

САМОСОЗНАНИЕ И ПОСТУПОК В УСЛОВИЯХ ВИРТУАЛЬНОЙ СОЦИАЛЬНОСТИ

*Положенцев Андрей Михайлович**

Кафедра этики, Институт философии, Санкт-Петербургский
государственный университет, Менделеевская линия д. 5,
Санкт-Петербург, 199034, Россия

Электронный адрес: andrey@polozhenzev.ru

Статья подана 30.08.2014

Аннотация — Статья посвящена изучению практической стороны виртуальной социальности, вопросов ее этики и политики. Будут рассмотрены следующие особенности ее устройства: проблемы самосознания субъекта виртуального действия; проблема поступка в условиях виртуальной социальности; проблема политического и гражданского самосознания; проблема социального контроля. Главный вопрос: каким образом в данном типе реальности выстраивается ключевая точка субъекта — самосознание? Реальность сама обеспечивает выполнение функции персонализации. Субъект в ней определяется через систему имен. Виртуальная реальность выступает как реальность разумная. Здесь нет случайных происшествий. То есть здесь мы имеем дело не с вещами, а с волей. Данный тип реальности выстраивается нашими желаниями. Внутри этой новой реальности организуется гражданская и политическая активность. В этой реальности у любого действия есть актер, здесь невозможно анонимное действие. В связи с этим возникает политическая и моральная проблема контроля внутреннего мира актора. Целью контроля будет принуждение к on-line-деятельности. Таким образом, от предпочтения действий через сеть мы переходим к принуждению к действиям on-line и должны быть готовы к известной степени прозрачности своего внутреннего мира, поскольку власть всегда имеет права доступа для получения абсолютно полной информации о всех наших персональных действиях.

Ключевые слова: виртуальная социальность, постсоциальность, самосознание, on-line-поступок, виртуальная активность, социальный контроль.

Статья подготовлена в рамках гранта РГНФ № 12-03-00420

* © *Положенцев А. М.* — кандидат философских наук, доцент кафедры этики Санкт-Петербургского государственного университета.

SELF-CONSCIOUSNESS AND ACTION IN VIRTUAL SOCIALITY

*Polozhenzev Andrey Mikhaylovich**

Department of Ethics, Institute of Philosophy, Saint Petersburg State University, 5 Mendeleevskaya linija, St. Petersburg, 199034, Russia
e-mail: andrey@polozhenzev.ru

Received August 30, 2014

Abstract — The article is devoted to the study of the practical side of virtual sociality, issues of its ethics and politics. It will answer the following questions: the problem of self-consciousness of the subject of the virtual action; action problem in virtual sociality; the problem of political and civic awareness; the issue of social control. How does this type of reality build the key point of the subject — self-consciousness? Reality provides the function of personalization. The subject is determined through the system of names. Virtual reality seems to be a rational sphere. There is no space for any accident. That is why within the virtual reality we are dealing with the will, not with the things. This type of reality is built by our desires. This new reality is organizing civic and political activity. In this reality, in any action, there is an actor. There can not be an anonymous action. From this point of view there is a political and moral issue of the control of the inner world of an actor. The purpose of control is to enforce to the on-line activity. Thus, from the preference of action via network we turn to coercion to life on-line and should be prepared for a certain degree of transparency of our inner world, because power always has the right of access for absolutely complete information about all of our personal actions..

Keywords: virtual sociality, post-sociality, self-consciousness, on-line-action, virtual activity, social control.

The paper was funded by RSFH grant № 12-03-00420

* © *Polozhenzev A. M.* — PhD, Associate Professor, Department of Ethics, Saint Petersburg State University.

В статье будут рассмотрены следующие вопросы устройства виртуальной социальности: проблемы самосознания субъекта виртуального действия; проблема поступка в условиях виртуальной социальности; проблема политического и гражданского самосознания; проблема контроля. Статья является продолжением ранее опубликованной работы на эту тему (Положенцев 2013). В отличие от предыдущего исследования, посвященного теоретическому осмыслению феномена виртуального мира (его метафизике, истории понятия и главных социальных и даже религиозных функций), данная статья посвящена изучению *практической* реализации данного типа социального бытия, его этике и политике.

Функция персонализации

Первой проблема — это вопрос о том, каким образом в данном типе реальности выстраивается ключевая точка субъекта — самосознание.

Мы уже говорили, что в этом мире субъект многие свои функции делегирует квази-субъектам (ботам, программам, например, функцию персонализации¹). Данная функция является

¹ Мы теперь испытываем удивление, наблюдая, как общество модерна переселяется в виртуальный мир и начинает использовать некоторые социальные функции в непривычном для модерна, основанного на самоощущении субъекта, виде. Но те общества, которые мы называем традиционными (а это типологическая черта, а не форма существования реальных исторических социальных образований) пользовались подобными формами всегда. Такими видами определения субъекта как элемента общества были семья, государственные институты и пр. Индивидуальная форма самоощущения теперь кажется нам преобладающей в мире, отчасти это так, но далеко не в той мере, какую этому событию приписывает наше

ключевой для построения социального поля (понятие *поля* заимствуется из теории П. Бурдьё (см. напр.: Бурдьё 2007); социальная реальность представляет собой открытое множество социальных полей, обладающих собственной спецификой и автономными законами: поле экономики, политики, науки, журналистики... Виртуальная социальность также может быть взята в рассмотрение в качестве поля, имеющего не только собственные социальные законы, но и собственные законы строения и управления реальностью). Она замыкает его (поле) именно на этого индивида, поскольку поле составляется из отношений, замыкающихся на конечных терминах.

Функция персонализации гарантирует, что именно данный субъект получил письмо, именно он совершил авторизацию, именно он сделал платеж. Причем совсем неважно, то есть в данной системе совершенно неопределимо, кто именно совершил авторизацию/персонализацию: вы лично, ваш(а) супруг(а), поверенный, подчиненный или корпоративный бот, которому вы делегировали право совершать эту операцию (например, с вашего банковского счета требуется ежемесячно списывать сумму, необходимую для погашения кредита или коммунального платежа). Это юридически или виртуально сделали вы, даже если эту операцию произвел от вашего имени мошенник. Данная система социальности не видит лица, она не способна распознать, кто именно, нумерологически или экзистенциально, произвел действие. Эта информация находится за пределами виртуальности, в off-line. Эту особенность данного социального поля необходимо отметить и запомнить, она несет в себе, вместе с удобствами, некоторую метафизическую двусмысленность, которая приведет виртуальную социальность к странным парадоксам. Если же посмотреть на эту особенность в категориях кантовской этики, то окажется, что такой вид социальности, хотя и имеет дело с действующими и волящими субъектами, однако они выступают в этом поле не как лица, а как вещи. Как волящие и действующие вещи.

воображение: мы судим о наличии самосознания по наличию атрибутов самосознания (форм политической организации власти, Конституции, технических инструментов, науки), а не самого самосознания.

Это оксюморон кантовской метафизики, но очень точный оксюморон, выражающий саму суть положения дел.

Гражданский контроль

Эту функцию (персонализации) в обычном социальном мире выполняют различные фискальные институты (назовем их термином жандармерия). Жандармерия как социальный институт имеет дело не с преступлением, как полиция, а с соблюдением порядка. Не с нарушением, а с исполнением очевидного, обыденного, повседневного. Жандарм не ловит преступника, он предотвращает преступление как возможность, как тип социального бытия. Этим он мудрее полицейского. Он вообще ближе к мудрости, чем к разуму. Полицейский же изощрен, умен, он должен мыслить *как преступник*. Жандарм должен мыслить как обыватель. Если обыватель не станет сидеть в трезвом виде на проезжей части, то жандарм добьется того, чтобы вы не сидели там (если вы, конечно, сообразовали это сделать). Полицейский же дождетсЯ, пока вы нарушите закон, и только после этого станет действовать «по закону». Полицейскому нужен ваш паспорт для того, чтобы установить вашу подлинную личность, которая всегда скрыта за фальшивыми документами. Жандарм же полагает, что иметь паспорт положено любому гражданину, и он просит вас предъявить его не для того, чтобы провести разыскание вашей подлинной личности, у которой, быть может, как у матерого преступника, и нет никакого паспорта, вы его уничтожили, вместе с вашим прирожденным лицом и отпечатками пальцев, дабы скрыть следы преступления, нет! Жандарм просит вас предъявить документ лишь с той целью, чтобы вы сами не забыли, кто вы есть! Скажем так: полицейский хочет вывести на свет вашу злую преступную волю. Жандарм же напротив, напоминает вам о вашей воле, доброй и законопослушной. И не его вина, что бытие доброй воли сопряжено с вашим паспортом. Он сам был бы рад вместо паспорта иметь дело с совестью. И вот первая особенность виртуальной социальности: если в социальности обыденной (off-line) жандарм к вам может

не подходить годами (а зачем это делать, если вы не сидите на проезжей части?), то виртуальная социальность устроена таким образом, что вы и есть ваш паспорт. Это как если бы жандарм взял ваш паспорт, и начал ему задавать вопросы, не обращая никакого внимания на вас лично. Ваше лицо представлено только паспортом (персональными данными), и ваша беда, если ваше off-line лицо в чем-то не совпадает с лицом в паспорте (on-line). Конечно, в этом случае вы есть вещь. Но и во всех остальных случаях в реальность погружены лишь вещи, лица же остаются «вещами в себе» (кстати, у Канта не только лицо обладает онтологией вещи-в-себе, но и вещи-в-себе в некотором смысле есть лица: наличие свободы есть то, что отличает вещь от лица). Нам доступно лишь знание о том, что за этой вещью стоит лицо, воля. Так реальность прочитывается лишь в терминах имени, но не бытия. Лицо как орган тела ноуменально личностью не является, личность — это принадлежность лица (см.: Щукин 2013).

Устройство виртуальной социальности

Поскольку каждое явление в виртуальной социальности имеет персональное ядро (здесь не падают кирпичи с крыш сами собою, здесь нет объектов, подверженных воле случая или законам физики, здесь виртуальные субъекты своими действиями создают среду действия и потому все происходящее имеет автора), постольку среда имеет способность фиксировать всякое наше действие. Здесь не может быть анонимных событий. Здесь не бывает происшествий, здесь только поступки. И эта без-анонимность тотальна: анонимное действие в виртуальной среде в принципе невозможно. Существует множество дублирующих сообщений, которые определяют авторство действия: это может быть IP-адрес, с которого совершалась регистрация в домене или совершалось действие; это может быть транзакция, информация о владельце устройства и т. д. Конечно, настоящие хакеры знают и умеют создавать подлинную анонимность в этой среде. Следует просто сказать, что возможностей стать преступником здесь гораздо

меньше, чем в off-мире, и для этого необходимо иметь злую волю и знать способы избегания персонализации, которые, как правило, заключаются в том, чтобы украсть чужую личность или создавать маски из компонентов чужих лиц. Но нам важны не возможности преступлений в данной среде (отметим, что их гораздо меньше, чем принято считать), а само ее устройство. Она состоит из поступков, и хотя большая их часть представляет собой действия гипотетического характера (они направлены на достижение прагматических целей), эти гипотетические действия организуются по правилам, имеющим категорический характер.

Оговоримся сразу, что в феноменальном мире умных существ реальный субъект не всегда способен (или не всегда желает) исполнять персонификацию. Видимо потому, что он в основном занят операцией самоотождествления. Ведь и вправду, Я=Я и Я=Положенцев А. М. далеко не одно и то же. Я могу это скрывать, а могу просто забыть или перестать контролировать (потерять сознание по какой-либо причине, заболеть психически, стать преступником, которому необходима другая личность, чтобы скрыть свои собственные поступки, и т. д.). Чтобы операция по персонификации выполнялась, в обычной социальности создаются всевозможные институты, ответственные за эту функцию (семья в том числе, различные группы взаимной идентификации), которую мы и назовем жандармерией. В случае с виртуальной реальностью эта функция отдана на аутсорсинг самой реальности. Здесь просто нет возможности уйти от ответственности, здесь нет возможности совершить действие, не авторизовавшись. А если такое и возможно, то это означает, что вы принадлежите к группе администраторов данной реальности, и ваши права определены на другом уровне данного мира, или же что авторизация прошла на первичных ступенях и ваше присутствие в реальности носит чисто ознакомительный характер и никаким образом на нее не влияет. Это интересный вопрос, но сейчас мы затрагиваем лишь возможности и структуру обыденной виртуальной реальности. Пока же сделаем один немаловажный вывод: виртуальная реальность разумна. Социальная онтология виртуальной реальности и ее философская рефлексия хорошо представлены в книге

Е. Е. Таратуты; особенно для нас важен параграф 2.1. «Онтологическая безответственность виртуальной реальности» (Таратута 2007: 75–86).

Этот вывод — не дань Гегелю, хотя не секрет, что немецкая метафизика, начиная с Лейбница и заканчивая Гуссерлем, сделала немало для разработки устройства виртуальной реальности. Гегеля часто критиковали с позитивистской и просвещенческой позиции за данную формулировку. Однако с позиции диалектической это утверждение, точнее, вывод, вполне очевиден. Однако он совершенно не годится для господствующей неокантианско-позитивистско-материалистической метафизики реальности, которую исповедует современная научно-философская мысль. И мы сейчас не станем вступать в полемику по поводу глобальных метафизических парадигм современности. Ограничимся дескрипцией виртуальной реальности. Что значит утверждение, что она разумна? Всего лишь то, что ваши действия в данной среде имеют перед собой не вещи, не объекты, но некие сущности, имеющие субъектную структуру. Вы имеете дело не с вещами, но с волями. Причем с волями разумными, а не просто с витальностями (встречая в лесу волка, существо, которому человек по многим причинам отказывает в разумности, человек сознает, что у того есть витальность, воля, которой можно противостоять, но совершенно по-другому, чем противостоять, например, дождю; однако это совсем другое противостояние, чем то, с которым мы имеем дело, встречая самосознание). По видимому, основной причиной присутствия разумной воли в виртуальной реальности является необходимость выбора. Эта система состоит из алгоритмов, разрешение которых не всегда может быть сделано самой реальностью. Ей самосознание необходимо в качестве структурного компонента.

Утверждение «виртуальная реальность разумна» означает, что наше действие в ней может оцениваться как хорошее или плохое, правильное или неправильное, а также как возможное или невозможное. Не так, как невозможно, например, человеку полететь без какого-либо устройства в нормальной реальности, а совершенно иным образом. Потому, что виртуальная реальность разумна, и заранее устроена так, что в ней

невозможно совершить некоторые действия, вполне возможные в реальности обычной (убийство, насилие). Это устройство виртуальности имеет примечательную особенность. Возможность интеракции здесь замыкается на одно тождество, на одно самосознание, на себя. Конечно, Интернет дает удобный инструмент для сообщений и взаимодействий, однако, следует отметить, что предпочтительными оказываются именно опосредованные интеракции. Телефонный звонок становится более предпочтительной формой сообщения, нежели беседа с глазу на глаз. E-mail предпочтительнее звонка. Статус в социальной сети лучше, чем приватное сообщение. Информация интимного характера не имеет цели непосредственного взаимодействия. Подобного рода интеракции по своей сути замкнуты на себя (рефлексивны). С одной стороны, свой сэлф внести в виртуальный мир невозможно, с другой — эта невозможность внесена самой конструкцией этого мира. Он не желает впускать Другого иначе, чем в виде оцифрованной персоны, в виде маски, над которой есть возможность установить тотальный (опять же цифровой) контроль. Личность присутствует здесь в максимально обезличенном виде (число может выражать только вещные отношения). К Другому прикоснуться невозможно, он защищен самим полем виртуальной социальности. Не виртуальный мир трансцендентен нам, а мы трансцендентны ему. Многие классические вопросы метафизики и схоластики нашли в этой реальности свое разрешение и воплощение, в том числе вопрос о виртуальной трансцендентности (правда, как бы в зеркальном отражении: человек в качестве творца занял позицию, противоположную твари онтологически). Об этом можно горевать или клеймить машины за бездушность, но можно распознать и цели подобного устройства. А они состоят отнюдь не только в том, чтобы унижить наше экзистенциальное достоинство. Данный тип реальности выстраивается нашими желаниями. Еще недавно, «на заре» экзистенциализма, тема одиночества в большом городе поднималась для того, чтобы продемонстрировать его бесчеловечную сущность. Однако город был тем центром, который притягивал одинокие существования именно с целью отдаться там с головой одиночеству

и заброшенности, насладиться ими, раствориться в обезличенности. И провинциальные городки и села опустошались силой обезличенности, исходящей от мегаполисов. Теперь такой силой становится виртуальность. Стремление к самореализации в постсоциальности, опосредовать с помощью виртуальных средств контакты с Другими защищает и сохраняет off-line мир. Сотни френдов в Facebook и тысячи просмотров на YouTube защищают экзистенцию от незаконных вторжений в личное и бытовое пространство, которое ранее было родной средой обитания социальности. Характер целей виртуальности говорит о нашей принципиальной аутичности. (Для понимания этих процессов как нельзя лучше годится метафизика Лейбница, которого можно причислить к основателям не только технической стороны виртуальности, комбинаторики, но и сетевой онтологии, развернутой в его «Монадологии»).

Социальная и политическая активность

Функция защиты личного пространства экзистенции выполняется и с помощью других средств коммуникации, которые, кстати, перенесли (или еще переносят) свои корни в виртуальность. Телефон, радио, видео, фото, музыкальные жанры — ведь все эти способы коммуникации родом не из виртуальности (в техническом, или, говоря метафизически, в онтическом плане). Эти виды информации и возникли и существовали многие годы вне сети. Однако они были ей родственны онтологически. (Здесь укажем лишь на Пифагора как на первого философа, нашедшего в числе всеобщий принцип мира.) Но вот: кто теперь приходит в гости, предварительно не позвонив хозяину? И кто звонит в дверь, не испросив предварительно разрешения войти в парадную по домофону? И не предпочтет ли он этому визиту возможность решить вопрос с помощью каких-нибудь средств общения? Радость непосредственного контакта экзистенций ограничена узким кругом off-line-френдов.

Внутри этой новой реальности и следуя логике постсоциальных средств организуется гражданская и политическая

активность. Это можно связывать и с политической ситуацией в стране, но кажется, что мы имеем дело с переселением в виртуальный мир не только всех видов знаков и ценностей (тотальная оцифровка сущего), но и социально-политической активности. Мы проводим виртуальные акции протеста и поддержки, мы отдаем политическую жизнь и свою гражданскую волю на аутсорсинг ботам и умной реальности. Мы ограничиваем сеть социальных контактов с off-line реальностью с помощью бесконечного расширения активности виртуальной.

Мы уже отмечали, что сейчас совершается массовый исход ценностей и знаков в виртуальную сферу. В первую очередь было перенесено все самое ценное: деньги и документы, видимо, на случай пожара. Затем наступила очередь произведений искусства: музыка, кино, музеи, библиотеки — все прошло процедуру тотальной оцифровки и перенесения в виртуальную форму. Однако теперь это переселение затронуло социальные институты. Многие услуги, в том числе и государственных учреждений, теперь возможно получать в сети. Большая часть из них имеет силу в самой сети или нужны для того, чтобы получать другие сетевые услуги.

Следует отметить, что виртуальный мир имеет множество весьма чувствительных «привязок» к реальности. И неверно думать, будто виртуальная социальность имеет целью ограничение свободы. Сама свобода здесь функционирует не как произвол (весьма распространенное современное понимание свободы), а как свобода разумной (благой) воли. В устройстве виртуальной реальности имеется достаточное количество средств для воплощения представлений об идеальном порядке, однако этот порядок принципиально не может быть порядком тоталитарным, поскольку ее «материя» состоит из атомарных (индивидуальных) самосознаний, требующих свободы в качестве конструкционного принципа. В этом мире, например, очень легко (технически) могли бы быть решены (и решаются) вопросы с частной интеллектуальной собственностью. Здесь невозможно физическое насилие, хотя насилия виртуального представлено в избытке. Электронные деньги украсть значительно труднее, чем «живые» (их можно потратить на услуги или товары off-line, совершив «кражу личности»,

с которой будет нельзя возместить ущерб, но не сами деньги). Эти привязки к реальности имеют в первую очередь информационную природу: можно делиться книгами, музыкой, видео, фото, персональными данными, проводить транзакции. Но практически невозможно причинять непосредственный вред off-line самости, экзистенции и физическому существу.

Самосознание и реальность

Авторизация в виртуальной реальности также имеет ряд особенностей, которых мы не найдем в off-line мире. Классический субъект находит себя в результате интеллектуальной операции *cogito ergo sum*. Она представляет собой алгоритм, умозаключение, в основании которого лежит сомнение. Подлинность определяется через неподлинность. Сомнение является средой, в которой субъект обнаруживает свою несомненную сущность, и затем переходит к именам. Субъект, обнаруженный после такой операции, есть подлинный Никто. Любое свое определение (имя) он рассматривает как гипотетический обман его способности к сомнению, которая изначально признается единственной подлинной реальностью. Затем уже, после его самоопределения в качестве сущего, на субъекта навешиваются имена. Виртуальная реальность устроена на иных принципах. Здесь процедура определения начинается с утвердительных высказываний о себе, в самонаречении²,

² Отдельно стоит обратить внимание на весьма распространенную манеру самонаречения в сети с помощью абракадабры. (Абракадабра в данном случае рассматривается как фольклорный жанр.) Ник(нейм) может выражаться в ничего не значащей и не производимой совокупности знаков, принадлежащих различным кодам (знаки различных алфавитов, цифры, служебные и математические символы и т. д.). Более того, абракадабра есть требование системной администрации реальности, аргументом является безопасность аккаунта. Хотя реальный субъект все равно не сможет самостоятельно держать в своей памяти эти символы и будет хранить их в других отделах реальности, логическую связь между этими разделами сумеет восстановить исключительно он сам. Главное для реальности уникальность имени, чего не дает традиционная система имен (имена

и в таком случае подлинной стихией виртуальной реальности будет миф, а не метафизика. (Библейский сюжет борьбы Иакова с Яхве окажется в таком случае не мифологичным, а именно метафизическим: «что в Имени тебе моем? Оно чудно. Я есть Тот, Кто есть»³). В виртуальной реальности, как и в мифе, имя первично всем прочим операциям. Виртуальный субъект определяется через свои персональные данные. Все операции, в том числе сомнение, а также все возможные содержания знания, память, апперцепция отданы на аутсорсинг самой реальности. Таким образом, актором операции самоидентификации является сама реальность. Но, поскольку природой виртуальности является миф, то и самосознание в этой стихии приобретает протеевский характер. Субъект ни в чем не может себя осознать помимо имени, а имен у него легион. Но самое удивительное в другом: в том, что виртуальное пространство ничего иного и не может ему предложить, кроме как имени. Все его действия состоят в поисках имен. Все пути виртуального пространства ведут к обретению имени, и никуда более, несмотря на абсолютную свободу перемещения. Поэтому любое самосознание в этом виде реальности будет дискурсивным, сопряженным с именованием себя реальностью. Теперь реальность определяет контекст, наше окружение, нашу судьбу, поскольку только она определяет наше имя.

стремятся заменить на цифровой или штрих-код, это следы проникновения виртуальной реальности в мир обыденной социальности). Я бы напомнил, что абракадабра как культурный феномен имела прямое отношение к взаимодействию с мирами сакральными. Связь (между миром виртуальным и сакральным), которую, к своему удивлению, мы обнаруживаем вновь и вновь.

³ Вообще на библейскую (христианскую) метафизику часто ссылаются как на метафизический источник новоевропейской науки (А. Койре, А. Кожев, С. Яки). Мне здесь хотелось бы указать на патристическую философию трансцендентности Творца как на парадигмальную установку виртуалистики. В этой философии проводится четкая онтологическая грань между мирами трансценденций, только тварь теперь занимает место Творца, тогда как мир виртуальный (совершенный, добродетельный, если пользоваться русской традицией перевода) остается на своем месте: это мир тварных и вечных сущностей, и он трансцендентен миру смертных изменчивых существ.

Внутренний мир и социальный контроль

Имя наше, конечно, складывается не только из наших логинов и паролей, но и из тех действий, которые мы совершаем в этой реальности. Однако действия в этой среде являются именами («не делом, но словом»). Любое сообщение здесь имеет возможность стать перформативом, независимо от своей грамматической морфологии. Совершив однажды действие, оно становится нашей судьбой (пусть и виртуальной, однако стоит учитывать стремление этой реальности сыграть в реальность настоящую, заменить ее или подражать ей), поскольку определяет те содержания и те события, которые будет представлять нам реальность в будущем. В этой реальности есть слой, который в потенции никогда не становится интерсубъективным, он реален только для субъекта с известным ему аккаунтом. Кстати, пароль также является частью имени. Этот мир субъектен, обращен к одному-единственному субъекту, входящему в реальность под одним и тем же логином. И благодаря облачным технологиям эта реальность интерлокальна, доступна из любой физической точки входа, с любого нумерологически устройства или дивайса. Она самождественна для этого субъекта. Если традиционный субъект определял себя через иное (Я=моя семья, клан, этнос), классический субъект через самого себя (Я=Я), то постклассический субъект сам служит средством для самоопределения реальности (реальность=имя субъекта). Эта реальность помнит наши действия и создает нам окружающую среду из ответов на эти действия, совершенных, быть может, настолько давно, что для нас уже эти ответы и не являются актуальными, однако она продолжает поставлять нам свои реакции. Так что виртуальная реальность тяготеет к тому, чтобы быть навязчивой. Впрочем, это свойство она заимствует у обычной социальной реальности. Та также предпочитает быть однозначной, узнаваемой, повторяющейся изо дня в день. Чтобы вырваться из ее навязчивости требуется разрыв действительного, выход, исход. Быть может, в сон или в опьянение, если больше «некуда пойти», в искусство. Уже непонятно, где миф в подлинном смысле слова: в воображаемом или же в повседневности (так, через миф, начинал определять

социальную реальность еще Ролан Барт). Метафизичность социального взгляда научилась высматривать в мире только повторяющиеся, навязчивые компоненты, заставляя нас полагать, будто мир сошел с ума и возвращается в своем примитивном логическом кружке от заката до рассвета, от начала трудового дня к уикэнду, от одного праздника к другому. Профанное и сакральное растворились в едином мифе, который субъект-никто выбрал в качестве бытия-личностью. Он сам теперь только имя, и вокруг него одни сплошные имена (реальности). Ведь говорят историки схоластики о предпочтительности номиналистической философии для становящейся новоевропейской и научной парадигмы. Однако в случае с виртуальной реальностью мы видим торжество реалистической метафизики, когда имена стали вещами, а вещи — именами.

В антиутопических концепциях, озабоченных потерей Эго во внешних формах социальности, одной из важных тем стоит тема контроля внутреннего мира субъекта. Субъект сопряжен со свободой как со своим основанием. Эта свобода теперь подвергается угрозе как никогда более. Субъект повсюду (в виртуальной реальности) оставляет следы своей внутренней жизни. Реальность помнит (и не может забыть), что он читал, слушал, смотрел, писал, о чем мечтал, наводил справки, чем интересовался, с кем и на какие темы переписывался, как развлекался и т. д. и т. п. Если в off-line реальности такие следы могут быть стерты или даже никогда не выступить наружу, то в условиях виртуальной реальности, на определенном уровне доступа к ней, вся эта информация открыта как на ладони. Мы уже поняли, что реальность манипулирует своим субъектом для... скажем так: для заключения о собственном бытии (мне не нравятся конспирологические интерпретации с их принципом «кому выгодно?» именно по той причине, что они не могут ответить на вопрос и уводят от него). Но ведь гипотетически место самой реальности может занять и какой-либо орган, претендующий на тотальный контроль внутреннего мира интересующего его субъекта. Известны ведь детективные случаи использования этих данных в криминалистике и в политических целях. В таком случае мы должны понимать, что целью контроля будет принуждение к деятельности

on-line. От предпочтения действий через сеть и восторга от возможностей, представляемых этим инструментом, мы переходим к принуждению жизни в on-line и должны быть готовы — сначала к прозрачности интимной части этой жизни, а затем и к растворению ее в виртуальных формах.

Литература

1. Бурдьё, П. (2007). «Дух государства: генезис и структура бюрократического поля». В кн.: Бурдьё, П. *Социология социального пространства*: 220–254. СПб.: Алетейя. 288 с.
2. Положенцев, А. М. (2013). «Виртуальная социальность: онтологические, политические и этические моменты». *Дискурсы этики* 2(7): 25–35.
3. Таратута, Е. Е. (2007). *Философия виртуальной реальности*. СПб.: Издательство Санкт-Петербургского государственного университета. 147 с.
4. Щукин, Д. А. (2013). «Логика распределения ответственности в рамках иерархической модели символического контекста». *Дискурсы этики* 2(7): 36–46.

References

1. Bourdieu, P. (2007). "Duh gosudarstva: genezis i struktura byurokraticheskogo polya" [The Spirit of the State: Genesis and structure of the bureaucratic field]. In: Bourdieu, P. *Sociologiya social'nogo prostranstva* [Sociology of social space]: 220–254. Saint Petersburg: Aletejya Publ. 288 p.
2. Polozhencev, A. M. (2013). "Virtual'naya social'nost': ontologicheskie, politicheskie i ehticheskie momenty" [Virtual Sociality: ontological, political and ethical issues]. *Diskursy etiki — Discourses of Ethics* 2(7): 25–35.
3. Taratuta, E. E. (2007). *Filosofiya virtual'noj real'nosti* [Philosophy of virtual reality]. Saint Petersburg: Izdatel'stvo Sankt-Peterburgskogo gosudarstvennogo universiteta Publ. 147 p.
4. Shchukin, D. A. (2013). "Logika raspredeleniya otvetstvennosti v ramkah ierarhicheskoy modeli simvolicheskogo konteksta" [The logic of the distribution of responsibilities within the hierarchical model of symbolic context]. *Diskursy etiki — Discourses of Ethics* 2(7): 36–46.