

УДК 1
ББК 87
М 76

Под общей редакцией:
д-ра филос. наук, профессора
С. А. Лишаева

Mixtura verborum' 2008: небытие в маске : сб. ст. / под
М 76 общ. ред. С. А. Лишаева. – Самара : Самар. гуманит. акад.,
2008. – 182 с.
ISBN 978-5-98996-072-9

Очередной выпуск ежегодника *Mixtura verborum* посвящен широкому кругу философских проблем. Существенный для анализа современности феномен «кусользания» авторы ежегодника исследуют на разнообразном материале и в разных предметно-тематических ракурсах (виртуальный разум, письменная и устная речь, реклама). Авторы сборника концентрируют внимание на описании и анализе феноменов «сокрытости», «отсутствия», «дистанции», выявляемых в тематических горизонтах «визуальности», «субъекта», «маски», «тела», «топоса», «вещи» и др. Издание рассчитано как на специалистов, так и на широкий круг читателей, интересующихся актуальными проблемами философского и гуманитарного знания.

УДК 1
ББК 87

ISBN 978-5-98996-072-9

© Самарская гуманитарная академия, 2008

Е. А. Иваненко

Критика виртуального разума, или Быть Джоном Малковичем

Эта статья написана с позиций стороннего наблюдателя. Ирония состоит в том, что автор, берясь за тему виртуальной личности, сам никогда не участвовал в сетевых играх и не публиковался в блогах, однако берет на себя смелость исследования этой области и заранее просит всех заинтересованных лиц быть снисходительными, если в статье будут затронуты «святыне» чувства. Условная «невовлеченность» автора в сферы виртуальных игр разума имеет и позитивный аспект, поскольку оставляет исследовательскому интересу необходимый простор, организуя дистанцию для усмотрения сути явления.

Под виртуальным в данной статье будет пониматься ныне широко популяризованное и уже оторванное от исходного естественнонаучного смысла понятие, связанное с осуществлением возможного как такового. Поскольку виртуальное в чистом виде – это потенциально бесконечная возможность, что придало бы чрезмерно широкий размах исследованию, то в данной работе виртуальное будет рассмотрено через одно свое частное проявление, известное как «виртуальная реальность», то есть моделирование некой возможной реальности с помощью высоких технологий, таких как компьютерная техника и, шире, вся сфера масс-медиа.

Что касается названия статьи, то критика виртуального разума в качестве серьезного действия, конечно же, возможна только в случае наличия разума как поля критики в сфере виртуального. Это открытый вопрос. В данной же работе критика – это скорее честное признание автора в своей позиции по отношению к теме исследования. Широта распространения виртуального, подогреваемая постоянно растущим спросом, а также степень виртуализации процессов и предметов реальности вызывают удивление. Автором движет не-

которое недоумение, которое и сказывается в негативном оттенке слова *критика*. Негативном, но, однако, не воинствующем: целью данной статьи отнюдь не является слепое осуждение.

Общественное мнение о явлениях, связанных с виртуальным, ныне резко полярно. Следует заметить, что негативное отношение к виртуальному обусловлено, как правило, эмоциональной реакцией, неприятием дестабилизирующего воздействия новых и сверхновых технологий. Усталость человеческого ума (в общем-то, вполне законная), обрабатывающего и систематизирующего получаемую информацию, сказывается в нервном желании устранить источник раздражения любой ценой, прибегая при этом зачастую к тотальному осуждению. Беда в том, что частенько вместе с водой, как говорится, выплескивают и младенца. Смена формаций не должна отождествляться с собственным кризисом восприятия нового, в некоторых случаях граничащим с возрастной застенчивостью. Имеет смысл посмотреть все-таки, что в этом есть; как говорится, пока сердца для чести живы.. Тем более, что шум помпезного разгрома виртуального никак особенно не сказывается на его жизнеспособности. Короче, лучше сначала вежливо разобраться, прежде чем огульно громить.

Итак, что такое виртуальный разум? Прежде всего, что следует из смысла самого слова, это разум возможный. Прилагательное *виртуальное*, как известно, восходит к латинскому *virtus*, что (помимо первого значения *мужество*) означает возможность, деятельность, способность. С появлением и, особенно, популяризацией виртуальной реальности, стало возможным говорить об удвоении реального со всеми вытекающими отсюда последствиями. Совокупность познавательных и перцептивных практик, перенесенных в виртуальное пространство, в итоге создает новый сплав рациональности, свойства и потенциал которого еще мало изучены. Однако попытки выставить виртуальный разум как нечто примитивное сразу обречены на провал. Осознавать возможность во всей полноте, чтобы уметь управлять ей, — не такое уж простое дело, как считают многие, думаящие, что просиживание за компьютером есть не более чем пагубное лентяйство лоботрясов-подростков. Виртуальная сфера — продукт высоких технологий, возросших из самых недр европейской куль-

туры, и нужно начинать учиться с пеленок, чтобы общаться с ней и в ней; для этого нужно вырабатывать особые навыки, особый язык.

Сложность и инаковость внутренней конституции виртуального проявляется в отдельно взятых ее проявлениях, таких, например, как специальный коммуникативный образ — *виртуал*¹. Это явление получило достаточно широкое распространение, чтобы говорить о нем как о симптоматичном; *виртуальное* вполне можно рассматривать через *виртуала* как частный и характерный его пример. Да и само возникновение такой штуки как *виртуал* есть не что иное, как внутреннее требование виртуального, восполнение некой специфической необходимости, продиктованной виртуальным разумом для осуществления полноты своего существования.

Виртуал — это тот, кто симулирует имя, фамилию, биографические данные, черты характера и т. д., однако, что интересно, виртуалом не называют человека, который просто не склонен сообщать своё настоящее имя и везде выступает под одним и тем же псевдонимом, не пытаясь при этом моделировать не присущие ему как личности качества. Нередко виртуалы создаются для того, чтобы «почувствовать себя другим человеком». Эта практика популярна среди пользователей блогов, которые пишут от имени виртуалов о чем-то, о чем не хотят или не могут писать от собственного лица. Часто с помощью виртуалов организуются **провокации**, попытки вызвать **общественный резонанс**, так как обычно цель «почувствовать себя другим человеком» достигается только через привлечение к своему виртуалу внимания других людей. Особо следует отметить случаи, когда с помощью виртуала имитируется деятельность реально существующего че-

¹ Слово *виртуал* образовано от английского прилагательного *virtual* — виртуальный; это **неологизм**, появившийся в русском языке с распространением **Интернета**. *Virtual* является упрощением словосочетания *virtual person* и обычно означает «фиктивную личность», когда пользователь Интернета начинает **выдавать себя за другое лицо**. Также этот термин употребляется в том случае, если **учётная запись блога** (сетевого дневника) или **веб-форума** никаким образом не может быть ассоциирована с реальной личностью. Другие близкие названия для виртуальной личности — это «фейк», «мульти», «клон».

ловека. В английском языке для подобных действий существует специальный термин **«impersonation»** – имперсонация. Обычно это делается с целью дискредитации кого-либо, но возможна подача таких действий как арт-проекта. Такими арт-проектами, в частности, являются виртуалы, получившие широкую известность. Так, в **Рунете** известно имя **Мая Ивановна Мужина** – это созданный в 1994 году проект **Романа Лейбова**. В 1997 году широко обсуждалась личность **Кати Деткиной** – сетевой обозревательницы, предположительно являвшейся **арт-проектом Артемия Лебедева**. Виртуалами можно также назвать, например, **Бёрда Киви** – под этим именем в качестве журналиста и писателя выступает группа авторов журнала **«Компьютерра»** – и **Алёну Лыбченко**, известную как журналистку издания **«Большой город»**, личность которой также фиктивна (оба автора имеют многочисленные публикации в Интернете).

Использование виртуалов во многих случаях считается порочной практикой. Заинтересованными лицами принимаются разнообразные контрмеры, направленные на выявление и ограничение деятельности создателей виртуалов, – от ограничения количества голосов, подаваемых с одного компьютера, до семантического анализа речи пользователей. Тем не менее, далеко не всегда удаётся установить, что тот или иной пользователь – на самом деле виртуал. Это приводит ко всеобщей виртуализации. В русском сегменте крупнейшего блога Живой Журнал известны многочисленные случаи создания блогов, ведущихся от имени звёзд **эстрады** и **политиков**. Как правило, при появлении пользователя, сообщющего о том, что он – известная личность, другие пользователи пытаются проверить, не виртуал ли он. В ранних сетевых проектах использование виртуалов было вовсе ограничено. Правилами большинства интернет-конференций предписывалось использование настоящих имени и фамилии. Эта традиция практически прекратилась с появлением блогов, в которых даже участники, не скрывающие имени и фамилии, как правило, пользуются псевдонимами. Таким образом, блог, как новое сетевое явление, узаконил виртуала, дав ему место и право голоса. Хотя, конечно, вопрос о порождении блоггом виртуала – это вопрос о курице и яйце.

Виртуал возникает как некая новая величина в современном мире коммуникации. Можно проследить параллели и линию преемственности между такими способами самовыражения как *интеллектуал*, *культурал*, *виртуал*. Само слово *виртуал* практически срисовано со слова *интеллектуал*. По словарному определению, интеллектуал «выступает публично и стремится **стать** авторитетом в вопросах морали, **политики**, философии и мировоззрения». Виртуал тоже невозможен без *публичного выступления* – с той разницей, что выступление это осуществляется в сети и там же находится публика. И виртуал всегда *стремится стать* авторитетом. Пожалуй, это в наивысшей степени верно именно для виртуала – становление не *автором*, но *авторитетом*. В Интернете высказывание не может быть авторским, но может быть авторитетным. Таким, к которому прислушиваются. Отсутствие возможности быть автором, очевидно, является следствием замены *энтелехий*² интеллектуала на *виртус* виртуала. Тождество «Я», идентичность, тоже в результате как-то причудливо изменяется. Можно сказать «я – автор», но сказать «я – авторитет» нельзя, так как никакое «Я» не пристегнуть к высказыванию в виртуальном пространстве. Тем не менее, у этого авторитетного высказывания в сети есть некий аналог «Я» – личное местоимение, *лицо*, от которого высказывание состоялось. *Лицо* как культурно-антропологическая величина меняется на *лицо* как грамматическую форму, личное местоимение.

Однако располагать местом в виртуальном пространстве – это не значит находиться *где-то*. Что такое «в виртуальном пространстве»? Этот вопрос – *где?* – безнадежно отстает, он невозможен по отношению к специфике виртуального. *Где-то там или где-то здесь? Где-то везде.* Виртуальное – не пространственная и не временная категория; для наличия виртуального прежде всего нужна некая *емкость*. Емкость восприятия, емкость оперативной памяти компьютера, емкость сервера. Перефразируя Канта, можно сказать, что априорная форма емкости есть условие всякой виртуальности. Емкость виртуального отлично взаимодействует с личным местоимением, каковым является «Я» виртуала.

² Энтелехия – в переводе с греческого «действительность».

Итак, интеллект, трансформируясь в виртуала, меняет *интеллект* на *виртус*. Каковы следствия этой замены? Виртуал – тот, кто виртуозно оперирует возможным. В сети процветает креация: как никогда легко стало сотворить нечто или некто. Одно нажатие клавиши, один клик утверждает нечто новое в бьши, (enter) = амьнь. Матерая онмастика в сети, где каждый волен называть вещи как ему вздумается, не простая прихоть: это явление слишком масштабное, чтобы быть случайностью. Люди не просто так пишут – коверкая и искажая слова, составляя неологизмы–однодневки – они так мыслят.

Интернет изменяет привычную связку: одно тело – одна идентичность. Если в физическом мире имперсонация, за исключением клинических случаев раздвоения личности, требует значительных усилий (пластическая хирургия, макияж, грим) и времени, то в сети оборачивание лишено этих недостатков и не ограничено физико-биологическими константами. Виртуальное поощряет оборотничество (причем без выпадения волос, вырастания кльков и тому подобных мучений): можно быть кем угодно и когда угодно. Быть Джоном Малковичем³. Это мистификация в бесконечности, потому что нет возможности поставить точку – любое признание может (и должно по законам сети) быть расценено как очередная мистификация. Оборотничество двояко: между виртуалами одного автора и между самим автором и его виртуалами. Такая мерцающая идентичность порождает игры в ускользание, где виртуал, при всей его интенсивности, всегда остается только возможным. Столь легкая возможность быть кем-то другим чревата потерей *единственной* личности – обезличиванием в многоликости, что регулярно и происхо-

³ «Быть Джоном Малковичем» (Being John Malkovich) – эксцентрическая сюрреалистическая комедия, режиссер Спайк Джоунз. Сюжет состоит в том, что обнаруживается некий странный заколоченный ход в офисном помещении, который ведет внутрь существования реального человека – актера Джона Малковича. Попадание в него и совпадение с его повседневной жизнью длится всего несколько минут, но, очевидно, интенсивность этого переживания столь велика, что главный герой, а за ним и еще масса людей желают стать Джоном Малковичем. Сюжет фильма невероятно обострен тем фактом, что известный актер Джон Малкович играет самого себя.

дит с пользователями виртуальной реальности. Однако распространенный упрек виртуальному в обеднении выразительности и утрате смысловой глубины в связи с потерей единственности преждевременен. Редукция личностных (привычных!) качеств отнюдь не обязательно ведет к обеднению. Мы просто меняем средства самовыражения личности, и это прекрасный шанс разобраться с тем, что представляет из себя эта самая личность без внешней шелухи. Как сказал один известный фотохудожник, отвечая на панический вопрос, что же с художественным творчеством сотворил компьютер: «Не важно, каков инструмент – кисть беличьей или кисть Photoshop; художник остается художником и его самовыражение найдет себе путь; весь вопрос в том, какую форму публичности примет его творение, как он донесет до публики смысл». Потому вопрос о сути виртуала и его специфике может быть рассмотрен через призму присущих ему коммуникативных стратегий, способов публичного выражения. Приглядимся повнимательнее к таким формам публичности виртуала как блоги, RPG-игры и поп-звезды.

Вообще, виртуал как часть речи исходно – прилагательное, хотя в русском языке это и не видно. Возникает законный вопрос: к чему он должен прилагаться? Виртуалы в блогах, сетевых играх и поп-проектах очень схожи в одном: ко всем этим самостоятельным персонажам применим вопрос «чей?» – вопрос, продиктованный *любопытством*. Чей виртуал, герой, проект? – такой вопросительный фон явно или неявно всегда сопутствует виртуалу. Кто его создатель? Это даже не столько вопрос, сколько оттенок слова *виртуал*. Чтобы это почувствовать, можно провести сравнение с однокоренным словом *виртуоз*. Виртуоз – это всегда кто, а виртуал – всегда чей. Автор виртуала, его собственник – культурный деятель; только он часто остается в тени, порой даже не по

⁴ RPG – это аббревиатура от real play game, что приблизительно можно перевести как реально длящаяся игра. Такие игры широко распространены и многие играют в сети Интернет в режиме реального времени. Игрок выбирает себе персонажа, от лица которого он будет осуществлять все игровые действия. В современных играх такой персонаж обладает огромным количеством качеств и характеристик, что делает его уникальным.

собственной воле – имя виртуала способно на 100% перекрыть имя создателя. От автора виртуала остается только неистребимое *чей?*, принадлежность. Автор – это принадлежность виртуала, порой чуть ли не рудиментарная, незначительная. *Школьная принадлежность*. Вот мимикрия и маскировка автора в современности – творить не своими руками, но руками персонажа. Созидание меняется на продюсирование, и бытийный модус виртуала звучит как «быть опосредованно».

Наследие от гордой фигуры Автора классической эпохи – это вопрос собственности на виртуала, вопрос подделки. Порой скрытному автору современности очень хочется выйти и объявить во всеуслышанье, что он – создатель такого-то знаменитого персонажа. Но тут ожидает подвох: сложно, а порой и невозможно доказать свое авторство и право собственности на виртуальное произведение; и тому можно найти массу подтверждений. Например, виртуал Катя Деткина воспринимался как живой человек, и ее внезапная сетевая смерть была расценена в силу ряда обстоятельств как убийство, причем не кем-нибудь, а ее создателем – известным дизайнером Артемием Лебедевым. Артемий Лебедев, естественно, отказался нести ответственность за «плод чьего-то воображения». «Убийство» Деткиной и динамика реакции публики на ее смерть поставили целый ряд вопросов, о которых раньше просто не возникало повода задумываться. Каковы допустимые пределы сетевой мистификации? Этично ли убивать виртуала? Какова онтологическая природа виртуальной личности – в чем ее отличие от реального человека, с одной стороны, и литературного персонажа, с другой? Однако, если персонаж по умолчанию вымышлен, то степень реальности виртуала не определена – он вполне может оказаться человеком. Отсюда – различие реакций на то, что с ними происходит. Другая концепция осмысляла события в более прозаических терминах борьбы за влияние и деньги. Согласно ей, Лебедев, прикрывшись маской виртуального персонажа, целенаправленно высмеивал своих конкурентов на поприще изготовления сайтов на заказ. Конкуренты возмутились, начали срывать с него маску и попытались привлечь к ответственности. Лебедев, видимо, убоявшись грозивших ему неприятностей, предпринял неожиданный ход – убил своего персонажа. Когда правда о его авторстве открылась,

многие на него обиделись, посчитав себя одураченными. Однако созданный им образ оказался настолько силен, что общественное мнение обратилось и против его конкурентов, считая их виновными в смерти юной и хрупкой девушки, хотя бы и выдуманной.

Виртуал живет своей жизнью настолько, что становится подчас реальнее своего творца, и все его попытки доказать свою причастность выглядят просто как желание украсть чужую славу. Единственная пуповина, соединяющая автора и виртуала, – уникальный код доступа, пароль к информации о виртуале, которым располагает автор. Интересно, что эту пуповину можно украсть. Правда, это тоже скажется на жизнеспособности виртуала – смена продюсера часто ведет к гибели виртуального персонажа.

Другой способ вывода виртуала «в люди» – это сетевые игры. Если блоггерами могут быть люди различного возраста, то RPG – царство подростков и молодых людей. Это связано с большей романтизацией, ореолом таинственности и героизма, который пронизывает все подобные сетевые игрища. Знаменитый World of Warcraft и аналогичные виртуальные игровые проекты – это действительно целый мир, со своей культурой и политикой, экономикой и обычаями; там ежечасно присутствуют тысячи человек, что при учете площади виртуальных земель и королевств составляет нормальную средневековую плотность населения. К тому же весь этот мир пропитан живейшим интересом и настоящими эмоциями. Если в реальном мире, как известно, «география кончается вчера», то в мире виртуальном полно неисследованного пространства. В зависимости от сложности и проработанности интерфейса игры виртуал здесь обладает не только эмоциями и стилистическими отличиями речи, но и визуальным телом, которое, хоть и выбирается исходно из некоторого числа шаблонных моделей, но в результате модификаций приобретает черты уникальности.

Живое человеческое тело буквально вкладывается в существование RPG-виртуала; известны фатальные случаи, когда игрок, не будучи способным оторваться от событий игры, просто умирал от истощения или сердечного приступа от переизбытка эмоций. Это, конечно, крайности, но, тем не менее, характерные: RPG, как реально играемая игра, требует

и реального задействования своего тела. Помимо тела в работу включены если и не все органы чувств (что, я думаю, временно), то все способности чувствовать. Этот виртуальный эстетис/анэстетис способен на невероятную трансформацию и перекодирование одних видов чувств в другие. Так, для игрока все чувства транслируются через визуальный ряд, но при этом не теряют своей полноты, при условии включенности игрока в события игры. Благодаря этой актуализации высших способностей восприятия и воображения игрок имеет право утверждать, что его «Я» применимо к его виртуалу и, более того, может составлять с ним одно целое, переживая полномасштабные события. Эта пассивно-активная, мерцающая и нестабильная идентичность способна аккумулировать в себе огромный заряд творческой энергии, которая, однако, не выливается в произведение в привычном смысле этого слова. Творчество имеет место быть, но его русло, образно говоря, покинуло знакомое евклидово пространство.

Еще один способ реализации виртуала – это создание поп-звезды. Всем известно, что имидж звезды может быть, так сказать, надет на любого человека с улицы, и тогда его можно будет «раскрутить» до уровня гламурного олимпа даже при полном отсутствии талантов, что, как правило, и бывает. Все зависит от реализуемого сценария.

Но никого не волнует, лесбиянки ли на самом деле солистки «Тату»; волнует интрига наличия этого «на самом деле». Скандал как энергетический импульс порождает расходящиеся круги интереса, объединяющие индивидов. (Хотя не знаю, стоит ли называть индивидами тех, кто интересуется «Тату»). Возможность прикосновения к «самому делу» в условиях культуры тотальной симуляции вызывает энтузиазм тасовать и перетасовывать имеющуюся информацию. Жевать, выделяя желудочный сок – значит повышать аппетит к потреблению; хорошие виртуальные образы сделаны как раз так, чтобы их можно было жевать как можно дольше.

Телесные инвестиции в случае виртуала поп-звезды самые высокие – зона уязвимости, зона риска здесь совпадает почти полностью с собственным телом.

Взаимопроникновение виртуального и реального, пожалуй, ставит под сомнение необходимость их жесткого различения. Привычка видеть виртуальное сказывается в тяге пе-

реносить эту особенность восприятия и на более или менее реальные события, гадать «настоящее-ненастоящее» в отношении предметов обыденного потребления или событий. В мега-масштабе интрига «как на самом деле» сказывается в бесконечном детективном расследовании событий типа 11 сентября, причем это угадывание самоценно и бесконечно. Это уже возможный мир.

В случае поп-звезд быть виртуалом подчас непосильно: образ давит. Не все хотят и могут пожизненно быть паяцами, злодеями и т. д. Но образ востребован, а значит его *стоит* длить (ибо он дорого *стоит*). Да и опытные блоггеры говорят об усталости, которая нет-нет да возникает от гнета «не своего», – тогда стираются аккаунты, стираются френд-листы и т. д. Как пишет Юрий Ильин в статье «Жизнь виртуала»: «Даже при том, что в “дневниках” люди обыкновенно пишут о своих житейских переживаниях (иногда, впрочем, приукрашивая). И не для себя, а “наружу”, для всех или для избранного круга читателей, именуемых “френдами”, и словечко это, будучи калькой английского слова friend, очень точно отображает суть понятия, потому что никакие эти “френды” в большинстве своем не друзья. Приятели, в лучшем случае, а иногда и вовсе посторонние люди. Рано или поздно любой обладатель расплзшегося до невообразимых объемов “френдятника” устроит субботник и вычистит всех, кто ему мало интересен. А иногда и просто ликвидирует свой журнал и заведёт новый, чтобы “сбросить лишних френдов”. Это тоже игра. “Санта-Барбара”, как кто-то выразился. Бесконечная, часто бессюжетная, производимая на свет конвейерным экспромтом. Когда-то это было дико интересно, заманчиво, таинственно. Возможность придумать себе новое имя, отыграть какую-то роль – это было почти чудом. **“В Интернете мы все бестелесны, символы, общающиеся с символами посредством символов”**, но при этом слова, написанные на форуме или переправленные по электронной почте, казались стократно весомее, значимее, существеннее, важнее всего того, что говорят вслух.

То же самое – онлайн-дневники. Очередной способ потешить самолюбие. Записки о собственном житье, рассчитанные на то, что их кто-то прочитает и откомментирует. Ещё один, гм, странный способ общения, а главное – несрав-

ненное, богатейшее поле для всевозможных намёков, загадывания загадок, ребусов и шарад, причём всё больше завязанных на человеческие отношения.

Эти игры могут щекотать нервы или, наоборот, служить отдушиной: в пустоту битов, в бесстрастную базу данных, как в тростниковые заросли, можно "проорать" и про ослиные царевы уши, и про то, что мысль изреченная есть ложь, и про то, как плохо и несчастно живётся, — и всё это с сохранением иллюзии абсолютного взаимопонимания в среде единомышленников... А кому это не надо, не поймут ни за что. *И на миг покажется, что отлегло от сердца.* Однако, собственно, какими бы обширными ни были контакт-лист аськи и френдлента в ЖЖ или где-то ещё, своё одиночество уже можно черпать ковшом экскаватора. Частичное внимание уделяется всему, но ни на чём не концентрируется. Говорим разом с несколькими людьми, но всё — поверхностная болтовня на пустые темы. Сетевое общение обесценено до крайности, до ненужности».

В этом отрывке мы наблюдаем тоску, разочарование и раздражение субъекта, претерпевающего процесс виртуализации. Заманчивое многообразие и богатство виртуального общения требует реализации виртуала как агента коммуникации, что в свою очередь требует виртуализации субъекта. Наивная игровая вера субъекта в самостоятельность виртуала чревата непредвиденным столкновением с необходимостью собственной альтернативы, по сути, другим рождением, другой природой. Причем для комфортного расположения в поле виртуального необходимо возвести альтернативность как прием в ранг безостановочного процесса альтернативации. Живу в возможном из миров — вот кредо виртуальной субъективности.

Скука постиндустриального общества возникает в самом сердце сплетения медийных и мультимедийных информационных потоков, их скученность, образно говоря, скуку и порождает. Антискука, легитимированная современностью, — это виртуальное развлечение и виртуальная занятость. Цель звезд, игр, блогов — *развлечь; раз-влечь — читай растянуть, расцепить себя от себя самого. Быть Джоном Малковичем — развлечение, хотя, казалось бы, что интересного происходит с героями фильма, попадающими в тело Малковича? Ника-*

кого особого действия, кроме самого факта ощущения себя *другим*. Здесь даже не совсем уместно употреблять слово *другой* в качестве термина, здесь речь идет скорее об игре в куклы, и неслучайно образ кукловода в фильме параллелен сюжету с Малковичем-телом. Это не *другой*, это *я* играющий, притворяющийся, *пробужающий* себя. Все виртуальное как возможное насквозь пронизано траекториями проб. Пробы пера в блогах, пробы запретных плодов виртуальных садов, виртуалы как кинопробы на некую роль. Вообще налицо некое купирование конечной цели: пробы самоценны. Это удобно, если ставится параноидальная цель ускользания и неуловимости: если никто, даже я, не знает, куда мы идем, то велик шанс, что «нас не догонят».

Легкие пробы. Легкость принципиальна для виртуального, это специфическая доля безответственности, оторванности от стандартных грузов и привязок; инъекция опьяняющей легкости творения, которая так манит субъекта. Парадоксально или, вернее сказать, характерно для европейского субъекта, но легкость достигается именно за счет чрезвычайного технического усложнения. Целые культурные конгломераты обеспечивают виртуальному его фирменную легкость. В виртуальной реальности действует принцип *а почему бы и нет?* Если нечто внутренне непротиворечиво, то оно вполне возможно. А если и противоречиво, то *а почему бы и нет?* Желание полноты бытия необоримо. И если это связано со странной возможностью быть Джоном Малковичем, то *а почему бы и нет?* Вопросительность, сродни лиотаровскому *arrive't'il*, присуща всему виртуальному. Эта вопросительность окрашена любопытством, как внутренней эмоцией. Эмоция в виртуальном царит, эмоциональная эстетика (буде таковая существовала бы) занимает место царицы наук. Жизнь и искусство здесь смыкаются. Яркие персонажи виртуальной реальности несут аффективные оттенки эстетики, где публичность и скандал выступают лучшими мериллами подлинности.

Вопросительность, чье топливо любопытство, имеет другой характер в отличие от классического теоретического вопрошания, спровоцированного сократовским удивлением. Несерьезное, легкое вопрошание отличается, однако, от пустой болтовни. Это проба мира, вопрос ради вопроса.

С учетом вышесказанного, как возможен опыт в виртуальном и возможно ли его накапливание? Опыт как испытание себя здесь следует трактовать как извлечение, изъятие, развлечение. *Опыт развлечения. Любопытство* выступает здесь как движущая опытом сила, и она же вкупе с воображением обеспечивает опыту единство. По сути, извлечение себя из себя – это Виртуал.

Кантианская продуктивная способность воображения в виртуальном обретает зримый и живой результат в виде виртуала, что позволяет ставить заново вопрос о сущности искусства вообще. «Киберпространство – это имя, которым мы наделяем человеческое воображение, когда получаем к нему доступ через модем»⁵. Виртуальное понятие как воображение общества может быть представлено как новый виток развития постклассического субъекта со всеми его привычками; его вид и характер в результате метаморфозы.

Виртуальное поле – поле испытания способности. Кантовские вопросы критик свелись к вопросу: «Что такое человек?». Виртуальное же сводит к вопросу: «Есть способность?». Способность воспринимать, желать, чувствовать, узнавать, опережать, платить... Все это глаголы, это действия; возникает законный вопрос о телесности, им сопутствующей. Конечно, на ум сразу приходят образы, созданные фильмами типа «Матрица», – тела в зародышевой позе, подключенные к Центру, который потребляет нас, в то время как мы думаем, что потребляем мы. В этом оттенке пассивности есть что-то сродни «чей?» виртуала.

Но в сфере виртуального важно само аффектирование, а не индивид, который может быть редуцирован к чистому носителю аффекта – виртуалу. Презентация аффекта становится наиболее яркой и выпуклой парадоксальным образом при устранении или, вернее сказать, при перемещении, смещении реальности тела, при имперсонации. Для субъекта, как для реального тела, это может быть расценено как солома перед носом осла – недостижимая и вожделенная приманка.

⁵ Евгений Горный. ОНТОЛОГИЯ ВИРТУАЛЬНОЙ ЛИЧНОСТИ. Опубликовано <http://www.netslova.ru>

В. Л. Лехциер

Под сенью чужого дома (чужая жизнь как соблазн)

Странный опыт приходит на память. Вижу довольно отчетливо себя вместе с двумя моими приятелями по двору – подтягивающимися за внешний подоконник первого этажа хрущевки и заглядывающими в окно чужой квартиры. Нехорошо. Однако что-то щекочет в груди, патологическое любопытство: что-то там происходит, кто-то идет на кухню, стоит шкаф, висит люстра, ничего особенного. Потом нас замечает хозяйка квартиры, чья-то бабка, кричит, угрожающе машет рукой. Мы соскакиваем и убегаем – радостные. Сейчас я понимаю, что это был настоящий эстетический опыт в кантовском смысле, опыт незаинтересованного удовольствия, абсолютно бескорыстного. Иначе подглядывают вор и вуайерист: и там, и там цель – извлечение прибыли, как у карточного шулера, о котором Бодрийяр писал, что он не играет, а занимается производством. Детское же любопытство к внутренней, скрытой жизни чужого дома совершенно прагматично. Это чистое стремление подсмотреть за чужой жизнью как таковой, стремление, удовлетворение которого само по себе приносит бурю восторга! Я бы хотел выделить это влечение в чистом виде, очищенное, в том числе, и от гендерного аспекта, когда мальчики норовят подсмотреть за девочками и наоборот, – именно чистое, беспримесное слежение за чужой жизнью, протекающей в чужом доме, в чужом приватном пространстве! Меня будут интересовать исключительно онтологические и культурологические импликации этого опыта.

Итак, чужой дом, в котором протекает чужая жизнь, выступает фигурой *соблазна* для постороннего. Чужая жизнь манит, влечет к себе.

Этот соблазн в определенном отношении конститутивен для современной культуры в целом, которую справедливо иногда называют *вуайеристской*, то есть системно выстроен-