

Н.А.Лукьянова, А.А.Шавлохова

ЦИФРОВОЕ ТЕЛО КАК ОБРАЗ БУДУЩЕГО: АНАЛИЗ ВИЗУАЛЬНЫХ ПРОЦЕССОВ КОНСТРУИРОВАНИЯ

Активное проникновение цифровых технологий в жизнь человечества привнесло пласт новых проблем в сферу самосознания личности и актуализировало вопрос о научной рациональности не только самой коммуникации, но и конструктов, продуцируемых коммуникантом по отношению к образам будущего. Причиной подобных тенденций являются сами пользователи цифровых медиа, которые ежеминутно влияют на повседневную коммуникативную деятельность, создавая новые смыслы, погружаясь в иммерсивную среду с помощью аватаров и производя новые визуальные образы, формирующие отношение к собственному и коллективному будущему. Утверждается, что человек есть коммуницирующий посредством знаковых систем субъект, а визуальная составляющая коммуникации есть основа конструирования цифрового тела как проекции образа будущего. На основе ключевых идей социального конструкционизма проведен анализ визуальных процессов конструирования цифровой телесности (анализировались творческие работы студентов — фотоколлажи на тему «Образ будущего»). Установлено, что посредством визуализации идей о человеческом теле в будущем конструируются объекты культурной деятельности человека в силу того, что визуальный знак является коммуникативным конструктом, посредством которого выстраивается «социальный» уровень тела, выраженный в визуальных практиках репрезентации будущего. Доказано, что коммуникативная рациональность фундирует визуальные процессы конструирования цифровых образов телесности.

Ключевые слова: цифровизация, визуальные процессы, коммуникация, рациональность, символизм, конструкционизм, телесность, образ будущего

Цифровая реальность современных практик телесности. Цифровизация современного социокультурного пространства требует переосмысления дискурсов повседневной реальности, а также форм цифровой репрезентации образа будущего, которая выражается как в социальных установках, так и в практиках и способах дигитальной визуализации собственного тела, что и определило проблематику данного исследования. Сложность раскрытия и исследования выбранной тематики заключается в том, что сама структура цифровых коммуникаций является очень сложной и многогранной, ежеминутно порождая новый смысловой контент, где визуальная составляющая доминирует над смысловой. При этом визуальный знак рассматривается как коммуникативный конструкт. Соответственно особенностью визуальных коммуникаций является ее тесная связь и включенность в социокультурный контекст. В работах Л.Манович [1], П.М.Лестера [2], Н.Мирзоева [3] указывается на то, что одна картинка может иметь множество смыслов. Одно изображение может быть интерпретировано через множество смыслов, причем мы исходим из разнообразия культурного опыта.

Наличие множественных качественных исследований относительно неопределенности российской молодежи в собственном будущем свидетельствует о неоднозначной картине выстраиваемой повседневной рациональности [4-8]. В значительной степени восприятие образов собственного тела обуславливается некоторыми нюансами в коммуникативных процессах, «которые накладываются нашими представлениями о том, что такое рациональность» [9]. Огромный пласт проблем психоэмоционального аспекта поднимается с позиций визуализации собственного будущего у молодого поколения (игровая форма, аватары в социальных медиа, видеоблоггинг и прочее). Как показывают зарубежные исследования, наиболее ярко это демонстрируется среди пользователей виртуальной реальности в игровой сфере MMORPG и деловой среде (SecondLife, OpenSimulator и др.). Длительность систематической практики погружения в цифровую реальность MMORPG составляет порядка 22 часов в неделю среди американских подростков [10]. Следует учитывать тот факт, что в данных ситуациях погружения в цифровую реальность субъект становится не только непосредственным актором, но и самостоятельно конструирует собственную реальность в режиме онлайн. К примеру, в мультиплатформенной многопользовательской игре “The Elder Scrolls V: Skyrim” имеется возможность самостоятельно модифицировать телесную составляющую аватара, чем охотно пользуются игроки с феминистическими взглядами, предпочитающие отходить от общепринятых канонов женской красоты даже в цифровой реальности. Также применяемые в современных играх технологии позволяют актерам самостоятельно определять исход игры (так называемый жанр “Open World”, где имеется множество развязок благодаря тем или иным действиям самого персонажа), погружая игрока в неизвестное «цифровое будущее». В связи с этим возникают множественные страхи у молодого поколения по отношению к индивидуальному и коллективному развитию в будущем в России, о чем свидетельствуют проведенные исследования [11]. Современные процессы цифровизации и субъективизм символических паттернов, при которых происходит визуализация телесности в образах будущего, определили двойственность условий, в которые помещен познающий субъект.

В таком понимании цифровые образы могут рассматриваться как медиумы в своем замкнутом пространстве, в том числе со своей собственной реальностью о телесности в образах будущего, но при этом

также остаются конструктами нашей повседневности. Век цифровых технологий обозначил переход к новой реальности, не имеющей аналогов в стандартном ее понимании, что актуализировало вопрос о статусе научной рациональности, где все изменения происходят очень стремительно. Современная информационная среда перенасыщена и, в свою очередь, обладает определенными характеристиками, о чем говорит, к примеру, отечественный философ Е.О.Труфанова [12], выделяя некоторые параметры, ведущие к информационному перенасыщению индивида, а именно:

- 1) доступность информации во всех уголках планеты через наличие средств коммуникации и высокая скорость ее передачи;
- 2) наличие лишней информации от различных информационных источников, которые вводят в заблуждение конечного потребителя;
- 3) односторонность предоставления информации некоторыми интернет-сервисами, преследующих определенные цели и не стремящихся предоставить качественный контент;
- 4) наличие зависимости современного социума от коммуникационных технологий.

Вышесказанное определяет проблемность заявленной темы, а именно: можно ли говорить о новых формах телесности — цифровой (дигитальной) телесности или же визуализация тела в цифровом пространстве есть не более чем новый способ описания тела под влиянием иммерсивных сред (виртуальных миров игровых пространств, управляемых с помощью тела человека при наличии определенных устройств). В этом случае мы можем говорить о том, что цифровое тело также становится частью образа будущего и в конструировании такого образа ключевую роль играют визуальные процессы.

Речь идет о кризисе мировоззренческих установок как в научной, так и в повседневной реальности, который был обеспечен переходом от классического к неклассическому опыту восприятия (как элементу познания), так и ментальным и духовным переломом в культуре в начале XX в. С появлением новых, цифровых средств коммуникации произошла трансформация ментальной рациональности, в рамках которой сознание субъекта оказалось постоянно погруженным в пространство искусственно созданных образов, от которых он постепенно становился зависимым и начинал изменять собственные ценностные, социальные ориентиры и установки. Именно в XXI в. мы становимся свидетелями рождения не только постнеклассической науки (по мнению В.С.Степина), но и «неклассической» системы познания образов, смыслов, знаков, которая выражается в цифровой репрезентации и смене социокультурных парадигм.

Визуальные образы цифровой телесности. Можно ли сегодня говорить о том, что тело выступает в качестве эмпирического медиатора или оно само является объектом цифровых трансформаций? Не исключено, что именно эта функция становится сегодня наиболее значимой в цифровой реальности при представлении себя в будущем. В нашу жизнь внедряются механизмы, изменяющие закономерности физического существования человека и его присутствия в этом мире. Примером является тот факт, что Министерство обороны США с 2013 г. вкладывает большие финансовые средства (7 млн долл.) в разработку интерфейсов и алгоритмов, которые позволят взаимодействовать военнослужащему с роботизированным устройством, которое будет производить те же манипуляции, что и пользователь (так называемый «суррогат солдата» или роботизированная боевая машина) [13]. Некоторые авторы отмечают факт наличия психологических эффектов, связанных с бессознательным переносом собственных фобий, страхов и элементов телесной коммуникации на аватаров в цифровой реальности (так называемый «эффект Протея», или неосознанное проявление собственного языка тела в многопользовательской игре), а также персонификация и проявление субъектно-объектной рациональности в присвоении собственному аватару понятия «Я» [14-15].

Не последнюю роль в этом процессе играют наши желания продемонстрировать что-то особенное, найти отличие от «других тел» посредством визуального знака, которые в отличие от признака или сигнала становятся триггером (от англ. trigger — импульс, спусковой крючок) разнообразных социокультурных практик. Это становится возможным в цифровой реальности. В таком понимании концепт телесности, по словам И.В.Кузина, «перестает быть простым синонимом понятия физического тела, которое также может передаваться с помощью отвлеченного существительного “телесность”» [16]. Итак, в условиях тотальной цифровизации возникает потребность вычленить новую, визуальную телесность (визуальный образ), которая наполняется новым содержанием — отражает собой всевозможные стороны и оттенки цифрового мира. При этом авторы данной работы опираются на триадическую систему понятия визуального образа как репрезентации видимого в последовательности движения трех модусов восприятия бытия (возможности, действительности и реальности) [17].

Именно визуальные образы создают пластичные картины цифровой реальности. И здесь речь идет о многообразии взаимодействий кодов, текстов, символов, что ведет к формированию новых концептов телесности. Визуальный символ сегодня однозначно преобладает над вербальным, что создает простор возможностей для создания новых образов телесности. Авторы данной работы согласны с позицией Е.В.Петровой, которая замечает, что в условиях современной перенасыщенной информационной среды необходима выработка механизмов адаптации личности и общественных отношений (социальной и природной составляющей): «задача, стоящая перед современным обществом... состоит в том, чтобы провести всесторонний анализ взаимоотношений человека с искусственно созданной окружающей средой, минимизировать риски и получить максимум преимуществ, которые она может нам, людям, дать» [18]. В таком понимании визуализация телесности рассматривается в качестве одной из прогностических практик (как

потребность в конструировании телесности), а тело человека — как инструментарий, дающий возможность подчеркнуть угрозы и изменчивость современного мира.

В этой связи интересной практической задачей в рамках представляемого исследования может стать рассмотрение практик репрезентации телесности современными студентами в контексте их представлений о трансформации тела в будущем. Обратим внимание, что ментальный опыт современных студентов формируется на основе отношения человека к миру в реальном и виртуальном пространстве. В таком пространстве формируются стереотипы восприятия как инструменты фильтрации и интерпретации информации. Стереотип играет роль фрейма и своеобразной когнитивной модели в сценариях конструирования будущего, благодаря которому будущее становится ближе и понятнее в различных вариациях.

В качестве примера визуализации образов будущего в многомерности «цифровой телесности» были проанализированы творческие работы студентов (фотоколлажи) на тему «Образ будущего», собираемые Н.А.Лукьяновой с 2015 г. (56 работ). При анализе творческих работ был использован конструктивистский принцип, предполагающий, что значение не задано и не существует до репрезентации, но конструируется в процессе представления. В таком понимании репрезентация не является отражением, это, скорее, активный процесс отбора и представления, структурирования и формирования, это процесс наделения чего-либо смыслом.

В своих представлениях о будущем в целом и о теле как целостном объекте, присутствующем в этом будущем, студенты практически всегда рассматривали телесность во взаимосвязи с собственной телесностью, собственной живой целостностью. Парадоксальность ситуации в том, что описываемая Д.Михелем дигитальная телесность в представлениях студентов репрезентируется через привычные стереотипы человеческого тела. По сути, телесность будущего воспринимается молодыми людьми исключительно посредством «отношения к...», через существующую оппозицию, факта соотношения с иной реальностью. Анализ работ, посвященных образам будущего, говорит нам о том, что любое представление о трансформации телесности опирается на привычные образы (стереотипы). Репрезентации стереотипов телесности в образах будущего в работах студентов можно разбить на следующие группы: 1) Человек изображен в «современном, живом виде». Достаточно часто такой образ представлен в закрытом (купол) пространстве. Репрезентации телесности не претерпевают изменений. 2) Тело человека представлено «частями». Это может быть лицо / часть лица, рука. Репрезентация отсылает нас к привычным частям человеческого тела. 3) Тело человека обозначено схематически, однако не остается сомнения, что это человек. Этот образ не имеет гендерной детерминации. Однако он также отсылает нас к привычному стереотипу — изображению человека как человека. 4) Образ киборга. Часто в работах студентов этот образ присутствует одновременно с образом «живого» человека. Имеется также еще одна группа работ: в ней человек не присутствует вообще. Но о его присутствии говорят привычные паттерны означающих: дом, будильник, горы, озеро и т.д.

Итак, как мы можем видеть, дигитальная телесность в будущем описывается посредством привычных норм организации человеческого тела. Гомогенность образов будущего, описываемых студентами, обусловлена сходством возможностей человеческого взаимодействия с объектами окружающего мира и единой реальностью. В работах студентов мы наблюдаем способы репрезентации телесности с использованием инструментария фотоколлажа как инструмента визуализации. Студенты использовали картинки (фотографии), которые находили в свободном доступе в Интернете и комбинировали их для того, чтобы передать свое ощущение будущего с точки зрения существования в этом будущем человека как биологического или бионического существа. Это один из способов раскрыть свое отношение к цифровой телесности.

Однако возможность раскрыть свое отношение к телу в современной цифровой реальности существует в других формах цифровой визуализации. Речь идет о «цифровых аватарах», способных выполнять одновременно как коммуникативную, так и конструктивистскую функции человеческого тела в удаленной нефизической реальности. Их существование как части повседневной реальности связано со стремительным развитием социальных медиа, игровых сред и сопутствующих технологий. Аватар-опосредованная деятельность позволяет пользователю погружаться в цифровую среду, одновременно присутствуя в существующей повседневности, и в виртуальной реальности, производя моменты единения со всеми пользователями социальной / виртуальной / игровой сети. Создавая новые образы собственного тела (аватары) в социальных медиа, человек самостоятельно его конструирует и, возможно, влияет на восприятие и собственного будущего (не исключая того факта, что данный визуальный образ сможет повлиять и на других участников виртуальной среды, изменяя их представление о будущем). В связи с этим, по мнению авторов исследования, следует обратиться к механизмам репрезентации цифровой телесности в общем и образах будущего в частности как части телесных практик повседневности (аватар-опосредованной деятельности человека).

Визуальные коммуникации, коммуникативная рациональность, цифровая телесность. Современная реальность представляется нынешнему поколению уже в рамках заданных, постоянно-изменяемых и искусственно сформированных цифровых образов. В связи с этим меняется и способ познания окружающей реальности (преобладает «сетевой» характер мышления), где превалируют именно самостоятельно сконструированные образы повседневности, предписывающие различные значения в понимании будущего. В нашем случае телесность и связанные с ней образы будущего являются социальными конструктами, которые создаются в цифровой реальности ее участниками посредством невербальных значений,

то есть мы говорим о визуальных коммуникациях. Визуальная составляющая коммуникативных процессов коммуникация существует в двойственной структуре, с одной стороны — визуальный образ (картинка), а с другой — культурный смысл (текст). В современных цифровых коммуникациях зачастую визуальный образ играет доминирующую роль. В контексте «цифровой телесности» можно сказать, что «социальный» уровень тела, выраженный в практиках репрезентации будущего, диктуется взаимоотношением между внутренним и внешним телесным аспектом, как говорил Э.Дюркгейм: «Внутреннее тело — мое тело как момент моего самосознания — представляет собой совокупность внутренних органических ощущений, потребностей и желаний, объединённых вокруг внутреннего мира» [19]. Феномен Другого (а Интернет создает того самого «массового» Другого) играет немаловажную роль в процессе интериоризации опыта в пространстве коммуникации, инкорпорируя определенную социальную структуру. С позиции социального контроля возникают вопросы дисциплинарной ритуализации, которые предлагают индивиду «нормальные» типы (по Э.Дюркгейму [20]) универсумов, которым придерживаются целые группы населения. При описании форм цифровой визуализации тела авторы исследования также считают, что данные репрезентации не только являются отражением ценностной реальности поколения, но и являются вовлеченными в активный процесс отбора, структурирования и формирования новых конструктов, наделенных новыми смысловыми категориями. В данной части важно понимать, что представления о будущем, выраженные в телесных практиках цифрового мира, зачастую связаны именно с материальными объектами (финансовая составляющая, власть, имидж).

Итак, можно констатировать наличие общих ценностей в визуализации телесных аспектов будущего в цифровой среде, которые могут быть изменчивы с течением времени. К примеру, образ будущего человека, который был рожден в советскую эпоху, значительно отличается от образа будущего, конструируемого в сознании современной молодежью XXI века, где визуальное конструирование социальной реальности связано непосредственно с конфигурациями цифровых (цифровых) коммуникаций. Важным чертой современных визуальных коммуникация является неограниченный семиозис — это динамический процесс интерпретации знака, происходящий при участии интерпретирующего субъекта, который представляет собой единственно возможный способ функционирования знака в коммуникациях. Это бесконечный процесс, в котором интерпретанты (которые часто не имеют автора) создаются постоянно. При этом они обладают свойством бесконечного расширения значений. Условием визуальной коммуникации в современном цифровом пространстве становится, как это ни парадоксально звучит, коммуникативная рациональность.

Мы исходим из утверждения, что «...рациональными будут те коммуникации, с помощью которых удастся достичь целей, выступающих как общие ценности для ее участников (успех взаимного действия, взаимопонимание, консенсус и пр.)» [9, с. 347]. И далее «...коммуникативная рациональность — то, что позволяет участникам поддерживать общение, имеющее определенную целевую направленность, даже в том случае, если по ходу дела обнаруживается, что их смысловые каркасы не общезначимы, что они вступили в коммуникацию, успех которой не гарантирован, но цели, к которым они стремятся так важны...» [9, с. 351]. Именно рациональность самой коммуникации, в частности цифровых медиа, является фундирующей в части конструирования субъективных образов будущего посредством телесности. Можно представить такие ситуации, когда отношение к цифровой телесности возникает только в процессе визуальных коммуникации и благодаря ему. По сути, мы видим игру визуальных образов, или «языковую игру». Речь идет об аватар-опосредованной деятельности человека. В этом случае важно знакомство со смыслами передаваемых сообщений, знание контента, знание правил коммуникации, при этом смысловые каркасы не общезначимы. В такой ситуации «виртуального присутствия» в перенасыщенной цифровой реальности, человек имеет потребность и возможность выстраивания собственной когнитивной схемы цифрового тела. По сути, это есть рациональная дискуссия, в которой коммуниканты признают над собой власть определенных правил. Визуальная коммуникация тем самым создает условие равенства и свободы «семиотического говорения» о собственной телесности — процесса, подчиненного целям и ценностям, определенным решениями участников коммуникативных актов [21].

В соответствии с этими условиями участники дискурса, в частности о «цифровой телесности», приходят к согласию относительно того, какие смыслы, возникающие в процессе коммуникации, будут признаны рациональными. Именно поэтому в ситуациях так называемой «повседневности» визуальные образы цифровой телесности могут быть иными, чем это выглядит в условно «заказных» образах. Примером могут служить вышеописанные работы студентов. Обратим внимание, что фотоколлажи сделаны студентами на занятиях как часть итогового задания и в них телесность, как правило, представлена в виде узнаваемых и привычных паттернов. Это объяснимо, поскольку в данном случае визуальные коммуникации были направлены, в первую очередь, на преподавателя, смысловой каркас должен быть общезначимым. Представления о цифровом теле как образе будущего выстроено, таким образом, в рамках рациональности самой коммуникации, они (представления) «загнанны» в рамки стереотипности восприятия, сформированного на стыке реального и виртуального пространств. Стереотипность восприятия «перерастает» в стереотипность визуальных образов, и мы наблюдаем создание понятных определенной группе участников цифровых аватаров для взаимной расположенности участников коммуникации. Это особого рода символический код, применяемый как инструмент конструирования в процессах коммуникации. Такой код не предзадан в процессе коммуникации, а является ее продуктом. Этот тезис подтверждается в работах Сьюзан Лангер, где она описывает символический характер познавательной деятельности человека, предлагая рассматривать проблематику конструирования мира

с точки зрения дискурсивных символических и презентативных форм. Для Лангер проблема конструирования мира с помощью символических форм есть проблема познаваемости мира [22]. В этом случае мы можем утверждать, что условием аватар-опосредованной коммуникации является коммуникативная рациональность как специфический тип рациональности, который не предшествует коммуникации, а возникает в ней [9, с. 350].

Заключение. В современных исследованиях, основанных на концептуальных выводах философии рациональности как философии свободы, акцентируется момент сознательного выбора коммуникантов. Подразумевается, что коммуникативное пространство и есть среда непрерывной выработки смыслов в которой присутствуют моменты, фиксирующие суть преломления смыслов. Описывая визуальные процессы конструирования цифровой телесности как прежде всего коммуникативные процессы, мы рассматриваем конструирование как «сплав субъективности и объективности», как целое, в которое мы «погружаемся», причем скорее чувствами, а не разумом. Эта коммуникативная деятельность делает возможным нечто, являющееся основным условием осознания целостности цифрового тела и цифровых посредников, все, ранее воспринимавшееся по отдельности, предстает в гармоничном единстве, приобретает ясность или иллюзию ясности, все встает на свои места и обретает смысл. Соответственно цифровая телесность рассматривается как сложная конфигурация визуальных образов, существующих в определенной культуре, в конструировании которой участвуют различные средства, или посредники, включая цифровые [23].

В данном выводе подтверждается тезис о том, что «...глобальное осетевление (networkization) возникает и развивается под влиянием повседневной коммуникативной деятельности пользователей сети» [24]. Коммуникативная деятельность, в основании которой лежит желание быть понятым и принятым, а коммуникативная рациональность, соответственно, фундирует визуальные процессы конструирования цифровых образов телесности.

(Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ и ЭИСИ в рамках научного проекта № 20-011-31100).

1. Manovich L. The Language of New Media. Cambridge: The MIT Press (Reprint edition), 2002. P. 153-160.
2. Lester P.M. Digital Innovations for Mass Communications. London: Routledge, 2014. P. 136-137.
3. Mirzoeff N. An Introduction to Visual Culture. Milton Park: Psychology Press, 1999. P. 152.
4. Матвеева Л.В. Категориальная структура образа России в молодежной аудитории // Вестник НГУ. Серия: Психология. 2010. Т. 4. № 2. С. 85-90.
5. Сотков О.Л. Образ будущего России в представлении молодежи Тюменской области // Теория и практика общественного развития. 2017. № 7. С. 52-53.
6. Чадаева К.Д. Образ будущего в разных возрастах // Известия Тульского государственного университета. Гуманитарные науки. 2013. № 2. С. 394.
7. Дедова В.К. Особенности формирования образа будущего у молодых людей в условиях информационного общества // Социальные явления. 2013. № 2. С. 90-91.
8. Бочарова Е.Е. Конструирование образа будущего учащейся молодежью как аспект ее социального самоопределения // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия Философия. Психология. Педагогика. 2010. Т. 10. № 3. С. 68-69.
9. Порус В.Н. Перекрестки методов (Опыты междисциплинарности в философии культуры). М.: «Канон+», РООИ «Реабилитация», 2012. С. 346.
10. Schiano D.J., Nardi B., Debeauvais T., Ducheneaut N., Yee N. A new look at World of Warcraft's social and scape // 6th International Conference on Foundations of Digital Games. Bordeaux, 2011. P. 174-179. doi: 10.1145/2159365.2159389.
11. Абульханова К.А. Российский менталитет: кросскультурный и типологический подходы // Российский менталитет: вопросы психологической теории и практики. М.: ИП РАН, 1997. С. 7-9.
12. Труфанова Е.О. Информационное перенасыщение: ключевые проблемы // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. 2019. № 1(16). С. 4.
13. Fiscal Year: President's Budget Submission [Электр. ресурс] // Department of Defense. 2013. URL: <http://www.darpa.mil/WorkArea/DownloadAsset.aspx?id=2147484865> (дата обращения: 01.08.2020).
14. Becker B., Mark G. Social conventions in computer-mediated communication: a comparison of three online shared virtual environments // The Social Life of Avatars: Presence and Interaction in Shared Virtual Environments / Ed. R.Schroeder. London: Springer, 2002. P. 19-22.
15. Yee N., Bailenson J.N. The Proteus Effect: The Effect of Transformed Self-Representation on Behavior // Human Communication Research. 2007. Vol. 33. P. 271-275.
16. Кузин И.В. Сопротивление тела: перспективы преодоления // Человек. 2014. № 6. С. 89.
17. Lukianova N.A. Triadic nature of visual image as a basis of visible component representation in communicative space // Philosophy of Science and Technology. 2020. Vol. 25. № 1. P. 125-135. DOI: 10.21146/2413-9084-2020-25-1-125-135.
18. Петрова Е.В. Проблема диалектической взаимосвязи природного и социального аспектов адаптации человека в экосистеме информационного общества // Философия науки и техники. 2017. Т. 22. № 1. С. 87.
19. Бахтин М.М. Эстетика словесного творчества. М.: Искусство, 1986. С. 250-255.
20. Дюркгейм Э. Социология. Ее предмет, метод, предназначение. М.: Канон, 1995. С. 97-98.
21. Апель К.-О. Трансформация философии / Пер. с нем. В.Куренного, Б.Скуратова. М.: Логос, 2001. С. 152-160.
22. Лангер С. Философия в новом ключе: Исследование символики разума, ритуала и искусства / Пер. с англ. С.П.Евтушенко; общ. ред. и послесл. В.П.Шестакова. М.: Республика, 2000. С. 95.
23. Сироткина И.Е. Сетело: цифровая телесность и кинестезия // Теория моды: Одежда. Тело. Культура. 2019. Т. 52. № 2. С. 121-124.
24. Макшанова О.С. Осетевление. Медиареальность: концепты и культурные практики: учебное пособие. СПб.: Фонд развития конфликтологии, 2017. С. 371-372.

References

1. Manovich L. The Language of New Media. Cambridge, The MIT Press (Reprint edition), 2002, pp. 153-160.
2. Lester P.M. Digital Innovations for Mass Communications. London, Routledge, 2014, pp. 136-137.

3. Mirzoeff N. An Introduction to Visual Culture. Milton Park, Psychology Press, 1999, p. 152.
4. Matveeva L.V. Kategorial'naya struktura obraza Rossii v molodezhnoy auditorii [Categorical structure of the image of Russia in youths]. Vestnik NGU, Seriya: Psikhologiya, 2010, vol. 4, no. 2, pp. 85-90.
5. Sotkov O.L. Obraz budushchego Rossii v predstavlenii molodezhi Tyumenskoy oblasti [The Image of the Future of Russia in view of the Youth of Tyumen Region]. Teoriya i praktika obshchestvennogo razvitiya, 2017, no. 7, pp. 52-53.
6. Chadaeva K.D. Obraz budushchego v raznykh vozrastakh [Future Images of Different Ages]. Izvestiya Tul'skogo gosudarstvennogo universiteta, Gumanitarnye nauki, 2013, no. 2, p. 394.
7. Dedova V.K. Osobennosti formirovaniya obraza budushchego u molodykh lyudey v usloviyakh informatsionnogo obshchestva [Particularity of Young people Future's image formation in Terms of Information Society]. Sotsial'nye yavleniya, 2013, no. 2, pp. 90-91.
8. Bocharova E.E. Konstruirovaniye obraza budushchego uchashcheyasya molodezh'y u kak aspekt ee sotsial'nogo samoopredeleniya [Designing of an Image of the Future of Learning Youth as Aspect of their Social Self-Determination]. Izvestiya Saratovskogo universiteta, Novaya seriya, Seriya Filosofiya. Psikhologiya. Pedagogika, 2010, vol. 10, no. 3, pp. 68-69.
9. Porus V.N. Perekrestki metodov (Opyty mezhdistsiplinarnosti v filosofii kul'tury) [Method's crossroads (Multidisciplinary experiences into the philosophy of culture)]. Moscow, 2012, p. 346.
10. Schiano D.J., Nardi B., Debeauvais T., Ducheneaut N., Yee N. A new look at World of Warcraft's social and scape. 6th International Conference on Foundations of Digital Games. Bordeaux, 2011, pp. 174-179. doi: 10.1145/2159365.2159389.
11. Abul'khanova K.A. Rossiyskiy mentalitet: krosskul'turnyy i tipologicheskiy podkhody [Russian Mentality: Cross culture and Topological Methods]. Rossiyskiy mentalitet: voprosy psikhologicheskoy teorii i praktiki. Moscow, 1997, pp. 7-9.
12. Trufanova E.O. Informatsionnoe perenasyschenie: klyuchevye problemy [Information over saturation: key problems]. Filosofskie problemy informatsionnykh tekhnologiy i kiberprostranstva, 2019, no. 1(16), p. 4.
13. Fiscal Year: President's Budget Submission. Department of Defense, 2013. Available at: <http://www.darpa.mil/WorkArea/DownloadAsset.aspx?id=2147484865> (accessed: 01.08.2020).
14. Becker B., Mark G. Social conventions in computer-mediated communication: a comparison of three online shared virtual environments. In: Schroeder R., ed. The Social Life of Avatars: Presence and Interaction in Shared Virtual Environments. London, Springer, 2002, pp. 19-22.
15. Yee N., Bailenson J.N. The Proteus Effect: The Effect of Transformed Self-Representation on Behavior. Human Communication Research, 2007, vol. 33, pp. 271-275.
16. Kuzin I.V. Soprotivleniye tela: perspektivy preodoleniya [Antagonism of the body: prospective of negotiation]. Chelovek, 2014, no. 6, p. 89.
17. Lukianova N.A. Triadic nature of visual image as a basis of visible component representation in communicative space. Philosophy of Science and Technology, 2020, vol. 25, no. 1, pp. 125-135. DOI: 10.21146/2413-9084-2020-25-1-125-135.
18. Petrova E.V. Problema dialekticheskoy vzaimosvyazi prirodnogo i sotsial'nogo aspektov adaptatsii cheloveka v ekosisteme informatsionnogo obshchestva [The problem of the dialectical relationship of natural and social aspects of human adaptation in the ecosystem of the information society]. Filosofiya nauki i tekhniki, 2017, vol. 22, no. 1, p. 87.
19. Bakhtin M.M. Estetika slovesnogo tvorchestva [Esthetic of Verbal Creativity]. Moscow, 1986, pp. 250-255.
20. Dyurkgeym E. Sotsiologiya. Ee predmet, metod, prednaznachenie [Sociology and its Scientific Domain]. Moscow, 1995, pp. 97-98.
21. Apel' K.-O. Transformatsiya filosofii [Transformation der Philosophie]. Moscow, 2001, pp. 152-160.
22. Langer S. Philosophy in a New Key: A Study in the Symbolism of Reason, rite and art. Harvard University Press, 1969. (Rus. ed.: Filosofiya v novom klyuche: Issledovanie simvoliki razuma, rituala i iskusstva. Moscow, 2000. P. 95).
23. Sirotkina I.E. Setelo: tsifrovaya telesnost' i kinesteziya [Setelo: Digital Corporality and Kinestezia]. Teoriya mody: Odezhdha. Telo. Kul'tura, 2019, vol. 52, no. 2, pp. 121-124.
24. Makshanova O.S. Osetevlenie. Mediareal'nost': kontsepty i kul'turnye praktiki: uchebnoe posobie [Digitalization. Mediareality: concepts and cultural practices]. St. Petersburg, 2017, pp. 371-372.

Luk'yanova N.A., Shavlokhova A.A. Digital body as image of the future: The analysis of the visual processes of constructing. Proactive embedding of digital technologies into humanity's life has brought new problems into the sphere of the individual identity and has actualized the issue of scientific rationality not only of communication itself, but also of the constructs produced by the communicant in relation to the images of the future. The reason are the users of digital media, who actively influence on their daily communication activities, creating new meanings, immersing themselves with the help of avatars and producing new visual images that form an attitude towards different kind of future. It is claimed that person is actor, which communicate in terms of semiotic system, and visual part of communication is the background for digital corporeality's construction as a projection of image of the future. The analysis of the visual processes of constructing digital corporeality was carried out (based on creative works of students). It has been determined that by visualization on the human's corporeality, cultural objects are constructed because a visual sign is a communicative key, through which we can provide a "social" level of the corporeality. Given by authors contribution makes the resolution that communicative rationality is a foundation of the visual processes of constructing digital images of corporeality.

Keywords: digitalization, visual processes, communication, rationality, symbolism, constructionism, corporeality, image of the future.

Сведения об авторах. Наталия Александровна Лукьянова — доктор философских наук (24.00.01 — Теория и история культуры), доцент по кафедре социологии, психологии и права, Национальный исследовательский Томский политехнический университет, Школа базовой инженерной подготовки, отделение социально-гуманитарных наук; ORCID: 0000-0003-1186-0404; lukianova@tpu.ru; Анна Александровна Шавлохова — Национальный исследовательский Томский политехнический университет, Инженерная школа информационных технологий и робототехники, организационный отдел; ORCID: 0000-0002-6439-5828; ollyvost@tpu.ru.

Статья публикуется впервые. Поступила в редакцию 15.08.2020. Принята к публикации 30.08.2020.