

ВРЕМЯ КАК ФАКТОР ВИРТУАЛЬНОГО КОНСТИТУИРОВАНИЯ

В статье рассмотрен процесс конституирования субъекта в поле виртуальной реальности, а также влияние времени на этот процесс на всех трех уровнях конституирования.

Ключевые слова: *Субъект, время, виртуальное конституирование, Другой.*

Переход от эпохи классического Модерна к эпохе Постмодерна охарактеризовался такими явлениями как невозможность замалчивания информации, сетевая экономика, изменение критериев ценности и возникновением новой темпоральности. Время больше не является чем-то ригидным и постоянным, оно пластично и изменчиво, а процессы, связанные со временем в постмодерне размываются. Логичным представляется тот факт, что новая темпоральность оказывает влияние на процессы конституирования субъекта. Нашей задачей будет проанализировать процесс конституирования субъекта в поле виртуальной реальности, выделить основные механизмы этого процесса и выяснить степень влияния фактора на каждом из трех его уровней.

Понятие "конституирование" являлось основным для философских взглядов Эдмунда Гуссерля и его феноменологического тезиса "Назад, к самим вещам!". Гуссерль считал, что нужно отказаться от построения дедуктивных систем философии, а также от редукции вещей и сознания к каузальным связям, изучаемым науками, предлагая в свою очередь обращение к первичному опыту — к опыту чистого познающего сознания. Такое сознание не рассматривает существующее, но обращается к *сущности* – возможному, априорному в сознании.

Суммируя вышесказанное, процесс конституирования можно определить как: "самообнаружение предметности в сознании, разумея под предметностью не эмпирически-индуктивную данность, а эйдетически-смысловую самоданность" [7; 36].

Процесс конституирования условно поделен Гуссерлем на три уровня: уровень конституирования времени, уровень конституирования индивидуального целостного субъекта с окружающим его миром и уровень конституирования интерсубъективности, т.е. уровень возникновения сообщества трансцендентальных субъектов в общезначимом мире.

На первом уровне конституирования возникают такие явления как "объективное время" и "имманентное время". Гуссерль указывал, что конституирование на этом уровне опирается на одни и те же данности сознания "различия же заключаются в модусе нашего восприятия, который связан с изменением установки сознания. Активность сознания может быть направлена как на чувственное восприятие (в этом случае мы будем иметь дело с имманентным временем), так и на сам чувственно воспринимаемый предмет, что позволит осуществить конституирование объективного времени" [1]. Формирующийся благодаря гилетическому материалу настоящего, нозис выступает отправной точкой для формирования понятия "прошлое" и "будущее" и устанавливает связь между ними. Для того чтобы раскрыть механизм конституирования времени, Гуссерль вводит понятия "ретенция" и "протенция". Под ретенцией принято понимать следы прошлого переживания в настоящем, осознание того, что раздражитель уже непосредственно не воздействует на рецепторы. Ретенция становится возможной в результате того, что постоянно обновляющийся сиюминутный чувственный опыт сдвигает следы переживания в прошлое вдаль от "теперь-точки". Запущенная однажды благодаря первичному впечатлению и постоянно изменяющаяся от ретенции к ретенции, "теперь-точка" фиксируется в сознании как "только что прошедшая", создавая, таким образом, непрерывный континуум восприятия. Согласно Гуссерлю, то, что мы фиксируем в сознании как "сейчас" есть лишь "центр кометных хвостов ретенций" [5; 65]. Своеобразным двойником ретенции выступает протенция – это ожидание того, что произойдет, предвосхищение будущего. Основная функция протенции состоит в том, что она конституирует пустоту перед "теперь-точкой", делая возможным первичное впечатление. "Протенция характеризует сознание как готовность к восприятию, как активность, которая подготавливает восприятие, "создает" его" [5; 65]. Возникающая таким образом система "ретенция-теперь-протенция" формирует ощущение внутреннего имманентного времени, которое ляжет в основу будущих интенциональных актов. Несмотря на то, что первый уровень, - уровень конституирования времени, - является базовым и все последующие выступают как надстройки над этим уровнем, роль Я и активность субъекта сводится к минимуму, так как конституирование времени является следствием пассивного синтеза сознания.

Время в виртуальной реальности конституируется по сходным законам. Однако поле виртуальной реальности благодаря своим функциональным характеристикам будет выступать для субъекта в качестве чувственного объекта восприятия, а значит, находясь в виртуальной реальности, субъект будет опираться не на имманентное время, а на объективное. Закреплению главенства объективного времени в поле виртуальной реальности будут способствовать следующие ее характеристики: эволюция и, как следствие, *ускорение процессов сетевых коммуникаций и специфика пользовательской активности в Сети*. Процесс эволюции сетевых коммуникаций начинается с электронной почты, с помощью которой пользователи обменивались текстовыми сообщениями, по сути, ни чем не отличавшимися от текстовых сообщений писем в конвертах. Электронная почта опредмечивает своего владельца только именем почтового ящика и в редких случаях фотографией пользователя, а ответа на письмо может прийти через несколько минут или несколько дней. Следующий шаг в ускорении сетевых коммуникаций – служба мгновенного обмена сообщениями (ICQ, MSN, Qip и т.д.). Кроме имени и фотографии своего владельца, службы мгновенного обмена сообщениями предоставляют пользователю возможность

персонализироваться с помощью, так называемого статуса – короткой фразы, характеризующей пользователя в данный конкретный момент. В отличие от электронной почты, здесь обмен сообщениями происходит в реальном времени, появляется возможность переписываться сразу с несколькими собеседниками одновременно, скорость обмена сообщениями увеличивается, что в свою очередь приводит к уменьшению количества знаков в каждом отдельном сообщении. Реакция на сообщение собеседника может быть выражена одной пиктограммой-смайликом или аббревиатурой типа "лол", "СПС", "имхо" и т.д., что еще ускоряет процесс коммуникаций. Предельной точкой эволюции сетевого общения на данный момент являются социальные сети. Предоставив своим пользователям возможность многосторонней репрезентации своего цифрового образа (текст, фото, видео, музыка, игры, группы по интересам и т.д.), социальные сети прочно встроились в повседневную действительность.

На примере социальных сетей также хорошо можно проследить конституирование объективного времени. Ежедневное присутствие пользователя в социальной сети состоит из множества ритуализированных действий (чтение новых сообщений и активная переписка, проверка новостей, просмотр нового видео и пр.) каждое из которых само по себе занимает небольшой промежуток времени. Так, одобрение понравившейся фотографии, если мы решим "поставить сердечко" может занять всего один клик мышью, написание сообщения может продолжаться от нескольких секунд до минуты, просмотр видеозаписи обычно не превысит 4-5 минут, а в большинстве своем – это "короткометражки" продолжительностью до одной минуты. Редактор американского журнала "Weird" Кевин Келли так описывает свое функционирование в Сети: "Сегодня я был в толпе людей, наблюдавших за тем, как босоногий мужчина ест грязь; потом лицо поющего мальчика начало плавиться; потом Санта спалил свою елку; потом, на самой макушке мира, я плывал внутри глинобитного дома; потом кельтские узлы неожиданно развязались; потом какой-то парень сказал мне формулу для изготовления чистого стекла; потом я наблюдал за собой – в старших классах школы, за рулем велосипеда. И это всего лишь несколько моих первых минут в интернете" [3; 122]. На сознательном уровне субъект фиксирует совокупность завершенных действий, - сообщение написано, фотография одобрена, видео просмотрено, - однако поисковая активность, предшествующая каждому из этих действий – поиск страницы необходимого собеседника, просмотр остальных фотографий в альбоме, исследование ленты новостей, - остается вне сферы контроля сознания. Согласно Гуссерлю: "Сознание обязательно включает в себе временные структуры, благодаря чему временность сознания обладает совершенно уникальным характером" [6; 66]. Таким образом, продолжительность осознаваемого времени, проведенного в сети, чаще всего не совпадает с действительным временем, подтверждая предположение об объективности времени, конституируемом в виртуальном пространстве.

Субъект и окружающий его мир возникают на втором уровне конституирования. Конституирование тела, пишет Гуссерль, происходит двояким образом: "с одной стороны, оно [тело] есть чисто физическая вещь и поэтому имеет реальные свойства, которые взаимодействуют с окружающим миром, но с другой стороны, тело – это не просто совокупность физических процессов, но и носитель чувственных переживаний и связанных с ними чувственных настроений и инстинктов" [1; с 58]. В поле виртуальной реальности отсутствует возможность конституирования физической вещи, однако, созданный виртуальный конструкт (персонаж многопользовательской он-лайн игры или страница пользователя социальной сети) может выступать в качестве объекта, на который могут быть спроецированы чувственные переживания пользователя. Более того, такой виртуальный конструкт – это возможность для его создателя выразить чувство или испытать эмоцию в поле виртуальной реальности, и происходит это благодаря тексту. Текст – это основной инструмент для конституирования в виртуальной реальности. Текст в различных его проявлениях создает виртуального субъекта и виртуальную среду. Лакан пишет по этому поводу: "Человек говорит, но говорит он благодаря символу, который его человеком сделал" [4; 46]. Виртуальная среда, как следует из названия – это среда возможного, потенциального и именно текстовое сообщение наполняет цифровой мир содержанием. Переданные и принятые сообщения, рекламные баннеры, данные в социальной сети, адрес в строке браузера или запрос в поисковой системе, все это – текст, а как пишет Барт: "...как письмо, так и устная речь представляют собой важнейшее составляющее любой структуры, имеющей целью передачу информации" [2; 304]. Вместе с текстом, выступающим структурно-функциональной единицей виртуальной реальности, изображение, как своего рода гипертекст, становится следующим инструментом для конституирования. "Словесный текст и изображение находится здесь в комплиментарных отношениях; и текст, и изображение оказываются в данном случае фрагментами более крупной синтагмы, так что единство сообщения достигается на некоем высшем уровне – на уровне сюжета, рассказываемой истории..." [2; 307]. Процесс формирования виртуального образа при помощи изображения снижает значимость текстового сообщения и оставляет ему функцию закрепления смысла и прояснения значения изображения. Так, появившийся новый альбом с фотографиями требует краткого резюме или хотя бы наименования, а новая аватара в социальной сети обычно сопровождается текстовым пояснением. В противном случае появившееся изображение рискует стать объектом бесконтрольных проекций виртуального социума. Поясняя специфику изображения, Барт пишет: "разумеется, фотографирование предполагает определенное изменение реальных предметов (вследствие характерного построения кадра, редукции, перехода от объемного видения к плоскому), но такое изменение – в отличие от акта кодирования – не есть трансформация; принцип эквивалентности (характерный для подлинных знаковых систем) уступает здесь место принципу квазиидентичности. Иными словами, знаки иконического сообщения не черпаются из некоей кладовой знаков, они не принадлежат какому-то определенному коду, в результате чего мы оказываемся перед лицом парадоксального феномена – перед лицом *сообщения без кода*" [2; 301]. Смысловое содержание изображения в поле виртуальной реальности каждый пользователь будет определять для себя сам, руководствуясь бессознательными предпочтениями и интроектами, почерпнутыми в сети.

Но вернемся к вопросам конституирования. Изображение, прилагаемое к цифровому конструкту, призвано сформировать законченный образ тела виртуального субъекта, делая возможным физическую репрезентацию в

поле виртуальной реальности. Однако, закрепленное за одним изображением, "цифровое тело" остается статичным как в пространстве, так и во времени. Барт пишет: "в самом деле, фотография вызывает у нас представление не о *бытии-сейчас* вещи (такое представление способна вызвать любая копия), а о ее *бытии-в-прошлом*. Речь, следовательно, идет о возникновении новой пространственно-временной категории, которая локализует в настоящем предмет, принадлежавший минувшему; нарушая все правила логики, фотография совмещает понятия *здесь и некогда*" [2; 310]. Таким образом, любое изображение, используемое для формирования виртуального тела, будет восприниматься как ретенция, относительно постоянно обновляющейся теперь-точки объективно воспринимаемого времени. Следовательно, тело виртуального субъекта всегда находится в прошлом, но его телесные проявления, выраженные с помощью текстовых сообщений (ритуалы общения, телесные эмоциональные реакции и т.д.), будут восприниматься как явления настоящего, так как потенциал действия таких сообщений будет реализовываться непосредственно в момент прочтения текста.

Заключительный, третий уровень конституирования характеризуется возникновением интересубъективности, то есть определенной совокупности людей, обладающих общностью установок и воззрений. На первый взгляд кажется, что виртуальный социум не может быть объединен одной общей для всех идей, ведь именно возможность не согласиться (открыто или анонимно) с существующим мнением стала своеобразной визитной карточкой Интернета. Келли комментирует это явление следующим образом: "На любой найденный мною факт всегда найдется кто-нибудь, кто его оспаривает. Каждый факт имеет свой антифакт. ... Все, что я узнаю, со временем размывается этими антифактами. Моя уверенность в чем бы то ни было уменьшилась. Вместо того чтобы пользоваться внешними авторитетами, мне приходится полагаться на собственную уверенность – не только в вещах, которые важны для меня лично, но и во всем, к чему я прикасаюсь, включая те вещи, о которых я при всем желании не могу получить информацию напрямую" [3; 122]. Главным объектом, о котором мы хотим получить информацию, но не можем это сделать напрямую, является виртуальный субъект по ту сторону монитора, который всегда остается для нас загадкой. Согласившись с Питером Стайнером в том, что "В интернете никто не знает, что ты собака", мы допускаем, что наш цифровой собеседник может быть кем угодно и обладать любыми свойствами. Так в поле виртуальной реальности появляется Другой. И затычки для пустот желаний виртуального субъекта мы будем искать у виртуального Другого.

На интуитивном уровне мы понимаем, что субъект объективной реальности отличается от субъекта психической реальности виртуального мира, но на чем зиждется это неравенство? Различие субъектов - во времени: виртуальный субъект лишен жизненного периода продолжительностью до 18 месяцев, предваряющего Стадию Зеркала. Создаваемый пользователем в течение нескольких минут с помощью текстовых сообщений и изображений, несущих языковой код, Виртуальный субъект лишен Реального, конституируясь непосредственно в Воображаемом. Не смотря на то, что конституирующие механизмы Символического будут общими, виртуальный субъект, в отличие от субъекта объективной реальности будет лишен стремления опредметить свои желания, о которых он имеет лишь смутные представления. Фантазматически-метафорическая природа виртуального субъекта позволяет получить миллионы вариантов потенциального удовлетворения желаний со скоростью до 0,05 секунды – именно с такой скоростью поисковые системы находят сайты по запросу "Порно".

Итак, резюмируя внутриспихическую активность пользователя в процессе создания виртуального субъекта, мы отмечаем важность явлений, связанных со временем на всех трех уровнях, что подтверждает правомерность идеи Гуссерля о значимости времени как имманентного, так и объективного для процессов конституирования. Это позволит нам в дальнейшем провести глубиннопсихологический анализ процессов личностного самоконституирования субъекта, происходящего в пространстве на стыке объективной реальности и психической реальности виртуального мира.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Бабушкин В.У.* Феноменологическая философия науки: критический анализ / В.У. Бабушкин. – М.: "Наука", 1985. – С. 13-100, 174-188.
2. *Барт Р.* Риторика образа. Избранные работы: Семиотика. Поэтика / Р. Барт. – М., 1994. – С. 297-318.
3. *Келли К.* Все включено / Келли К. // Журнал "Esquire". – 2010. – №54.
4. *Лакан Ж.* Функция и поле речи и языка в психоанализе / Ж. Лакан. – М.: Гнозис, 1995. – 101 с.
5. *Молчанов В. И.* Время и сознание. Критика феноменологической философии: [моногр.] / В. И. Молчанов. – М.: Высш. шк., 1998. – 144 с.
6. Проблема сознания в современной западной философии: Критика некоторых концепций / В.А. Подорога, А.Б. Зыкова, И.С. Вдовина и др. – М.: Наука, 1989. – 256 с.
7. *Свасьян К.А.* Феноменологическое познание. Пропедевтика и критика / К.А. Свасьян. – Ереван: Изд-во АН Арм. ССР, 1987. – 199 с.