

- Navchaimos vchytys: Potuzhni rozumovi instrumenty dlia opanuvannia skladnykh predmetiv [Let's learn: Powerful mental tools for mastering complex objects].* Retrieved from https://courses.prometheus.org.ua/courses/course-v1:Prometheus+LHTL101+2018_T3/about [in Ukrainian].
- Roudi M. (2017). *Vizualnye zametki. Illiustrirovannoe rukovodstvo po sketchnoutingu [Visual notes. Illustrated sketching guide].* [B. m.]: Mann, Ivanov i Ferber [in Russian].
- Vizualizatsiia v osvithnomu protsesi: skraibinh, sketchnoutinh, intelekt-karty ta inshi instrumenty [Visualization in the educational process: scribing, sketching, intelligence cards and other tools].* Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=tbLAbEo6Q> [in Ukrainian].
- Yak pratsiuie eidetyka [How eidetics works].* Retrieved from <http://eidetic.kiev.ua/uk/eydos> [in Ukrainian].

УДК 159.923:316.772.5

orcid.org/0000-0003-1162-9464

ГОНЧАРЕНКО Катерина Сергіївна

кандидат філософських наук, доцент кафедри філософії Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова

ЦИФРОВА ЛЮДИНА: ФАНТАЗМ ВТРАТИ ІДЕНТИЧНОСТІ

Безсумнівно, що сучасна епоха проходить під девізом «інформативності», «оцифрування», «віртуальності» та тотального занурення до сфери «візуального». Існує низка визначень сучасності, які формуються переважно на основі її проявів, відповідно й нові визначення того, хто є сучасником. «Сучасник – той, хто сприймає морок свого часу як щось, безпосередньо до нього належне, щось, що не перестає запитувати його, щось, що є більше за будь-яке світло звернене і ввімкнене для нього. Сучасник – це той, хто безпосереднім поглядом сприймає сяйво темряви, що виходить зі свого часу» (Агамбен, 2012, с. 51). Відповідно, це той, хто рефлексивно перетравлює минуле та не занурюючись в нинішнє, намагається схопити його думкою. Це пов'язано з тим, що сучасність привнесла чимало нових феноменів, які створюють та наповнюють той контекст, в якому існує людина, але які аж занадто стрімко розвиваються, аби бути своєчасно осмисленими.

Для нашого дослідження важливим буде зміщення акценту з ситуації в цілому на питання того, яким чином ми можемо розглядати «людину» в цифровому світі та чим є її ідентичність за відповідних умов. Отже, чи втрачає свою ідентичність сучасний Digital Man?

В умовах сьогодення ми повинні дивитися на людину крізь призму техногенності, урбанізації, де-ієрархізації соціальних та культурних меж.

Адже саме завдяки цим процесам відбувається формування нового уявлення про людину. Зі жвавим розвитком технологічних процесів відбулися кардинальні зміни у розумінні людини. Насамперед, це пов'язано з руйнуванням «класичного підходу» до розуміння тілесності/тіла. Якщо розглядати «класичну» модель сприйняття та розуміння людини, то можна сказати, що тіло було матеріальним підґрунтям до функціонування всіх інших елементів людини, і, відповідно, реальність існування людського визначалася завдяки опозиційності її двох складових, наприклад, тілесне та духовне.

Сучасність руйнує звичне картезіанське уявлення про тіло як таке, що виявляє себе через опозиційне протиставлення тіло-душа. Наразі, тіло може розглядатися в декількох площинах і, насамперед, його варто розглядати як тіло технічне чи тіло інформаційне. Ж.-Л. Нансі звертає увагу на те, що технологізація та інформатизація дають можливість говорити про тіло завдяки його образам/проявам, а, відповідно, кожне тіло це меріада образності. «Мільярди наших образів нам вказують на мільярди тіл: так, як тіла ніколи не показувалися раніше. Натовпи, скупчення, сутички, пачки, колони, збіговиська, армії, банди, втеча врозтіч, паніка, ступені, процесії, зіткнення, побиття, бійні, спільності, розсіювання, переповнення, повинь тіл, завжди утворюють разом компактні маси і блукаючі розпилення тіл, завжди зібраних разом (на вулицях, в ансамблях, мегаполісах, передмістях, місцях транзиту, наглядю, торгівлі, турботи, забуття) і завжди відданих у владу плутанини все тих же місць, структурують їх руху безперервного загального відходу. Такий світ всесвітнього відходу – відсторонення *partes extra partes*» (Нансі, 1999, с. 66).

Постмодерні філософські концепції стали одним з перших виразників фіксованого переходу від вербального до візуального, від думки до тіла. Відбувається зникнення тіла як такого, що має свою специфічну конкретику, а з'являється метафоричне тіло. Це тіло є таким собі «резервуаром» сенсів, який може бути заповнений знаками, якими переповнена інформаційна реальність, або ж проявами тілесності, що виступає виразником того чи іншого тіла. Тіло виступає матеріалом для функціонування інших систем. Окремі дослідники називають таке тіло – «пастеризовану плоть». Наочно це можна зобразити через спілкування в мережі. У мережі зникають/стираються всі ті характеристики, які могли зробити з тіла – тіло, і з'являється циркулююча думка. Подібне тіло, на сьогоднішній день, прийнято вважати «кібертілом» або «кінестетичною амебою».

Також існує думка про те, що завдяки привнесеному постмодерному уявленню про детериторіалізацію, сучасне «тіло в мережі» можна вважати «нульовим тілом». «Нульове тіло» – це тіло, яке позбавлене простору, це тіло, яке не має жодних ознак чи конфігурації. Технічна реальність екранів має більший статус реальнісного існування і тому поглинає тіло як таке. Тіла перетворюється на вільно циркулюючу копію без оригіналу, або ж на такі собі тіла-без-тіл», які є більш досконалішими версіями жи-

вих організмів. Це явище, є досить унаочненим у сучасних мистецьких практиках, які на сьогоднішній день, вже стали частиною повсякденності. Тривалий час такі мистецькі практики як перформанс чи акція були практиками з тілом, де тіло було засобом для вираження, протесту чи виголошення якогось соціального посилу. Наразі людина, яка живе в соціумі, яка свідомо чи несвідомо намагається естетизувати власне тіло, вже належить до розряду арт-об'єктів. Боді-арт, спесіман-арт, татування, чіпізація – це та багато чого іншого перетворюють кожную людину на рухомий арт-об'єкт по якому ковзає погляд перехожого глядача.

Окремим процесом, який вплинув на зникнення тіла в його класичному значенні, є процес створення «живих мутантів» або ж бодімодифікація. Хайтєчні лабораторії називають ці людські (фізіологічні) тіла – морфами. Фактично, бодімодифікація привнесла в розуміння людського тіла, те, що його можна будь-яким чином видозмінювати, або, як це називають в сьогодні – вдосконалювати. Заміна/протезування органів штучними елементами-аналогами, формування «штампованих шедеврів» «модного тіла», створення «пост-людського» тіла (підкорегованого комп'ютерними програмами, наприклад, фотографічне, модельне тіло). Варто згадати М. Маклюєна (Маклюєн, 2003), який говорив про те, що інформаційна ера вносить культурну травму в розуміння людини; ця травма полягає в «самоампутації» людських функцій.

Комп'ютерні технології деформують як внутрішнє, так і зовнішнє тіло, викликаючи в людині перцептивну анемію: деформація жестів, дій, вчинків.

Зазвичай під тілом розуміють – фізичний об'єкт, який позбавлений суб'єктивності та духовності. Тобто тіло виступає як біологічний, фізіологічний чи естетичний організм. Під тілесністю ж вбачали утворення, що формується на основі поведінки та реалізується під дією культурної чи семіотичної схеми. Тілесність виступає модусом тіла. Ж.-Л. Нансі (Нансі, 2004) звертає увагу на те, що в умовах сучасних процесів техногенності, людину варто розглядати в горизонті розподілу на тіло та тілесність. Якщо ми говоримо про тіло, то воно виступає органом формування смислу а, в свою чергу – тілесність, це єдино можлива форма знаходження/вияву суб'єкта. Сучасні мутації та трансформації призводять до того, що тіло не має жодного образу, а тілесність може не мати нічого спільного з тілом. Тілесність в системі «кіборгів» – це сукупність піксельованих візуальних образів, анімації, тексту, графіки, додатків до програми.

Існує твердження, що віртуальний світ є «викрадачем людських тіл». Програми, що відтворюють людське тіло в віртуальному просторі, дозволяють створювати двійників реальної людини. Трьохвимірною цифрового двійника, як і будь-яку інформацію яка зберігається на електронному носії, можна використовувати на будь-який розсуд. Програми, які створюють віртуальних двійників називають хакерами ідентичності, «віртуальними викрадачами людей».

Таким чином, якщо ми поглянемо на новий підхід в розумінні людини, тіла, тілесності, то можна побачити, що помноження образів, які циркулюють в інформаційному просторі – це не так розпорошення людини з втратою ідентичності, а навпаки, максимальне вираження людини та виявлення ідентичності. Ідентифікація сучасної людини відбувається через причетність людини до тієї чи іншої сфери інформаційного, віртуального, соціального просторів .

Навіть, якщо говорити про соціальні мережі, то не обов'язково розглядати їх, як дещо негативне, як місце, де людина позбавлена ідентичності. Самопрезентації індивіда в Інтернеті, через нік, аватар, сторінку в соціальній мережі, завдяки свободі їх конструювання та привабливості для користувачів, постають як символічні об'єкти, що відображають справжню сутність «я» (Манович, 2018). Звісно, що мережеві образи самопрезентації, які будуються з орієнтацією на «фіктивного Іншого», в кінцевому результаті є ненадійним опором для досягнення власної ідентичності. Однак оскільки існує більш адекватне джерело інформації про ідентичність індивіда, яким виступає системне відображення в Інтернеті, завдяки діяльності, що не пов'язана з цілеспрямованим створенням образу «я», можна говорити про декілька способів звернення до ідентичності, в одному випадку, як відхід від ідентичності, в іншому максимальне до неї наближення.

Наприклад, попри відсутність достовірного уявлення про місце індивіда в соціальній стратифікації, можуть бути ефективно відображені властивості і процеси його внутрішнього світу, в тому числі ті, які зазвичай залишаються прихованими від більшості оточуючих. Це призводить до зменшення ролі соціальної ідентичності й до зростання значення деяких елементів особистісної ідентичності, а саме тих, які пов'язані з властивостями і процесами внутрішнього світу людини.

Список використаних джерел

- Агамбен Дж. Что современно? Киев : Дух і Літера, 2012. 78 с.
Маклюэн М. Понимание медиа: внешние расширения человека / пер. с англ. В. Николаева. Москва : Канон-пресс-Ц, Кучково поле, 2003. 464 с.
Манович Л. Язык новых медиа. Москва : Ад Маргинем пресс, 2018. 365 с.
Нанси Ж.-Л. Corpus. Москва : Ad Marginem, 1999. 255 с.

References

- Agamben Dzh. (2012). *Chto sovremenno? [What is modern?]*. Kiev: Dukh i Litera [in Russian].
Makliuen M. & Nikolaev V. (Trans.). (2003). *Ponimanie media: vneshnie rasshireniia cheloveka [Understanding media: human external extensions]*. Moskva: Kanon-press-Ts, Kuchkovo pole [in Russian].
Manovich L. (2018). *Iazyk novykh media [New media language]*. Moskva: Ad Marginem press [in Russian].
Nansi Zh.-L. (1999). *Corpus*. Moskva: Ad Marginem [in Russian].