

САМОИДЕНТИЗМАНСТВО: ИНТЕРНЕТ-ФОРМАТЫ

Ю.В. ШИЧАНИНА

Тема «Личность как автопроект» для меня интересна и важна, и я думаю, что не столько интересны и уникальны те выводы, которые я сделала, сколько интересен тот факт, что сделала я их не просто как философ, как кабинетный ученый-гуманитарий, я пришла к ним в процессе занятий сайтом института. Именно работа супер-модератора, которую я выполняю уже несколько лет, позволила мне и исследовать, и осмыслить проблему непосредственно на материале интернет-сетей, на материале различных идентификаций, которые в современном мире приобретают все большую популярность.

Самоидентизманство, о котором вслед за Д.А. Приговым говорит Г.Л. Тульчинский, — это, как представляется, современная форма самоидентификации и существования личности в культуре, в том числе и виртуальной. Поскольку личность в современной культуре, с одной стороны, провозглашена главной автономной системой референции, а с другой — неотъемлемой матрицей семиотического гиперпространства, словоформа взаимосвязано фиксирует как характерный для современной культуры (особенно для сети интернет) момент самозванства-самоназванства (самопровозглашения, самовыдвижения, брендинга), так и императивность, атрибутивность разносторонней идентификации. Проблема идентичности, в свою очередь, равно как и проблема кризиса идентичности занимает почетное место среди теоретических построений XX — начала XXI вв.¹ Объемное культур-ориентированное наследие гуманитарных наук позволяет в настоящий момент понимать под идентичностью как возможность целостного самовосприятия (целостность и непрерывность личности), так и процесс перманентного самоотождествления (приравнивания, уподобления) человека существующим структурам, будь то социальная общность, референтная группа, модный

¹ Достаточно вспомнить проблему идентичности как проблему обозначения (именования, отношения имя — объект, приравнивания) в неклассической (Рассел, Фреге) логике или восходящую к философии тождества проблему идентичности как саморавности, получившую в XX в. экзистенциальную (идентичность как подлинность и аутентичность), семиотическую (идентичность как знаково-символическая нарратив), социологическую (идентичность как социализация и ролевой ансамбль), психологическую (идентичность как психологическая целостность) и др. интерпретации.

имидж, автобиографический рассказ... сетевой аккаунт или цифровой пин-код. Заметим, что во всех случаях, имеют место процедуры распознавания, сравнения (сопоставления, сличения) определенных параметров, осознания и интериоризации уравненного.

Примечательно, что, несмотря на тезис постмодерна о децентрации, исчезновении субъекта и автора, в современной культуре человек все чаще подвергается идентификации, авторизации, более того, в большинстве случаев имеет место автопроект. Философия XX в. приложила немало теоретических усилий для обоснования человека как проекта² — открытого потенциально не завершенного бытия, бытия в возможности, онтологически обреченного на конфликт «двухаспектности» — полагание себя вовнутрь и трансцендирование во вне (Х. Плеснер), предопределенного к тому, чтобы стремиться стать тем, кем он уже стал, никогда не совпадая с собой и не прерывая становления. Вместе с тем, понятие проекта (как и понятие идентичности) всегда предполагает нечто предзаданное, предсказанное, предугаданное, предпосланное в виде идеи, телоса, плана, пути, нечто, требующее реализации и воплощения в определенной системе референции, в присутствии и при участии значимого Другого. Теоретики постмодерна сделали очевидным для человека существование разнообразных линий зависимости, по которым происходит его непрерывное формирование и дисциплинирование, резонно обозначив их риториками, семиотическими пространствами культуры. Принимая все это во внимание, человек как автопроект, на мой взгляд, возможен как авто-рский (автономный) или автоматический (механический) выбор системы референции, сферы, формата воплощения и реализации личных устремлений. Немаловажно, что в современной культуре происходит это путем кодификации в определенном, чаще всего цифровом формате виртуальной сети. Идентификация здесь — это обретение цифрового инобытия — создание учетной записи пользователя (сетевого аккаунта), виртуальной модели собственного тела, имиджа, сущности или личности в определенном формате. Значит ли это, что самотождественный индивид уже исчез — его заменили ансамблем функциональных пин-кодов, или идентичность в современной техногенной информационной культуре приобрела новые формы

² Достаточно вспомнить перспективизм Х. Ортеги-и-Гассета, антропологические воззрения экзистенциализма, «закон корреляции формы тела и формы окружающего мира, охватывающий все типы жизни» Х. Плеснера и т.д.

и невиданные доселе возможности? Возможно, что, растворив себя в семиотическом пространстве культуры, человек получил возможность иного самовыражения, самопрезентации, стигматизации, маскирования и т.д., альтернативного традиционным способам самоотождествления и самотворчества. Вместе с тем, не менее достоверным представляется тезис о том, что «цифровая мимикрия» — это результат окончательного и бесповоротного обезличивания индивида, принудительного его форматирования внутри жестко запрограммированной матрицы «лучшего из возможных миров». Однако чтобы не свести проблему к пересказу популярных сюжетов киберпанковской фантастики о жизни в матрице и за ее пределами, сосредоточим внимание на реально существующих возможностях и ограничениях современного форматирования и особенностях сетевого самоидентизма.

Даже беглое знакомство с современной лексикой, позволяет выделить несколько смыслов, которые ассоциируются со словом формат³. Формат — это результат создания определенной структуры, подготовки рабочего пространства в соответствии с поставленными пользователем задачами. Вместе с тем налицо и интерактивный аспект, так как данное пространство непременно существует при поддержке той или иной операционной системы и гипотетически всегда создается с целью представления возможности использования многими пользователями. Отсюда — унифицированные параметры форматирования, возможность переводить данные в разные форматы. Отсюда — и требования к данным: они должны быть также унифицированными, позволять перекодирование, перевод в другие форматы без ущерба для основного содержания.

Формат — это структура и рамка, причем заданная стандартным способом — путем выбора варианта существующих параметров форматирования. Не удивительно поэтому, что получивший в современной массовой культуре коммерческую интерпретацию термин «формат» воспринимается через призму альтернативы формат/неформат — аналог соответствия/не соответствия тому или иному проекту, имиджу, драйву и т.д. Следует отметить, что одновременно существуют разные форматы, которые поддерживаются разными системами и не все из них взаимопереводимы,

³ Формат с технической точки зрения, например, формат диска, это информация, характеризующая емкость диска, количество секторов и дорожек на нем. Форматирование создает структуру диска, обеспечивающую запись/чтение файлов и программ операционной системой.

универсальны, взаимозаменяемы. Можно предположить, что в отличие от формы, которая в восприятии неотделима от предмета, формат указывает и задает связь оформленного предмета с другими предметами и отношениями. Формат, таким образом, оказывается вторичным по отношению к форме, выступает как результат оформления.

Если перевести вышесказанное в плоскость человеческих смыслов и отношений, в плоскость философской проблемы самоидентифицированности, то очевидно, что созданная в одном формате персональная идентичность при переводе из формата в формат, как правило, теряет значительную часть своих свойств. При этом репрессии подвергаются как раз те параметры, которые условно можно назвать авторскими — уникальными. Так, первыми искажаются или вовсе не передаются/распознаются в другом формате элементы авторского дизайна и специальные возможности — графические изображения, украшения, стилистические «навороты» и т.д. Это значит, что для других систем и пользователей по-своему отформатированная идентичность либо не существует вовсе, либо существует как нечто, перекодированное на свой манер (свой формат). С другой стороны, форматирование снимает внутри единого формата проблему выбора системы референции, языка и стиля самопрезентации, ибо основные параметры заранее известны и варианты их сочетания конечны. Даже если предположить, что число вариантов сочетания разнообразных параметров форматирования будет многократно превышать потребности индивидуального пользователя и психологически восприниматься как бесконечное, это многообразие — только индивидуально интерпретированный «типовой набор». Формат не позволяет создать внутри него нечто принципиально новое, выходящее за его рамки.

Наглядной иллюстрацией вышесказанного может послужить рассмотрение возможностей форматирования, предоставляемых компьютерной программой «Microsoft Chat». Программа предназначена для знакомства и общения в Интернете, а значит, так или иначе, для отражения таких параметров персональной идентичности как «Я-концепция», самообраз, «Я-для других» и т.д. Показательно, что, как гласит инструкция для пользователей, прозвище (Nlc) является единственным параметром идентификации. Но для любителей визуализации предлагается еще и идентификация с одним из одиннадцати персонажей комиксов, большинство из которых способно по индивидуальному выбору наглядно демонстрировать базовые человеческие эмоции. Программа учит форматировать и моделировать в доступном формате реальное общение — шептаться, думать, говорить, демонстрировать партнеру по общению холодный прием и т.д., используя предоставля-

емые системой и программой соответствующие параметры. Моделируется (симулируется, отражается, воссоздается) ли при этом личность как средоточие индивидуальной свободы воли и ансамбль социальных отношений или в Интернет-формате она креативруется, формируется заново, используя предоставляемые возможности проявления и не минуя возникающие аттракторы?

Заметим, что большинство и-сетей⁴ ограничивают возможности самовыражения в отдельном сообщении 4-1 тысячу символов. Идентизманство в одну тысячу символов — один из самых распространенных и-нет форматов — прокрустово ложе единовременной самопрезентации автопроектов. При этом в любой момент можно изменить личные данные, стереть собственную «коллажную» идентичность или смоделировать новую. Еще раз подчеркнем, что моделирование производится только в рамках определенного формата, из единых для всех пользователей «кирпичиков» и ограниченного количества вариантов. Программа не только создает пространство коммуникации, она его еще и жестко структурирует и ограничивает. В виртуальные миры не допускаются пользователи, неверно закодированные и не распознанные, а также распознанные как запрещенные.

В виртуальной реальности (ВР) идентификация (самоидентификация) происходит по разным параметрам, не обязательно адекватно отражающим человека, реально существующим, но и химерическим, фантомным. В этом смысле именно ВР и и-сети предоставляют наибольший простор для самоидентизманства. Самоидентифицироваться можно по ключевым фразам, по «тегам», по собственному интересу или потребности, а можно и по теоретическим и лексическим штампам. Любители соционики и психологии, например, скорее всего заинтересуются и войдут в сетевую группу эмоционалов или рационалов, а интерпретирующие окружающий мир на определенном сленге — в сообщество «тех, у кого наушники, как не укладывай, все равно с...ка запутываются»⁵.

Самоидентизманство в и-сетях — это идентификация в особом мире, мире упрощенности⁶, безнаказанности, в мире, где ни имя, ни пол, ни возраст — фактически ничто не является гаран-

⁴ И-сеть здесь — электронная сеть, internet.

⁵ Помимо теоретических работ по данной тематике автор основывается на собственном опыте работы супермодератора и пользователя виртуальных сетей. Указанные названия и-сообществ и групп также взяты из и-нет практики.

⁶ В большинстве и-чатов и форумов можно забыть про орфографию, сокращать слова и создавать аббревиатуры по своему усмотрению. Церемонии встречи и прощания, обращение на Вы — не приветствуются.

тированным и достоверным без дополнительной проверки. И-нет мир — мир недостоверных идентичностей. Это мир, где люди вступают в общение не просто с людьми, а с их ярко выраженными в определенном формате проекциями: сексуальными, ментальными, аффективными. В виртуалити автопроект — это множество параллельных, часто разноформатных, не синхронизированных в субъективном пространстве и времени идентичностей. Некоторые пространства организованы так, что идентичности там и в реальной жизни приходят между собой в противоречие по многим, в том числе и этическим соображениям. Вместе с тем, формат не только жестко организует, но и допускает, провоцирует и даже навязывает человеку некоторую степень свободы и произвола, некоторую обязательную норму игры в самоидентизм.

Правила большинства и-социальных сетей, например, предполагают, что каждый участник обязан предоставить о себе достоверные и точные сведения (идентифицироваться). Под угрозой удаления аккаунта (читай, виртуального существа, Я-концепции, реализованных в возможностях того или иного виртуального мира), участник должен загружать только ясные и четкие фотографии, отмечать себя на фото друзей, заполнить некоторый минимальный процент информации о себе, чтобы просматривать информацию о других, т.е. постоянно идентифицироваться. Сети работают так, что каждый жест, каждый всплеск активности отражается на страницах многих друзей, потом друзей друзей (а также общих друзей). Программа сама высвечивает существующую между всеми ними взаимосвязь, с кем и через скольких посредников, кто знаком. Это социальная матрица, в которой все в обязательном порядке связаны, иначе невозможна пресловутая «вирусная» реклама и использование заинтересованными лицами размещенного на сайте контента, невозможно существовать в качестве он-лайн медийного лица (и-автобренда), словом, так устроен этот мир под названием «социальная сеть». Пытливый ум любого из зарегистрированных в сети без труда сможет видеть когда и сколько времени кто проводит на сайте, с кем потенциально общается (друзья на сайте), в какое время был последний визит и многое другое. Современные идентичности прозрачны, никакой приватности, мы все обнажаем свои интимные пространства в разговорах в общественном транспорте, по телефону, в размещенных на сайтах фотографиях и записях (от любимой музыки до виртуальных подарков), в чатах, в видеозвонках... во всем. Вместе с тем, в и-сетях существует продвинутый набор инструментов, позволяющих правдоподобно смоделировать для других пользователей в дополнение к «фотошоповой,

отпикированной»⁷ внешности собственную загадочную душу и даже озвучить ее бегущей над фотографией строкой. Как только автопроект создан, он неминуемо отчуждается (как словоформа от породившей ее мысли, как ставшее от становящегося, как результат от намерения), и, как любой товар и бренд в сети, он требует продвижения, сопровождения, рекламы, PR-акций. В сетях выживают и обретают популярность как правило только постоянно обновляющиеся, включенные в постоянный ребрендинг автопроекты.

Примечательно, что в социальных сетях можно за небольшую плату обеспечить себе большую степень свободы (или иллюзию свободы), например, закрыть свой профиль, ограничить только друзьями число посетителей собственной страницы, подарить приватный подарок, наконец, стать «невидимкой» и анонимно посещать виртуальные миры других обитателей сети. Но, во-первых, возможности автобрендов (способность быть узанными и популярными) в виртуальном мире при этом сокращаются пропорционально степени конфиденциальности, а во-вторых, все приватные акции увеличивают цену эксплуатации виртуальных хронотопов, траты на содержание своей виртуальной идентичности (приватный подарок, например, засчитывается за два публичных, к тому же он — непременно платный), а в третьих, сеть — настолько динамичное и посещаемое образование, особенно остро реагирующее на новичков, что пока размышляешь о параметрах собственной конфиденциальности, на личной странице уже побывали все потенциальные визави.

Кроме того, в сети возможности самоидентификации зависят не только от программного обеспечения, квалификации и фантазии пользователя, они еще и регулируются параметрами доступа. Иерархия доступов регулирует властные и административные отношения. Хозяева, администраторы, модераторы виртуальной реальности — все это реальные институты и участники современного самоидентизманства в сети. В ВР хозяева, админы и модераторы властвуют над аккаунтами также, как в обыденной реальности вахтеры, чиновники и власть имущие разрешают или закрывают отдельным людям доступ к материальным и идеальным благам, определяют возможности индивидуального самовыражения. Как известно, контент сетевых ресурсов, включающий все смоделированные идентичности, является собственностью сети, а не отдельного пользователя. Элементы каждого аккаунта,

⁷ Имеются в виду фотографии, обработанные (ретушированные) в соответствующих графических программах Fotoshop, Picassa и т.д.

составляющие автопроект, при загрузке проверяются модераторами. Любой самоидентизванец может быть временно заблокирован или отлучен от любимого места самоидентизванства на веки вечные (бессрочный «бан»). В последнем случае автопроект будет «похоронен за оградой», и душа его будет вечно скитаться в поисках «левого» сервера для регистрации нового воплощения. В симулятивных мирах мы тоже только гости.

Уходя от идентификаций в социуме телесно-непосредственном, хоть и символически интерпретируемом, мы попадаем в систему («сеть» — очень точное слово) знаково-символических авторизаций и идентификаций. И как бы вдохновенно кибер-гиперреальность ни декларировалась как иной мир — мир свободы сознания⁸, виртуальная свобода нередко оборачивается пребыванием в дополнительной сети, в которой личное общение неминуемо обрастает наблюдениями со стороны других пользователей, в числе которых обязательно найдутся друзья реальных родных и знакомых. И уже не два случайно встретившихся на улице знакомых обсуждают все параметры чьей-то идентичности, а целая виртуальная сеть параллельно реагирует на все изменения и колебания «персональной матрицы». Постепенно виртуальная сеть организуется для человека либо в формате «пати», где малознакомые люди «собираются» посплетничать и поговорить о делах, либо в новую виртуальную (нередко по эмоциональной насыщенности даже более яркую и реальную) жизнь, систему личного общения. Последнее важно потому, что большинство виртуальных площадок (по типу социальных сетей) делают возможным то, что невозможно даже представить себе в реальном пространстве и времени. Представить себе и осознать, что разные люди из разных периодов жизни вдруг снова оказываются не просто рядом (оцифрованные, олицетворенные в текстах, фото, видео и т.д.), а «он-лайн», рядом, причем параллельно и одновременно, не такая уж и тривиальная задача. Бывшие реально знакомые, идентифицированные как бывшие одноклассники, бывшие любовники, бывшие друзья-подруги оказываются парадоксальным образом персонажами настоящего, совмещенными в пространстве и времени с непосредственным окружением. Виртуальное свидание может включать целую «конференцию» не совместимых при всех прочих обстоятельствах людей и отношений.

Гендерным психологам и этикам есть над чем поразмыслить. В «реальности» люди еще преследуют друг друга за многоженство и

⁸ См., например: Декларация независимости киберпространства. Барлоу Джон Перри, основатель и вице-председатель Фонда электронных рубежей. Давос, Швейцария, 8 февраля 1996 г. <http://www.eff.org/~barlow>

обвиняют в безнравственности, а в «виртуалити» иметь виртуальный гарем весьма просто, поскольку параллельные переписки не пересекаются в сетях у разных пользователей. Можно сказать, что этическая проблема решается технически ввиду отсутствия онлайн страданий обманутых визави. Считать ли такие многосторонние, противоречивые отношения безнравственными, деструктивно влияющими на взаимоотношения с реальным миром, или наоборот: приветствовать как альтернативные безопасные формы компенсации и разрядки, как безопасный секс, например? Стоит ли воспринимать эти виртуальные миры в духе логики возможных миров — «так не более, чем иначе» — или настаивать на иллюзорности и искусственном характере подобных отношений? Эти вопросы приобретают особую актуальность и остроту в условиях, когда между мирами не просто стираются объективные границы, а знаково-символический характер человеческой деятельности практически уравнивает реальное и нереальное, прошлое и будущее, происходит сплавление реальностей. В этих условиях реальные склонности и предрасположенности человека, в том числе и негативные, находят реальное выражение, используя возможности определенных и-форматов.

Страсть к подглядыванию, тайное вмешательство в чужую жизнь, эксгибиционизм, желание выдавать себя за кого-то другого и т.д., — все это становится частью развлекательного контента социальных сетей. Услуги, разумеется, платные. Но за небольшую плату можно действительно наносить анонимные визиты, делать приватные подарки, следить за новыми фото всех зарегистрированных пользователей, посещать чужой и завести собственный «живой журнал», или «он-лайн дневник», выражать собственное мнение, которое ни к чему не обязывает в форумах и блогах, или вообще этого мнения не иметь и погрузиться в поток чужих интерактивных впечатлений.

Свобода, конечно, запланированно увеличивается пропорционально уровню анонимности в некоторых форматах, в чатах, например. Даже (уже) в детско-подростковых чатах модератор настоятельно не рекомендует пользователям размещать собственные фотографии, оставлять о себе достоверную информацию, номер телефона, адрес и т.д. Приемлемы только «ники» и форматированные из единых внешних и стилизованных персонажи комиксов, только поверхностное общение на посторонние темы. Сознание пользователей наполняется определенными правилами (культура общения в сети), но общение предлагается осуществлять заведомо в «инобытийной» форме. В таком формате прекрасно можно выразить свои воображаемые ипостаси, идентифицироваться (хотя бы на время) с собственным интересом к анимэ

или суши, или к любителям анимэ и суши. Формат не предполагает полного самовыражения, здесь имеет место не столько идентичность, сколько некоторая идентификация, обнаруживающая и моделирующая в виртуальном мире только человека-пользователя, человека-потребителя, некоторую целевую аудиторию или автобренд.

Благодаря тому, что в современности между материально-деятельностными и символическими реальностями установились прочные материально-символические связи, иногда даже причинно-следственные (покупаешь за виртуальные деньги в и-нете товар, получаешь реальную пищу через 15 минут), все чаще возникает симбиоз, границы подвижны, свободы виртуального мира получают резонанс на материальном уровне, образуется настоящая виртуально-реальная «матрица», выражаясь словами героя из одноименного фильма, «умираешь там, умираешь и здесь». Виртуальные идентификации стремительно умножаются, а с ними и автопроекты умножаются до пределов, которые человек не в состоянии контролировать. Виртуальную личность в прямом смысле контролирует машина, суммируя все идентичности всех сетей и миров и выдавая по требованию часть этой информации непосредственно пользователю. Благодаря виртуальной сети возможна одна из самых точных и вместе с тем изначально неполных локализаций в пространстве и времени, в пристрастиях и признаниях. Виртуальный социум воспроизводит ситуацию, когда люди сами делают свои идентификационные копии и отдают их самому успешному и востребованному «папарацци», стремясь отвоевать себе кусочек виртуального космоса, лететь пылинкой в этих цифровых потоках, нести свою информацию, транслировать фрагменты собственной идентичности для пользователей сети.

Как уже было отмечено, и-сеть — не эксклюзивный мир в том смысле, что форматированные идентичности создаются из одних и тех блоков и кирпичиков, как слова из букв, как виртуальная матрица из двоичного кода. Можно предположить, что вобретении форматированной цифровой идентичности, которая, как правило, оказывается некоторым набором пин-кодов и компьютерных фреймов, находит свое продолжение процесс деиндивидуализации и виртуализации человека, процесс, который, как ни парадоксально, можно назвать еще и обретением анонимной закодированной идентичности. Возможно, данный феномен следует считать результатом утилитаризации социальных отношений, операциональной примитивизации коммуникативных практик. При этом вслед за теоретиками постмодерна корни его можно искать в переходе человечества от пиктографического письма к фонографическому, которое разорвало связь вещи и знака, позво-

лило человеку воспринимать себя как свободного по отношению к эмпирической действительности и открыло бесконечные горизонты символической самоинтерпретации и самовыражения. В разнообразных реальностях индивид ищет, встречается фрагменты собственной идентичности, комбинирует образы и симулякры. Используя различные форматы, каждый из которых обладает уникальными возможностями для создания индивидуального стиля и типового документа, человек обретает то, с чем можно было бы отождествиться хотя бы на время, расшифровать себя для других.

С другой стороны, согласимся с Г.Л. Тульчинским, источник современного самозванства — персонологический кризис, отказ от собственного имени как твердого десигнатора, сопровождаемый такими культурными феноменами, как раздвоение, разорванное сознание, узурпация чужой персоны и т.д.⁹ В современной десакрализованной культуре процесс трансформации идентичности в направлении цифрового кодирования можно связать со своеобразным отмиранием базовых идентификаторов: гендер, автобиографическая память, идеал, личное имя и т.д. Особенно рельефно этот процесс отражается в изменении статуса и функций личного имени. Если в традиционной культуре имя связывало человека не только с родом, но и с божеством, обладало магической силой и отражало социальный статус человека, то в современной массовой культуре оно не только лишилось онтологических сакральных привязок, но и потеряло богатство смыслов и звучания. РС-адрес, Nic-name, пин-код, тем самым, оказывается продолжением светских традиций идентификации индивида посредством десакрализованных социальных меток, где самотождественная субъективность не столько подразумевает бытийный статус личности, сколько позиционирует ее как субъекта юридической и т.д. универсальной ответственности. Персональная идентификация посредством номера оказывается востребованной, прежде всего, для входа в систему и обеспечения безопасности, она отделяет своих от чужих, выступая как вариативная, ситуативная идентичность. Цифровая идентификация (пин-код) и авторизация (логин и пароль) позволяет на сегодняшний день многим компьютерным программам определить не только кто вы, но и где вы. Разумеется, систему не интересует ваша самооценка, идеалы и т.д. Если вы не запрашиваете инструкцию по изготовлению бомбы, не пытаетесь внедрить самодельный вирус, аккуратно платите за услугу, значит вы свой.

⁹ См., например: *Тульчинский Г.Л. Самозванство. Феноменология зла и метафизика свободы.* — СПб.: РХГИ, 1996.

Культурные коды и техногенные форматы стали современной реальностью. Люди давно привыкли ко всякого рода кодам: штрих-кодам, гемокодам, кодовым замкам, паролям и явкам, которые закрепляют в социуме наш ролевой репертуар. Один пин-код распознает человека как банковского клиента, другой как налогоплательщика, третий как потенциального пенсионера и т.д. Вместе с тем, код можно рассматривать как наше цифровое инобытие, цифровую личину, обеспечивающую нашу трансценденцию внутри пласта культуры и толще социального. Налицо так называемая номадическая, перманентно обретаемая идентичность, каждый из параметров которой — только один из вариантов идентификации.

Пин-коды продаются и покупаются, как разовый абонемент, разовая идентичность. Идентичность выстраивается как ансамбль разнообразных кодов доступа в разные реальности, включая виртуальные. Человек — это «цифровой набор». «Я» — это только номер в базе данных, семантика которого создается посредством социальной и компьютерной нумерологии. Психологическое самоотождествление с цифрой-буквой, с одной стороны, избыточная и необязательная процедура, которая контролируется машиной. С другой стороны, персональный код — это не просто символ, а символ пользователя современной социальной реальности, условие современной социализации и самопрезентации себя в виртуальных сетях. Без набора соответствующих кодов (ИНН, кода социального страхования, номера паспорта и т.д.) почти невозможно устроиться на работу, получить кредит и т.д. Поэтому пин-код — это еще и код доступа к разнообразным социальным благам и возможностям.

Немаловажно, что идентичность в сети существует как on-line идентичность — как актуальная идентификация, существующая ровно столько, сколько человек находится в сети, на сайте — от нескольких секунд, до многих часов. Самоидентифицированство в сети — это прямая трансляция, которая как и реальная жизнь может прерываться по индивидуальному произволу или по вине исчезновения формата, в котором только и возможно конкретное и-существование. Перефразируя известное изречение Дж. Беркли «существовать — значит быть воспринимаемым», можно сказать «существовать — значит быть авторизованным». Если вы не авторизованы — значит вас не существует среди других виртуальных автопроектов. Но если вы успешно прошли авторизацию, то, даже если вы не воспринимаетесь другими пользователями, вы все равно существуете. Нет, не в уме Бога, как у Беркли, вы существуете в и-сети.

В целом можно предположить, что зарождается новая идентичность — парадоксальная, эклектичная, фрагментарная, шизоф-

реническая. Идентификационный кризис в этой ситуации — это не крушение целостной личности, а сбой в идентификации отдельного фрагмента, результат неудавшейся авторизации. По определенным параметрам индивид оказывается за пределами определенного формата, но можно найти другой формат самоидентизма или переформатировать собственное «Я», или просто зарегистрироваться заново. Поэтому наряду с императивом форматирования в современной культуре, как нам представляется, существует еще и некоторая свобода выбора самоидентификации. Более того, у человека остается его «апофатическая индивидуальность», неформатированная идентичность — идентичность вне системы идентификации, радость нераспознавания, анонимность подлинного бытия.

Из дискуссии

Е.В. Уханов: Вы привязываетесь к информационно-техническим понятиям: формат, форматирование. Но форматирование — это очистка данных, приведение к формату, т.е. к структуре, к некоей возможности. Поэтому Вы приходите к противоречию, говоря о форматировании личности. Формат и содержание — совершенно разные вещи. Когда человек себя репрезентирует в сети, то формат — это сама структура, то, каким образом он эту структуру заполнит. Структура — это то, что открыто вовне, это возможность. А то, что Вы называете форматированием, я бы назвал конвертированием, потому что когда уже есть данные, какие-то характеристики личности, они переводятся в другой формат, то есть в другую структуру, которая открывает новые возможности для реализации человека, скажем, в определенной социальной сети. И еще: почему Вы ограничились таким углубленным рассмотрением возможностей электронных социальных сетей только в плане наблюдения, подглядывания? Есть же сети, в которых этого нет, и люди прекрасно без этого обходятся.

Ю.В. Шичанина: В силу своего первого — технического — образования, я все-таки буду настаивать на своей интерпретации термина «формат». Это структура-рамка, заданная определенным способом путем выбора из определенных параметров. Я не согласна с тем, что формат — это обнуление. Форматирование — это действительно приведение некоего набора информации, часто в двоичном коде, который и составляет всю виртуальную матрицу, к определенным параметрам. Поэтому один формат позволяет мне выразить, поместить в одних сетях фотографии, а другой — в профессиональных сетях — разместить ссылки на мои работы или на какой-то мой сайт. Это разные форматы, а значит — разные возможности. Но в любом случае формат — это структура-рамка, это нечто жестко запрограммированное. Структура, с одной стороны, позволяет нам презентировать себя

для других, с другой — ограничивает возможность самопрезентации и самовыражения.

В.П. Веряскина: Какие Вы видите возможности этического контроля в интернет-пространстве? Есть ли такие возможности? И еще: возникает проблема безопасности и терроризма, она тоже связана с этическим контролем.

Ю.В. Шичанина: Что касается этического контроля, то такая проблема стоит, и разными странами она решается по-разному. Китай пытается делать это, фактически создавая некую замкнутую общность, как бы интернет внутри одной страны. Но, в принципе, интернет не создан для того, чтобы дублировать нашу реальность. Это не просто симулятор реального мира. Он привлекателен именно тем, что там заявлена свобода быть не тем, кто ты есть, попробовать себя в новой ипостаси, найти некое новое бытие. В Интернете возможно то, что невозможно в реальности, и не только то, о чем я говорила. Приведу пример. На многих сайтах, на форумах я обнаружила куски своей статьи, порезанной в виде реплик. Причем, это были эзотерические сайты, в которых я бы, может быть, не стала участвовать, если бы меня пригласили. Более того, на эти «мои» реплики я увидела ответы. И мне очень интересно — отвечает ли это живой человек или это тоже чья-то статья, порезанная и смоделированная? С другой стороны, мы не можем договориться на «круглом столе», глядя друг друга в глаза, зная друг друга многие годы и не сомневаясь в профессиональной компетенции собеседника, а в Интернете можно создать новый вид литературы и поговорить, даже не то, что, не зная друг друга, а не подозревая о том, что ты включен в диалог и тебя кто-то идентифицирует. А проблема терроризма... Я не специалист в этой области, но думаю, что в виртуальном социуме она та же, что и в реальном. Терроризм — это определенная психологическая, социокультурная ситуация, но в Интернете сложно это контролировать, если мы хотим сохранить некое пространство свободы. Если же мы будем создавать локальную сеть, в которой каждый регистрируется под своим номером паспорта... Чем интересна сеть? Тем, что, с одной стороны, это очень точная, очень жесткая идентификация, но ведь, с другой стороны, это не целостная идентификация, это заведомо неполное, это заведомо фрагментарное и заведомо инобытийное самовыражение индивида.