

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Бауман З. Индивидуализированное общество / З.Бауман; [пер. с англ. под ред. В. Л. Иноземцева]. – М.: Логос, 2002. – 390 с.
2. Высекков П. В. Я в дискурсе виртуальности: [электронный ресурс] / П. В. Высекков. – Режим доступа: [http://zhurnal.lib.ru/w/wysewkw\\_p\\_w/paul20072.shtml](http://zhurnal.lib.ru/w/wysewkw_p_w/paul20072.shtml).
3. Гьосле В. Діалектика стратегічної та комунікативної раціональностей // Гьосле В. Практична філософія в сучасному світі / Вітторіо Гьосле; [пер. з нім., примітки та післямова Анатолія Єрмоленка]. – Київ: Лібра, 2003. – С. 68-97.
4. Зиммель Г. Из «Экскурса о социологии чувств» / Г. Зиммель // Новое литературное обозрение. – 2000. – № 43. – С. 5-14.
5. Кастельс М. Интернет-галактика. Міркування щодо Інтернету, бізнесу і суспільства. / М. Кастельс; [пер. з англ.]. – К.: Ваклер, 2007. – 304 с.
6. Кобо А. Чужое лицо: [роман] // Кобо А. Женщина в песках. Чужое лицо: [романы] / Абэ Кобо; [пер. с япон. В. Гривнина]. – М.: Худож. лит., 1988. – С. 159-341.
7. Кон И. С. В поисках себя: Личность и её самопознание / И. С. Кон. – М.: Политиздат, 1984. – 335 с.
8. Кузин И. В. Маски субъекта: Стратегии социальной идентификации / И.В. Кузин. – СПб.: Изд-во С.-Петербург. ун-та, 2004. – 312 с.
9. Левинас Э. Тотальность и бесконечность // Левинас Э. Избранное. Тотальность и бесконечность / Э. Левинас; [пер. И. С. Вдовиной]. – М.; СПб.: Университетская книга, 2000. – С. 66-291.
10. Ницше Ф. По ту сторону добра и зла. Прелюдия к философии будущего // Ницше Ф. Сочинения в 2 т. – Т. 2 / Ф. Ницше; [пер. Н. Полилова; сост., ред., вступ. ст. и примеч. К. А. Свасьяна]. – М.: Мысль, 1990. – С. 238-406.
11. Пятигорский А. М. Персонологическая классификация как семиотическая проблема / А. М. Пятигорский, Б. А. Успенский // Учёные записки Тартуского государственного университета. – Вып. 181. Труды по знаковым системам, III. – Тарту: Тартуский государственный университет, 1965. – С. 7-29.
12. Сеннет Р. Падение публичного человека / Р. Сеннет; [пер. с англ. О. Исаева, Е. Рудницкая, Вл. Софронов, К. Чухрукидзе]. – М.: Логос, 2002. – 424 с.
13. Сероштан С. И. Лицо-маска как выражающая поверхность / С. И. Сероштан // Вісник Національного технічного університету «Харківський політехнічний інститут». Збірник наукових праць. Тематичний випуск: Філософія. – Харків: НТУ «ХПІ». – 2006. – № 29. – С. 96-103.
14. Тоффлер А. Футуршок / А. Тоффлер. – СПб.: Лань, 1997. – 464 с.
15. Фрейденберг О. М. Миф и театр. Лекции / О. М. Фрейденберг. – М.: ГИТИС, 1988. – 132 с.
16. Шюц А. Структуры життєсвіту / А. Шюц, Т. Лукман. – К.: Український Центр духовної культури, 2004. – 560 с.

УДК 1:572.1/316

*Корабльова В. М.  
Національна академія внутрішніх справ (м. Київ)*

#### **ТРАНСФОРМАЦІЇ ТІЛЕСНОГО ЛАНДШАФТУ: ТІЛО-АВАТАР, ТІЛО-ІНТЕРФЕЙС І ШИЗОСУБ'ЄКТ**

Розглядаються сучасні модули людської тілесності, обумовлені віртуалізацією суспільства та позначені як тіло-аватар і тіло-інтерфейс. Доводиться, що шизоїзація (пост)сучасного суб'єкта призводить до ускладнень тілесної самоідентифікації, провокуючи зсув від внутрішнього, сутнісного, до зовнішнього, репрезентаційного. Обґрунтовується, що переписування «карти тіла» за допомогою сучасних технологій призводить до інструменталізації та відчуження в тілесному самоосягненні індивіда.

**Ключові слова:** тілесний ландшафт, карта тіла, аватаризація, тіло-інтерфейс, шизосуб'єкт.

Рассматриваются современные модусы человеческой телесности, обусловленные виртуализацией общества и обозначенные как тело-аватар и тело-интерфейс. Доказывается, что шизоизация (пост)современного субъекта приводит к затруднениям телесной самоидентификации, провоцируя смещение от внутреннего, сущностного, к внешнему, репрезентационному. Обосновывается, что переписывание «карты тела» с помощью современных технологий приводит к инструментализации и отчуждению в телесном самопостижении индивида.

**Ключевые слова:** телесный ландшафт, карта тела, аватаризация, тело-интерфейс, шизосубъект.

The modern modes of human corporeality determined with the virtualization of society and labelled as a body-avатар and a body-interface are investigated. It is shown that schizoization of a (post)modern subject leads to complications in somatic self-identification, provoking a shift from the internal essence to external representations. It is proved that rewriting a "body map" using modern technologies results in instrumentalization and alienation in personal somatic self-comprehension.

**Key words:** a body landscape, a body map, avатарization, a body-interface, schizosubject.

Перефразовуючи З. Фрейда, можна сказати, що анатомія сьогодні перестала бути долею – тіло все частіше стає об'єктом маніпуляцій, перетворень і удосконалень. Пластичні операції, операції зі зміни статі та пересадки органів, ендопротезування стали буденністю. Серед «ознак часу» – популярність татуювання і пірсингу, екстремальних видів спорту та бодібілдингу. Напряга між тілом природним і тілом культурним (Leib/Körper) висока як ніколи. Модерний перетворювальний пафос, спрямований на довілля, сьогодні «загорнувся» на людину та її тіло, яке – завдяки досягненням науково-технічного прогресу й новим світоглядним стратегіям та ідеологіям – стало головним об'єктом «окультурення». З іншого боку, у теоретичній царині відбувається деконструкція наріжної для класичної філософії опозиції душі та тіла, що супроводжується сплеском філософського інтересу до проблем тіла й тілесності, виведених з поля ексклюзивної компетенції природничих наук. З урахуванням вищезазначеного, *мета даного дослідження* – експлікація сучасних моделей тілесності, обумовлених глобальними тенденціями постіндустріальної цивілізації. Відповідно, *об'єктом дослідження* постає людська тілесність, *предметом* – її сучасні модуси, обумовлені стрижневими соціокультурними тенденціями.

Незважаючи на те, що тілесність як філософська проблема була «відкрита» внаслідок онтологічного повороту ХХ ст. – у філософській антропології та феноменології, вона має свою історію у філософській думці. Наріжним для класичної парадигми філософування є запропонований Р. Декартом дуалізм душі та тіла, що надовго вивів останнє з поля компетенції філософії та соціогуманітаристики. Сучасна теоретична легітимація тілесності відбувається в рамках різноманітних філософських традицій: феноменологічної (М. Гайдегер, Е. Гусерль, М. Мерло-Понті, Я. Паточка); генеалогічної – психоаналітичної та соціотропної (Ж. Лакан, М. Фуко, А. Лінгс); гендерно-семіотичної (Дж. Батлер, Ю. Крістева, Л. Іригарей) тощо. Окремо варто відзначити формування вітчизняної тенденції ресоматизації (Л. Газнюк, О. Гомілко та ін.). Разом із тим, філософська рефлексія проблем тілесності недостатньо враховує проєкцію сучасних глобальних тенденцій – віртуалізації та технізації – на площину тіла та тілесності, що й складає ключову інтенцію та *новизну* даного дослідження.

Сучасний статус людського тіла, його «культурний концепт» багато в чому визначається стрімким розвитком комп'ютерів. Комп'ютерна та комунікаційна техніка стають наразі тими чинниками, які визначають не тільки наш образ думок, а й спосіб життя, формують нові тілесні практики та переписують стару «карту тіла». Комп'ютерні програми «заганяють» людину в штучні умови активізації якомога більшого числа каналів, що дратують і пробивають перцептивну анемію і броню незворушності, <...> намагаються деформувати як внутрішнє, так і зовнішнє тіло людини, її жести, дії, вчинки» [13, с. 25].

До комп'ютера була книга – винахід, що на довгий час визначив морфологію культури. Вплив книжково-писемної традиції не обмежився світом ідей. Читання вимагало небувалої досі зосередженості і нерухомості (на противагу, наприклад, прогулянкам в античних філософських школах), істотно зросло навантаження на очі (тому окуляри стали неодмінним атрибутом інтелектуала), а симптом «писального спазму» говорить сам за себе. Наступний етап – телевізор з пультом дистанційного управління плюс десяток-другий каналів на вибір – породив

особливий тип телеглядача – couch potato (іронічний вираз має на увазі одночасно як фізичну бездіяльність, так й інтелектуальну пасивність). Йосип Бродський вважав, що цей технічний винахід має глибокий символічний зміст: «<...> появу дистанційного перемикача телевізійних каналів слід розглядати як вторгнення ХХІ століття в наш час: мигтіння на екрані натовпів бунтівників упереміж з апельсиновим соком і новою маркою автомобіля містить пророцтво нашого психічного ландшафту» [4, с. 33].

Вже перші комп'ютери виявили той тип емоційної привабливості, за яким слідує фізична залежність, тому асоціація «комп'ютер – наркотик» з'явилася досить рано (доречною видається іронічна назва публікації молодого вченого «Комп'ютер – drug людини» (двозначна конструкція, що, з одного боку, натякає на радянський штамп про «друзів людини», а з іншого – на буквальний переклад з англійської «drug» – наркотик) [3]. Здається, комп'ютери продовжують тенденцію просторового закріпачення і знерухомлення тіла, розпочату книгою і продовжену телевізором. Людина, що працює за комп'ютером, практично редукується до голови професора Доуеля (невипадково британський фізик-теоретик Стівен Гокінг став іконічною фігурою сучасності).

Комп'ютер стає універсальним робочим інструментом. Пітер Грінвей зауважує, наприклад, з цього приводу: «Все робиться комп'ютерною мишею, незабаром і друк десятипальцевим методом буде зайвим – будь-яка робота від початку до кінця буде зроблена великим і вказівним пальцями та сідницями» [17, s. 88]. Комп'ютер, на думку британського режисера, призводить до витіснення тілесності з людської діяльності, зокрема – з мистецтва. З художнього твору зникає «відсилання» до тіла творця і глядача, щезає «опір матеріалу», тілесна напруга й тілесний стимул. Природа не терпить порожнечі, тому мірою того, як активність тіла при виробництві та сприйнятті зводиться до нуля, інтенсивні тілесні контакти – секс і насильство – заповнюють екрани. Слід, однак, визнати, що робота з комп'ютером вимагає специфічної моторики / сенсорики: у той час, коли тіло нерухоме, уся рухова активність зосереджена на кінчиках пальців. Ця істотна відмінність дозволяє проводити цікаві аналогії: «<...> у комп'ютерному світі парадоксальним чином тактильна семіотична система превалює над візуальною. Рух пальців юзера по клавіатурі імітує техніку читання сліпого по відбитках літер» [7, с. 81].

Деякі автори навіть говорять у зв'язку з цим про появу нового виду людини – Людини, яка Клікає: «Можливості людського тіла розширюються. І навіть не в тому сенсі, що у Людини, яка Клікає, виросте якийсь новий палець для кращого натискання на мишку, а в тому, що деякі «само собою зрозумілі» речі в культурних практиках непомітно стають іншими. Нові тілесні артефакти змінюють інституційний статус світу та способи оцінки фактів людиною в цьому світі. Тіло починає пізнавати світ по-іншому» [14]. Інші вбачають у цьому вищу телеологічність: «<...> У комп'ютер від початку закладені моменти, що провокативно стоншують душевну і/чи духовну організацію користувача. Клавіатура комп'ютера вимагає вже особливого виду тонкощів, а саме тонкої, диференційованої роботи пальців, майже не пов'язаної з докладанням фізичного зусилля... Те ж саме, але в ще більш витонченому вигляді, стосується роботи з «мишею» [11, с. 4-5]. А зосередженість і нерухомість при роботі з комп'ютером може трактуватися як «певний рід медитативності та споглядальності» [11, с. 5].

Такий погляд має чимало спільного з техноспірітуалізмом руху New Age, ідеологи якого розглядають комп'ютери як один із засобів звільнення людей від інертної тілесної оболонки, що виявляє несподівані аналогії з прогнозами Миколи Бердяєва, зробленими на початку ХХ століття: «Із входженням машини в людське життя умиртвлюється не дух, а плоть, старий синтез плотського життя. Тяжкість і скутість матеріального світу ніби виділяється і переходить до машини» [1, с. 12].

Однак тенденція зниження фізичної активності при роботі з комп'ютером вступає в протиріччя з сучасним «атлетичним прогресом», потребою в русі й гіперактивності тіла (сюди відносяться розмаїті практики – фітнес, бодібілдинг, джогінг, а також вживання фармакологічних засобів і використання імплантатів). Ці дві лінії схрещуються в такому феномені, як віртуальна реальність. Метою розробників віртуальної реальності було створення максимально природного інтерфейсу, усунення відстані між людиною і комп'ютером. Для досягнення мети необхідно було включити тіло в інтерфейс.

Сергій Хоружий писав з приводу віртуальної реальності та її значення: «У даному разі ми вже наближаємося до появи «віртуалістського світосприйняття» і людини, орієнтованої на віртуальність – орієнтованої на всіх рівнях своєї організації, починаючи з тілесного (курсив наш. – В. К.)» [15, с. 67]. Такі аспекти віртуальної реальності як включеність тіла в інтерфейс, інтенсивність і динаміка взаємодій, репрезентація тіла в штучному середовищі та високий рівень достовірності, який може призвести до психологічної залежності, по-новому ставлять проблему тілесності людино-комп'ютерної взаємодії.

Інтерактивність є найважливішою властивістю віртуального оточення. Істотно, що взаємодія у віртуальному середовищі відбувається не на вербальному рівні, а на рівні аудіовізуальних образів і моторних реакцій у відповідь. Інтерактивність і динаміка віртуальної реальності вимагають надзвичайно інтенсивної моторики. Хоча у випадку використання економічного набору (монітор, клавіатура, «мишка») контраст зберігається: судомні рухи пальців, можливо, підстрибування на стільці й інстинктивні ухилення від ударів або куль – у реальному житті – і багатокілометрові забіги в «задзеркаллі». Масові програми кіберреальності – комп'ютерні ігри – ще раз продемонстрували, наскільки значними є адаптаційні можливості мозку, як легко «перепишується» функціональна розмітка тіла. Ігровий кіберпростір сприймається користувачами цілком достовірно (порівняно з реальним життям), незважаючи на те, що поворотам голови там відповідають переміщення миші, рухам рук і ніг – натискання на клавіші.

Але в той момент, коли нерухомий екран, клавіатура та проста миша замінюються VR-шоломом, датчиками положення частин тіла, що біжать доріжками тощо, ситуація знову змінюється. Реальним рухам відповідають рухи у кіберреальності. Така конфігурація устаткування дозволяє говорити про «віртуальний спорт».

Репрезентація тіла користувача у кіберсередовищі відіграє ключову роль у досягненні ефекту занурення. Так, навіть схематичне зображення всередині тривимірної сцени руки, яка повторює всі рухи руки користувача, відіграє роль «перцептивного якоря» (опорного елемента сприйняття) у штучному комп'ютерному світі. Більше того, вступаючи у віртуальний світ, людина отримує унікальну можливість вибору своєї тілесної репрезентації, вона навіть може одночасно володіти декількома віртуальними тілами [див.: 9]. Цю ситуацію «на модельному рівні» програє одна з презентацій у рамках проекту CAVE: перебуваючи у віртуальному середовищі, користувач може «приміряти» різні тіла та обличчя, а потім дивитися у віртуальне дзеркало. Виникає аналогія з «текстовими віртуальними реальностями», де людина може будувати свою вербальну репрезентацію.

Сьогодні існують достовірні факти травматичної взаємодії тіла і віртуальної реальності. «Справжність», достовірність кіберреальності може сприяти появі серйозної психологічної залежності. Надмірне захоплення комп'ютерними іграми може бути причиною серцевих нападів через нестачу сну і нездорового способу життя, а також психосоматичних розладів, пов'язаних з потрясіннями, випробуваними у віртуальному світі. Так, двадцятирічний американець Шон Воллі застрілювався з дрібнокаліберної гвинтівки після безперервної дев'ятиденної гри в EverQuest. Мати Шона подала в суд на розробника – Sony/Verant; серед її вимог – розміщувати на коробках із грою попередження: «Занадто тривале перебування в світі цієї гри небезпечно для вашого здоров'я». Одного разу навіть промайнуло повідомлення, яке, здається, свідчить про здійснення прожектів Сазерленда і про те, що фільм «Матриця» не такий уже й далекий від життя: людина, граючи у кібершоломі, померла від розриву серця, коли її «вбили» у грі. Ці приклади дозволяють говорити про те, що кіберреальність вступає в непрості, часом драматичні стосунки з людським тілом.

При такому підході головними функціями тіла стають передача сигналів від зовнішніх подразників до мозку, а також підтримка життєдіяльності останнього. Головний герой роману Дугласа Коупленда «Раби Майкрософта», програміст, зауважує: «Мені здається, що моє тіло – це автомобіль, в якому я вожу свій мозок, як матуся з передмістя возить дітей на тренування з хокею» [16, р. 4]. Як наслідок – граничний прагматизм стосовно тіла, яке налаштовується і вдосконалюється, за необхідності лагодиться як інструмент, а тому – знову-таки відчувається.

Від ідеї «обманювати» мозок за допомогою природних каналів сприйняття – зору, слуху, дотику – один крок до ідеї безпосереднього впливу. Техніка поступово проникає не тільки в нашу свідомість, але і в наші тіла: у вигляді кардіостимуляторів, імплантованих

фармакологічних процесорів, у складі штучних органів. Ідея злиття людини і «розумних машин» – ровесниця кібернетики. Ця наука прагнула розглядати живі й технічні системи з єдиних позицій, звідси випливає теза про можливість наскільки завгодно тісної взаємодії людини та кібернетичних систем. Норберт Вінер, батько кібернетики, у своїй книзі «God and Golem, Inc.» (1964), говорячи про «нову техніку протезування, засновану на створенні змішаних систем, що складаються з біологічних і механічних частин» [6, с. 86], пропонує не зупинятися на протезуванні органів і функцій організму, а рухатися до розширення можливостей людського тіла за допомогою техніки (наприклад, бачити в темряві, чути в ультразвуковому діапазоні).

Безліч фактів свідчать про те, що кіборги – людино-роботи – недовго залишатимуться фантастикою. Наразі вже існують досвідні (поки досить неефективні) зразки штучного ока, що підключається безпосередньо до зорових центрів мозку. Наприкінці 2001 року помер Роберт Туллз – американець, який прожив майже п'ять місяців з автономним штучним серцем. Розширення можливостей технології та медицини у перспективі може зробити мрію про фізичне безсмертя реальністю. Відповідно до прожектів Н. Вінера, розглядається не тільки перспектива лікування, але і поліпшення людини (наприклад, розширення обсягу пам'яті за допомогою імплантованого чіпа). У даному контексті варто згадати популярну нині інтелектуальну течію трансгуманізму (Ф. Есфендіарі та його послідовники).

У 1964 році вийшла книга Маршалла Маклюена «Осмилюючи засоби комунікації», в якій електронні засоби комунікації розглядаються як продовження нервової системи людини: «Нині <...> ми домоглися того, що в певному глобальному охопленні, скасовуючи за непотрібністю в масштабах нашої планети самі поняття простору і часу, виявила свою всеосяжність наша центральна нервова система» [10, с. 67].

Поряд з такою «органопроєкцією», коли техніка стає продовженням людського тіла, розвивається і зворотний процес: техніка проникає всередину тіла, під шкіру. Сьогодні цілком серйозно обговорюється можливість запису «матриці» – точної копії нейронних зв'язків у корі головного мозку. Цей вектор досить добре читається, наприклад, в масовому переході від звичайних окулярів до контактних лінз і в тому, що слухові апарати, зменшуючись, стають непомітними зовні. Щодо комп'ютерів, то вже сьогодні існують «ретинальні дисплеї», що проєктують зображення за допомогою лазерного променя безпосередньо на сітківку ока.

В Університеті Еморі (Атланта, США) були проведені дослідження, які дозволили паралізованому пацієнтові керувати рухом курсору на екрані комп'ютера за допомогою імплантованого у мозок чіпа. В інших експериментах досліджується можливість керувати комп'ютером за допомогою струмів головного мозку. Саме таку перспективу – підключення до комп'ютера за допомогою головних електродів – малює культовий роман Вільяма Гібсона «Нейромантік».

Кевін Варвік, професор кібернетики Рідінгського університету (Велика Британія), досліджує на собі можливості обміну нервовими імпульсами з комп'ютером за допомогою чіпа-імплантанта. Перші дослідження були проведені в серпні 1998 року. Чіп у руці професора посилав радіосигнали, котрі вловлювалися мережею антен і оброблялися комп'ютером. Наступна мета британця – уможливити двонаправлену комунікацію між комп'ютером і людиною, більше того – між людьми «на глибинному рівні» за допомогою мікропроцесорів. «Якщо окремий мій больовий імпульс буде збережений, а потім відтворений у нервовій системі Ірени (дружина Кевіна Варвіка. – В. К.), і вона що-небудь відчує, то для мене і це вже буде вважатися успіхом. Але якщо нам вдасться передати сигнал з однієї нервової системи в іншу – я вважатиму це великим досягненням» [5].

Тут виникає безліч питань як етико-морального, так і соціально-філософського, антропологічного змісту. Як буде почувати себе людина, органи якої замінені на «розумні протези»? Де розташовується межа, що відділяє людину від кіборга? Чи не стане візит до лікаря в майбутньому схожим на відвідування сервісної станції, з тією лише різницею, що замість автомобіля за гарантією буде ремонтуватися тіло? Чи зможемо ми керувати машинами одним рухом думки й нервовими імпульсами? Поки тут більше запитань, ніж відповідей, проте не можна сказати, що це коло проблем не розробляється зовсім. Кіборги, напівлюди-напівроботи, часто ставали героями фантастичних творів (голлівудські стрічки «Метрополіс», «Робокоп», «Термінатор», «Аватар» та ін.).

У теоретичному дискурсі (Ж. Делез, Ф. Гваттарі) як граничний випадок розглядається ситуація *шизосуб'єкта*, що виникає при розмиванні кордону між внутрішнім і зовнішнім, між «моїм» і «чужим». Цей стан можна розглядати як термінальну точку злиття тіла і техніки: «Я-почуття відділяється від власного тілесного образу, «моє тіло» не тільки перестає бути моїм, воно перестає бути органічною та психофізичною єдністю <...> Втрачається здатність відчувати межі власного тіла, омертвлюється відчуття шкіри, без якого неможливе почуття «Я», не існує межі, яка відділяє та зв'язує внутрішні події життя тіла із зовнішніми» [12, с. 28-29].

Поряд з алармістськими настроями в цьому питанні існує й прогресистський оптимізм. Так, наприклад, австралійський художник-акціоніст Стеларк з натхненням досліджує перспективи злиття людини й машини. На думку Стеларка, людське тіло підійшло до кордонів своїх можливостей, «пережило себе», а тому саме час зайнятися розробкою постеволуційних стратегій розвитку тіла, відкинувши зайву делікатність. Серед проектів Стеларка – пневматичний маніпулятор-протез «третя рука» і додаткове «третє вухо». Проекти MOVATAR і ParaSite інвертують звичайну схему взаємодії людини з кіберреальністю: у даному випадку безтілесна інформація (аватар або зображення з Інтернету) «приводить у дію» людське тіло. На думку Стеларка, його акції знаходяться в руслі традиції: людина завжди була одночасно зомбі (тобто її поведінка керувалася ззовні) та кіборгом (тобто широко застосовувала техніку у своїй діяльності).

Удосконалення людино-машинного інтерфейсу змушує нас по-новому поглянути на тіло і його функції. Жан Бодрійяр розглядає низку моделей тіла, ті «ідеальні типи тіла, <...> які виробляються і закарбовуються у системах, що змінюють одна одну»: труп – у медицині, звір – у релігії, робот – у системі політичної економії, манекен – у системі політичної економії знака [2, с. 215]. Сучасні соціальні практики формують нову модель – *тіло-інтерфейс*: тіло, яке є принципово змінюваним, варіативним, довільним, тіло як набір опцій. У свою чергу, сучасні інформаційні технології формують іншу модель – *тіло-аватар*: подібно до лаканівських мотивів, коли віддзеркалення у люстрі є первинним щодо тілесної самоідентичності, сьогодні «аватарка» – віртуальне тіло у кіберпросторі – починає домінувати у структурі особистої, в тому числі соматичної ідентичності. Відомий напіванекдотичний випадок (що є влучною ілюстрацією на перетині обох зазначених моделей), коли дівчина приходить до пластичного хірурга з проханням зробити її схожою на своє фото, відредаговане у «Фотошопі». Проведені британськими соціологами дослідження свідчать, що внаслідок поширення й популярності соціальних мереж у кіберпросторі люди стали значно ретельніше стежити за своєю зовнішністю. Очевидно, думка кібераудиторії стає важливішою за думку безпосереднього соціального оточення, і, отже, тіло-аватар стає більш значущим, ніж фізичне тіло й навіть сома.

*Висновки.* Проблема «нової тілесності» в аспекті розвитку комп'ютерних технологій є досить суперечливою. З одного боку, ми спостерігаємо зростаючу нерухомість, просторову закріпаченість людського тіла. З іншого – формується особлива моторика взаємодії з комп'ютером. Це дозволяє деяким дослідникам говорити про виникнення специфічних тілесних практик з далекосяжними наслідками. Ситуація в черговий раз інвертується, коли ми звертаємося до технології віртуальної реальності та її можливостей взаємодії з тілом користувача. Крім того, кіберреальність надає користувачеві унікальні можливості тілесної репрезентації в штучних світах, постаючи середовищем набуття унікального досвіду та сміливих експериментів зі свідомістю й тілом. Нова ситуація породжує нову концепцію тіла – «тіло як інтерфейс», що замінює тіло-дар Божий, перетворюючи Его на Аватар. Ендоколонізація людського тіла технічними пристроями, нові способи та рівні взаємодії між людьми, людьми і машинами можуть привести до шизоїзації суб'єкта, розщеплення «Я», його децентрації, втрати кордону внутрішнє / зовнішнє, моє / чуже, натуральне / штучне. З одного боку, існує небезпека, що «людина поступово втрачить свою вкоріненість у життєвому світі, зв'язок із базовою системою координат, що визначають її досвід» [8, с. 137]. З іншого боку, ми стоїмо перед початком нового захоплюючого акта у розвитку людського тіла, на порозі чергової спроби дослідити його можливості та межі.

ЛІТЕРАТУРА

1. Бердяев Н. А. Судьба России: Опыт по психологии войны и национальности / Н. А. Бердяев. – М.: Сов. писатель, 1990. – 347 с.
2. Бодрияр Ж. Символічний обмін і смерть / Жан Бодрияр ; [пер. з фр. Л. Кононович]. – Львів: Кальварія, 2004. – 376 с.
3. Браславский П. Компьютер – друг человека / П. Браславский // МАКС. – 1998. – № 1 (2). – С. 18-19.
4. Бродский И. Взгляд с карусели / Иосиф Бродский // Курьер ЮНЕСКО. – 1990. – № 8 (Август). – С. 31-36.
5. Варвик К. Я – робот: [электронный ресурс] / Кевин Варвик; [пер. с англ.] // Digital Life. – 2001. – № 2. – Режим доступа: <http://www.osp.ru/dl/2001/02/012.htm>.
6. Винер Н. Творец и робот. Обсуждение некоторых проблем, в которых кибернетика сталкивается с религией / Норберт Винер; [пер. с англ. М. Н. Аронэ и Р. А. Фесенко] – М.: Прогресс, 1966. – 104 с.
7. Голышко-Вольфсон Д. О соблазне, власти и киберпространстве / Д. Голышко-Вольфсон // Художественный журнал. – 1998. – № 19/20. – С. 80-82.
8. Жижек С. Киберпространство, или Невыносимая замкнутость бытия / Славој Жижек; [пер. с англ. Н. Цыркун] // Искусство кино. – 2000. – № 1. – С. 119-138.
9. Корабльова В. М. Віртуальна тілесність як зникнення поколінневої ідентичності / В. М. Корабльова // Корабльова В. М. Покоління в полі культури: множинність репрезентацій: [монографія]. – Х.: ХНУ імені В. Н. Каразіна, 2009. – С. 118-127.
10. Маклюэн М. Понимание медиа: внешние расширения человека / Маршалл Маклюэн; [пер. с англ. В. Николаева; закл. ст. М. Вавилова]. – М.: Кучково поле, 2007. – 464 с. – (Приложение к серии «Публикации Центра Фундаментальной Социологии»).
11. Орлов А. М. Электронная культура и ее технологический аспект в преддверии XXI века / А. М. Орлов // Техника кино и телевидения. – 1999. – № 6. – С. 4-8.
12. Подорога В. Феноменология тела. Введение в философскую антропологию: [материалы лекционных курсов 1992-1994 годов] / Валерий Подорога. – М.: Ad Marginem, 1995. – 339 с.
13. Савчук В. Конверсия искусства / Валерий Савчук. – СПб.: Петрополис, 2001. – 288 с.
14. Тарасенко В. В. Человек Кликающий: фрактальные метаморфозы: [электронный ресурс] / В. В. Тарасенко. – Режим доступа: [www.iph.ras.ru/~vtar/met.doc-10.10.2002](http://www.iph.ras.ru/~vtar/met.doc-10.10.2002).
15. Хоружий С. С. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности / С. С. Хоружий // Вопросы философии. – 1997. – № 6. – С. 53-68.
16. Coupland D. Microserfs / Douglas Coupland. – N.Y.: Harper Perennial, 1996. – 384 p.
17. Greenaway P. Kino gestern und morgen / Peter Greenaway // Lettre International. – 1998. – Nr. 37. – S. 85-89.

УДК130.2:394

Тесленко Ф. О.

Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна

**СМИСЛОТВОРЕННЯ У ПОВСЯКДЕННОСТІ: ВІД ТРАНСЦЕНДЕНТАЛЬНОГО ГОРИЗОНТУ ДО КОНЦЕПЦІЇ ПЕРФОРМАТИВНОГО СЕРЕДОВИЩА**

У статті аналізується сутність, функції смислу та смислотворення у модусі повсякденного існування людини. Обґрунтовується, що смисл існує як такий тільки у контексті певної практики, перформативного акту. Це дає змогу відійти від концепції абсолютно раціонального суб'єкту повсякденності та усвідомленого смислотворення, і аналізувати останнє як систему габітуальних практик та стратегій.

**Ключові слова:** трансцендентальний горизонт, історичність, фактичність, габітус, поле, стратегія.