

СОВРЕМЕННЫЙ ЦИФРОВОЙ СУБЪЕКТ: ОНТОЛОГИЧЕСКИЕ ПРЕДИКАТЫ

DOI: 10.26907/2079-5912.2023.3.62-65

Аннотация. В конце XX века интернет становится неотъемлемым компонентом повседневного мира. Спрогнозированное Д. Беллом постиндустриальное общество стало реальностью. Новые форматы коммуникации продуцируют ряд дигитальных эффектов, а также новые онтологические позиции пользователей. Технологический прогресс обуславливает современную специфику потребления информации, одновременно с этим происходит трансформация субъекта как цифрового актора. Для современного пользователя характерно отчуждение от собственной телесности. Физическая нагрузка корректируется на основании данных гаджета. Цифровое свидетельство биологического тела становится основой телесного опыта. Контроль за количеством шагов, временем, проведенным в разных приложениях, рабочей продуктивностью становится гиперреальным. Симуляции усиливают экзистенциальный ужас от не-дигитальной реальности. Авторы изучают особенности медиапотребления, чтобы показать актуальные предикаты современного цифрового субъекта.

Ключевые слова: постиндустриальное общество, виртуальная реальность, субъект, сетевая свобода.

Американский социолог Д. Белл, описывая постиндустриальное общество, выделяет ряд его основных характеристик: производство услуг начинает преобладать над производством товаров; высокая ценность теоретических знаний; ориентация на интеллектуальные технологии. В этой техноцентричной реальности, по мнению Д. Белла, власть переходит в руки новой интеллектуальной элиты, которую можно обозначить как технократическую. Однако спустя 50 лет после выхода работы Д. Белла «Грядущее постиндустриальное общество. Опыт социального прогнозирования» человеческий ресурс постиндустриального общества претерпел значительные трансформации. Цель данного исследования – выявить основные особенности воздействия цифрового опыта на современного пользователя.

Для современных компьютерных игр становится стандартом формат «бесшовного мира» (например The Elder Scrolls: Morrowind, Fallout 3, The Last of Us, The Witcher 3, Gods of War и другие), когда игрок перемещается по игровому пространству не совершая дополнительных загрузок, в отличие от компьютерных игр 2000-2010-ых годов, где переходя из одной локации в другую перед игроком открывался экран ожидания («шов»), что нарушало динамичное восприятие игры.

Аналогичные трансформации характерны и для повседневного цифрового опыта – если ранее для выхода в интернет было необходимо совершить ряд действий, свя-

занных с техническим включением устройства, ожиданием его подключения к сети, то сегодня «шов» между «виртуальным» и «реальным» нивелируется, современный пользователь никогда не совершает выход в интернет, он никогда не перестает быть подключен к нему. Нельзя не отметить актуальность концепции общества спектакля французского философа Ги Дебора для цифрового способа коммуникации. Онтологической особенностью реальности становится условная видимость, в этом смысле современный субъект оказывается заложником псевдомира, когда его способность к познанию мира оказывается фундировано форматом получения информации посредством гаджета. Эта проблема остается актуальной для отечественного гуманитарного знания и большое количество исследователей проблематизируют ее через концепт «клиповое мышление» [1]. Видимое вытесняет подлинное, постправда отменяет истину, образы пересобираются и вновь репрезентируются медиа-каналами.

Американского исследователя медиа К. Ширки можно назвать технологическим детерминистом. Он проводит параллель между появлением типографского станка Гутенберга в XV веке и масштабированием интернета в XXI веке. Печатный станок позволил обывателям получить доступ к переводам Библии, что, по мнению Ширки, способствовало секуляризации в странах Европы. Появление на рубеже XIX-XX веков телефонной связи способствовали

развитию индивидуальных коммуникаций на расстоянии, что также способствовало росту социальной и экономической активности пользователей. Однако исследователь выделяет ряд аномальных медиа-феноменов, таких как кинематограф, радио и телевидение, аномальность в данном контексте означает, что данные типы медиа создают пассивную аудиторию, что находит отражение подавленности субъекта второй половины XX века. Эти вещательные медиа, направленные на самую широкую аудиторию, имеют ограниченное число создателей и высокий порог входа для создания контента. Дигитальная революция девяностых годов прошлого века стала ситуацией интеграции технологий коммуникации и вещательных медиа. Аудитория получили инструменты для создания собственного контента, что по мнению Ширки, свидетельствует с одной стороны о беспрецедентной демократизации процесса производства массового контента, с другой со снижением стоимости ошибки – получив инструмент создания контента, пользователь начинает руководствоваться принципом «сначала опубликуй, потом фильтруй» [2], что воспринимается обывателем как свобода самовыражения, однако с другой стороны становится причиной массового дилетантизма, когда непрофессиональный контент становится не отличим от экспертного и аудитория теряет навык демаркации мнений обывателя и эксперта [3]. Например, в 2010-ые годы в отечественных социальных сетях получили широкую аудиторию публикации текстовых материалов и фотографий о жестких ограничениях в питании и нормализация анорексии как практики отношения со своим телом [4].

Пандемия расширила представления о цифровом патернализме: в период карантинных ограничений нарушение режима самоизоляции контролировалось по данным мобильных операторов, которые собирали данные о перемещении пользователей [5]. Процесс сужения свободы субъекта в реальности, сопровождается становлением совершенного цифрового мира. Субъект инфантилизируется, поскольку постоянная доступность гаджета начинает выполнять терапевтическую функцию – аналогичную младенческой соске или игрушке, позволяющей избежать чувства одиночества и маскировать отсутствие коммуникативного навыка.

Современный философ С. Жижек в своей работе «О насилии» категоризирует насилие как субъективное (видимое, часто физическое насилие), объективное, которое подразделяется им на два вида: символическое (воплощенное в языке) и системное (производное от функционирования экономических и политических структур). Авторы считают возможным дополнить концепцию Жижека категоризацией «субъективного насилия» на цифровое (опосредованное цифровой средой) и прямое (непосредственно

совершаемое актором). В качестве примера цифрового насилия нельзя не отметить актуальную проблему кибербуллинга [6], однако к цифровому насилию можно отнести и следующий кейс, когда в 2019 году в США группа подростков совершили убийство знакомой с отклонениями в развитии – Синтии Хоффман. Стадии преступления подростки фиксировали на фото- и видеозаписи и отправляли в режиме реального времени Дарину Шилмиллеру. Этот человек в социальной сети познакомился с одним из молодых людей, представился миллионером и пообещал заплатить 9 миллионов долларов за «изнасилование и убийство кого-то на Аляске». Шилмиллер оказался кэт-фишером (онлайн-мошенник, который создает фальшивый профиль в социальной сети или на сайте знакомств с целью мошенничества): представившийся подросткам миллионером, оказался представителем среднего класса, двадцатидвухлетним педофилом из Индианы, который ранее в сам занимался записью порнографических роликов с детьми [7].

Анализ современных цифровых практик в первую очередь интересен агентам сферы услуг. Каждый из пользователей оставляет в сети свой уникальный цифровой след, который представляет собой сложную структуру, где кроме конкретных запросов в поисковых системах, например, «прогноз погоды Казань», учтено и количество затрачиваемого пользователями времени на тех или иных сайтах, а также особенности потребляемого контента. Исходя из этих данных определяются характеристики пользователей, после чего тех, кто имеет сходные черты объединяют в категории, так, при оплате услуг рекламы, рекламодатель проводит исследование аудитории и старается определить какой процент характеристик потребителя его продукта и подписчиков данного блогера совпадают. Однако результатом персонализации рекомендаций рекламы, услуг, музыки происходит замыкание системы для потребителей. Адаптивность цифровой среды для субъектов становится новой версией узников в пещере Платона, когда контент, достигающий пользователя, уже претерпел множественные адаптации и единственный на что способен пользователь это потреблять рекомендации.

Возможность цифровой среды мимикрировать под интересы пользователя является компенсаторной функцией – противостояние вызовам внешнего мира обуславливает потребность создания индивидуальных закрытых цифровых структур, информационных пузырей, локальностей, в которых субъекту легче персонализировать объем и характер потребляемого контента, но вместе с этим происходит изменение критической оценки внешних событий – пользователь абсолютизирует субъективную позицию и становится заложником собственного онтологического нарциссизма.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Крайнов А. Л. Клиповое мышление в контексте образовательных практик: социально-философский анализ //Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия Философия. Психология. Педагогика. – 2019. – Т. 19. – №. 3. – С. 262-266.
2. Skorup B., Huddleston J. The Erosion of Publisher Liability in American Law, Section 230, and the Future of Online Curation // Okla. L. Rev. – 2019. – Vol. 72. – P. 635.
3. Муртазин С. Р. «Смерть экспертизы», «восстание масс» и эпистемический эгоизм современного человека //VIII Садыковские чтения. XXI век: вариативность человеческого. – 2021. – С. 122-129.
4. Литвина Д. А., Остроухова П. В. Дискурсивное регулирование женской телесности в социальных сетях: между худобой и анорексией //Журнал исследований социальной политики. – 2015. – Т. 13. – №. 1. – С. 33-48.
5. Preciado P. B. Learning from the virus. ARTFORUM 58/9, May/June 2020. <https://www.artforum.com/print/202005/paul-b-preciado-82823> (дата обращения: 01.05.2023).
6. Демарёва В. А. Кибербуллинг: обзор статистики //Психологическая безопасность образовательной среды. – 2022. – С. 114-118.
7. Grove C. In Anchorage teen's 2019 murder, catfished killer pleads guilty <https://alaskapublic.org/2023/02/16/in-anchorage-teens-2019-murder-catfished-killer-pleads-guilty/> (дата обращения: 01.05.2023).

Информация об авторах

Котляр Полина Сергеевна, доцент, Казанский (Приволжский) федеральный университет, Институт социально-философских наук и массовых коммуникаций, кафедры общей философии.

E-mail: polikotsob@mail.ru

Солдатова Наталия Олеговна, доцент, Казанский (Приволжский) федеральный университет, Институт социально-философских наук и массовых коммуникаций, кафедры общей философии; Казанский национальный исследовательский технический университет им. А. Н. Туполева, кафедра философии.

E-mail: apotre@mail.ru

Kotliar P.S., Soldatova N.O.

MODERN DIGITAL SUBJECT: ONTOLOGICAL PREDICATES

Abstract. At the end of the twentieth century, the Internet becomes an integral component of the everyday world. The post-industrial society predicted by D. Bell has become a reality. New communication formats produce a number of digital effects, as well as new axiological positions of users. Technological progress determines the modern specificity of information consumption, at the same time, the transformation of the subject as a digital actor takes place. The modern user is characterized by alienation from his own corporality. Physical activity is adjusted based on the data of the gadget. The digital evidence of the biological body becomes the basis of bodily experience. Controlling the number of steps, the time spent in different applications, work productivity becomes hyperreal. Simulations reinforce the existential horror of non-digital reality. The authors study the features of the transition from the culture of media consumption to the culture of media participation in order to show the actual predicates of the modern digital subject.

Keywords: post-industrial society, virtual reality, subject, network freedom.

Literature

1. Krainov A. L. Clip thinking in the context of educational practices: socio-philosophical analysis // Bulletin of the Saratov University. New episode. Series Philosophy. Psychology. Pedagogy. – 2019. – Т. 19. – No. 3. – S. 262-266.
2. Skorup B., Huddleston J. The Erosion of Publisher Liability in American Law, Section 230, and the Future of Online Curation // Okla. L. Rev. – 2019. – Vol. 72. – P. 635.
3. Murtazin S. R. "Death of expertise", "revolt of the masses" and epistemic egoism of modern man // VIII Sadykov readings. XXI century: human variability. – 2021. – S. 122-129.
4. Litvina D. A., Ostroukhova P. V. Discursive regulation of female physicality in social networks: between thinness and anorexia // Journal of Social Policy Research. – 2015. – Т. 13. – No. 1. – S. 33-48.
5. Preciado P. B. Learning from the virus. ARTFORUM 58/9, May/June 2020. <https://www.artforum.com/print/202005/paul-b-preciado-82823>

preciado-82823 (accessed 05/01/2023).

6. Demareva V. A. Cyberbullying: a review of statistics // Psychological safety of the educational environment. – 2022. – S. 114-118.

7. Grove C. In Anchorage teen's 2019 murder, catfished killer pleads guilty <https://alaskapublic.org/2023/02/16/in-anchorage-teens-2019-murder-catfished-killer-pleads-guilty/> (accessed 05/01/2023).

Authors

Kotliar Polina Sergeevna, Associate Professor, Kazan (Volga Region) Federal University, Institute of Social Philosophical Sciences and Mass Communications, Department of General Philosophy.

E-mail: polikotsob@mail.ru

Soldatova Natalia Olegovna, Associate Professor, Kazan (Volga Region) Federal University, Institute of Social Philosophical Sciences and Mass Communications, Department of General Philosophy; Associate Professor, Kazan National Research Technical University named after A. N. Tupolev, Department of Philosophy.

E-mail: apotre@mail.ru