровые идентичности, или Людификация культуры. Игра или реальность. Опыт исследования компьютерных игр / Й. Рассенс // Исследовательский центр медиафилософии [Электронный ресурс]. – URL: [http://mediaphilosophy.ru/events/raessens\\_ludification\\_culture/](http://mediaphilosophy.ru/events/raessens_ludification_culture/)
12. Маклюэн, Г.М. Понимание средств коммуникации: Продолжение человека / Г.М. Маклюэн. – М., 2003. – 464 с.
13. Гуревич, П.С. Философия. Учебник для академического бакалавриата / П.С. Гуревич. – М.: Изд-во Юрайт. – 2014. – 605 с.
14. Чельшова, И.В. Медиареальность: среда обитания или протез сознания / И.В. Чельшова; под ред. В.В. Савчука и А.И. Иваненко // Медиафилософия VI. Необратимость трансформации. – СПб.: Санкт-Петербургское Философское общество, – 2010. – С. 3–6.
15. Хоружий, С.С. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности / С.С. Хоружий // Вопросы философии. – М.: 1997. – № 6. – С. 56–69.
16. Бодрийяр, Ж. Система вещей / Ж. Бордийяр. – М.: 1995. – 224 с.
17. Делёз, Ж. Тысяча плато. Капитализм и шизофрения / Ж. Делёз, Ф. Гваттари. – М.: Астрель, 2010. – 895 с.

## **PHILOSOPHICAL REFLECTION OF DIGITAL MEDIATION OF A NETWORK PERSONALITY: FORMULATION OF THE PROBLEM**

*S.V. Davedenko\**

*Samara State Technical University, Samara, Russia*

*E-mail: davsv@inbox.ru*

***Abstract.** The article actualizes the problem of the philosophical formation of ideas about the simulative identity of a digital-centric personality. First, already in the 60s of the XX century, not only science fiction writers, but also philosophers began to predict the separation of the image of reality from reality itself, its transformation into a simulacrum. The second idea, which is productive for the purposes of our research, is the modification of a person's relationship with reality. And the third is the modification of the person himself, both from a technological point of view – through «connecting» us to gadgets (or them to us), and from a psychological one – through the internalization of the values of the digital world, socialization, self-realization and self-*

---

*\*DAVEDENKO Svetlana Viktorovna – post-graduate student of Samara State Technical University.*



*actualization in it, in particular, in the images we create, Selfies, on social networks. As a problem of the heterogeneity of philosophical approaches to the formation of the categorical apparatus of reflection, it is pointed out the coexistence of similar, but not identical, phenomena of a digital personality, mediated by network self-actualization, which multiplies the variability of concepts. The author analyzes the literature describing a new, digital, personality, and comes to the construct «digital-centric personality».*

**Keywords:** *personality, digital personality, digitalcentric personality, values, digitalcentrism, virtualization, simulacrum.*