

RUSSIANS' PRESENTATION OF THE SELF-EMPLOYED

SOLOVYEVA Juliya Nikolaevna

graduate student Graduate School of International Studies and Diplomacy
Pacific National University
Khabarovsk, Russia

The article discusses the consequences of the 2020 coronavirus pandemic for the labor market, the issue of legalizing self-employment, the problem of protecting the social rights of self-employed citizens, and also provides a general picture of Russians' perception of who the self-employed are, based on the results of a ARCPOR survey in 2021.

Key words: pandemic of 2020, labor market, legalization of self-employment, social rights of self-employed citizens, Russians' perception of self-employed.

ФЕЙК: ИДЕНТИЧНОСТЬ ЛИЧНОСТИ В РАМКАХ СЕТЕВОЙ КУЛЬТУРЫ ИЛИ ИГРОВАЯ МИСТИФИКАЦИЯ?

ЧЕРНЫШЕВА Анна Владимировна

кандидат философских наук, доцент

РАДОМЫСЛЬСКИЙ Матвей Сергеевич

студент

ФГБОУ ВО «Московский государственный технический университет им. Н.Э. Баумана»
г. Москва, Россия

В статье исследуются вопросы становления фейка в контексте взаимовлияния сетевой идентичности личности и анонимной культуры сети как ретранслятора специфики развития личности в цифровой среде, а также выявляются непосредственные причины такого становления и вскрывается специфика трансформации идентичности, сопряженная с ними.

Ключевые слова: сетевая идентичность, фейк, самоидентичность, игровая мистификация, личность, сетевая культура, анонимность, цифровая среда, симулякр.

Приступая к исследованию феномена игровой мистификации в сетевом пространстве, необходимо обратиться к понятию «фейк», которое можно представить, в качестве действующего субъекта публичного дискурса, не обладающего подлинной значимостью достаточной компетентностью и ответственностью. Сам же фейк подразумевает устойчивую дихотомию предполагаемых подлинностей: истинной (сверх-субъект/ говорящий посредством подставного носителя роли); ложной (физический фейк, персонаж). Важно понимать, что условия мистификации диктуют ее участникам принятие ложного автора истинным, а истинного – лишь предполагаемым. Фейк исчезает только в том случае, если действующий субъект говорит от своего лица или же в качестве реального актора.

Совокупность фейков – осуществляющих

свою деятельность на наиболее популярных сетевых ресурсах – есть некоторое доступное обыденному осмыслению социальное единство, а динамический комплекс процессов с ними сопряженный (лайки, репосты и т. д.) можно охарактеризовать как социально легитимное восприятие, обуславливающее конкретные социальные действия индивидов [4, с. 23-24]. Так, с учетом соответствующей сетевой специфики, можно говорить о них как об инновации, внедрении новых технологий и как следствие, здесь прослеживается четкая взаимосвязь с симулякрами, которые, в сущности, представляют составную часть общего социального механизма фейка. Естественно, что рассмотрение симулякров для анализа игровой мистификации в сети следует проводить в контексте динамики процессов цифрового фейка. Поскольку мистифи-

кация включает в себе динамику, последовательное движение и развитие, следовательно, вполне вероятно соотношение симулякров с процессами фейка, где симулякры выступают как совокупность элементов структуры сетевой идентичности.

Возвращаясь к симулякрам, следует отметить, что такие символы производятся как неосознанно возникающие объекты, «заточенные» на удовлетворение потребностей. Сам симулякр можно рассматривать не только как ложное подобие, но и как заменитель чего-либо. В ходе своего развития он становится ретранслятором экзистенции предмета, который он обозначает; затем в нем внешне нивелируются наиболее значимые составляющие и свойства предмета и, наконец, маскируется отсутствие реальности, что обуславливает полное уничтожение всякой взаимной связи с ней, а значит и непосредственно с предметом. Поэтому симулякр как обозначающее обретает свое подлинное значение, поскольку взаимный круговорот информации между обозначающим и реальностью, прекращается. Не менее важным для процесса симуляции в обществе постмодерна является контроль временной составляющей экзистенции предмета, поскольку данная характеристика социального самовоспроизводства личности предоставляет возможность сохранить подлинность и достоверность смысла. Симулякр же приобретает статус абстрактного принципа всего существующего, а реальность скорее становится исключением. Иллюзия и мистификация сопротивляются ее объективности, соразмерно тому, как она это делает. Причем «чрезвычайные явления», которые обладают достаточным потенциалом для эффективного реформирования реальности социальных практик, а значит и идентичности личности, становятся имманентными свойствами действительности [3, с. 2701]. Так, симулякр как некоторый факт сетевого пространства, отражая содержательную сторону фейка, несущего в себе устойчивую дихотомию, представляет собой как место аккумуляции социальной динамики, так и участника отношений с идентичностью в качестве катализатора или ингибитора в зависимости от прису-

щей ей в контексте среды специфики. Таким образом, мы постепенно подступаем к анализу феномена симулякр-идентичности как проводника игровой мистификации, которая, собственно, и составляет практическую сторону комплекса процессов фейка.

Не имеющая реальных оснований симулякр-идентичность зачастую имеет большой ряд расхождений с экзистенцией индивида, однако при усилении доли вовлеченности в сетевое пространство симулякр-идентичность реформируется в наиболее общую форму личностной репрезентации. В то же время интенсивное постоянство социокультурной динамики вынуждает индивида адаптироваться к изменениям, происходящим в окружающей его среде, что, в свою очередь, приводит к реконструкции существующей идентичности личности, другими словами, к состоянию постоянного поиска самотождественности в рамках социокультурных практик. В свою очередь, такой поиск преобразует как духовную, так и физическую идентичность. [7, с. 89]. Так, перенося приведенные выше суждения на контекст рассматриваемой нами сетевой сферы как области существования фейка, следует отметить, что симулякр-идентичность можно рассматривать в качестве основы игровой мистификация на просторах сети. Поэтому теперь перед нами стоит задача отразить ее реальные проявления, в которых она непосредственным образом выражается.

Выделяя чаты как одну из наиболее распространенных сред для существования и реализации игровой мистификации, можно констатировать их некоторую специфику. Состоит она в том, что любой пользователь может вступить в беседу, но в то же время он теряет всякую привычную возможность узнать, кто из собеседников и в какой степени соотносится с созданным ими образами. Определенной темы разговора чаще всего нет, так как беседа раздроблена на ряд несвязанных фрагментов, не имеющих логического и последовательного единства элементов. Наглядность приобщения к кругу социальных отношений тем более притягательна, чем более она иллюзорна, в смысле своей простоты и частого отсутствия какого бы то ни было ограничения на затраты интеллектуальных усилий; более

того социальные сети зачастую демократичны до такой степени, что ни коим образом не лимитируют порог вхождения в них для пользователей: по возрасту; по полу; по образованию; по интересам.

В сетевом пространстве нет места подлинным личностям, хотя бы потому что вследствие вольной самопрезентации оно реформирует часть черт индивида, давая ему возможность раскрыть сущность своего «подсознания» и видоизменить реальную идентичность. Тем самым удовлетворяется социальная потребность людей в интеграции, происходит становление специфического коллектива без острых углов [10, с. 38]. Таким образом, игровая мистификация есть уникальная динамика идентичности фейка, обусловленного анонимной культурой сети. Поэтому, исходя из вышесказанного, мы должны проанализировать эту форму идентичности, чтобы впоследствии уже непосредственно выйти на причины трансформации мистификации в цельную и устойчивую идентичность.

Всякий тезис относительно «Я» принадлежит системе символов или определенному дискурсу, интегрирующему иерархию власти и знания. Вследствие недостаточного с ним соприкосновения мы можем обладать лишь абстрактным знанием о форме дискурса. В свою очередь, она как внешнее представление предъясвляет социальный ценз к первому лицу субъекта. Естественно, что в нашем случае, то есть в контексте сети, «Я» является лишь одной из составляющих дискурса, несмотря на то что приобретает статус автора [11, с. 18]. Несмотря на это, «Я» играет крайне важную роль в контексте формирования идентичности, опять же в приведенной работе предполагается почти полная его редукция до самотождественности. А она, собственно, во многом и определяет идентичность как темпоральная и экзистенциальная характеристика.

Нет ничего удивительного в том, что одной из технологий, потенциально несущей в себе огромные риски, будет дипфейк, конструируемый искусственным интеллектом. Опасность, материальный ущерб от которого и выгода для злоумышленников совершенно расходятся с малыми затратами на его про-

изводство. Поскольку дипфейки крайне трудно распознать, то своевременное наложение ограничений на их распространение на просторах сети невозможно. Отчасти будущее контроля над фейками, дипфейками и фейковыми аккаунтами в Интернете уже лежит в сфере использования возможностей искусственного интеллекта. Однако на сегодняшний день основной контроль возложен на потребителя контента [6, с. 98]. И здесь важно сразу отметить то, что фейк и фейковый аккаунт не есть суть одно и то же, и, хотя до этого на протяжении работы под первым подразумевалось исключительно второе, все-таки считаем необходимым дать этот небольшой комментарий во избежание возможной путаницы. Теперь и далее для краткости фейк будет также приравнен к фейковому аккаунту с семантической точки зрения, так как именно фейк является общепотребительным, обыденным для нас термином, тогда как фейковый аккаунт, на наш взгляд, нужен в большей степени для различения понятий, чем для указания дополнительного смысла.

Возвращаясь к проблеме идентичности, подчеркнем, что, основополагающей способностью личности являются рассказы о себе, приписывающие автору определенные черты – нарративы. Дискурс сетевого пространства демонстрирует двойственность идентичности, сближение реальной и сетевой идентичности. Основа сетевой идентичности – исключительно конструируемый процесс. Нарратив в совокупности с медийной саморепрезентацией предоставляет способности по влиянию на впечатления о самом себе. Так, подводя некоторый промежуточный итог вышесказанному, можно констатировать такие свойства феномена сетевой идентичности как: нарративность; неустойчивость; альтернативность; изменчивость; непредсказуемость их последующих трансформаций; разрыв с реальным социальным пространством.

Таким образом, различные формы реальной и виртуальной саморепрезентации и социальных практик, реализуемых в рамках киберсреды, реконструируют модели поведения, идентификационные процессы, куль-

турно-символические коды, которые в свою очередь определяют сущность индивида. Социальные сети в условиях сетевого пространства характеризуются потенциалом автономной динамики, а также служат пристанищем альтернативных типов социальности и субъектности. Традиционные, институционализированные формы социальных практик утрачивают свое лидерство в сравнении с новыми, прогрессивными и зачастую экспериментальными формами консолидации индивидов, с помощью которых они конструируют собственную идентичность на стыке подлинной реальности и ее цифрового аналога [8, с. 80-81].

И здесь кроется основа формирования новой сетевой идентичности посредством трансформации игровой мистификации. Ведь именно игровая мистификация как форма адаптации реальной идентичности позволяет предварить сетевую идентичность, в которой фейк – это способ присваивания иных социальных ролей и проигрыш сценариев, с ними связанных, и, что особенно важно, недоступных индивиду в офлайне, по этой причине такого рода присвоение может являться значимым социализирующим фактором [5, с. 227]. И здесь существует разница между трансформацией реальной и симулякр-идентичностью, которой следует для большей наглядности дать соответствующую иллюстрацию. Так, базовое конструирование социально-средового опыта происходит в контексте социализации, когда наиболее близкое окружение родственники, например, воцерковлены (вне зависимости от вероисповедания), и принимают непосредственное участие в религиозной деятельности, то есть посещают службы, соблюдают посты и т. д. В свою очередь, рядом сосуществует социально-стратегический опыт, строящийся на понимании социального капитала состояния в конфессиональном круге, для последующего получения экономических, властных, социальных ресурсов и благ. А значит религиозность в данном примере выступает социальным капиталом человеческого развития, где реализация сетевой сферы лишь задает ее новые тренды, обеспечивает дополнительными знаками и символами, что становится

основополагающим условием для становления иррациональной составляющей как личности, так и социума в целом. Так, виртуальная религиозная идентичность представляет собой катализатор для актуализации и переосмысления предшествующих социальных смыслов в новой форме [1, с. 23]. Однако, когда речь заходит о фейке социально-средовой опыт воплощается посредством игровой мистификации, транслируемой посредством симулякр-идентичности, которая, собственно, и становится основой сетевой идентичности. Помимо всего прочего пользователь сети становится центральным узлом связи для целого ряда цифровых идентификаторов – IP-адресов; цифровых подписей; логинов и паролей множества различных аккаунтов, и т. д. Эти технологии сводят вместе различные элементарные составляющие личности в сети к некоторому единству, что приводит к тому, что отдельный индивид становится более открытым для распознавания личности и уязвимым для ее контроля. [9, с. 21].

Таким образом, основополагающими причинами трансформации игровой мистификации в новую форму сетевой идентичности и ряда сложностей с ней сопряженных, являются следующие. Во-первых, видоизменение ряда оснований идентичности в рамках расширяющегося витального пространства. Потеря их стабильности и появление новых, становящихся причиной отрицательных форм идентичности, и соответствующее им социальное самочувствие личности. Это свойства переходного общества, специфика которого есть высокая степень динамичности и неустойчивости социальной структуры, а также крайне высокая социальная мобильность теперь переносятся на цифровое пространство. Способность к движению в сетевом пространстве не есть только структурный элемент, составляющий цифровую жизнь пользователя. Ее обратная сторона состоит в обеспечении постоянной индивидуальной мобильности в границах различных социальных групп. В конечном итоге, границы социальных групп приобретают соответствующую динамику, что транслируется на их идентичность и изменяет идентификацию в контексте присвоения ей некоторой

непрерывности. Во-вторых, конструирование идентичности обусловлено расширением жизненного пространства человека в постиндустриальном социуме, следствием чего является синтез реального и сетевого пространства. Информационный социум порождает новую социальность, можно сказать ее онлайн тип, суть которого овеществляется в иллюзорной активности, что обуславливает специфику деятельности. Нецеленаправленная и хаотичная, она подталкивает индивида к социально-групповой мобильности. В-третьих, нарушение процесса идентификации является производным следствием тотального снижения уровня социальной солидарности в большей части структурных элементов социальной организации. По этой причине происходит упадок разного рода идентичностей. Так, реконструкция процесса идентификации характеризует кризис переходных видов идентичности и способствуют появлению принципиально других видов, с совершенно иной качественной спецификой [2, с. 109-110].

Таким образом, исходя из вышесказанного, мы можем говорить о том, что, фейк, как некоторая социальная категория идентичности, во многом подводит нас к его пониманию как следствия промежуточного характера сетевого пространства, происходящего из его относительно краткосрочного существования и общей динамики, присущей сети. Поэтому сам процесс идентификации в сети зачастую склонен к негативным тенденциям относительно своего развития, что в тоже время и характеризует фейк.

Так, основа фейка – симулякр идентичности, предлагающая игровую мистификацию как достаточный способ саморепрезентации индивида. Приобретая инструментарий для процесса идентификации на пути становле-

ния цельной сетевой идентичности, управление процессом представления о себе, протекающим из игровой мистификации, само по себе достаточно деструктивно хотя бы в том контексте, что позволяет с легкостью ломать границы социальных групп для последующего перехода индивида из одной в другую. Что, собственно, транслирует нам идею снижения уровня солидарности в сети, а это, в свою очередь, способствует воспроизведению специфики фейка и его распространению. Анонимность становится нормой. А люди склонны к приобщению к формам сетевой социальности по причине легкости вхождения в эту сферу и ее актуальности. Это можно объяснить в том числе и на примере исследования, проведенного ФОМ, где 75% из опрошенных от 18 до 30 лет предпочитает узнавать новости из интернета [12], что лишний раз показывает массовость приобщения людей к сети, дальнейшая их активность в ее рамках остается лишь вопросом времени, проведенного в интернете, в том числе и за чтением новостей.

Собственно, фейк помимо прочего упрощает саморепрезентацию, а значит лишний раз способствует доведению «Я» до той степени социально упрощенного конструкта, когда идентификация приобретает настолько расплывчатый характер, что приводит к слому границ и бесконтрольному перемещению индивида между социальными группами. Таким образом, проблема фейка заключена главным образом в упрощении саморепрезентации и разрушении солидарности, которая служит общественной консолидации и выработке ценностей. Исходя из этого, можно говорить лишь о необходимости дальнейшего последовательного и комплексного исследования фейка и его влияния на социальные структуры.

ЛИТЕРАТУРА

1. Ардашев Р.Г. Религиозность виртуального пространства в пандемическом обществе: особенности сознания // Социология. – 2021. – № 4. – С. 20-26.
2. Думнова Э.М. Механизмы формирования идентичности в транзитивном обществе // Идеи и идеалы. – 2015. – № 2. – С. 104-111.
3. Ерохин В.С. Симулякрзация практик персональной идентификации // Манускрипт. – 2021. – № 12. – С. 2700-2703.
4. Золян С.Т. «Фейки» – люди или тексты? Материалы круглого стола // Общество. Коммуникация. Образование. – 2021. – № 2. – С. 7-32.

5. Кавеева А.Д. Искусственные профили «ВКонтакте» и их влияние на социальную сеть пользователей // ЖССА. – 2018. – №2. – С. 214-231.
6. Красовская Н.Р. К вопросу о контроле фейков, дипфейков, фейковых аккаунтов в интернете // Вестник Удмуртского университета. Социология. Политология. Международные отношения. – 2021. – № 1. – С. 96-99.
7. Максименко И.В. Информационная культура: персональный бренд в контексте формирования личностной идентичности // Общество. Среда. Развитие (Terra Humana). – 2018. – № 1(46). – С. 88-92.
8. Мамедова Н.М. Человек в эпоху цифровизации: на грани реального и виртуального // Век глобализации. – 2021. – № 3. – С. 74-85.
9. Труфанова Е.О. Приватное и публичное в цифровом пространстве: размывание границ // Galactica Media: Journal of Media Studies. – 2021. – № 1. – С. 14-38.
10. Челомбица М.П. Виртуальная реальность как проявление одной из основных форм эскапизма в молодежной среде // Архивариус. – 2022. – № 1(64). – С. 36-39.
11. Шевцов К.П. Структура сетевого я: самоскрытие и саморазоблачение // Вестник РХГА. – 2021. – № 1. – С. 11-19.
12. Fom.ru. – URL: <https://fom.ru/SMI-i-internet/14705> (дата обращения 19.05.2022).

FAKE: IDENTITY OF A PERSON WITHIN THE NETWORK CULTURE OR A GAME HOAX?

CHERNYSHEVA Anna Vladimirovna

Candidate of Philosophical Sciences, Associate Professor

RADOMYSL'SKYI Matvei Sergeevich

student

Bauman Moscow State Technical University

Moscow, Russia

In the article, the author explores the issues of the formation of a fake in the context of the mutual influence of the network identity of the individual and the anonymous culture of the network as a repeater of the specifics of personality development in the digital environment, and also identifies the immediate causes of such formation and reveals the specifics of the transformation of identity associated with it.

Key words: network identity, fake, self-identity, game mystification, personality, network culture, anonymity, digital environment, simulacrum.