

Задирака К. І.

ВІРТУАЛЬНЕ ТІЛО: ПРИКЛАД АНОНІМНИХ ФОРУМІВ

У статті досліджено феномен віртуальної тілесності, яка не тільки посідає важливе місце у сфері зацікавлення гуманітарних наук, а й увійшла як елемент повсякденності в життя значної частини сучасного людства завдяки мережі Інтернет. Розглянуто концепції поєднання віртуальності та тілесності, ключові підходи до аналізу цього поєднання. Предметом аналізу стали анонімні форуми як яскравий приклад конфігурації віртуального тіла, радикально відмінний від інших через анонімний спосіб репрезентації. Інформація, яку індивід викладає в публічний доступ, сприймається як його втілення в буквальному сенсі слова, а цифровий формат інформації впливає на характеристики буття віртуального тіла індивіда.

Ключові слова: анонімність, анонімні форуми, Інтернет, тіло, віртуальність.

Тема віртуального тіла поєднує в собі два елементи: віртуальність і тілесність, які протягом ХХ сторіччя виникли як об'єкти дослідження і посіли вагомі місця у сфері зацікавленості філософії і гуманітарних наук. Кібернетика як наука, дуже близька до створення всього, що має стосунок до віртуальності, від початку свого існування була тісно пов'язана з питанням тіла, оскільки її засновник, Норберт Вінер, займався серед іншого також і кібернетичним аспектом фізіології та нейробіології; тому не дивно, що віртуальне і тілесне дуже скоро поєдналися у фокусі уваги науковців. Із часів зародження кібернетики і публікації праць Вінера пройшло вже понад півсторіччя, суспільне сприйняття понять віртуальності і віртуального тіла змінилося. Сама віртуальність з футуристичної перспективи та об'єкта зацікавлення літераторів і вчених стала елементом повсякденності значної частини населення Землі. Актуальним стало питання вивчення конкретного досвіду використання інформаційних технологій і їх впливу на соціокультурні аспекти життя, зокрема і на тілесність людини, поняття і відчуття тіла. У цій статті ми маємо за мету розглянути декілька підходів до розуміння співвідношення технологій і тіла та за їх допомогою проаналізувати структуру, головні елементи та характеристики віртуального тіла на прикладі формату анонімних форумів.

Концепції співвідношення технологій і тіла

Існує великий масив літератури, присвяченої питанням віртуальної тілесності і пов'язаним з цією темою аспектам, але в рамках цієї статті неможливо дати повний спектр поглядів та ідей цих авторів. Доцільним видається в межах

окреслення теоретичного фундаменту навести фрагменти з текстів трьох авторів, відомих та авторитетних, підходи яких є ключовими в цій сфері. Двоє з цих авторів сформулювали свої теорії ще до появи і поширення Інтернету та масованого входу віртуального в повсякденне життя, проте їхні праці послугували і слугують досі джерелом для сучасних дослідників, також згаданих у цій статті. Ці автори – Маршалл Маклюен, Жан Бодріяр та Керрін Хейлз.

Маклюен починає свою першу відому книгу «Галактика Гутенберга», цитуючи антрополога Едварда Холла, який пише про технологічні винаходи як розширення людини, наприклад, про зброю – від кулаків і до атомної бомби як їх продовження, про одяг і будівлі як удосконалення біологічних механізмів температурного контролю. Продовжуючи цю думку, Маклюен називає мову ще одним інструментом, виведенням відчуттів назовні. Усна мова, писемність і, зрештою, друкарський верстат, який зробив можливим масове розповсюдження писемних текстів, – усе це є розширенням, доповненням тіла [3, с. 9]. У пізнішій і, мабуть, найвідомішій книзі Маклюена «Розуміння медіа» йдеться вже про технології як наслідки самоампутації, винесення поза межі свого тіла почуттів і органів і створення для них заміників: «Якщо взяти, для прикладу, колесо як продовження ноги, то тут безпосереднім приводом для винесення цієї функції назовні, або “відділення” її від нашого тіла, став тиск нових вантажів, що виходив з того пришвидшення обміну, яке було викликано письмовими та грошовими засобами комунікації» [4, с. 52]. Електрична ж технологія, одним із плодів якої стали згодом комп'ютерні мережі, для Маклюена є винесенням за межі себе нервової системи людини, тобто найбільшою і найжорстокішою самоампутацією в історії

еволуції людини, яка, вірогідно, є наслідком напруги світу, яка постійно зростає, і збільшенням кількості чуттєвих подразників від часів винаходу друкарського пресу [4, с. 54]. Можливо, Маклюен гіперболізує, але його метафора технології як продовження або заміника тіла є плідною для розгляду віртуальних втілень людини, що існують у рамках електричних мережевих систем, як продовження чи то заміника тіла.

Частково дотичним до теми самоампутації і заміни реального тіла віртуальним є текст французького філософа Жана Бодріяра «Екстаз комунікації». Популярною є його цитата, яку часто згадують у зв'язку з питанням віртуальності: «Це тіло, наше тіло, часто виявляється просто зайвим, загалом непотрібним у своїй протяжності, різноманітності і складності своїх органів, тканин та функцій, оскільки сьогодні все сконцентровано в мозку та генетичному коді, які повною мірою підсумовують операційне визначення буття» [8, с. 129]. Бодріяр тут висловлює радикальну і до певної міри провокативну думку, що очевидно походить від поширеної в другій половині ХХ сторіччя ідеї про перевагу інформації над тілом, можливості від'єднання інформації (оператором якої в тілі є мозок, а інформаційною квінтесенцією людини є генетичний код) від решти тіла як неважливої або придатної для заміни [7, с. 20–26]. Така кіборгізація людини, за Бодріяром, відбувається через три причини: по-перше, внаслідок абстракції елементів і функцій і їх гомогенізації в єдиному віртуальному процесі функціонування; по-друге, через заміну тілесних рухів та зусиль на електронні команди; по-третє, завдяки мініатюризації процесів [8, с. 128–129]. Бодріяр вживає термін «транзисторизація навколишнього середовища», і тут він перетинається з Маклюеном в увазі до електричної технології як радикальної зміни

соціальних, економічних та психологічних функцій людини. Тенденція до віртуалізації тіла, яка розкривається в сучасних технологіях, простежувалася вже тоді, попри доволі примітивні, з нашого погляду, комунікативні варіанти застосування електричного струму.

Одним з найвагоміших досліджень у сфері культурного та наукового сприйняття електронних технологій є книга американської дослідниці Кетрін Хейлз «Як ми стали постлюдством». У ній вона узагальнює досвід теоретичних концепцій та наукової фантастики для вироблення розуміння того, які зміни відбулися в сприйнятті і самоідентифікації людини в часи розумних машин та повсюдних електронних мереж. Нас цікавить тілесний вимір постлюдини: «концепція постлюдини вбачає в тілі первісний протез, що ним ми всі навчилися користуватися, і продовження або заміна тіла іншими протезами стає продовженням процесу, який розпочинається до нашого народження» [7, с. 22]. Таким чином, ідея про технологію як протези набуває тут свого логічного розвитку, і як протез (у сенсі функціонального механізму) сприймається вже саме тіло людини. Тепер розширення людини є органічною частиною людини, оскільки людина як така складається з таких самих розширень, головна перевага яких полягає в тому, що вони надаються їй від самого народження. Ця теза є найважливішою для нашого подальшого дослідження віртуальних тіл, оскільки з цього погляду поняття «віртуальне тіло» з метафори перетворюється на буквальный вислів. Віртуальне тіло – наше втілення в Інтернеті – є ще одним елементом нашого тіла, залежно від обставин менше важливим або більше, причому зі збільшенням обсягу соціальних та економічних інтеракцій у глобальній цифровій мережі віртуальне «обличчя» стане, вірогідно, важливішим за реальне.

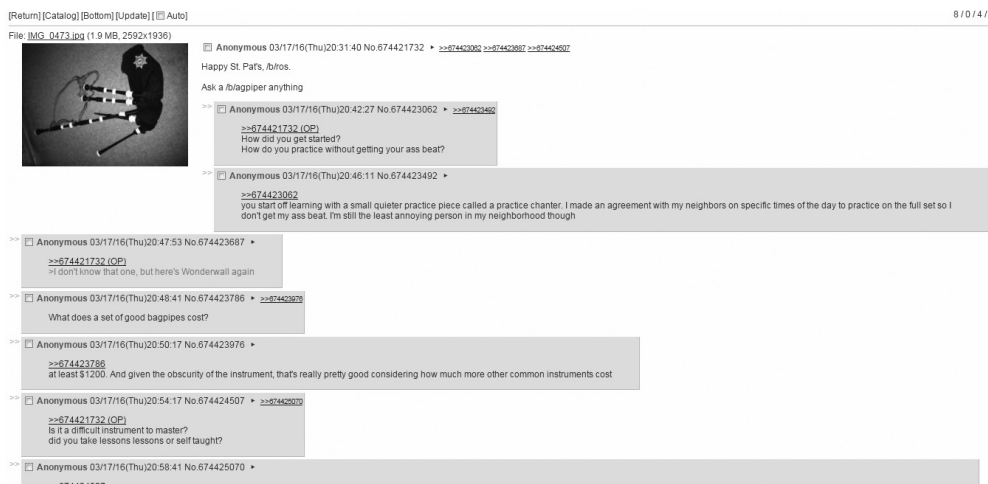


Рис. 1. Скриншот початку типової дискусії на 4chan.com

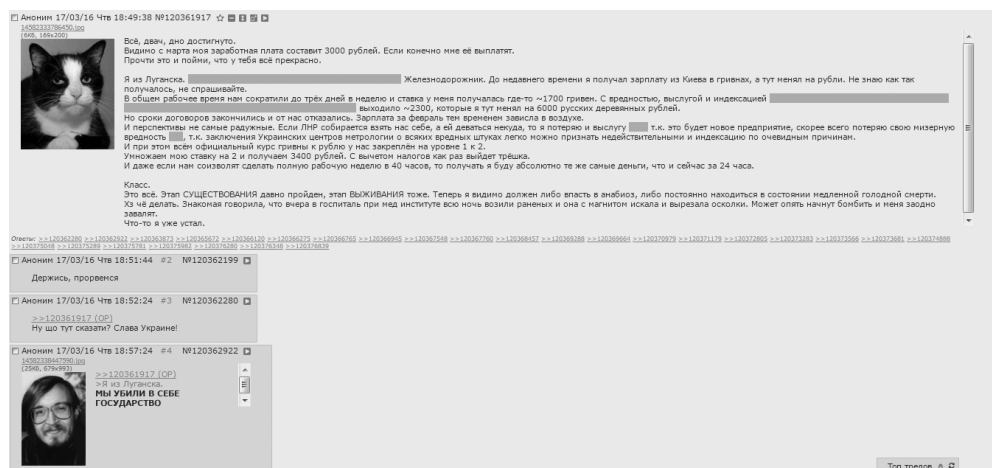


Рис. 2. Скриншот початку типової дискусії на 2ch.hk

Віртуальне тіло на прикладі анонімних форумів

Як зазначає Євген Морозов, білорусько-американський дослідник нових медіа, не можна робити невинуваті узагальнення, говорячи про Інтернет узагалі, гіпостазуючи це поняття і приписуючи Інтернету певні конкретні характеристики та вплив, який він має на своїх користувачів та їхні культурно-соціальні зв'язки [11, с. 38]. Слід підходити до цих питань диференційовано, зокрема, і віртуальне тіло залежить від конкретної платформи, формату віртуального, в якому розгортається комунікація і життя цифрового відбитку людини. У нашій статті до уваги береться один тип таких платформ – анонімні форуми. Вони є радикально відмінними від більшості інших варіантів місць для віртуальної комунікації через ключову характеристику способу репрезентації і втілення користувача – власне анонімність. Анонімні форуми також можуть слугувати яскравим прикладом для вивчення деяких характеристик сучасного Інтернету і віртуальності, як-от анонімність та візуально-текстуальна орієнтація, які є, зокрема, важливими для розуміння специфіки віртуального тілесності. Прикладами для аналізу серед анонімних форумів стануть іміджборди (від англійського *imageboard*) 4chan.com та 2ch.hk, відібрані за принципом популярності та подібності: 4chan є найбільш популярною і відвідуваною іміджбордою в англійськомовному сегменті Інтернету, а 2ch.hk – у російськомовному. Також вони є схожими за дизайном і принципами роботи, що полегшує аналіз.

На скриншотах (рис. 1 і 2) відображено інтерфейс іміджборд. За загальною структурою іміджборди не відрізняються від звичайних форумів, простір сайту розподілений на рубрики,

в яких користувачі можуть створювати нові теми або залишати записи в старих. У традиційних форумах залишати записи та створювати теми можуть зазвичай лише зареєстровані користувачі, зі своїм аккаунтом, який має ім'я, ідентифікуюче зображення, яке називають «юзерпик» або «аватар», та коротку інформацію про користувача. На скриншотах можна побачити, що всі записи підписано одним ім'ям, а юзерпіки відсутні. Саме це становить головну особливість анонімних форумів, одним із форматів втілення яких є іміджборди, побудовані за моделлю однієї з перших іміджборд, японської Futaba Channel. На цих форумах реєстрація не тільки не обов'язкова, а й неможлива. У своїх записах можна вказувати ім'я, але таке саме ім'я може використати будь-хто, тому ідентифікація за ним неможлива. Можна використовувати так звані тріпкоди, які випадково генерують унікальне ім'я, проте в спільноті користувачів така практика не заохочується, а тих, хто використовує унікальне ім'я, часто зневажливо називають «namefag» (детальніше див. [1, с. 14–15]). Так само можна до кожного свого запису прикріплювати зображення, оскільки публікація зображень власне й була метою створення формату іміджборд (це очевидно з назви). Проте додавати зображення щоразу доводиться вручну, крім того, на багатьох іміджбордах додавати однакові зображення заборонено. Навіть більше, на деяких з них практика застосування картинок для самоідентифікації карається заборонами доступу на сайт для користувача [6]. Таким чином, два головні елементи віртуального тіла, які використовуються на звичайних форумах і в популярних соціальних мережах, на іміджбордах відсутні.

Що в такому разі ми можемо називати віртуальним тілом користувача анонімних форумів? За відсутності власної сторінки, фотографій та

імені втіленням користувача є його повідомлення, які він залишає на форумі. Текст повідомлення – це і є тіло, віртуальний протез, за допомогою якого користувач вступає в комунікацію з іншими, живе в рамках форуму. Такий формат «тілесності» передбачає декілька особливостей віртуального існування. По-перше, це втрата об'єму тіла. Віртуальне тіло, наприклад, користувача соціальних мереж становить колосальний обсяг інформації, безліч фотографій, записів, коментарів, «плоті, зліпленої з даних», за влучним висловом з кіберпанк-роману Вільяма Гібсона «Нейромансер» [10, с. 16]. Там інформація зберігається, є постійно доступною і безпосередньо прив'язаною до тіла. Анонімні форуми обрізають цю інформацію, залишаючи лише одне конкретне повідомлення, позбавляючи (або звільняючи) користувача від надлишку віртуальної тілесності. По-друге, межі між тілами користувачів розмиваються, хоча й не зникають зовсім. Неважко помітити, що анонімні форуми являють собою каскад повідомлень (рис. 1, 2), часто однакових за стилем, мовою, сленгом. Розрізнення повідомлень зазвичай неможливе, вони йдуть одне за одним і перемішуються, тож, залишивши повідомлення, користувач через сотню повідомлень або декілька днів (якщо тема ще буде доступною) вже не зможе згадати, яке з них належить саме йому. Таким чином, окремі (оскільки межі все ж зберігаються, повідомлення відділені одне від одного) віртуальні тіла користувачів зливаються в доволі специфічну єдність, репрезентації себе як частини більшого віртуального цілого – Анонімуса. Стосовно цього на сторінці частих запитань 4chan вказано: «Анонімус – це не єдина персона, але він, скоріше, становить колективну єдність 4chan» [9]. По-третє, зосередження на тексті зумовлює зміни в характері подання тексту та збільшує своєрідну «відповідальність» за текст. Текст стає емоційнішим, використовується більше лексики (зокрема й лайки), покликаної посилити експресивність тексту, застосовується форматування (великі літери, зміна кольору тексту тощо). «Відповідальність» за текст є увагою до стилістики, орфографії та граматики тексту, оскільки, коли повідомлення є єдиним способом репрезентації себе, у користувачів немає іншого способу збільшити власну привабливість чи переконливість. Утім, це не заважає робити спеціальні помилки для стилізації тексту, грати певну роль (школяра, іноземця тощо). Варто зауважити, що експресивність тексту та «відповідальність» за нього є характерною також і для інших

форматів віртуального тіла, наприклад, соціальних мереж, оскільки там текст повідомлення також становить частину віртуального тіла, хоча й менш вагому, з урахуванням наявності інших елементів.

Не можна також не сказати про інший елемент віртуального тіла на іміджбордах – власне images, прикріплювані до повідомлень зображення або короткі відео. На скриншоті (рис. 1) ми бачимо, як автор теми, який грає на волінці і пропонує іншим користувачам ставити запитання стосовно цього, прикріплює зображення власне волінки, щоб підтвердити свої слова, підсилити текст образом. Зазвичай картинки і використовуються таким чином – для збільшення емоційного ефекту або додавання іншої інформації до тексту у візуальному форматі. Можлива й заміна тексту картинкою, так само як у відповідь на жарг люди в офлайн-комунікації мовчки посміхаються чи хитають головою на недолуге зауваження. У цілому, це та сама функція, яку поза межами іміджборд виконують «смайли» чи «емодзі», значки або маленькі зображення, які почали використовувати ще в різноманітних чатах на початку становлення Інтернету. Незважаючи на зміни в тексті, віртуальна візуально-текстова комунікація все ж потребує заміників виразів обличчя, інтонацій голосу та інших засобів реального тіла.

Висновки

Отже, дослідження феномену віртуального тіла, поєднання віртуальності та тілесності, почалося ще до появи мережі Інтернет. Коротко окресливши основні підходи до аналізу згаданого вище явища, ми випробували їх на емпіричному матеріалі. Було розглянуто конструювання віртуального тіла на прикладі анонімних форумів – російськомовного 2ch.hk та англкомовного 4chan.com, які, маючи подібний формат, створюють яскравий феномен культури Інтернету.

Головна особливість анонімних форумів – відсутність звичних для більшості віртуальних комунікативних платформ прямолінійних уособлень індивіда, прикріплених до нього: особистих фотографій, тексту чи навіть імені або нікнейму. Така ситуація призводить до того, що текст, його оформлення, емоційність, підбір слів стає єдиним, що слугує особистості індивіда.

По-перше, тут ми спостерігаємо слухність концепцій Маклюєна та Бодріяра: сприйняття мови, інформації як виведення тіла назовні, його заміника (протезу), втрата обсягу, мініатюризація надлишкового людського тіла реалізуються

на прикладі комунікації на анонімних форумах повною мірою, до злиття віртуальних тіл у єдине уособлення – Анонімуса.

По-друге, ми доходимо висновку, що повний відрив від індивідуалізації, від реальності тілесної комунікації та її інструментарію видається не до кінця можливим: тілесність переходить у візуальність, у зображення, які слугують виразами обличчя чи жестами в ситуації, де тіло редуковане та обмежене максимально.

Також постає багато перспективних питань для подальших досліджень, найцікавішими з яких є аналіз і порівняння інших форматів віртуального тіла, зокрема соціальних мереж, ресурсів для обміну фотографіями на кшталт Instagram, комп'ютерних ігор різних жанрів; розгляд поняття тіла, насамперед фізичного, а не цифрового, в контексті впливу віртуальної культури; віртуалізація тіла в соціально-економічному контексті тощо.

Список літератури

1. Задирака К. Анонімність як фактор культури віртуального простору / К. Задирака // Магістеріум. – 2015. – Вип. 59 : Культурологія. – С. 12–16.
2. Левченко С. Постлюдина та постлюдство: особливості прояву / С. Левченко // Гуманітарний вісник ЗДІА. – 2015. – № 60. – С. 152–161.
3. Мак-Люэн М. Галактика Гутенберга: сотворение человека печатной культуры / Маршалл Мак-Люэн ; [пер. с англ. А. Юдин]. – К. : Ника-центр, 2004. – 432 с.
4. Маклюэн М. Понимание Медиа: внешние расширения человека / Маршалл Маклюэн ; [пер. с англ. В. Николаев]. – М.–Жуковский : КАНОН-пресс-Ц : Кучково поле, 2003. – 464 с.
5. Мартьянов Д. Анонимность как политическая ценность киберкультуры / Д. Мартьянов // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. – 2013. – № 12 (38) : в 3 ч. – Ч. 3. – С. 116–119.
6. Общие правила, применительны ко всем разделам, если не указано обратное [Электронный ресурс] / 2ch.hk. – Электронные данные. – Режим доступа: <https://2ch.hk/rules.html> (дата обращения: 23.03.2016). – Загл. с экрана.
7. Хейлз К. Н. Як ми стали постлюдством: віртуальні тіла в кібернетичі, літературі та інформації / К. Н. Хейлз ; [пер. з англ. Є. Т. Марічев]. – 2-ге вид., випр. – К. : Ніка-Центр, 2013. – 426 с.
8. Baudrillard J. The Ecstasy of Communication / J. Baudrillard // The Anti-Aesthetic: Essays on Postmodern Culture / [ed. by N. Foster]. – Port Townsend : Bay Press, 1983. – 159 p.
9. Frequently asked questions [Electronic resource] / 4chan.org. – Electronic data. – Mode of access: <http://www.4chan.org/faq> (viewed on 23.03.2016). – Title from the screen.
10. Gibson W. Neuromancer : [Novel] / W. Gibson. – New York : Ace Books, 1984. – 271 p.
11. Morozov E. To Save Everything, Click Here: The Folly of Technological Solutionism / E. Morozov. – New York : Public Affairs, 2013. – 432 p.

K. Zadyraka

VIRTUAL BODY: THE CASE OF ANONYMOUS FORUMS

In this article the author examines the concept of the virtual body in the context of development of new information technologies. The author argues that in the virtual space of the global network, a physical body is replaced with a digital prosthesis, which is the user's embodiment in the Internet. The type and characteristics of this virtual body depend on a certain electronic format. The article researches an example of the format of anonymous forums 4chan.com and 2ch.hk. The first part of the article briefly analyzes three classical approaches to the problems of technologies and the body cohabitation. The author applies the approaches of Marshall McLuhan, Jean Baudrillard, and Katherine Hayles to outline the idea that technologies – specifically, informational technologies – are extensions of the human body, i.e. prostheses, and from some point of view the human body itself can be seen as a prosthesis, which can be replaced by other means. This is why different embodiments of users in the virtual space can be seen as parts of their body. Hence the second part of the article analyzes virtual bodies owned by users of the English language, imageboard 4chan.com, and of the Russian language, 2ch.hk. Imageboards propose the format of users' embodiment through anonymous posting, which is radically different from the mainstream formats like open forums or social networks. The virtual body at imageboards consists of only messaged texts with a possibility to add visuals, pictures, or short videos. This is creating a special kind of communication environment where the above mentioned excess of the body is abandoned and replaced with a more collective identity, where one's representation is always blurred but possible through working with the messaged text. Thus virtual bodies can be seen as a replacement of physical bodies in the Internet, and the structure of different bodies represents the changes in the cultural behavior and perception.

Keywords: anonymity, anonymous forums, Internet, body, virtual body.

Матеріал надійшов 21.03.2016