

УДК 008 + 159.923.2 + 316.61
DOI: 10.17223/22220836/39/13

А.Ю. Чукуров

ДИГИТАЛЬНАЯ ТЕЛЕСНОСТЬ В КОНТЕКСТЕ ПОПУЛЯРНОЙ КУЛЬТУРЫ

Статья посвящена анализу феномена цифровой телесности в контексте популярной культуры. Актуальность обусловлена очевидной недостаточностью традиционной морфологии телесности, предполагающей наличие физического и социального тела, а также трансформацией коммуникативных стратегий, находящихся под сильным влиянием виртуального мира. Цель работы – проанализировать само явление MMORPG, особенностей социальной коммуникации и специфики самоидентификации в виртуальном пространстве. Жанр MMORPG не просто предоставляет свободу самоидентификации, но формирует новые коммуникативные стратегии, влияющие на сферу коммуникации в целом.

Ключевые слова: цифровое тело, телесность, многопользовательские онлайн-игры (MMORPG), миноритарные культуры.

Проблема морфологии телесности в последнее время неожиданно обрела особую актуальность. Сама по себе тема вовсе не нова и многие исследователи на протяжении XX столетия неоднократно анализировали как саму морфологию телесности, так и разнообразные механизмы взаимодействия тела и внешней среды. Это и «тело без органов» А. Арто [1], и труды М. Фуко [2], и четыре варианта тела Ж. Бодрийера [3]. Телесность в том или ином аспекте рассматривалась и в трудах российских исследователей А.Ф. Лосева [4] и В.А. Подороги [5]. В последние годы появляются также довольно интересные анализы феномена телесности в исполнении И.М. Быховской [6], которая выделила аспект культурного тела, Л.В. Жарова [7], В.Л. Круткина [8] и др. Практически все исследователи – как указанные выше, так и не вошедшие в наш краткий перечень – в той или иной степени продолжают идеи М. Мосса [9], развивая его взгляды на телесность, как сущность, крайне зависимую от социального окружения [10].

Однако сегодня традиционной классификации, предполагающей наличие физического и социального тела, оказывается недостаточно. Не спасает ситуацию и выделение культурного тела. Причина в том, что информационное общество формирует новый тип телесности – цифровую, которая добавляется к социальной, физической, и при желании, культурной.

Современные зарубежные исследования, связанные с цифровым телом и проблемами интеракции в виртуальном мире, носят, как правило, прикладной характер и в большей степени делают акцент именно на коммуникации, а не телесности как таковой. Так, Н. Даченоу, Э. Никелл и Р.Дж. Мур [11] весьма продуктивно занимались исследованием коммуникационных стратегий вселенной MMORPG «Звездные войны». Аналогичную проблему решали М. Гриффитс, М. Дэвис и Д. Чапелл [12], которые одними из первых указали, что именно возможность коммуникации в MMORPG является наиболее привлекательной для пользователей. В. Чен и Г. Дач [13] пошли дальше и обра-

тились к анализу влияния на пользователя самого процесса погружения в виртуальную реальность, т.е. вплотную приблизились к проблеме функционирования самого дигитального тела.

Если мы говорим о появлении нового типа телесности, принципиально меняющего всю морфологию феномена, значит автоматически поднимаем и другую проблему, имплицитно присутствующую в феномене телесности – механизмы самоидентификации. Именно поэтому цель нашей работы – проанализировать само явление MMORPG, особенности социальной коммуникации, которые влияют на процесс самоидентификации.

Прежде чем мы ответим на вопрос, как именно трансформируется механизм самоидентификации в информационном обществе в связи с появлением дигитального тела, необходимо указать на еще одну тенденцию XXI в., которая, хотя это и может показаться парадоксом, напрямую связана с новой концепцией телесности. Речь о расцвете субкультурного движения. В свое время Э. Тоффлер писал: «Сегодня сокрушительные удары супериндустриальной революции буквально раскалывают общество. У нас увеличивается число этих социальных анклавов, групп и мини-культур почти так же, как число моделей автомобиля. Те же самые дестандартизирующие силы, которые создают больший индивидуальный выбор продуктов и произведений культуры, дестандартизируют и наши социальные структуры» [14. С. 311]. Э. Тоффлер далее писал, что мы живем в эпоху «субкультурного взрыва». Он также указывал, что личность так или иначе находится под влиянием этих субкультур, что определяет весь процесс самоидентификации [14]. Интересно, что анализируя проблему трансформации ценностей современной культуры в контексте кризиса классического рационализма, исследователи Л.А. Коробейникова и А.-К.И. Забулионите также обращаются к опыту Э. Тоффлера, указывая на его тезис об искусстве расчленения целого на части в современной цивилизации. Анализируя неклассический либерализм, они указывают, что «функционировавшая до сих пор картина мира... утверждавшая разумность бытия и абсолютность мышления индивида, начинает распадаться...» [15].

Несмотря на всю прозорливость заключения, Э. Тоффлер не учитывал дополнительные возможности, которые предоставляет информационное общество развитию субкультурного движения. Между тем уже сегодня можно однозначно утверждать, что в среднесрочной перспективе роль и значение миноритарных субкультурных движений будет возрастать. Мы будем наблюдать, и уже наблюдаем, процесс, когда субкультурные движения не просто будут массово выходить на авансцену культурной жизни, но все более громко заявлять о своих правах на определение культурного мейнстрима. Так каким же образом появление дигитальной телесности стимулирует рост субкультурного движения?

В свое время Д. Михель пытался представить некую, самую общую, историческую эволюцию создания дигитального тела: «Во-первых, *тела-данные*, которые культивировались методами бюрократической регистрации и статистики эпохи модерна. Во-вторых, *тела-сообщения*, которые были сфабрикованы технологиями эпохи первых персональных компьютеров и существовали в сфере электронной почты и интернетовских чатов. В-третьих, *тела-эмуляции*, созданные посредством видеотелефонов и двумерных компьютерных интерфейсов, сделавших компьютер средством оперативного об-

щения. В-четвертых, *тела-интерфейсы*, представляющие собой некие телесно-компьютерные амальгамы и созданные посредством симуляторов виртуальной реальности и специального телекоммуникационного оборудования» [16]. Д. Михель указывал, что именно тела-интерфейсы определяют максимальное вовлечение феномена телесности в цифровое пространство. При этом он обращал внимание на потенциальную дезинтеграцию физического тела, разрушение восприятия, «раздвоение» [Там же]. «Хронология» и типология крайне не однозначны, но они вполне имеют право на существование: сегодня у нас нет ни достойного определения самой дигитальной телесности, ни анализа ее исторического становления, поскольку это современный нам феномен, а подобные феномены всегда трудно анализировать без возможности их оценки с исторической дистанции. Как бы то ни было, мы определяем для себя дигитальную телесность как высоко эстетизированную телесность, искусственно и сознательно созданную с целью ее дальнейшей трансляции в виртуальный мир; формально оторванную от физических ощущений и физического тела как такового, но активно с ним взаимодействующую. Дигитальная телесность воздействует на головной мозг и определяет психофизиологическое состояние создателя, при этом приближает последнего к бессмертию, будучи способна, в отличие от социального тела, пережить смерть физического тела.

Поскольку механизм формирования телесности напрямую связан с процессом самоидентификации, т.е. соотнесения себя с определенной группой, человеком, опытом или образом, то и дигитальная телесность формируется по тем же принципам. При этом виртуальный мир предлагает широчайший спектр субкультурных сообществ, а значит, и дигитальная телесность в ходе своего формирования или дальнейшего переконструирования также может обретать самые невероятные формы. И колоссальную роль в этом процессе сегодня играет популярная культура.

Многопользовательские игры и новое коммуникационное пространство

В эпоху трансмодерна на смену фордистским «массам» приходит идея «множеств», и информационная культура с ее дигитальным телом подтверждает этот тезис как ничто другое. Разумеется, с дигитальной телесностью мы встречаемся, едва попадая в социальные сети. Мы создаем свой аккаунт, придумывая логин и пароль, – и здесь уже можем сочинить любое имя. Подбираем себе аватар – нашу визуальную репрезентацию в виртуальной реальности. А дальше – и с этим имели дело все, кто создавал себе аккаунты в социальных сетях Facebook, Одноклассники, ВКонтакте и пр., – ищем и подписываемся на те или иные группы. И здесь мы сталкиваемся с удивительным парадоксом – далеко не всегда эти группы соответствуют нашим истинным интересам. Очень часто подбор групп в большей степени является презентацией того, какими мы ходим казаться. Дигитальное тело подчас вообще не соотносится с нашей физической или социальной телесностью: другое имя, иная сфера интересов, а подчас и иная гендерная принадлежность.

Уже на этом, надо сказать, весьма примитивном уровне создания «виртуальной саморепрезентации» мы имеем дело с феноменом эстетизации дигитальной телесности. Физическая телесность может быть улучшена путем

сложных и дорогостоящих операций или долгих и изматывающих тренировок в спортивном зале. Социальная телесность напрямую зависит от телесности физической, а потому может быть сама по себе скорректирована в лишь незначительной степени. А вот дигитальная телесность – абсолютный простор для воображения. Мы можем быть теми, кем хотим быть. И подбор псевдонима, и долгий выбор аватара – будь то наилучшая отретушированная фотография или красивая картинка, не имеющая к автору никакого отношения, – это процесс эстетический. Мы даем сигнал миру – вот мы какие. Это красивая или оригинальная карнавальная маска. И подбор групп – это та же эстетизация себя: мы хотим казаться умнее, сложнее, глубже, а потому подписываемся на интеллектуально-философские и литературные группы; хотим показать, какой у нас прекрасный вкус, – и подписываемся на группы, связанные с искусством и дизайном, и т.д. Редкий пользователь социальных сетей не ловил себя на подобном «лукавстве».

И в данном случае смерть физического тела вовсе не прекращает существование вашего эстетизированного дигитального тела – подобных «мертвых» страниц бесконечное множество в социальных сетях.

Однако в наибольшей степени дигитальная телесность проявляется в более сложных виртуальных проектах. Для понимания дальнейшего текста имеет смысл вспомнить следующее определение: «Специфика статуса ВР (*ВР – виртуальная реальность*) определяется различием между имитацией и симуляцией: ВР не имитирует реальность, но симулирует ее с помощью сходства» [17]. Иными словами, в дальнейшем речь пойдет именно о создании параллельных реальностей, а не имитации существующей. Мы не будем останавливаться на технологиях, включающих специальные очки виртуальной реальности, поскольку, как показывает практика сегодняшнего дня, пока это находится в большей степени на уровне «аттракциона», не охватывает широкие слои населения и мало влияет на трансформацию механизма самоидентификации.

Хотелось бы остановиться на том, что уже сегодня подчиняет себе миллионы пользователей и где есть возможность создавать самые разнообразные дигитальные тела, вступать в коммуникацию с другими и проживать в полном смысле слова параллельную жизнь. Речь о многопользовательских компьютерных играх. Существуют хотя и сложноорганизованные, но все же совершенно понятные варианты симуляции действительности. Например, это *The Sims*, *Second Life*, *IMVU*, *Life Quest 2: Metropoville* и пр. Реальность этих игр вполне соответствует привычной реальности, хотя и имеет специфические характеристики. Эти и подобные им игры являют собой уникальный феномен, предоставляющий человеку возможность прожить реальную жизнь заново. Пользователь живет в обычных современных городах, покупает, продает, ходит в рестораны, меняет гардероб, заводит романы и т.д. Многие спорят о том, какая игра популярнее – *The Sims* или *Second Life*, но принцип их внутренней организации практически идентичен. Однако *The Sims* прошел сложную эволюцию и долгое время существовал исключительно как однопользовательский проект, каковым и обрел популярность. Игра стартовала в 2000 г., но продолжения и дополнения продолжают выходить. На 2010-е гг. было продано более 125 млн копий. Создатели попытались ввести эту игру в многопользовательский проект, но затея провалилась.

По этой причине Second life для нашего исследования гораздо более интересный проект. Перед нами игра, которая изначально задумывалась и создавалась именно как многопользовательский проект, причем с функциями социальной сети, в чем ее уникальность. Подчас это даже игрой назвать сложно – создатели предоставили пользователям новый мир, где нет сюжетных заданий, «прокачки» и всех прочих традиционных элементов ролевой игры. Пользователь здесь не играет, а живет: создает скульптуры или картины, изготавливает товар на продажу, общается, путешествует, слушает музыку и т.д. Здесь заводят друзей, влюбляются, ходят в рестораны и клубы. Здесь вполне можно зарабатывать. По сути, делать все то, что и в привычном нам мире, но так, как хочет сам человек. Second Life превратился в некий «чистовик» реальной жизни, место, где без помарок и ошибок ты можешь создать нужную тебе жизнь. Сегодня это около 20 млн оригинальных аккаунтов. То есть 20 млн человек решили не просто погрузиться в мир увлекательной игры, – здесь нет, как мы указали выше, традиционных для данного жанра сюжетных ходов, – а «проживать» ту жизнь, которой по тем или иным причинам оказались лишены в реальном мире.

Однако помимо симуляции реальной жизни мир компьютерных игр предлагает проживание абсолютно альтернативной жизни в фантастических мирах. Самые популярные на сегодняшний день – это Lineage, World of Warcraft и the Elder Scrolls-online. Не останавливаясь подробно на всех, упомянем лишь, что суммарное количество аккаунтов даже этих трех игр – 39,5 млн активно играющих, а оригинальных, но «пассивных» аккаунтов еще больше.

Игровая вселенная – это не просто проживание альтернативной жизни, это еще и активная коммуникация. В MMORPG завязываются знакомства, создаются коллективы, возникает дружба. И разрабатывается свой язык, подчас совершенно непонятный людям, далеким от этого мира. Вот несколько примеров, взятых из групп в социальных сетях и форумов, посвященных двум играм – World of Warcraft и the Elder Scrolls-online (ниже приводятся дословные цитаты с различных игровых форумов с сохранением грамматики и стилистики):

«Убить там мобов нереально (мелкий я), то ли баг, то ли что: сперва было 2 моба, после убийства вылез главарь. Из-за пинга (скакнул до 1к) сдох на 20% от его хп – теперь их там стало 3.

Мастерские вшиты падают за выполнение крафтовых дейликов максимального уровня, либо покупаются в гильдсторах. Можно ли купить в гильдсторе сами сундуки – увы, не помню.

Дефолтные фреймы и Grid. Только он. Забудь еще про всякие хилботы и Вуду

Кто лучше в тиму 2х2 фросту?

Рог, шп, дц, энх, ретрик».

Предельно краткий перечень вышеприведенных примеров указывает на формирование и даже полноценное функционирование параллельной языковой системы, построенной не только на специфической лексике, которую можно было бы маркировать как «профессиональную», но также на жаргонизмах, калькировании английских терминов и, – а это представляется главным, – на постоянных сокращениях. Любая языковая система стремится к

экономии средств, внедряемые же MMORPG языковые нормы ускоряют и делают неизбежным этот процесс: мы уже приводили официальные данные по количеству подписчиков по ряду игр и не будем повторяться, потому в данном контексте лишь подчеркнем – многомиллионная армия пользователей естественным образом транслирует эти языковые нормы из мира виртуального в мир реальный, что не может не сказаться на всей коммуникационной системе.

Данные игры выступают и в качестве компенсации, и формы эскапизма, и формы релаксации, и социальной сети. Что будет определять специфику коммуникации в подобных проектах? Прежде всего, необходимо отметить схожесть всех такого рода игр. Под взаимодействие игроков отведена специальная панель с общим чатом, где и происходит основная переписка. Здесь также выдаются сообщения об «общееигровых» событиях, таких как крупные ярмарки, розыгрыши и праздничные распродажи с указанием мест (городов или иных значимых пунктов), где все это будет происходить. Помимо общеигрового чата, существуют так называемые гильдейские чаты, т.е. чаты для общения только между членами внутри игровой организации. Разумеется, есть и голосовое общение – специальная гарнитура очень часто является обязательной для успешного коммуницирования, поскольку нередки случаи, когда возникает необходимость быстрой реакции и нет времени набирать сообщения. Однако есть и некоторые специфические особенности той или иной игры, задающие формат общения. Так, в частности, в приведенном нами примере с такими монстрами игровой индустрии, как *The Elder Scrolls on-line* и *World of Warcraft*, имеются существенные отличия в технической организации. *The Elder Scrolls on-line* предоставляет игрокам два сервера – североамериканский (США) и европейский (Германия) для входа в игру и дальнейшей в ней «жизни» персонажа. Иными словами, твой выбор определяется в большей степени местом дислокации твоего физического тела, поскольку зайти в игру и оказаться в «пустыне» никому не хочется. В таком случае твоя коммуникация будет ограничиваться только чередованием сна и бодрствования, и ты можешь общаться с представителем любой страны, который «не спит» в это же время суток. Совершенно иная ситуация с *World of Warcraft*, где с 2004 г. существуют десятки серверов, разбросанных по миру, включая Россию и страны Азиатско-Тихоокеанского региона. Здесь общение «сепаратизировано», и, оказавшись изначально на малонаселенном сервере, ты ограничен в коммуникации, а переход с сервера на сервер платный.

Широчайший спектр MMORPG предоставляет бесконечное количество возможностей проживания «альтернативной реальности». Совершенно очевидно, что именно информационное общество и дигитальное тело невероятным образом активизировали рост субкультурных движений, поскольку каждое «игровое» пространство дает нам не одну «игровую» культуру», а множество внутриигровых сообществ со своей иерархией, системой ценностей, символикой и правилами коммуникации.

Формирование субкультур и самоидентичность

«Субкультура – особая сфера культуры; целостное образование внутри господствующей культуры, отличающееся собственным ценностным строем, обычаями, нормами» – так определяют понятие «субкультура» коллектив авторов кафедры теории и истории культуры РГПУ им. А.И. Герцена [18. С. 347].

Сегодня принципы формирования субкультурных движений несколько изменились. А точнее, появились новые механизмы их формирования, характерные для информационного общества. Как мы писали в самом начале, Э. Тоффлер указывал на неизбежный взрыв субкультурного движения, но не в полной мере учитывал специфику информационной цивилизации, которая задаст ускорение этому процессу.

Пространство MMORPG предоставляет человеку широчайшие возможности самоидентификации и жизни дигитального тела. При этом внутренняя социальная структура виртуальных сообществ во многом близка вполне традиционной и привычной социальной структуре, именно поэтому мы говорим о симуляции. Игровое пространство предлагает различные формы кооперации пользователей – гильдии, ордена, цеховая и клановая организация, религиозные объединения, политические партии и группировки. Если речь идет о фэнтезийных MMORPG, то это расы и классы. Действуют свои писанные и неписанные правила, сложная иерархия и т.д.

Так, например, в локации Златоземье на одном из серверов игры World of Warcraft существует таверна, где собираются любители БДСМ и свингеры. Вернее, собираются их «аватары», или те самые дигитальные тела. Здесь разыгрываются сцены и сюжеты специфической направленности – на то это и ролевая игра, позволяющие посетителям реализовать свои эротические фантазии. Массовые оргии и полуобнаженные тела – обычная картина таверны.

Далеко не каждому игроку этой масштабной игры, насчитывающей 14 лет истории, нравится данное сообщество. Иными словами, сама по себе игра и ее создатели не сделали ничего, чтобы данное сообщество появилось на свет. Но особенности генерации персонажа и «отыгрышания роли» позволяют вести себя довольно свободно. Таким образом, помимо вполне привычных гильдий, боевых отрядов, орденов и прочего, возникают и иные, весьма специфические субкультурные организации.

Можно было бы предположить, что подобная сетевая культура никак не пересекается с тем, что мы привычно называем «реальным миром». Однако это не так. Любая масштабная MMORPG давно и прочно заняла свою нишу и в объективной реальности. Это, например, разнообразные виды художественного творчества: художественная литература, написанная по мотивам тех или иных игровых сюжетов (особенно богато представлена в мире литературы вселенная World of Warcraft), сувенирная продукция (футболки, канцтовары и пр.) с символикой любимых игр, отдельно выпускаются диски с музыкой из любимых игр, карточные настольные игры по виртуальным вселенным и даже художественные фильмы. Стоит упомянуть также непрофессиональное литературное творчество, так называемые фанфики – малая и большая проза по игровым мирам – со своими фестивалями, конкурсами и награждением победителей. Созданы целые каналы в YouTube по самым популярным вселенным и самостоятельные видеоприложения, в частности, Twitch, где проводятся каждодневные «стримы» по игровым вселенным. Причем в случае с интернет-каналами мы говорим о реальных заработках пользователей. Иными словами, виртуальная вселенная может окружать своего почитателя 24 часа в сутки, не оставляя места ни для чего иного.

Есть и другой способ проникновения виртуального мира в мир реальный. Речь о культуре косплея – создании костюмов и репрезентация своих люби-

мых образов как на специальных фестивалях, так и в рамках столь популярных сегодня фотосессий. Создание костюма – это долгий и кропотливый процесс, ведь основная задача – максимальная детализация, полное соответствие тому, что было явлено в виртуальной вселенной. Каждая сверка деталей требует постоянного погружения в любимый мир.

У пользователя, таким образом, формируется полностью параллельная реальность: деятельность, активность, каналы коммуникации, творчество, общение и пр. Парадокс в том, что созданное дигитальное тело «выходит» из виртуального мира, подчиняя себе тело физическое. Когда мы говорим о создании дигитальных тел, то чаще всего имеем в виду одностороннюю связь – есть индивид, который формирует виртуальную репрезентацию себя. Но ситуация куда более сложная, чем это может показаться. Существует и обратная связь – от тела дигитального к телу физическому. Косплей, написание литературных произведений или превращение игры в способ заработка – это своего рода «мягкое» слияние дигитального и физического.

Выводы

Проанализированные процессы являются своеобразной «движущей силой» информационного общества, его медиатором. Дигитальная телесность, на первый взгляд, предоставляет человеку новые возможности. В частности, возможность существования в параллельной виртуальной реальности с полной свободой саморепрезентации и самоидентификации. Однако это лишь видимость свободы, поскольку как в социальных сетях, так и в MMORPG пользователь лишь выбирает образ из предлагаемых ему, собирает свою идентичность из множества культурных паттернов, заложенных в данную программу.

В ходе нашего исследования феномена дигитальной телесности в контексте популярной культуры мы столкнулись с активным процессом формирования новых коммуникативных стратегий и их влиянием на сферу коммуникации в целом с учетом распространенности самого явления. Кратко поясним в данном случае, что мы имеем в виду, в частности, возрастание скорости реакции в ходе коммуникации; трансформация коммуникативных стратегий идет в сторону большей адаптивности при параллельной экономии вербальных средств, максимальном упрощении языка и сокращении словаря как такового. Проанализировав различные виды MMORPG и взаимодействие разных (возрастных, социальных) групп пользователей, мы выявили, что коммуникация в данных играх оказывается более плотной и многоаспектной: пользователь одновременно (в буквальном смысле этого слова) обращается к вербальной коммуникации, письменной – чаты и отправка писем, где используется альтернативная языковая система – и, что самое главное, принципиально новому и малоисследованному виду коммуникации, которую можно обозначить как «межличностьная визуальная». Еще раз подчеркнем: если визуальная коммуникация как таковая активно изучается, то коммуникация дигитальных тел пока остается вне поля научной рефлексии, а между тем в информационную эпоху подобного рода коммуникация становится одной из основных. Иными словами, образ, созданный в игре / социальной сети, нередко определяет качество и успешность взаимодействия реальных пользователей. По этой причине можно прогнозировать, что, помимо вышеназванных

особенностей современной коммуникации, личностные коммуникативные стратегии будут включать также все больший перенос акцента на визуальную составляющую.

Популярная культура предоставляет человеку подчас куда больше возможностей самовыражения и самоидентификации, чем способна предложить «реальная» жизнь, а потому вполне можно прогнозировать, что данное направление «виртуального существования» в среднесрочной перспективе не утратит актуальности, а охватит более широкие слои населения.

Литература

1. Арто А. Театр и его двойник. Театр Серафима / пер. с фр. и коммент. С.А. Исаева М. : Мартис, 1993. 192 с.
2. Фуко М. Рождение биополитики. Курс лекций // Центр гуманитарных технологий. URL: <http://gtmarket.ru/laboratory/doc/6709> (дата обращения: 28.07.2015).
3. Бодрийяр Ж.М. Прозрачность зла. М. : Добросвет, 2009. 387 с.
4. Лосев А.Ф. Бытие. Имя. Космос. М. : Мысль, 1993. 958 с.
5. Подорога В.А. Феноменология тела / DEJA VU алиби-не-алиби. URL: <http://ec-dejavu.ru/b/Body.html> (дата обращения: 25.07.2015).
6. Быховская И.М. Номо somaticus: аксиология человеческого тела. М. : Эдиториал УРСС, 2000. 312 с.
7. Жаров Л.В. Человеческая телесность: философский анализ: автореф. дис. ... д-ра филос. наук. Свердловск, 1988. 34 с.
8. Круткин В.Л. Телесность человека в онтологическом измерении // Общественные науки и современность. 1997. № 4. С. 143–151.
9. Мосс М. Общества. Обмен. Личность. Труды по социальной антропологии / сост., пер. с фр., предисловие, вступ. статья, ком. А.Б. Гофмана. М. : КДУ, 2011. 416 с.
10. Чукуров А.Ю. Конструирование телесности как механизм самоконтроля // Общество. Среда. Развитие. 2015. № 3 (36). С. 145–149.
11. Ducheneaut N., Moore R.J. The social side of gaming: a study of interaction patterns in a massively multiplayer online game // In Proceedings of the 2004 ACM conference on Computer Supported Cooperative Work, ACM Press, 2004. P. 360–369.
12. Griffiths M.D., Davies M.N.O., Chappell D. Breaking the stereotype: The case of online gaming // Cyber Psychology and Behavior. 2003. № 6. P. 81–91.
13. Vivian Hsueh Hua Chen, Henry Been Lirn Duh. Socializing in an Online Gaming Community: Social Interaction in World of Warcraft // Virtual Community Practices and Social Interactive Media: Technology Lifecycle and Workflow Analysis. April, 2009. 528 p.
14. Тоффлер Э. Шок будущего / пер. с англ. Е. Руднева и др. М. : АСТ, 2002. 557 с.
15. Коробейникова Л.А., Забулюните А.-К.И. Реинтерпретация ценностей современной культуры // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. 2017. № 27. С. 44–56.
16. Михель Д. Технологии, телесность, виртуальная реальность // Marshall McLuhan. Маршал Маклюэнн – философ, исследователь медиа. URL: <http://www.mcluhan.ru/about-media/teletexnologii-tesnost-virtualnaya-realnost/> (дата обращения: 26.08.2018).
17. Жижек С. Киберпространство, или Невыносимая замкнутость бытия // Искусство кино. 1998. № 1. URL: <http://kinoart.ru/ru/archive/1998/01/n1-article25> (дата обращения: 10.08.2018).
18. [Антонян К.А., Артемьева Т.В. и др.] Культурология / под ред. Л.М. Мосоловой. М. : Академия, 2013. 352 с.

Andrey Yu. Chukurov, Herzen State Pedagogical University of Russia, Theory and History Department (Saint Petersburg, Russian Federation).

E-mail: achukurov@yandex.ru

Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Kul'turologiya i iskusstvovedeniye – Tomsk State University Journal of Cultural Studies and Art History, 2020, 39, pp. 144–154.

DOI: 10.17223/2220836/39/13

DIGITAL BODILITY IN THE POPULAR CULTURE CONTEXT

Keywords: digital body; bodility; multiplayer online games; MMORPG; minority cultures.

The article analyzes the phenomenon of digital bodility in the context of popular culture. In particular, in the aspect of digital body existence in the space of MMORPG. The relevance is due to the apparent inadequacy of the traditional morphology of bodility, which implies the existence of a physical and social body, as well as a transformation of communication strategies, including language practices, which are strongly influenced by the gaming industry. However, if we are talking about the appearance of a new type of bodility that fundamentally changes the whole morphology of the phenomenon, then, automatically, we raise another problem implicit in this phenomenon: these are the mechanisms of self-identification. The purpose of the work is to analyze the phenomenon of the MMORPG, the features of social communication and the specifics of self-identification in the virtual space.

Modern foreign studies related to the digital body and the problems of interaction in the virtual world are, as a rule, of an applied nature, and they focus specifically on communication, rather than bodility. So, N. Dachenow, E. Nickell and R.J.Mour were very productively engaged in the study of communication strategies in the MMORPG Star Wars universe. A similar problem was solved by M. Griffiths, M. Davis and D. Chapell, who were among the first to point out that it was the possibility of communication in the MMORPG that was the most attractive for users. V. Chen and G. Dach went further and turned to the analysis of the influence on the user of the immersion process in virtual reality, so they came close to the problem of the digital body itself functioning.

We point out the need to consider the problem of the digital body functioning in the context of increasing activity of minority cultures. Today, it can be unequivocally asserted that the importance of minority subcultural movements will increase. We are already witnessing a process in which subcultural movements are not simply massively entering the forefront of cultural life, but are increasingly asserting their rights to determine the cultural mainstream. The Information Society provided new opportunities and opened new prospects for the development of a very different minority communities.

In our research, we define digital bodility as a highly aestheticized artificially and consciously created for the purpose of its further translation into the virtual world, formally divorced from physical sensations and the physical body, but actively interacting with it. Digital bodility determines the psychophysiological state of the creator, while bringing him/her closer to immortality, being able, in contrast to the social body, to survive the death of the physical body. The article provides an analysis of the MMORPG phenomenon and the features of social communication in the space of multiplayer online games. The self-identification of modern man, and sometimes the whole process of socialization, takes place precisely in the virtual space, so it is extremely important to identify the features of this process.

Sometimes it seems that digital bodility gives the person many new opportunities. In particular, the possibility of existence in a parallel virtual reality with complete freedom of self-representation and self-identification. However, this is only the illusion of freedom, because both in social networks and in MMORPG the user only chooses an image/model/strategy of behavior from the ones offered to him, he collects his identity from the set of cultural patterns embedded in this program. We found that communication in these games is denser and multidimensional: the user simultaneously (in the literal sense of the word) refers to verbal communication, written communication – chats and sending letters using an alternative language system – and, most importantly, a fundamentally new and an unexplored form of communication, which can be described as “interpersonal visual.” We emphasize once again: if visual communication is actively studied as such, then communication of digital bodies remains outside the field of scientific reflection, and meanwhile, communication of this kind becomes one of the main ones. In other words, the image created in the game / social network determines the quality and success of the interaction of real users. We come to the conclusion that the main achievement of the MMORPG is not in the freedom of self-identification provision, but in the new communication strategies formation and their potential influence on the communication sphere as a whole because of the growing popularity of MMORPG.

References

1. Artaud, A. (1993) *Teatr i ego dvoynik. Teatr Serafima* [The theatre and its double. Seraphim's theatre]. Translated from French by S.A. Isaev. Moscow: Martis.
2. Foucault, M. (n.d.) *Rozhdenie biopolitiki* [The Birth of Biopolitics]. Translated from French. [Online] Available from: <http://gtmarket.ru/laboratory/doc/6709> (Accessed: 28.07.2015).
3. Baudrillard, J.M. (2009) *Prozrachnost' zla* [The Transparency of Evil]. Translated from French by L. Lyubarskaya. Moscow: Dobrosvet.
4. Losev, A.F. (1993) *Bytie. Imya. Kosmos* [Genesis. Name. Kosmos]. Moscow: Mysl'.

5. Podroga, V.A. (n.d.) *Fenomenologiya tela* [The phenomenology of the body]. [Online] Available from: <http://ec-dejavu.ru/b/Body.html> (Accessed: 25th July 2015).
6. Bykhovskaya, I.M. (2000) *Homo somaticus: aksiologiya chelovecheskogo tela* [Homo somaticus: axiology of the human body]. Moscow: Editorial URSS.
7. Zharov, L.V. (1988) *Chelovecheskaya telesnost': filosofskiy analiz* [Human corporeality: the philosophical analysis]. Abstract of Philosophy Dr. Diss. Sverdlovsk.
8. Krutkin, V.L. (1997) Telesnost' cheloveka v ontologicheskom izmerenii [The physicality of a person in the ontological dimension]. *Obshchestvennye nauki i sovremennost' – Social Sciences and Contemporary World*. 4. pp. 143–151.
9. Moss, M. (2011) *Obshchestva. Obmen. Lichnost'. Trudy po sotsial'noy antropologii* [Society. Exchange. Personality. Proceedings in Social Anthropology]. Translated from French by A.B. Gofman. Moscow: KDU.
10. Chukurov, A.Yu. (2015) Designing of a corporeity as self-checking mechanism. *Obshchestvo. Sreda. Razvitie – Society. Environment. Development*. 3(36). pp. 145–149. (In Russian).
11. Ducheneaut, N. & Moore, R.J. (2004) The social side of gaming: a study of interaction patterns in a massively multiplayer online game. *Proceedings of the 2004 ACM conference on Computer Supported Cooperative Work, ACM Press*. pp. 360–369.
12. Griffiths, M.D., Davies, M.N.O. & Chappell, D. (2003) Breaking the stereotype: The case of online gaming. *Cyber Psychology and Behavior*. 6. pp. 81–91. DOI: 10.1089/109493103321167992
13. Hsueh Hua Chen, V. & Been Lirn Duh, H. (2009) Socializing in an Online Gaming Community: Social Interaction in World of Warcraft. In: Akoumianakis, D. (ed.) *Virtual Community Practices and Social Interactive Media: Technology Lifecycle and Workflow Analysis*. DOI: 10.4018/978-1-60566-340-1.ch010.
14. Toffler, A. (2002) *Shok budushchego* [Future shock]. Translated from English by E. Rudnev et al. Moscow: AST.
15. Korobeynikova, L.A. & Zabulionite, A.-K.I. (2017) Reinterpretation of values of modern culture. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Kul'turologiya i iskusstvovedenie – Tomsk State University Journal of Cultural Studies and Art History*. 27. pp. 44–56. (In Russian). DOI: 10.17223/22220836/27/5
16. Mikhel, D. (n.d.) *Tekhnologii, telesnost', virtual'naya real'nost'* [Technologies, physicality, virtual reality]. [Online] Available from: <http://www.mcluhan.ru/about-media/teletexnologii-telesnost-virtualnaya-realnost/> (Accessed: 26th August 2018).
17. Žižek, S. (1998) Kiberprostranstvo, ili Nevynosimaya zamknutost' bytiya [Cyberspace, or the Unbearable Closure of Being]. *Iskusstvo kino*. 1 [Online] Available from: <http://kinoart.ru/ru/archive/1998/01/n1-article25> (Accessed: 10th August 2018).
18. [Antonyan, K.A., Artemieva, T.V. et al.] (2013) *Kul'turologiya* [Culture Studies]. Moscow: Akademiya.