EFFECTS AND RISKS OF TRANSFORMING THE SCREEN OF PORTABLE DEVICES INTO A NEW HUMAN BODY

Sergey L. Grigoryev

Moscow Timiryazev Agricultural Academy, Russia, Moscow
E-mail: grigoryevdiss@gmail.com
ORCID: http://orcid.org/0000-0001-9143-0636

ABSTRACT

This article based on the concept of the screen as an anthropological prosthesis by M. Yampolsky, considers a number of new views on the features of human interaction with mobile electronic devices, accompanied by changes in his perception and thinking inside the virtual space of the screen. Particular attention is paid to the history of the emergence and technical improvement of screen devices, which inevitably led to a radical change in the attitude of a person to virtual reality, the sociocultural and socio-psychological reasons for these changes are considered separately. Based on the results of the study, the most important aspects of the processes of perception, understanding and adaptation of a person to the content side and the phenomenology of the internal space of the screen are identified and analyzed, the basic types of developing adaptation processes are identified, followed by an assessment of their results. In conclusion, the tendencies of convergence of anthropological and scientific and technological evolution, the joint historical genesis of man and the technical devices surrounding him, are noted that are already gaining momentum.

KEYWORDS

screen culture; virtualization; physicality.

ЭФФЕКТЫ И РИСКИ ПРЕВРАЩЕНИЯ ЭКРАНА ПОРТАТИВНЫХ УСТРОЙСТВ В НОВУЮ ТЕЛЕСНОСТЬ

Григорьев Сергей Леонидович

Российский государственный аграрный университет им К. А. Тимирязева, Россия, Москва
E-mail: grigoryevdiss@gmail.com
ORCID: http://orcid.org/0000-0001-9143-0636

АННОТАЦИЯ

В статье рассмотрен ряд новых взглядов на особенности взаимодействия человека с мобильными электронными устройствами, сопровождающегося изменениями его восприятия и мышления внутри виртуального пространства экрана. Особое внимание уделено истории появления и технического совершенствования экранных устройств, которые с неизбежностью повлекли за собой радикальное изменение отношения человека к виртуальной реальности. Отдельно рассмотрены социокультурные и социально-психологические причины этих изменений. По результатам исследования выделены и проанализированы наиболее важные аспекты процессов восприятия, понимания и адаптации человека к содержательной стороне и феноменологии внутреннего пространства экрана, выделены базисные типы развивающихся процессов адаптации с последующей оценкой их результатов. В заключение отмечены набирающие силу тенденции конвергенции антропологической и научно-технической эволюции, совместного исторического генезиса человека и окружающих его технических устройств.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

экранная культура; виртуализация; телесность.

ВВЕДЕНИЕ

Первый персональный компьютер появился более 40 лет тому назад. По сравнению с телевизором, вошедшим в мир человеческого универсума несколькими десятилетиями ранее, ПК дал возможность пользователю уже не только переключать каналы, но и более разнообразным и сложным образом влиять на происходящее на экране монитора. Прошло совсем немного лет, и это сложное устройство было переконструировано до размеров большой (а позже – и не очень большой) папки с бумагой, получило автономный источник питания и стало мобильным.

В первом десятилетии нынешнего века произошел резкий переход от мобильных телефонов первых поколений к полноэкранным смартфонам, которые, в отличие от ноутбука, вполне можно было положить и в сумку, и в карман. Это устройство по массовости своего распространения очень быстро потеснило с первого места все остальные объекты техносферы, и в настоящее время крайне сложно найти человека, его не имеющего. По объему времени, занимаемому коммуницированием человека со своим мобильным гаджетом, все остальные виды общения вне контакта с виртуальной реальностью постепенно, но неуклонно оставляют свои позиции, передавая их все более технически современной и все более антропологически и эргономически удобной электронике.

Основным элементом такого устройства является экран, на котором его пользователь получил возможность реализовывать даже такие сценарии, которые выходят далеко за рамки виртуальной реальности – например, осуществлять реальные покупки, заказывать и вести документацию, проводить финансовые платежи и переводы, не говоря уже обо всем остальном, более традиционном. Однако возник и все еще остается нерешенным по существу вопрос: человек, взаимодействующий таким образом с виртуальной реальностью, остался ли прежним и неизменным по основным нейросенсорным и когнитивным характеристикам своей психики в процессе этого коммуницирования с обязательной медиацией самого этого процесса посредством экрана? Только ли медиатором остается экран, или в результате постоянного, многократно повторяющегося взаимодействия с человеком экран стал приобретать какие-то более важные (по сравнению с чисто техническими) функции?

Цель исследования – проведение всестороннего анализа изменяющегося функционала экрана в системе его взаимодействия с пользователем технического устройства, а также акцентирование внимания на отдельных и наиболее важных аспектах экранного информационного поля, антропометрически, операционально и хронологически оцениваемых в динамике своих изменений в течение последнего времени.

МЕТОДЫ

В настоящем исследовании были применены методы анализа текстовых материалов, контент-анализа, герменевтического анализа ряда источников по параметрам, содержание которых определялось как наиболее значимое для достижения поставленной в исследовании цели.

ОБСУЖДЕНИЕ И ДИСКУССИИ

Общее, феноменологически всеобъемлющее отношение человека к виртуальной реальности изменилось от первых киносеансов братьев Люмьер, когда человек от этой реальности убегал в буквальном смысле, до прямо противоположного. Доказательство этого можно видеть сегодня везде, где человек любой промежуток высвободившегося времени посвящает портативному экрану, вступая в «племя опущенных голов» (Григорьев, 2022). Для того, чтобы произошло столь радикальное изменение человека, да еще и в массовом масштабе, нужен столь же радикальный и эффективный инструмент, и таким инструментом стал мобильный и портативный экран. Трагические случаи гибели самых азартных геймеров прямо перед экраном компьютера от физического или нервного истощения свидетельствуют прежде всего о том, что техническое и технологическое совершенство самого этого технического устройства, равно как и его основного интерфейса, обращенного к человеческому восприятию, позволило стереть грань между реальной и виртуальной реальностью (Лобанова, 2022). Не менее размытой оказывается и грань между самоощущением человека в качестве реального существа и его экранным образом, которая подчас доходит до состояния полного неразличения. Другими словами, для того, чтобы выжить «там», геймер реально умирает здесь, однако подобная подмена им практически не осознается: экранный двойник несет в себе все приметы физического прототипа. Важно подчеркнуть, что, как правило, отмеченное положение дел возможно исключительно при условии, когда обязательным промежуточным звеном в процессе коммуникации пользователя с виртуальной реальностью будет экран его технического устройства. Причем экран, имеющий такой уровень технического и технологического совершенства, который обладает всеми достижениями, способствующими формированию в сознании человека эффекта отсутствия этой грани.

То обстоятельство, что виртуальная реальность видится все более значимой в жизни современного человека, сегодня ни у кого не вызывает сомнения. Однако субъективно формирующееся ощущение масштабности и повсеместности этой значимости и ее надвигающейся тотальности с необходимостью ставит перед исследователем проблему повышения уровня и имеющихся возможностей адаптации тела и духа человека к этой совершенно новой реалии. Все это делает насущными вопросы удобства, эргономики, инструментализации и сокращения любого рода издержек со стороны пользователя при осуществлении к ней доступа.

Более того, инспирируемая современным стремительным НТП обостряющаяся злободневность именно такой постановки вопросов, уже прямо, а не косвенно, реагирует на них формулированием со своей стороны пожеланий, рекомендаций, требований изменить также и самого человека (Капустина, Лобанова, 2022) – дополнить его, расширить его возможности, протезировать, в конце концов.

Таким образом, появляющаяся возможность утверждать экран в качестве антропологического протеза принципиально иного типа, появление которого вызвано возникновением совершенно нового пространства человеческого существования, этой экранной метафизики новейшего времени, тем же самым дает возможность безоговорочно признать его недостижимое, фантастическое, не сравнимое ни с какими прежними видами «физических» антропологических протезов совершенство. Доказательством этого является как рекордный и неослабевающий спрос на все более обновляющиеся и совершенствующиеся мобильные электронные устройства обеспечения доступа в виртуальную реальность, так и сохраняющийся на них уровень цен. Сам, по своему собственному желанию, совершенно добровольно и безо всякого принуждения, современный человек выражает полную готовность не только «протезировать» самого себя ради обретения новых возможностей, но и платить за это «протезирование» реальную цену.

Столь же очевиден и тот факт, что постепенно меняется сама культура современного социума, которая во все большей степени становится электронной (Закутнов, 2021), экранной как по начинающим преобладать типам своей символизации, так и по формам репрезентации этих типов в рамках складывающихся культурных коммуникаций. Сейчас уже практически не подлежит сомнению, что вслед за изменением типов взаимодействий почти неизбежно последует изменение ценностей и экран (теперь уже как культурный феномен) получит все шансы продвинуться наверх и по этой шкале (Рейд, 2005). Собственно, какую-то часть этого процесса можно наблюдать уже сейчас. Речь идет о следующем: в субкультуре электронных фанатов обозначенные тенденции уже формализованы и вполне осязаемы. В частности, доказано, что в рамках опосредуемой этой культурой псевдосемиотики гиперреальности (термин Ж. Бодрийяра (Бодрийяр, 2021)), репрезентируемой посредством экрана, в психике человека возникают феномены гиперрефлексии, модально центрирующиеся вокруг образов экранной гиперреальности, а затем и гиперсознания (Зинченко, 2010).

Являющееся следствием и результатом процесса общей виртуализации сферы восприятия и мышления человека, формируемое таким образом гиперсознание, наиболее поразительной отличительной особенностью которого становится символическая агглютинация образов физической и виртуальной реальности, скрепляет их во внутреннем мире продвинутых пользователей и геймеров до состояния их полного неразличения. Иначе виртуальное гиперсознание деформирует и преобразует исходные рецептивные, эмоциональные, мотивационные, когнитивные паттерны восприятия и понимания внешнего мира в направлении все большей привлекательности виртуальной реальности (Николаева,

2017). Тем самым современный человек, привыкший всемерно экономить личное время и минимизировать другие издержки, уже сейчас «голосует за экран», доставая свой смартфон и погружаясь преображенным (преобразованным) сознанием своим в виртуальное пространство экрана этого смартфона целиком.

Используя дефицитарность бытия современного человека, экран и его творцы, протезируя новые способности сферы восприятия и мышления пользователя, тем самым создают особые условия, внутри которых его навыки, привычки, сам жизненный стиль преобразуются в желаемом направлении, становясь при этом наиболее податливыми (Николаева, 2017). На это обратил внимание М. Ямпольский (Ямпольский, 2012), с концепцией которого и связана используемая нами метафора экрана как антропологического протеза. В данном контексте сознание индивида берется под контроль не только с помощью особых приемов, которые можно обеспечить посредством экрана, но и уровнем его технического и технологического совершенства. Последний обеспечивает не только требуемый уровень тропизма (или «сродства») репрезентируемой экраном реальности к уже заложенным в это сознание моделям и образам восприятия и осмысления реального мира. Речь также идет и об уровне психологического комфорта, сопровождающего интерактив в системе «человек – экран». Однако протезированное (экранированное) сознание индивида чаще всего берется под контроль для того, чтобы потом сделать его объектом манипулирования (Huhtamo, 2004), поскольку грань между непосредственно данным экраном и опосредованно репрезентированным им содержанием (виртуальным миром) в этом сознании настойчиво и интенсивно стирается.

Думается, что сложившееся положение дел может рассматриваться одним из выходов для членов социума, отмеченного прогрессирующим ослаблением реальных социальных связей. В частности, в Сеть можно выложить свое мнение, свой комментарий, фотографии или видео, иллюстрирующие те моменты личного бытия, которые пользователь считает возможным выложить в открытый доступ. Максимум, что он получает в ответ – это чужую иронию или инвективы, не способные нарушить реальную территорию личной безопасности (Gere, 2006). Древнее «Charta non erubescit» стремительно заменяется на «Velum non erubescit», поскольку экран, сквозь который пользователь обозревает задаваемое им пространство, становится подобен занавесу. Примечательно, что такой «занавес» инициирует ситуацию, когда наблюдающий за тем, что он за собой скрывает, при желании сколь угодно долго сохраняет собственное инкогнито. Тем самым сбывается пророчество Ж. Бодрийяра (Бодрийяр, 2017), в соответствии с которым содержание экранного пространства превращается во всемирный виртуальный Бобур, сохраняющий свою видимость. Налицо хаос и чередование симулякров, за которыми невозможно распознать никакое реальное содержание.

Не секрет, что нынешний экран уже обладает способностями показывать, говорить и даже вступать со своим пользователем в диалог от имени предъявляемого им экранного образа, но при этом его потенциал как антропологического протеза для человека будущего связан с только что

нащупываемыми и проектируемыми способностями создания посредством него эффектов полимодальной имитации или симуляции (Miller, 2014). Таковая способна заменить (или заместить) окружающий человека мир целиком, и этот сценарий уже обыгран создателями культовой кинотрилогии «Матрица» (The Matrix). Вымысел сценаристов и создателей этого блокбастера имеет все перспективы стать не далекой реальностью, пока еще отдаленный образ которой во все большей степени обретает свои черты в рамках кинематографа. Знаменательно, что современная психология электронных коммуникаций с изумлением отмечает возникновение феномена почти интимных отношений телесности между пользователем и его гаджетом (Introna, Ilharco, 2006), то есть ровно так, как это и предусматривается между нуждающейся в протезировании телесностью и самим протезом.

Последнее же содержательно означает усиление формирующихся тенденций конвергенции прежде раздельных процессов эволюции техносферы и антропосферы, все более сближаемых и сближающихся в единый процесс коэволюции человека и мира окружающих его технических устройств, протезирующих уже сейчас, или же в будущем в том числе и важнейшие психические функционалы человека. Другими словами, уже сегодня мы вынуждены констатировать, что его сознание попадает во всё большую зависимость от этой технической поддержки. Как отмечает М. Ямпольский (Ямпольский, 2012), наличие экрана для протезируемого человеческого сознания становится необходимым техническим средством репрезентации для субъекта чего-либо вне-субъектного, поскольку именно экран технически позволяет сознанию перевести его внутренние образы в поле внешней рефлексии, и визуализируя их там, сделать объективно столь же живыми, как они и представлены субъективно внутри сознания человека.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

1. В настоящее время взаимодействие человека и портативного электронного устройства стало устойчивым элементом современного социального бытия. Основным элементом информационной техники является экран, посредством которого современный человек реализует жизненные сценарии, выходящие за рамки виртуальной реальности.

2. Актуальный функционал экрана электронного устройства ныне значительно превосходит одну только функцию медиации, однако относительно других его возможностей до сих пор ведется активная научная дискуссия.

3. Де-факто именно экран стал основным средством радикального изменения отношения человека к виртуальной реальности. Экран оказался способен полностью стереть в восприятии и сознании человека грань между внешним миром и виртуальной реальностью.

4. Углубляемая виртуализация жизненного пространства человека ставит вопрос о необходимости адаптации его психики ко внутреннему пространству

экрана ребром. Пользователь устройства и его экран, определенным образом воздействуя друг на друга, решают эту задачу.

5. Эффективность экрана, рассматриваемого в качестве антропологического протеза, оказывается несопоставима с эффективностью традиционных протезов. Одноименная концепция М. Ямпольского, предлагая некоторые ответы на важные текущие проблемы, тем самым ставит еще больше вопросов, на которые исследователю культуры придется искать ответ.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Бодрийяр, Ж. (2021). *Символический обмен и смерть*. Москва: Рипол-Классик.

Бодрийяр, Ж. (2017). *Симулякры и симуляция*. Москва: Постум.

Григорьев, С.Л. (2022). Роль полиэкранной культуры в формировании нового социокультурного типа человека. *Вестник культуры и искусств*, *3*(71), 64-72.

Закутнов, О.И., Тихонова, В.Л. (2021). Современный человек в пространстве виртуальной реальности. *Каспийский регион: политика, экономика, культура*, *2*(67), 158-167.

Зинченко, Ю.П., Меньшикова, Г.Я., Баяковский, Ю.М. (2010). Технологии виртуальной реальности: методологические аспекты, достижения и перспективы. *Национальный психологический журнал*, *1*(3), 54-62.

Капустина, С.И., Лобанова, Ю.В. (2022). Перспективы и риски массового использования искусственного интеллекта. *Наука, техника, педагогика высшей школы. Новые технологии = Science, Engineering, Higher Education Pedagogics. New Technologies*. Москва: Московский политехнический университет, 508-513.

Лобанова, Ю.В. (2022). Компьютерная видеоигра как социокультурный генератив эмоций. *Вестник культуры и искусств*, *3*(71), 73-81.

Николаева, Е.В. (2016). Хронотопы экранной культуры – повседневность как экранный интерфейс. *Наука телевидения*, *11*, 48-76.

Николаева, Е.В. (2017). Экран как зеркало медийных революций. *Наука телевидения*, *12*, 39-63.

Рейд, Э. (2005). Идентичность и кибернетическое тело. *Массовая культура: современные западные исследования*. Москва: Фонд научных исследований «Прагматика культуры», 204-220.

Саенко, Н.Р., Щеглов, И.В. (2012). Процедуры "вживления" экрана в бытие современного человека. *Каспийский регион: политика, экономика, культура*, *4*(33), 275-282.

Ямпольский, М. (2012). Экран как антропологический протез. *Новое литературное обозрение*. *2*. Получено из https://magazines.gorky.media/nlo/2012/2/ekran-kak-antropologicheskij-protez.html

Gere, Ch. (2006). Genealogy of the computer screen. *Visual Communications*, *5* (2), 141-152.

Huhtamo, E. (2004). Elements of Screenology: Toward an Archeology of the Screen. *ICONICS: International Studies of the Modern Image*, *7*, 31-82.

Introna, L.D. & Ilharco, F.M. (2006). On the Meaning of Screens: Towards a Phenomenological Account of Screenness. *Human Studies*, *29*, *1*, 57-76.

Miller, J. (2014). The fourth screen: Mediatization and the smartphone. *Mobile Media & Communication*, *4*, *2*(2), 209-226.

The Matrix. Retrieved from https://catalog.afi.com/Film/61230-THE-MATRIX?sid=75745f96-a1f9-477

Для цитирования: Григорьев, С.Л. (2022). Эффекты и риски превращения экрана портативных устройств в новую телесность. *Caspium Securitatis: журнал каспийской безопасности*, *2*(2), 57-66.

DOI 10.54398/2713024X_2022_2_2_58

REFERENCES

Baudrillard, J. (2021). *Symbolic exchange and death*. Moscow: Ripol-Classic. (in Russian)

Baudrillard, J. (2017). *Simulacra and simulation*. Moscow: Postum. (in Russian)

Grigoriev, S.L. (2022). The role of split-screen culture in the formation of a new sociocultural type of person. *Bulletin of Culture and Arts*, *3*(71), 64-72. (in Russian)

Zakutnov, O.I. & Tikhonova, V.L. (2021). Modern man in virtual reality space. *Caspian region: politics, economics, culture*, *2*(67), 158-167. (in Russian)

Zinchenko, Yu.P., Menshikova, G.Ya. & Bayakovsky, Yu.M. (2010). Virtual reality technologies: methodological aspects, achievements and prospects. *National Journal of Psychology*, *1*(3), 54-62. (in Russian)

Kapustina, S.I. & Lobanova, Yu.V. (2022). Prospects and risks of mass use of artificial intelligence. *Science, technology, pedagogy of higher education. New technologies = Science, Engineering, Higher Education Pedagogics. New Technologies*. Moscow: Moscow Polytechnic University, 508-513. (in Russian)

Lobanova, Yu.V. (2022). Computer video game as a sociocultural generative of emotions. *Bulletin of Culture and Arts*, *3*(71), 73-81. (in Russian)

Nikolaeva, E.V. (2016). Chronotopes of screen culture – everyday life as a screen interface. *Television Science*, *11*, 48-76. (in Russian)

Nikolaeva, E.V. (2017). The screen as a mirror of media revolutions. *Television Science*, *12*, 39-63. (in Russian)

Reid, E. (2005). Identity and the cybernetic body. *Popular culture: modern Western studies*. Moscow: Foundation for Scientific Research “Pragmatics of Culture”, 204-220. (in Russian)

Saenko, N.R. & Shcheglov, I.V. (2012). Procedures for “implanting” a screen into the existence of a modern person. *Caspian region: politics, economics, culture*, *4*(33), 275-282. (in Russian)

Yampolsky, M. (2012). The screen as an anthropological prosthesis. *New Literary Review. 2*. Retrieved from https://magazines.gorky.media/nlo/2012/2/ekran-kak-antropologicheskij-protez.html (in Russian)

Gere, Ch. (2006). Genealogy of the computer screen. *Visual Communications*, *5* (2), 141-152.

Huhtamo, E. (2004). Elements of Screenology: Toward an Archeology of the Screen. *ICONICS: International Studies of the Modern Image*, *7*, 31-82.

Introna, L.D. & Ilharco, F.M. (2006). On the Meaning of Screens: Towards a Phenomenological Account of Screenness. *Human Studies*, *29*, *1*, 57-76.

Miller, J. (2014). The fourth screen: Mediatization and the smartphone. *Mobile Media & Communication*, *4*, *2*(2), 209-226.

The Matrix. Retrieved from https://catalog.afi.com/Film/61230-THE-MATRIX?sid=75745f96-a1f9-477

For citation: Grigoryev, S.L. (2022). Effects and Risks of Transforming the Screen of Portable Devices into a New Human Body. *Caspium Securitatis: Journal of Caspian Safety & Security*, *2*(2), 57-66.

DOI 10.54398/2713024X_2022_2_2_58