

## ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ КАК ПРОСТРАНСТВО СВОБОДНОЙ САМОИДЕНТИФИКАЦИИ

Д. А. Юмартов

*Московский государственный университет имени М. В. Ломоносова*

Поступила в редакцию 7 декабря 2020 г.

**Аннотация:** в статье рассматривается вопрос человеческой идентичности в компьютерной виртуальной реальности. Автор связывает постгуманистическую идею элиминации сущностных признаков человека (гендерных, расовых и иных) как социальных конструктов в гипотетическом постчеловеке будущего с идеей виртуальной реальности как конкретной площадки для реализации этих идей. За основу берется «Манифест киборгов» Донны Харауэй, описывающий социум разумных машин, противящихся эссенциализму. Автор предлагает придать этому проекту воплощение в мире киберсимуляции. Для этого анализируется онтология виртуального и потенциал современных онлайн-миров. Теоретически описывается кибер-симуляция как пространство иной телесности со свободной самоидентификацией и постоянным онтологическим становлением, которая сохранит субъектность индивидов, но лишит общество культурно-конструктивной функции.

**Ключевые слова:** виртуальная реальность, идентичность, гендер, постгендеризм, кибер-симуляция.

**Abstract:** the article considers an identity of human being in digital virtual reality. Author makes connection between posthuman concept of overriding the essential human's features (gender, racial, etc) cause of their social constructed essence and idea of virtual reality as a specific platform for realization of forecited posthuman concepts. It based on «Cyborg Manifesto» book of Donna Haraway, which describes society of intelligent machines who standing up against essentialism. Author proposes the implementation of Haraway's project in a world of cyber simulation. Ontology of the virtual and potential of current online worlds are analyze in this article. Cyber-simulation itself described as a space of different embodiment with free self-identification, which will preserve subjectivity, but will deprive a society from the possibility of regulating and creating social constructs.

**Key words:** virtual reality, identity, gender, postgenderism, cyber-simulation.

### Критические теории идентичности

В 1989 г. футуролог Джарон Ланьер ввел понятие «виртуальная реальность», обозначив им имитацию реальности компьютерной графикой с помощью нейрокомпьютерного (т. е. служащего «мостом» между нейронами мозга и кодом компьютера) интерфейса. Этот механизм отражен в научной фантастике, представляющей будущее, в котором человек может подключиться к такому интерфейсу и оказаться в иной реальности всё еще со способностью к полным ощущениям и мира вокруг, и себя самого. Обычно человек также может обрести в этом мире телесное во-

площение, отличное от его телесности в реальном мире, – выбрать из числа созданных компьютером моделей или создать физическую оболочку с нуля. Известные фильмы – представители такой фабулы – «Тринадцатый этаж», «Матрица» (в части миров, симулируемых для тренировок самими героями) и «Первому игроку приготовиться».

В философской среде сложилась ситуация, когда критические теории идентичности и теории виртуальной реальности могут быть концептуально связаны. В данном случае речь идет о критических гендерных теориях и о так называемой постгендерной философии. Идеологии и движения на базе этой философии предполагают избавление от сущностных (в том числе гендерных) характеристик, составляющих идентичность субъекта, через перенос сознания на иной носитель данных. Кратко говоря, эти теории могут быть связаны, если мы понимаем виртуальную реальность как платформу для реализации нивелирования физиологических различий, составляющих «социальный дисплей» идентичности.

Критические теории идентичности возникли приблизительно тогда, когда и футурологические сюжеты о виртуальной реальности – в начале 1980-х. Большая часть этих теорий следуют идеям вокруг концепции социального конструкционизма Бергера и Лукмана. В своем трактате «Социальное конструирование реальности» Бергер и Лукман приходят к выводу, что в повседневных социальных ситуациях люди не отражают в мышлении воспринятые факты объективного мира, а скорее интерпретируют их в соответствии с исторически накопленными в конкретной культуре взглядами, закрепленными в институтах и данными отдельным индивидам в виде знаний в процессе воспитания и социальной интеракции. Встречая то или иное явление, индивид типизирует его соответственно принятым в культуре данного общества взглядам, т. е. использует социальные конструкты для описания явления [1]. После культурного поворота в работах по гендерным, расовым и иным культурологическим исследованиям с помощью этих идей были описаны конституирование идентичностей и поддержка их статуса-кво в обществе. Важную роль в культурном повороте сыграли работы Мишеля Фуко по истории сексуальности, где отмечался дискурсивный характер сексуальных отношений, отсутствие «нормального» полового поведения, утверждалось, что отношение к своему телу является результатом культурных конструктов и механизмов власти [2]. Рост движений за права угнетенных социальных групп в западном мире позволил как в академической, так и в субкультурной среде проявиться неприятию социальных конструктов вокруг человеческого тела. Вследствие нахождения феминизма в авангарде этих движений критика, прежде всего, касалась гендерных идентичностей. Гендерная бинарность проблематизируется в работах Жака Деррида как один из видов дихотомии, завязанной на власти и подчинении, где мужское доминирует над женским [3]. В случае человеческой идентичности бинарная система вменяется отдельному индивиду как естественная через конституирование личного положения индивида в рамках бинарности и постоянное подтверждение этого положения.

Социолог Ирвин Гофман называл это гендерным дисплеем: мы ведем неосознанный мониторинг соответствия поведения людей их гендеру и одновременно неосознанно ожидаем такой же «слежки» от других людей за собой, поэтому по наитию соблюдаем свои гендерные роли [4]. И так, гендерные конструкты стали критиковаться различными исследователями как искусственные, дискурсивные и угнетающие личность.

В конце XX в. флагом интуиций по критике гендерных конструктов стала квир-теория. Если предыдущие гендерные исследования были сконцентрированы на анализе культуры, языка и биологического детерминизма, то квир-теория возникла как проект практического выхода из поставленной проблемы. Квир-теоретики утверждают, что для устранения господства социальных конструктов необходимо избегать любых закрытых и стабильных идентичностей и создавать непрерывные процессы их преобразования. Устранение закрытых и стабильных идентичностей как решение проблемы возникло как бы сообразно с запросом на антиэссенциалистическую онтологию. Несмотря на акцент на гендерной идентичности, эссенциальность расовой и этнической идентичности, сексуальной ориентации также является объектом критики квир-теории [5]. Избегать закрытых идентичностей в рамках квир-теории можно несколькими способами. Первый вариант – расширение способов идентификации до выхода за пределы бинарной системы, он характеризуется использованием дополнительных терминов для альтернативных идентичностей. В 1995 г. Рики Уилчинс назвала это «гендерквиром» [6]. Второй вариант – полная элиминация значения сущностных признаков человека в восприятии других людей. Он и получил название постгендернизма [7]. К примеру, основываясь на работах Делеза по номадологии, теоретик феминизма Розы Брайдотти переносит идею номадизма на гендерную идентичность. Метафизический кочевник Брайдотти противится любому укоренению идентичности и противопоставляет биологической структуре тела сознательную случайность и подвижность идентификации, превращая свои сущностные признаки в «поток» [8]. Шуламит Файерстоун в «Диалектике пола» пишет: «Конечной целью... должна быть ликвидация самого полового различия: различия гениталий больше не будут иметь значения в культурном смысле. Будет произведен возврат к беспрепятственной пансексуальности» [9, с. 11]. Проекты Брайдотти и Файерстоун предполагают определенный социальный импульс, ведущий к изменению самовосприятия и принятию идентификационной субъектности других индивидов. Осуществимость таких проектов в виде культурной революции – вопрос сам по себе почти риторический, но даже если всё общество перестанет распространять биологические характеристики на социальные взаимоотношения и лишится стереотипов, то бинарные оппозиции в материальном смысле всё равно никуда не денутся. Гендерквир же контринтуитивен для людей, не участвующих в субкультурных движениях, и также не подкрепляет социальные изменения или психологическую самоидентификацию телесной свободой.

Индивид может идентифицировать себя любым способом, но он останется в рамках своей стандартной телесности.

### Постгуманистические проекты новой телесности

В то же время существуют постгендерные проекты, связанные с технологическим постгуманизмом, т. е. с таким постгуманизмом, где границы человеческого расширяются с помощью техники. Наиболее известным выражением технологического типа постгендерного взгляда является «Манифест киборгов» Донны Харауэй. Харауэй пишет о трех «крушениях границ», произошедших в XX в.: стирании разницы между человеком и животным; стирании разницы между биологическим человеком и машиной; стирании разницы между физическим и нефизическим. Ее киборг – это утопическая гипотеза, воплотившая в себе все три крушения: слияние животного с человеком, человека – с машиной, физического – с «эфиром». Это постчеловеческое существо без половых признаков, «интеллектуальная машина» без стабильных сущностных характеристик, изменившее человеческое тело с помощью новых технологий и иной культуры. Киборг теряет привязку к биологическому телу и чувство биологического антропоцентризма. Наблюдая лабильность и микроэлементарность своей природы, он теряет и чувство логоцентризма. Поэтому киборгу внутренне присуще стремление избегать антропологической, социокультурной и институциональной стабильности. Главными атрибутами киборга являются множественность и неполнота. Идентичность киборга, независимая от тела и гуманистических стереотипов, собирается в любых доступных воображению модификациях, разбирается и перебирается заново. То же самое происходит с обществом – оно превращается в общество различий, где нет места укоренившейся идентичности как способу причислить себя к какой-либо конкретной группе. Вместо этого идентичность воспринимается как процесс становления в коллективном сосуществовании киборгов. Операциональную сторону этих возможностей предоставляет технический прогресс [10].

Но какой конкретно технический механизм скрывается под операциональной стороной вопроса? Каким может быть новый носитель сознания, который к тому же объединит многих индивидов? В научной фантастике и футурологии под киборгами часто понимают антропоморфные механизмы с загруженным на них человеческим сознанием. Эти механизмы действительно могут физически быть лишены признаков расы и пола. Как считает А. И. Криман, «перенос сознания на иной носитель исключает роль физического в самоопределении» [11, с. 79]. Известно, однако, что проекты загрузки сознания на иной носитель критикуются – хотя бы из-за экзистенциальной проблемы отсутствия преемственности опыта. Но что, если для создания нового мира не нужно переносить сознание на иной физический носитель, но можно оставить его в нашем биологическом мозге, смоделировав для восприятия иной, виртуальный мир?

В подобном ключе другой теоретик, Кэтрин Хейлс, развивает идею Харауэй о трансформации идентичности. Она предлагает перенос носителя сознания «киборга» с физического на виртуальный. Исследуя по отдельности информацию и телесность, Хейлс утверждает, что само тело, как материальный объект в философии, религии и культуре, почти никогда не обладало самостоятельной значимостью, поскольку над телом превалировали сознание, душа, дух, разум, знание и т. д. Хейлс, продолжая предыдущие традиции преимущества некой субстанции над телом, утверждает примат над телом информации. Тело в таком положении оказывается контейнером для разума, который содержит информацию и готов ее передавать. И этот контейнер может быть виртуальным. Описывая опасения, согласно которым виртуальность превратит сознание в субъективность без тела, она отделяет понятие «телесности» от понятия «тела». По Хейлс, в отличие от тела телесность есть воплощение разума в какой-либо форме, телесность носит контекстуальный характер, включает в себе специфику места, времени, физиологии и культуры, она может быть не-физической. Кэтрин Хейлс считает, что с постгуманистической точки зрения «нет никаких существенных различий между физическим существованием и компьютерным моделированием» [12, р. 284]. Если информация оказывается важнее тела, то она оказывается и важнее материи. Мы можем отказаться от тела и материального мира в пользу компьютерного существования и виртуального воплощения [ibid.]. Оказываясь в универсуме информации и теряя привычную материальную телесность, субъект Хейлс претерпевает те же антропологические трансформации, что и субъект Харауэй. Он перестает акцентироваться на понятиях естества и природы, пропадает обособленность личности. В мире информации он рассматривается неотрывно от социума других виртуально-воплощенных сознаний, с которыми связан через программируемую сеть.

### **Онтология и социология виртуального**

Хейлс, акцентируя внимание на научной фантастике и компьютерных программах, показывает, что понимает под виртуальностью, но полной теоретической концепции не дает, хотя такая концепция нужна для понимания платформы, где будет существовать новый тип идентичности. Для этого обратимся к двум сторонам концепции «виртуального» – теоретической и операциональной. Теоретически в философии словом «виртуальное» традиционно обозначают созидательную силу, чаще всего один из терминов в триединой телеологической конструкции Аристотеля: потенцию, энергию или энтелехию. В частности, в схоластике словом «*virtualis*» обозначали потенцию [13]. В современной онтологической трактовке С. С. Хоружего виртуальное рассматривается как энергия, но в более расширенном виде, нежели у Аристотеля. Философия Аристотеля была замкнута на моноонтологической трактовке мира, где у каждой вещи и в целом у мира есть только одно сущностное измерение. Поэтому энергия в чистом виде, не тогда, когда она становится синонимом энте-

лехии, для Аристотеля служит процессом реализации сущего, соединяющим форму и материю. С. С. Хоружий придает энергии характеристику первопричины: энергия может остаться без двух других сообщающих частей, т. е. без потенции и энтелехии, и тогда она становится самой в себе существующей и творящей. В такой форме энергия творит «необналичиваемые» события, которые не станут завершенными ни в один момент времени, т. е. будут находиться в ситуации постоянного становления. Такие события С. С. Хоружий и называет виртуальными. Комплекс этих чисто энергетических, виртуальных событий образует виртуальную реальность, в котором бытие не может сформироваться до конца, не может перейти на свою стадию энтелехии. [14]. Поэтому С. С. Хоружий называет виртуальную реальность «недо-родом» бытия, реальностью, не до конца рожденной, не достигшей постановки в эссенциальную плоскость [там же, с. 61]. В виртуалистике также выделяются основные признаки виртуальной реальности. Так, Н. А. Носов признает за виртуальной реальностью, во-первых, актуальный статус, поскольку она также, как и константная реальность, существует здесь и сейчас, а во-вторых, автономность, потому что ее свойства отличны от свойств порождающей ее реальности, в-третьих, интерактивность, и, наконец, – порожденность [15].

Операционально под виртуальной реальностью предлагается понимать смоделированный программный кодом мир, в который человек погружается с помощью нейрокомпьютерного интерфейса, связывающего программу и органы чувств и/или когнитивную деятельность человека. Такой мир можно назвать кибер-симуляцией. Уже сейчас человек может видеть мир внутри компьютерной игры из глаз персонажа со способностью воспринимать игровую действительность в трех измерениях, VR-технологии развиваются, работа ведется в том числе в области интерфейсов, которые смогут напрямую влиять на нервную систему и передавать ей нужные данные о виртуальном мире [16]. Предполагая, что участники симуляции смогут создавать своих персонажей с любой виртуальной идентичностью, нельзя отрицать и субъектность индивида, находящегося в симуляции, и его социальную активность. Лучше всего это понимается через призму многопользовательской кибер-симуляции, т. е. такой, в которой участвует несколько субъектов.

Обратим внимание на уже существующую автономную активность компьютерных многопользовательских миров. Они являются не виртуальной, а графической кибер-симуляцией, которая доступна только органам зрения и слуха. Во-первых, в последнее десятилетие количество игроков в онлайн-игры значительно выросло, во-вторых, помимо привычных MMORPG игр, симулирующих фэнтезийные миры, сейчас стали популярны так называемые roleplay-проекты. В этих проектах игроки отыгрывают роли не фантастических персонажей, а обычных людей (например, в клиенте SAMP или игре Second Life). Игровой мир представляет собой аллюзию на современный социум, ролью игрока могут быть как полицейский и преступник, так и журналист, политик и рабочий (так называемый «civil-отыгрыш»). Содержимое игровых миров,

созданных пользователями, может включать в себя копии реальных институтов, вплоть до политических партий и парламентских заседаний [17]. Этот социум автономен, так как живет по законам установленной договоренности между игроками, не пересекаясь с порождающим игру миром первичных материальных объектов. Конечно, сознание в таких играх не воплощено в виртуальности, но эти игры служат примером альтернативного социогенеза.

### **Идентичность в виртуальной реальности**

Возвращаясь к проблеме идентичности, необходимо отметить, что человек, погруженный в кибер-симуляцию, исходя из своих предпочтений сможет выбрать себе персонажа, с которым ему хочется себя идентифицировать. Это может быть персонаж любой расы, возраста, биологического пола. Это может быть и персонаж, полностью лишенный внешних дифференцирующих признаков. Субъективный опыт многих индивидов, погрузившихся на один сервер в одну кибер-симуляцию, рано или поздно образует развитую социальную реальность, причем таких реальностей, как и написанных программистом симуляций, может быть несколько. Виртуальному миру может соответствовать альтернативное константному виртуальное общество. При этом в мире с загруженным сознанием телесность будет сохранена, как будет и сохранена материальность, – это будет материальность, внутри для себя существующая актуально и автономно также, как и «константная», но при этом она будет порожденной и технически зависимой. Самоидентификация будет альтернативна константной, но при этом она будет всё равно телесной (в контексте противопоставления биологического «тела» и «телесности» у Хейлс). При определенных вводных это будет мир без устойчивых гендера, расы, возраста, причем мир, обладающий автономным и социально-обеспеченным статусом. Бытийная полнота этого мира будет обеспечена его альтернативными внутренними законами функционирования и иным, спонтанным и нестабильным, отношением к субстанциональности воспринимаемого. Предметы и сознания в виртуальной реальности смогут находиться в ситуации постоянного становления без достижения конечной, навсегда остановившей преобразование сущности.

Этот проект кажется более осуществимым и менее опасным для непрерывности опыта, чем создание киборгов с трансферным сознанием. К тому же виртуальная реальность останется порожденной и может быть в любой момент отключена игроком. При этом проблема, поставленная квин-теорией, будет по большей части решена – социум перестанет навязывать идентичности на основе биологических признаков и культурных традиций, поскольку социум в кибер-симуляции будет обладать «завесой неведения» в отношении реального биологического тела игрока и будет расценивать персонажа только на основе его внутривиртуальных характеристик. В статье В. А. Ульянова «Постгендерная характеристика виртуального: генезис андрогинности» последствия виртуализации общества влекут за собой «десоциализацию, утрату структурности, ие-

рархии управления, демонтаж социальных институтов, исчезновение социального субъекта» [18, с. 171]. Это, с одной стороны, противоречит тезисам Харауэй и Хейлс о более «сплоченном» обществе, а с другой – сообразуется с ними. Исходя из сказанного выше демонтаж социальных структур следует рассматривать как переход от социального конституирования реальности к индивидуальному конституированию. Телесность превратится в деструктурированный материал для слепка внутренних психологических решений индивида, а социум в виртуальной кибер-симуляции – в связи с возможностью произвольно менять своих персонажей – лишится нормативно-регулирующих функций. При этом сам по себе он останется и, предположительно, станет более слаженным и справедливо функционирующим из-за утраты различий между индивидами в нем – хотя это может быть предметом дискуссий. Существуют также и этические вопросы ответственности создателей кибер-симуляций, а также опасения, основанные на переходе регулятивно-санкционной функции от общества к этим создателям единолично. Эти проблемы требуют обсуждения, но, что видится более важным, обсуждения требует сама концепция индивидуально выбранной и изменяемой идентичности в виртуальном мире, учитывая и бурное развитие технологий, и всё больший запрос на антиэссенциалистские теории в обществе.

### Литература

1. Бергер П. Социальное конструирование реальности : трактат по социологии знания / П. Бергер, Т. Лукман. – М. : Academia-Центр : Медиум, 1995. – 323 с.
2. Фуко М. Воля к истине. По ту сторону знания, власти и сексуальности / М. Фуко. – М. : Касталь, 1996. – 448 с.
3. Соколов Б. Г. Маргинальный дискурс Деррида / Б. Г. Соколов. – СПб. : Изд-во СПбГТУ, 1996. – 120 с.
4. Goffman E. Gender Display / E. Goffman. // Gender Advertisements : Communications and Culture. – London : Palgrave, 1976. – P. 1–9.
5. Джагоз А. Введение в квир-теорию / А. Джагоз. – М. : Канон+, 2008. – 208 с.
6. Bulldagger R. The end of genderqueer / R. Bulldagger. – California : Seal Press, 2006. – P. 136–147.
7. Dvorsky G. Postgenderism : Beyond the Gender Binary / G. Dvorsky, Js. Hughes. – Connecticut : Institute for Ethics and Emerging Technologies, 2008. – 18 p.
8. Костикова А. А. Гендерная философия и феминизм : история и теории / А. А. Костикова. – URL: [www.humanities/edu/ru/db/msg/58753](http://www.humanities/edu/ru/db/msg/58753)
9. Firestone S. The Dialectic of Sex : the Case for Feminist Revolution / S. Firestone. – N. Y. : William Morrow and Company, 1970. – 130 p.
10. Харауэй Д. Манифест киборгов : наука, технология и социалистический феминизм 1980-х гг. / Д. Харауэй. – М. : Рос. полит. энцикл., 2005. – 592 с.
11. Криман А. И. На пути к постчеловеку : трансгуманизм как проводник? / А. И. Криман // Вестник Воронеж. гос. ун-та. Сер.: Философия. – 2019. – № 4. – С. 77–83.

12. *Hayles K.* How We Became Posthuman : Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics / К. Hayles. – Chicago : University of Chicago Press, 1999. – 366 p.

13. *Соловов Д. Н.* Понятие виртуальности в философии Средневековья / Д. Н. Соловов // Вестник РУДН. – 2010. – № 4. – С. 72–76.

14. *Хоружий С. С.* Род или недород? Заметки к онтологии виртуалистики / С. С. Хоружий // Вопросы философии. – 1997. – № 6. – С. 53–69.

15. *Носов Н. А.* Манифест виртуалистики / Н. А. Носов. – М. : Путь, 2001. – 17 с.

16. *Сулейманов С.* Ура, вышла новая часть Half-Life! / С. Сулейманов. – URL: <https://meduza.io/shapito/2020/03/26/ura-vyshla-novaya-chast-half-life>

17. *Семак И.* GTA San Andreas : как заработать миллион на игре 2004 года – история одного проекта / И. Семак. – URL: <https://vc.ru/story/51252-gta-san-andreas-kak-zarabotat-million-na-igre-2004-goda-istoriya-odnogo-proekta>

18. *Ульянов В. А.* Постгендерная характеристика виртуального : генезис андрогинности / В. А. Ульянов // Вестник Воронеж. гос. ун-та. Сер.: Философия. – 2012. – № 2. – С. 158–171.

*Московский государственный университет имени М. В. Ломоносова*

*Юмартов Д. А., аспирант кафедры философии языка и коммуникации  
E-mail: frederickfithroy@mail.ru*

*Moscow State University named after M. V. Lomonosov*

*Yumartov D. A., Post-graduate Student of the Department of Language Philosophy and Communication  
E-mail: frederickfithroy@mail.ru*