Антон Николаевич Фортунатов

Нижегородский государственный университет им. Н. И. Лобачевского

[anfort1@yandex.ru](mailto:anfort1@yandex.ru)

**Скин-медиа как воплощение игровых практик кибергуманизма**

Пластичность медиа контрастирует с неподвижностью социального субъекта. Медиа преодолели дистанцию, обеспечивавшую свободу человека в его отношении к социальной информации. Теперь без медиа личность не чувствует себя полноценной. Одним из последних инструментов ее свободной идентификации является игра как архаичная онтологическая практика.

Ключевые слова: игра, кибергуманизм, визуальные медиа, смысловая дистанция.

Исследование проведено в рамках реализации гранта Благотворительного фонда Владимира Потанина «#фондпотанина25».

Миниатюризация и антропологическая адаптивность современных медиа становится безусловным трендом, касающимся практически всех сторон информационного процесса. Наиболее очевидными изменениями характеризуются прежде всего визуальные практики, поскольку массовая коммуникация и культура на протяжении последнего столетия развивались в сторону доминирования телевизионных, визуальных технологий. Медиа превращаются в своего рода цифровую «кожу» человека, и их – пластичных, адаптивных, насыщенных цифровыми алгоритмами – вполне можно назвать «скин-медиа», поскольку без них человек попадает в состояние социальной дезадаптации.

Медиа традиционно символизировали собой не только объективизированную информационную реальность, из которой любой субъект мог черпать релевантные, необходимые ему сведения, но и вполне очевидную дистанцию – между человеком и посредником (например газетой), между медиумом и источником информации (например журналист и информатор). Благодаря этой многоуровневой дистанции информация получала дополнительную степень объективации: из одного источника люди могли черпать совершенно различные сведения и смыслы, а медиум, в соответствии с тонким замечанием Маклюэна, превращался в самостоятельный месседж.

Нивелирование дистанции со стороны скин-медиа привело к фундаментальным изменениям в социальной логике. Свобода выбора сменилась медийной детерминированностью, поскольку информация отбирается, систематизируется и преподносится не за счет усилий человека, а на основе «адаптированных под него» алгоритмов. Пластичность всего здания социальной информации, готового принять любые конфигурации в соответствии с душевным настроем и психологическими особенностями субъекта, нивелирует прежде всего непредсказуемость его спонтанных порывов, случайных желаний. Идеология информационного порабощения человека опирается на фетиш социальной усталости, обремененности мелкими обязанностями, которые «легко» можно передать на откуп машине. Такая приторная «забота», нашедшая яркое свое воплощение, например, еще в первых пультах дистанционного управления в США под названием «ленивые кости», является идеологией кибергуманизма, ведущего человека к «идеалам» безволия, индифферентности, безынициативности и, в конце концов, слабоумия. Фактически, если раньше человек с помощью медиа контролировал окружающее его социальное пространство, то теперь медиа начинают контролировать самого человека, определяя долгосрочную траекторию его социального и даже психофизиологического движения (стагнации, угасания).

В такой ситуации на повестку дня выходят глубинные, архаичные паттерны социального поведения, которые призваны компенсировать его застылость, безынициативность, угасающую личностную уникальность. Именно по этой причине в современной коммуникации вновь актуализируется феномен игры, распространяющий свое влияние на самые различные сферы. Играизация зачастую воспринимается лишь как отражение инфантилизации, обезволивания общества, однако этот взгляд выглядит несколько однобоким и идеологически ангажированным. С нашей точки зрения, игра является одним из глубинных, архаических проявлений дистанцированности человека от окружающего мира и выступает своего рода инструментом зондирования его, человека, статуса в контексте его проблем, феноменов, предметов и т.д.

В ситуации, когда формальная дистанция по отношению к источнику информации нивелирована, возникает своего рода парадокс реагирования: человек словно обнажен, он не может предугадать, чего ждать от внедренных в его сознание и тело информационных систем (в отличие от последних, которые знают о нем много, а часто и слишком много). Дилемма современного человека концентрируется в поле нравственности: либо заставлять себя все интенсивнее двигаться в ответ на ускоряющиеся и усиливающиеся информационные импульсы извне, либо отыскивать внутри себя дистанцию, способную создать необходимое пространство внутренней свободы, заведомо очищенной от медийных детерминаций.

Литература

1. Фортунатов А. Н., Воскресенская Н. Г. Игра как онтологическая практика // Гуманитарный вектор. 2023. Т. 18. № 2. С. 57–67.