

Громов Пётр Евгеньевич

МЕХАНИЗМЫ РЕИДЕНТИФИКАЦИИ ИНДИВИДА В КРЕАТИВНОЙ СРЕДЕ ВЕБ 3.0

Цель настоящей статьи - выявление влияния креативной среды Веб 3.0 на идентичность индивида, в связи с чем рассматриваются этапы развития Интернета, показывается их переменчивое влияние на человека и общество. Определяется авторская концепция креативной среды Веб 3.0, впервые указывается особое влияние эпохи Веб 3.0. на специфику формирования идентичности человека. Доказывается возможность реидентификации индивида посредством этой среды и предлагаются варианты её использования в социокультурном проектировании.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/3/2017/3-2/12.html

Источник

Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2017. № 3(77): в 2-х ч. Ч. 2. С. 51-57. ISSN 1997-292X.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/3.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/3/2017/3-2/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: hist@gramota.net

13. **Чайковский П. И.** Романсы для голоса с фортепиано в исполнении Е. Образцовой (меццо-сопрано), В. Чачава (фортепиано). М.: Всесоюзная фирма грампластинок «Мелодия», 1979. С10-12265-66.
14. **Чайковский П. И.** Соловей // Романсы на слова А. С. Пушкина и фрагменты из опер на пушкинские сюжеты в исполнении Ф. И. Шаляпина. М.: Всесоюзная фирма грампластинок «Мелодия», 1979. М10-35647 (запись 1913 г.).
15. **Чинаев В.** Выразительность, личность, стиль в исполнительской культуре прошлого и современности // Современные проблемы музыкального исполнительства. Саратов: Изд-во Саратовского университета, 1987. С. 4-18.

INTERCONNECTION OF FOLK SONGS AND ROMANCES IN DOMESTIC PERFORMING CULTURE OF THE XIX-XX CENTURIES

Grigor'ev Viktor Sergeevich
Stepanidina Ol'ga Dmitrievna, Ph. D. in Art Criticism, Associate Professor
Sobinov Saratov State Conservatory
tsarkova_elen@mail.ru

The article deals with mutual influence of Russian folklore and chamber performing art during the XIX-XX centuries. Pitch variation and freedom of metrics-rhythmics, typical of oral creativity, affected performance of classical romances. Intellectualization of performance in chamber repertoire was traced. Stylizations of Russian songs, created by Russian composers of the 60-70s of the XX century, were returning to folklore traditions. There were romantic features in performing art of the outstanding Russian singers: Kozlovsky, Lemeshev, Obraztsova.

Key words and phrases: influence of folklore performance on chamber repertoire; opera singers promote romances; intellectualization is traced; stylization as return to folklore traditions; romanticizing of performing art.

УДК 008

Культурология

Цель настоящей статьи – выявление влияния креативной среды Веб 3.0 на идентичность индивида, в связи с чем рассматриваются этапы развития Интернета, показывается их переменчивое влияние на человека и общество. Определяется авторская концепция креативной среды Веб 3.0, впервые указывается особое влияние эпохи Веб 3.0. на специфику формирования идентичности человека. Доказывается возможность реидентификации индивида посредством этой среды и предлагаются варианты её использования в социокультурном проектировании.

Ключевые слова и фразы: идентичность; идентификация; реидентификация; Веб 3.0; Интернет; креативная среда.

Громов Пётр Евгеньевич

Санкт-Петербургский государственный университет
petergromov@yandex.ru

МЕХАНИЗМЫ РЕИДЕНТИФИКАЦИИ ИНДИВИДА В КРЕАТИВНОЙ СРЕДЕ ВЕБ 3.0

Работа выполнена при финансовой поддержке РГНФ, грант № 15-33-01018.

Актуальность

В последнее время мы имеем дело с существенным поворотом в социокультурных практиках, опосредованных информационными технологиями. Поэтому тема данной статьи и сама постановка вопроса – вопроса о реидентификации индивида – выбрана не случайно. Многие исследователи Интернета, рассматривая указанную проблему, апеллируют к контекстуальности информационного, то есть рассматривают вокруг-происходящее как некоторый «сеттинг», декорации нынешней исторической эпохи. В подобной постановке вопроса «человек информационный» близок к пролетарию Маркса или человеку эпохи потребления Фромма. Все подобные точки зрения рассматривают некоторое внутреннее целое – что в гештальт-психологии назвали бы *self*, – как константу, всегда неизменное идеальное основание человеческого в человеке [5, с. 115]. Согласно такому подходу, эпохи оказывают влияние на привычки и высказывания, меняются одна за одной эпистемы и привычки мыслить так, а не иначе, возникают и разлагаются институты, но все это оказывает влияние лишь на эго человека, на его сиюминутные привычки и набор преходящих идеологем и как будто оставляет нетронутым его “self”, его самость. Соответственно, вопрос идентичности человека в виртуальной среде выносится за скобки.

В данной статье мы хотим указать на невозможность подобной манеры постановки проблемы. Одна из важнейших задач – раскрыть влияние современной информационной среды на человека, объяснить феномен реидентификации индивида и указать возможность использования данной информационной среды и феномена реидентификации для усиления коммуникативных связей между людьми, выведения этих связей на новый уровень.

Да, очевидно, что главной особенностью современной социальной реальности являются существенные изменения, вызванные информационной культурой и затрагивающие, хотя и в различной степени, практически все области общественного устройства [11, р. 84-85]. Однако куда более значимыми для современного

человека являются трансформации, происходящие в структуре его личности (затрагивающие его «Я», *self*), а также устоявшиеся схемы взаимодействия с этой социальной реальностью. Именно в таком контексте в социально-философском дискурсе возникает проблема идентичности человека в информационной среде.

Вопрос идентичности давно стал популярной темой в различных культурологических, политологических, социологических и прочих гуманитарных и социальных исследованиях.

Так, мы имеем дело с диффузией политической идентичности, когда партии и лидеры теряют репрезентацию, а избиратель оказывается перед весьма сложным выбором, так как, во-первых, сам не может соотнести себя ни с одной политической силой, а во-вторых, большинство политических сил не могут соотнести себя ни с одной доктриной: отличия между партиями носят декоративный характер. Можно было бы сказать, что подобная двойственность была свойственна политикам всех эпох, однако лицемерие политиков не исключает факта утраты оснований у провозглашаемых ими политических платформ (приведём слова К. Митчина): «...Усугубляет критическое положение потеря сетки политических координат: фантомы коммунизма уходят в прошлое, иллюзии о “либеральном супермаркете” тают. Других моделей общественного устройства на складе “заготовок” у политиков нет, а в эпоху глобализации и быть не может... Политика – бой гладиаторов политической мысли. Но самое худшее для общества то, что политическая идентичность не только таких политиков, но и ориентирующихся на них людей исчезает...» [Цит. по: 7, с. 144].

Национальная идентичность уже давно стала предметом геополитических акций и манипулирования и ставится под вопрос, впрочем, как и языковая [2, с. 142-143]. Под вопросом оказался и вопрос гендерной идентичности. Возникают если не феномены, то занятные конструкты так называемого «третьего пола» [21, р. 167-168].

Проблема имеет место и в более повседневных, бытовых вещах. Невольно вспоминается то, что Ш. Тёркл называла «одинокостью вместе» [19, р. 11]. Это ситуация, когда центр внимания каждого из членов группы, например, семьи в момент ужина, находится вне данной группы, удалён и вынесен в область виртуального – так как данный член группы находится в пространстве виртуального посредством своего смартфона. В отсутствие такого общего центра внимания малая группа существует не в полной мере, деградирует и распадается – каждый из ее членов уже не может сказать про себя «я член такой-то группы»: человек «находится» там, где находится его внимание. Распад малых групп ввиду такого вынесения каждого из членов группы в его личное пространство виртуального и является примером сосуществования «одиноких вместе» людей, их соотчуждения, вылуцивания их маркеров идентичности. Семья, принадлежность к ней вырождаются в форму некоего облегчённого сожительства.

История идентичности и ее понятие

Обозначенные выше примеры подчёркивают важность проблемы идентичности и вопроса реидентификации индивида, так как на лицо серьёзная социокультурная (если не цивилизационная) проблема: идентичность конкретного человека является важным фактором здорового существования общества в целом, потому что отсутствие или ослабление таковой идентичности ведёт к непредсказуемым последствиям и осложняет любое социокультурное проектирование, равно как и снижает коммуникативный, ценностный и деятельный потенциал такого общества, поражает его институты.

Для достижения целей настоящей статьи необходимо более точно определить понятия «идентичность», «идентификация», взглянуть на историю их развития.

К. Пламмер в своей работе «Идентичность» приводит следующее ее определение: «...Этот термин, означает сходство и связь с чем-либо. Он имеет долгую историю применения в рамках философии. В эпоху модерна он тесно связывается с ростом индивидуализма. Считается, что его начали анализировать в своих произведениях Джон Локк и Дэвид Юм. Однако широко понятие “идентичность” стало применяться не ранее XX века. В этот период термин “идентичность” стал широко использоваться в попытках установить, “кем на самом деле является некто данный”...» [6, с. 121].

Действительно, можно согласиться, что проблема идентичности тесно связана с ростом индивидуализма и развитием соответствующей ему философской проблематики. В средневековом феодальном обществе некто, принадлежащий к тому или иному классу, не «идентифицировал» себя с ним. Он как бы «экзистировал», «просто был» тем-то или тем-то – именно что не «принадлежал к классу», а «был». Невозможность помыслить себя сверх того, что, где и когда ты есть, приковывала, детерминировала весь уклад жизни и исключала саму возможность постановки вопроса о «себе», «себе как центре». Всё это не в последнюю очередь детерминировалось и закреплялось Церковью и связанным с ней мировоззренческим корпусом, пронизывавшим западноевропейскую культуру того времени.

Мы можем сказать, что идентификация как акт осознания своей идентичности – это осознанный акт индивида той или иной группы по установлению своего некоего опосредованного культурой, обществом или группой положения в системе общественных координат; акт соотнесения себя со своей картиной мира, с потенциальным набором возможных способов бытия в ее рамках. А идентичность – зафиксированный результат подобного акта, сформированный мировоззренческий конструкт. Нельзя говорить о феодале, что он «идентифицировал» себя с феодальным классом – подобная формулировка даже звучит странно, так как в картине мира феодала не было этого дарованного индивидуализмом объема возможностей и свободы выбора, самого права наносить себя произвольно на картину мира.

В подтверждение этого можно вспомнить замечание Ж. Бодрийера о симулякрах первого порядка («подделках»). В момент начала разложения жёстких средневековых сословий посредством копирования внешних атрибутов того или иного сословия предпринимались первые попытки высвобождения этих возможностей индивидуализации – вынесения себя за свой собственный класс, а стало быть первое признание себя его

частью, т.е. первый акт идентификации – взгляда «выше себя». «...Подделка – а заодно и мода – рождается вместе с Возрождением, когда феодальный строй деструктурируется строем буржуазным и возникает открытое состязание в знаках отличия. В кастовом или чиновном обществе не бывает моды, так как человек всецело закреплен за своим местом и межклассовые переходы отсутствуют. Знаки защищены запретом, обеспечивающим им полную ясность: каждый знак недвусмысленно отсылает к определенному социальному статусу. В церемониале невозможна подделка – разве что как кощунственная черная магия, соответственно и смешение знаков наказуемо как серьезное нарушение порядка вещей...» [1, с. 114].

Таким образом, можно отметить, что все умозаключения по поводу «идентичности» в прошлые эпохи по своей сути носят ретроактивный характер. Это своего рода категориальное, историческое насилие над действительностью прошлого – приписывание. Потому как идентичность связана с концептом свободы, духом либерализма в широком смысле, который до эпохи Просвещения не существовал и которого в Средние века и эпоху феодальной Европы люди не знали, во всяком случае, в мере, достаточной для «взгляда со стороны». Вложенность в лоно Церкви предполагала четко детерминированную судьбу, которую человек не выбирал, которая была дарована ему свыше и не подвергалась ревизии или рефлексии.

Исторические эпохи оказывали серьезное влияние на способы самоопределения индивида, влияли они также и на способы описания такого самоопределения. Например, принципиальная попытка М. Хайдеггера заменить субъективистское определение бытийным (условно: не «я» или «он», а «здесь-сейчас», *Dasein*) [4, с. 5] и тем самым отойти от существовавшей до него европейской традиции является серьезным шагом в том числе на пути пересмотра самих основ индивидуальности человека. В случае успеха подобного принципиального изменения, способа мыслить здесь-бытие, мы бы сегодня имели дело с совсем иначе функционирующим обществом (обществом ли?), обрели иную психологию и психику, из-за чего у нас бы были совсем иначе сконструированы институты и социальные структуры, если бы они в принципе были возможны в мире так мыслящего себя здесь-бытия. В том числе благодаря такой постановке вопроса в начале XX века впервые вопросы экзистенции, существования, присутствия выводятся на первый план; их определяют как ключевые в определении самоощущения человека. Можно отметить, что сегодня, спустя почти столетие, они теряют свой «антикварный» характер и вновь приобретают звучание.

Сегодня проблема идентичности не теряет своей актуальности. Многие исследователи, в том числе отечественные, обращают внимание на развитие Интернета и связанное с этим изменение мировоззренческих интенций.

Некоторые исследователи, например, В. А. Емелин, А. Ш. Тхостов, видят в этом негативный момент. В своей статье «Вавилонская сеть: эрозия истинности и диффузия идентичности в пространстве Интернета» они замечают следующее: «...Семейная, национальная, коллективная идентификация порождается лишь в условиях существования некоего устойчивого контекста, дающего каждому ориентиры и подтверждения истинности. Политопия, полифония становятся утопией и какофонией: человек, не имеющий никакой карты и вооруженный самостоятельно меняющим свою поляризацию компасом, вместо предполагаемого открытия неведомых территорий может оказаться обреченным на бесконечное хождение по кругу... Происходит тотальная подмена означаемого означателем и человек начинает принимать отражение за действительность, симулякры, как копии отсутствующего оригинала, за сам никогда не существовавший подлинник. Интернет-пространство стало своего рода рынком, площадью, где происходят ни к чему не обязывающие встречи, ведутся бессмысленные споры и даются бесчисленные толкования» [3, с. 82].

Нельзя не отметить тенденциозно-негативный характер этой статьи. Как можно из нее заключить, Интернет и сопутствующие технологии несут преимущественно негативные последствия для человечества в целом и для идентичности человека в частности, притом основной упор делается на выхолащивании морально-этических ориентиров у индивида, утрате ответственности за акт говорения, стало быть, автор уничтожается как таковой. Авторы статьи объясняют это анонимностью пользователей в Сети и связанной с ней безнаказанностью за осуществляемые действия: «...снятие индивидуальной ответственности, имманентно присущее интернет-агоре, сопровождается радикальной трансформацией некоторых принципиальных понятий, например, свободы слова. Если раньше возможность выражения своего мнения ограничивалась пределами площадок для высказывания или карой за его неприемлемую форму либо содержание, то сейчас в инете можно найти любые ссылки, тексты, фотографии вплоть до порно сцен с участием известных политиков. Эта беспределность свободы виртуальной агоры оборачивается неожиданной девальвацией авторства» [Там же, с. 81]. На это есть что возразить.

Прежде всего, вопрос анонимности в Интернете весьма проблематичен, в особенности в последние несколько лет. Более того, вновь создаваемые технологии в этом аспекте обладают серьезными возможностями ретроактивного действия. Так, уже появляются сообщества пользователей, занимающихся т.н. «слатшеймингом» (англ. *slut shaming*), что в наиболее приемлемом переводе можно назвать «пристыжением проституток». Данная деятельность заключается в том, что, используя последние достижения систем распознавания лиц и нейросетей, злоумышленники загружают кадры порноролика в специальный сервис, который может по фотографии найти «нормальный» профиль человека в социальной сети. После этого злоумышленники начинают шантажировать своих найденных жертв, бывших порноактрис, угрожая обнародовать их неприятное прошлое перед их близкими, коллегами и знакомыми. Своими успехами, наподобие спортивных, эти «герои» с радостью делятся на тематических форумах. (Морально-этический аспект этой деятельности, связанный, по всей видимости, с некоторыми перверсиями авторитарно-садистского характера, оставим за скобками: он не связан с Интернетом как таковым.) О какой анонимности можно говорить в данном случае? Как раз наоборот: «Интернет всё помнит».

Те, кто снимался в фильмах эротического содержания, снимались в нем в до-нейросетевую эпоху, и они не предполагали такую простую возможность своей деанонимизации, которая возникла буквально за прошедший год-два. Многие из них уже бросили это постыдное занятие, изменили образ жизни, и появление этого «призрака прошлого» может стать для них настоящим ударом. Злоумышленники же, очевидно, рассчитывают остаться анонимными, как на это рассчитывали в свое время эти девушки, – в этом есть некая наивность.

Вспоминается комичная сцена совсем не смешного британского сериала *Utopia*, в котором персонаж Вилсон-Вилсон, программист и хакер, рассказывает своим новым друзьям о мерах своей сетевой защиты: как он пользуется защищенными прокси-серверами, шифрованием, как он удалил данные о себе, своей страховке и водительских правах из всех государственных баз. В конце монолога он не без самоуверенности добавляет: “I’m invisible”. В следующей сцене правительственные наёмные убийцы звонятся ему в дверь: они пришли за ним.

Технологии продолжают развиваться с феноменальной скоростью, прецеденты деанонимизации созданы, а правовое регулирование Интернета со стороны государства становится всё жестче и жестче – пройдет немного времени, когда и этот слой анонимности будет устранён всевидящим оком Сети, а государство вернет себе исключительное право на насилие уже в сетевом пространстве, а значит, право наказывать, в том числе за деяния прошлого.

Е. Э. Сурова, говоря о сегодняшнем периоде, указывает на развитие «сериальности» как принципа стандартизации культуры: «...Современная эпоха произвела систему ценностных моделей, среди которых сериальность заняла важное место в устремленности к стандартизации культуры. Разрушение классической ценностной модели знаменовалось переходом в самоидентификации индивида с единичной позиции “Я” к многоплановой позиции “Мы”...» [9, с. 15-16]. Действительно, такой переход можно наблюдать: в сетевых сообществах коллективное часто берет верх над индивидуальным, и некий «общий» автор задаёт тон и тональность самого сообщества. Этого автора физически не существует: это не конкретный человек и не спущенная сверху повестка – вместо этого мы можем наблюдать т.н. «умную толпу» (англ. *smart mob*), обладающую «овеществлённым» коллективным бессознательным, своей собственной виртуализированной институцией в Сети [18, p. 163-164].

Стирание различий и утрата идентичности

Проблема идентичности в современную эпоху начала связываться с Интернетом давно, так как Интернет и информационные технологии в значительной мере стали опосредовать нашу жизнь. Об определённых особенностях бытия человека в контексте информационного успел задуматься даже М. Хайдеггер. Так, он ссылаясь на своеобразный новый тип мышления, «калькулирующий»: «Это рассчитывание является отличительной чертой мышления, которое планирует и исследует. Такое мышление будет калькуляцией даже тогда, когда оно не оперирует цифрами и не пользуется калькулятором или компьютером. Рассчитывающее мышление калькулирует. Оно беспрерывно калькулирует новые, все более многообещающие и выгодные возможности» [10].

Сами же компьютерные технологии – и Интернет как их флагман – последовательно пережили несколько этапов своего развития. Был в самом начале и тот, который описал М. Хайдеггер. С этими этапами в свою очередь связаны и соответствующие изменения как во влиянии Интернета на индивида, так и в восприятии Интернета как феномена культуры различными исследователями.

В дискурсе информационных технологий период развития Интернета, когда он преимущественно представлял собой гипертекстовую машину, принято именовать термином «Веб 1.0». Зародившись в конце 60-х – начале 70-х годов XX века, Интернет продолжал своё линейное, поначалу медленное и довольно предсказуемое развитие вплоть до середины 90-х годов, до момента образования консорциума W3C в 1994 году [16, p. 22-29]. По факту Веб 1.0 представлял собой набор гипертекстовых узлов с возможностью перехода между ними по гиперссылкам – это является примером «классической» гипертекстовой модели. Возможности мультимедиа были ограничены, равно как и возможности идентификации, интеракции, распознавания, перестроения самой гипертекстовой системы и любых форм обратной связи с пользователем. Среди прогрессивных форм взаимодействия того периода можно отметить использование фреймов (frames), предполагающее включение нескольких независимых страниц в единую страницу-родитель на уровне браузера пользователя, – широко распространённая технология, позволявшая реализовать идеи трансклюжения (transclusion) Т. Нельсона [17, p. 86-89], то есть неоднократного включения одного и того же текста в другие – тотального сочленения и сопроникновения текстов, когда текстовая единица не просто ссылается на другие текстовые единицы, но и содержит фрагменты других текстовых единиц не как ссылку, но как свою неотъемлемую часть (трансляцию) [15, p. 1126-1127, 1131]. На настоящий момент концепт фреймов был предан забвению.

Идентичность человека в эпоху Веб 1.0 не подвергалась серьёзному воздействию. Возможно, в повестку общества и проникали вопросы, связанные с развитием информационных технологий, но информационные технологии того времени не вырывались дальше лабораторий или университетов, где они служили целям науки. Компьютер действительно был «на службе» человека, лишь в последний период эпохи Веб 1.0 стал более доступным для масс, после чего и стал, собственно, впервые «персональным». Таким образом, прямого воздействия на повседневную жизнь индивида, манеру мыслить, высказывания и манеру говорить, развитие Веб 1.0 не оказывало.

Новый этап развития Интернета Веб 2.0 длился с середины 1990-х до конца 2000-х годов. В этот период своё развитие получают первые попытки введения интерактивности, развиваются веб-чаты, «гостевые книги» и форумы; впервые появляется возможность обнаружить Другого в его информационной ипостаси на просторах Сети. Информационные системы, ещё замкнутые, впервые получают возможность получить от пользователя обратную связь. Мультимедиа в Сети также активно развиваются, создаются всё более

зрелищные и сложные технологии, включаемые в гипертекстовые узлы, такие как видео, аудио, анимация *Flash*. Существовал также несостоявшийся проект *Adobe™ Atmosphere*, позволявший создавать реалистичные трёхмерные миры (позднее: «окружения» или «среды»; *environments*) и путешествовать между ними через так называемые «порталы» (трёхмерный пространственный аналог гиперссылок) [13, р. 11], – смелое, но несвоевременное начинание, которое закономерно было забыто. Впервые активно развиваются многопользовательские браузерные онлайн-игры.

Особой популярностью пользовались чат-программы, большинство участников интернет-общения не использовали тогда своих настоящих имен. В этой ситуации характеристики «Я» конструируются ежеминутно во взаимодействии с другими пользователями, а не получены заранее в виде готовых ролей. Так как в чат-программах можно выбрать для себя любую идентичность (пол, возраст, род занятий и т.д.), введя ее параметры в компьютерную сеть, все зависит от желаний и фантазий самих пользователей. Уже в середине 90-х гг. XX в. появились первые крупные исследования о трансформации человеческой личности в виртуальном мире.

Так, к примеру, Ш. Теркл в работе «Жизнь на экране» заметила об идентичности в контексте информационности следующее: «Интернет выступает еще одним элементом компьютерной культуры, способствующим понятию об идентичности как множественности. В Интернете люди способны создавать себя, перемещаясь в нескольких “Я”» [20].

Опасения исследователей Интернета эпохи Веб 2.0 были во многом справедливы для того периода. Беспрецедентные возможности анонимизации и игры со своей идентичностью создавали ощущение грядущей катастрофы репрезентации. Многоголосица ипостасей виртуализированного субъекта (представьте, если бы в «офлайн» жизни люди в течение дня представлялись пятью разными именами) не могла сулить ничего иного, кроме как своеобразного коммуникационного хаоса и вылущивания идентичности реальной. Современные средства «понуждения» к деанонимизации, а также технические средства, позволяющие однозначно определить субъекта, развеяли данные опасения.

Реконструкция идентичности

Сегодня мы можем сказать, что подобные опасения об утрате идентичности оказались в значительной мере преувеличенными.

Эпоха Веб 1.0 и Веб 2.0, когда над индивидом властвовал гипертекст, когда человек был помещён в него и не мог им управлять, закончилась. Мы можем утверждать, что в эпохе Веб 3.0 происходит феномен, который можно назвать реидентификацией индивида: высвобождение его из-под власти детерминирующих конструкций гипертекста, наделение его конкретным «местом», самостью, персонализация системы под его запросы.

Веб 3.0 несёт в себе серьёзное структурное отличие от того, что было ранее: он сам перестраивает себя под нужды конкретного пользователя и позволяет ему самому создавать среду своего взаимодействия и опыта. Для достижения отзывчивости киберсреды, с одной стороны, задействованы алгоритмы персонализации и слежения, а с другой – применяются семантические методы организации контента и искусственный «протоинтеллект» (сверхсложные формулы в сочетании с *Big Data*); системы сами общаются между собой и уточняют смысловое наполнение друг друга [14, р. 59-60]. Д. Калаканис, международный эксперт в развитии Интернета, определил Веб 3.0 как систему, «позволяющую одарённым индивидам создавать высококачественный контент и сервисы, используя как основу механику платформы Веб 2.0» [12]. Данное утверждение можно дополнить, потому что механика Веб 2.0, преодолена: веб-сайт не является более статическим предметом, он становится изменяющейся системой в момент взаимодействия с ним.

Веб 3.0 также активно реализует идею просьюмерства (англ. *prosumer – produce* и *consumer – потребитель* и одновременно производитель [контента]). На это, в частности, указывает Н. Л. Соколова в своей статье «Цифровая культура или культура в цифровую эпоху», говоря, что «игроки становятся со-участниками производства [компьютерных] игр – “просьюмерами”» [8, с. 7], что, к слову, отличает современные игры от игр Веб 2.0, когда все правила и вся атрибутика была predetermined заранее разработчиком. Роль непосредственного автора отходит со второго плана на третий; а на первый выходят интеракция и обмен, вирулентное распространение информации и, что немаловажно, комментарий, ставший сегодня более важным, чем комментируемое (взять, к примеру, феномен видеоблоггеров-комментаторов: комментируемое приобретает в значимости не как само по себе, но как часть комментария; а сам видеоблоггер всегда более востребован, чем описываемое им).

Все обозначенные выше примеры позволяют нам назвать среду Веб 3.0 *креативной*. Под креативностью среды мы понимаем структурные возможности, которые даёт среда пользователю по изменению своего виртуального окружения. Среда перестаёт диктовать и детерминировать, снимая отличия между индивидами; напротив, она позволяет каждому пользователю управлять контекстом, привнося различия, сохраняя также все предыдущие конфигурации и путь его становления. В таком ключе среда несёт набор креативных возможностей, позволяющий пользователю системы самому стать автором, и таким образом она оказывает более позитивное влияние, чем даже такие старые мультимедийные формы, как телевидение. Мы также имеем дело с *отзывчивой* средой, с пространством не просто интерактивным («среда, отвечающая на ваши запросы»), но метаинтерактивным («среда, меняющаяся, чтобы начать отвечать на ваши вопросы»). Этот новый этап открывает новые степени свободы, возможность конструировать виртуальное, а также социально-виртуальное окружение в зависимости от наших предпочтений и склонностей. Более не навязывая, сетевые структуры подстраиваются под нас, под наши интересы: например, сеть *Facebook* предлагает только те новости, которые, по ее мнению, могут быть интересны нам.

Вопрос реидентификации индивида можно рассмотреть и в контексте легального фактора. Государство, как мы писали выше, всё больше и больше сужает возможности анонимизации, для чего задействует в том числе

юридические механизмы. Доступ к сетям *Wi-Fi* в публичных пространствах ограничен необходимостью ввести свой номер мобильного телефона – а значит, опознать себя самого. Хранение переписки индивида на серверах провайдера, истории его посещений, возможность доступа к ней правительства (или иностранных компаний и их правительств), драконовские законы за косвенные действия в социальных сетях (комментарии, лайки, репосты) знаменуют совершенно новый этап – этап начала тотального контроля власть предержащих над поведением граждан в виртуальном пространстве. Статистические алгоритмы на службе правительств и использование ими больших данных (*Big Data*) позволяют предупредить нежелательное поведение слишком активных граждан и принять превентивные меры. Более того, в сочетании с маркетингом и расширенным мультимедиа-контентом, они позволяют нужным образом моделировать умонастроения масс, предлагая каждому в индивидуальности персональное электоральное предложение, от которого трудно отказаться, а в общем – выровнять неровности и сгладить волны социального возмущения. Любой протест поэтому будет впредь обречён на провал, так как будет разобшён в зародыше, потому что запущена эта «тихая машина» персонального политического увещевания – тезисы будут подобраны под конкретного индивида, с его личными склонностями и предпочтениями.

Таким образом, на данный момент влияние, оказываемое Сетью на идентичность индивида, не столь значительно, как это прогнозировалось исследователями-первопроходцами. Образование новых социальных и постиндивидуальных конструктов в пространстве Интернета не происходит, пользователи воспроизводят модели поведения, заимствованные из реальной жизни. Например, возможность смены пола не оказала значительного влияния на модели взаимодействия людей как в Сети, так и в мире «оффлайна» (говорить «оно», вместо «он» или «она», мы не стали).

Смещение виртуального и реального, их соналожение и сопониновение, позволяет элементам реального находить своё овеществление в структурах социальной сети; тем самым мы имеем не т.н. «виртуальную личность», не «эрзац», вылущенный из реальной личности, не сухой остаток, но идентичность, опосредованную, расширенную на полях виртуального средствами, которые предоставляют информационные технологии.

Человек в виртуальном пространстве несёт больше чем просто самого себя, это также и шлейф из цитат и аллюзий, смыслов и мнений, его комментариев, позиций, комментариев на комментарии и других артефактов. И всё это – не говоря ни слова, просто «будучи собой», «будучи собой-виртуальным».

Заключение

Как мы показали, опасения многих исследователей об утрате идентичности человека в виртуальном пространстве оказались сильно преувеличены. Многие статьи, до сих пор утверждающие исключительно негативный характер влияния информационных технологий на культуру повседневности и идентичность человека, кажутся инертными в своей основе и утверждают уже опровергнутые положения.

Креативная среда Веб 3.0 не вылущивает индивидуальность человека, а наоборот, позволяет ему в большей сфере проявить себя, уточнить свое место в мире в процессе креативного акта создания своего окружения. Подобный «возврат» индивидуальности и идентичности, ограничение возможностей анонимизации является тем, что мы называем процессом реидентификации индивида. Данная среда является не просто интерактивным пространством, но метаинтерактивным, так как она меняется, чтобы начать отвечать на наши вопросы.

Немаловажным является и вопрос анонимности в Интернете. Новейшие технологии в этом вопросе обладают серьёзными возможностями ретроактивного действия, что, с одной стороны, сближает виртуальный профиль с его реальным прототипом, таким образом, «расширяя» последний, а с другой стороны, открывает невиданные до этого возможности для политического манипулирования и подспудного навязывания услуг.

Стоит также обратить внимание на эволюцию коммуникационных принципов и практик, связанных с изменением «места» человека, смещением его в поле виртуальной социальной сети.

Усложнённое присутствие индивида в виртуальном пространстве и социальных сетях, взаимодополнение его реальной и виртуальной ипостаси позволяет нам построить новые системы обмена опытом, коммуникации и социального действия. Стоит выработать системы и институты, позволяющие, исходя из контекста, привычек, склонностей индивида и артефактов его прошлого, осуществлять «тонкую настройку» его окружения по отношению к нему. С помощью этого мы должны совершенно иначе взглянуть на все сферы социального опыта человека – от образования до юстиции.

Данные вопросы заслуживают дальнейшего изучения, а развитие креативной среды Веб 3.0 – дальнейшего наблюдения.

Список источников

1. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. М.: Добросвет, 2000. 387 с.
2. Гранин Ю. Д. Глобализация: эрозия национальной идентичности // Век глобализации. 2015. № 1 (15). С. 142-154.
3. Емелин В. А., Тхостов А. Ш. Вавилонская сеть: эрозия истинности и диффузия идентичности в пространстве Интернета // Вопросы философии. 2013. № 1. С. 74-84.
4. Косыхин В. Г. Общность и основание: Dasein, отсутствие, симфема // Вестник Самарской гуманитарной академии. Серия «Философия. Филология». 2010. № 2 (8). С. 3-9.
5. Лобб С. Сейчас-ради-потом в психотерапии. Гештальт-терапия, рассказанная в обществе эпохи постмодернизма. М.: Феникс, 2015. 386 с.
6. Пламмер К. Идентичность // Контексты современности – 1: актуальные проблемы общества и культуры в западной социальной теории: хрестоматия. Казань: Издательство Казанского университета, 2000. С. 121-124.
7. Попова О. В. Особенности политической идентичности в России и странах Европы // Полис. Политические исследования. 2009. № 1. С. 143-157.

8. Соколова Н. Л. Цифровая культура или культура в цифровую эпоху [Электронный ресурс] // Международный журнал исследований культуры. 2012. № 3 (8). URL: [http://www.culturalresearch.ru/files/open_issues/03_2012/IJCR_03\(8\)_2012.pdf](http://www.culturalresearch.ru/files/open_issues/03_2012/IJCR_03(8)_2012.pdf) (дата обращения: 29.12.2016).
9. Сурова Е. Э. Трансформация европейской модели идентичности в процессе глобализации: автореф. дисс. ... д. филос. н. СПб., 2006. 42 с.
10. Хайдеггер М. Отрешенность [Электронный ресурс]. URL: <http://www.lib.ru/HEIDEGGER/gelassen.txt> (дата обращения: 29.12.2016).
11. Bergen D., Davis D. Influences of Technology-Related Playful Activity and Thought on Moral Development // American Journal of Play. 2011. Vol. 4. № 1. P. 80-99.
12. Calacanis J. Web 3.0, the "Official" Definition [Электронный ресурс]. URL: <http://calacanis.com/2007/10/03/web-3-0-the-official-definition/> (дата обращения: 29.12.2016).
13. Chard S. M. Building a Virtual Classroom: an Education Environment for the Internet Generation. Wellington: Whitireia New Zealand, 2011. 271 p.
14. Horrocks I. Ontologies and the Semantic Web // Communications of the ACM – Surviving the Data Deluge. 2008. Vol. 51. № 12. P. 58-67.
15. Krottmaier H., Maurer H. Transclusions in the 21st Century // Journal of Universal Computer Science. 2001. № 7 (12). P. 1125-1136.
16. Leiner B. M., Cerf V. G., Clar D. D. A Brief History of the Internet // ACM SIGCOMM Computer Communication Review. 2009. Vol. 39. № 5. P. 22-31.
17. Nelson T. H. File Structure for the Complex, the Changing and the Indeterminate // Proceedings of the ACM 20th National Conference. N. Y.: ACM New York, 1965. P. 84-100.
18. Rheingold H. Smart Mobs: The Power of the Mobile Many // Smart Mobs: The Next Social Revolution. Cambridge, MA: Perseus Publishing, 2002. P. 163-164.
19. Turkle S. Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other. N. Y.: Basic Books, 2012. 384 p.
20. Turkle S. Interview for "Digital Nation. Life on the Digital Frontier" [Электронный ресурс]. URL: <http://www.pbs.org/wgbh/pages/frontline/digitalnation/interviews/turkle.html> (дата обращения: 29.12.2016).
21. Zimman L., Hall K. Language, Embodiment, and the "Third Sex" // Language and Identities. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2010. P. 166-178.

MECHANISMS OF THE INDIVIDUAL'S REIDENTIFICATION IN THE CREATIVE ENVIRONMENT WEB 3.0

Gromov Petr Evgen'evich
Saint Petersburg University
petergromov@yandex.ru

The purpose of this article is to identify influence of the creative environment Web 3.0 on identity of the individual, and in connection with it the stages of development of the Internet are considered, their changeable influence on the individual and society is shown. The author's conception of the creative environment Web 3.0 is determined, for the first time special influence of the Web 3.0 epoch on specificity of the human's identity formation is indicated. Possibility of reidentification of the individual through this environment is proved and variants of its use in sociocultural design are suggested.

Key words and phrases: identity; identification; reidentification; Web 3.0; Internet; creative environment.

УДК 101.1

Философские науки

В статье рассматриваются идеи представителей русского консерватизма второй половины XIX – начала XX в. о сущности кризиса правосознания. На примере взглядов К. Н. Леонтьева, Н. Я. Данилевского, Н. Н. Страхова, К. П. Победоносцева и Л. А. Тихомирова кризис правосознания характеризуется как одно из фактических проявлений кризиса духовности в российском обществе, обострившегося в результате конфликта западноевропейских и традиционно русских ценностей и норм. В статье подчеркивается актуальность идей консерватизма в их универсально-антропологической интерпретации в современных условиях построения правового государства и гражданского общества в России.

Ключевые слова и фразы: правовое сознание; кризис правосознания; правовая культура; русский консерватизм; культурно-исторический тип; традиционализм; европоцентризм.

Гусарова Марина Александровна, к. соц. н., доцент
Российский государственный университет правосудия, г. Краснодар
Suriman@mail.ru

ПРОБЛЕМА КРИЗИСА ПРАВОСОЗНАНИЯ В ФИЛОСОФИИ РУССКОГО КОНСЕРВАТИЗМА XIX – НАЧАЛА XX В.

Современные геополитические, экономические, политико-правовые, духовно-нравственные условия развития российского общества требуют переосмысления духовных оснований российской правовой реальности в аспекте их идеологического, культурологического и философского обоснования.