

УДК 130.2

<https://doi.org/10.17072/2078-7898/2024-1-64-73>

Поступила: 27.03.2023

Принята: 22.01.2024

Опубликована: 11.04.2024

УГРОЗЫ ТЕЛЕСНОЙ ИДЕНТИЧНОСТИ В ПРЕФИГУРАТИВНОЙ КУЛЬТУРЕ

Бекарев Адриан Михайлович, Пак Галина Станиславовна

*Национальный исследовательский Нижегородский государственный университет
им. Н.И. Лобачевского (Нижний Новгород)*

Формирование префигуративной культуры вызвано становлением цифрового общества, породившего потребность в передаче опыта электронных коммуникативных связей от младших к старшим по возрасту. Ускорение темпов социального развития приводит к тому, что адаптация к инновациям у старших поколений носит запаздывающий характер и связана с усвоением опыта и образцов поведения самого молодого поколения в культуре. Уменьшение значимости телесной организации в идентичности индивида происходит в виртуальной реальности. В Сети циркулируют чистые мысли в виде знаков, которые отличаются лишь формой и стилем. За экраном остаются реальные телесные характеристики. Но одновременно Сеть предполагает наличие особой телесности, виртуального образа, логика развития которого репрезентируется этапами симуляции, описывающими процесс отхода от оффлайн телесного образа индивида. Потеря целостности и стабильности телесной идентичности в виртуальной среде появляется не только в результате расхождения между сущим и желаемым, но и процессуальности желаемого. Нарушение стабильности телесной устойчивости наносят медицинские практики омоложения, поскольку в префигуративной культуре модно быть молодым. Угрозы человеческой телесности возникают в результате неспособности разграничения виртуальной и традиционной реальности, в переносе опыта конструирования желаемого телесного образа из Сети в действительность. Осознание угрозы существованию человеческой телесности способствует ее сохранению.

Ключевые слова: телесная идентичность, индентификация, префигуративная культура, тело, виртуальный образ, трансформация телесности.

Для цитирования:

Бекарев А.М., Пак Г.С. Угрозы телесной идентичности в префигуративной культуре // Вестник Пермского университета. Философия. Психология. Социология. 2024. Вып. 1. С. 64–73. <https://doi.org/10.17072/2078-7898/2024-1-64-73>

<https://doi.org/10.17072/2078-7898/2024-1-64-73>

Received: 27.03.2023

Accepted: 22.01.2024

Published: 11.04.2024

THREATS TO BODILY IDENTITY IN PREFIGURATIVE CULTURE

Adrian M. Bekarev, Galina S. Pak

Lobachevsky State University of Nizhny Novgorod (Nizhny Novgorod)

The formation of prefigurative culture is caused by the formation of digital society, which has generated the need to transfer the experience of electronic communication from younger to older people. The accelerating pace of social development leads to the fact that adaptation to innovations in older generations is of a delayed nature and is associated with the assimilation of the experience and behavioral patterns of the

youngest generation in the culture. The importance of bodily organization in the identity of an individual is diminishing in virtual reality. On the Web, pure thoughts circulate in the form of signs that differ only in form and style. Real bodily characteristics remain behind the screen. But at the same time, the Web implies the presence of special corporeality, a virtual image, the logic of whose development is described by the stages of simulation, which describe the process of departure from the offline corporeal image of an individual. The loss of integrity and stability of bodily identity in the virtual environment appears not only as a result of the discrepancy between the real and the desired but also as a result of the processuality of the desired. Bodily stability is disrupted by medical practices of rejuvenation, as it is fashionable to be young in the prefigurative culture. Threats to human corporeality arise from the inability to distinguish between virtual reality and traditional reality, in the transference of the experience of constructing a desired bodily image from the network to reality. Apprehension of the threat to the existence of human corporeality contributes to its preservation.

Keywords: corporeal identity, identification, prefigurative culture, body, virtual image, transformation of corporeality.

To cite:

Bekarev A.M., Pak G.S. [Threats to bodily identity in prefigurative culture]. *Vestnik Permskogo universiteta. Filosofia. Psihologiya. Sociologia* [Perm University Herald. Philosophy. Psychology. Sociology], 2024, issue 1, pp. 64–73 (in Russian), <https://doi.org/10.17072/2078-7898/2024-1-64-73>

Введение

Идентичность приобрела проблемный характер лишь в обществе модерна, в котором идентичность уже не дается от рождения как было раньше, а формируется в течение жизни. На современном этапе цивилизационного развития наличие идентичности становится серьезной проблемой. Ее невозможно приобрести, идентичность можно только искать. Непрекращающийся поиск того, кем индивид хочет быть, рассматривается «как защитная реакция человека на жизнь в неопределенных условиях» [Богданова В.О., 2021, с. 42]. В мире «текучей рациональности», на перекрестке идей постмодернизма и конструктивизма идентичность превращается в идентификацию. Причиной подобного метаморфоза выступает трансформация индивидуальной свободы, которая уже перестала быть путеводной звездой и ценностью, а стала долгом каждого. Вопрос о свободе сегодня слышится «уже не как заданный самому себе, а как поставленный мрачным тоном власти, обратившейся к каждому: “ты свободен...”» [Глюксман А., 2001, с. 498]. Отсюда следует: делай, что хочешь... Традиционная постановка проблемы переворачивается с ног на голову, идентичность не предписывается обществом индивиду и уже не может рассматриваться как результат индивидуальных усилий, в фо-

кусе внимания находится процесс ее достижения [Бауман З., 2005, с. 182]. Если достоинства ранее приобретенной идентичности меркнут в глазах индивида, то его задача как можно быстрее расстаться с «устаревшим товаром» и устремиться в поиски образца новой идентичности, а затем и ее конструирования. Преобладающей стратегией формирования идентичности в индивидуализированном обществе становится игра. Согласно игровому сценарию, жизнь можно не раз начинать с чистого листа при равенстве стартовых возможностей.

Понимание общественной жизни в качестве знаковой реальности позволяет определить телесную идентичность как процесс манипулирования знаками, являющихся «очками», сквозь которые индивид воспринимает себя, окружающих, мир в целом, тем самым телесность выходит за границы физического тела индивида и связывает его с природным миром и социальной средой. Идентичность в качестве идентификации представляет собой дискурс, определяющий весь спектр индивидуальной коммуникации. Э. Эриксон отмечал важность телесных параметров в создании представления о самом себе и восприятии себя другими, поскольку тело способно выразить экзистенциальные представления. К числу достоинств человека он относил «анатомию, историю и персональность» [Эриксон Э.Г., 1996, с. 177–178].

Телесная идентичность

Определение роли телесной составляющей в идентичности зависит от решения вопроса о соотношении Я и моего тела. Возможны три варианта ответа: индивид есть тело; индивид владеет своим телом; тело «принадлежит» человеку совсем не так, как любая другая собственность. В первом случае человек рассматривается как единое мыслящее тело, а процесс познания на макроуровне предстает обусловленным телесной организацией. Телесно-ориентированный подход активно разрабатывается сторонниками эволюционной эпистемологии [Князева Е.Н., 2018]. Второй вариант решения проблемы исходит из утверждения Декарта, что человек не то же самое, что его тело. Мыслящая субстанция обладает способностью контролировать телесную субстанцию [Декарт Р., 1914, с. 233], формирует представление о теле как о чем-то внешнем, что беспрепятственно может быть подвержено любым модификациям по воле индивида. Третий вариант выражает диалектическую позицию, признающую связь сознания и тела, не отрицает возможных вариаций телесной организации, но очерчивает границы дозволенного. Все три подхода используются в построении дискурсов телесной идентичности, различия между которыми наиболее явно проявляются в их последствиях.

Актуальность исследования телесной идентичности обусловлена превращением идентичности в идентификацию, в поиске индивидуального телесного образа и конструирование последнего в пространстве префигуративной культуры.

Эвристические возможности префигуративной культуры

Использование понятия префигуративной культуры очерчивает не только поле исследования проблемы, но и дает возможность выявить универсальные тенденции в развитии человеческой цивилизации. Типология культур, предложенная М. Мид, основана на выделении трех генераций в социуме и выявлении направленности коммуникативных процессов, обеспечивающих преемственность опыта между поколениями. Поколенческий подход лежит в русле общей тенденции отхода от понятий, описывающих общество модерна, к использованию универсального по-

нятийного аппарата. У Ф. Броделя в «Материальной цивилизации...», у З. Баумана в «Индивидуализированном обществе» речь идет не о противостоянии классов и сословий, а о бедных и богатых, которые были во все времена. Аналогично и поколения дедов, отцов и внуков существуют в любом обществе, в любой культуре. В обществе постфигуративной культуры опыт передается от старших к младшим по возрасту. М. Мид приводит такое сравнение: дед, качая на руках своего внука, знает его будущее наперед, которое является прошлым его отца и деда. Это происходит потому, что время в отсутствие кардинальных изменений течет медленно и сворачивается в круг. В обществах с кофигуративной культурой формируется линейное представление о времени, разрыв между поколениями признается необходимым, что приводит к тому, что ребенок усваивает опыт не только старших по возрасту, но и своих сверстников. В префигуративной культуре старшие по возрасту вынуждены учиться у самых молодых в силу того, что молодежь обладает опытом использования электронных коммуникаций, какого не было и не могло быть у всех предшествующих поколений [Мид М., 1988, с. 322].

Формирование феномена префигуративной культуры вызвано становлением цифрового общества. В условиях жизни, когда изменения происходят постоянно, представители молодого поколения считают это естественным, поскольку ни в каком другом обществе они не жили. Старшие по возрасту склоняются к признанию того, что изменения происходят быстрее, чем они ожидали, адаптируются к действительности, копируя образцы поведения младших по возрасту. Электронные коммуникации, ставшие сегодня цифровыми, вторгались в повседневную жизнь незаметно и вполне безобидно. Начинался этот процесс с простейших электронных детских игр. Первой распространенной игрой на просторах нашего отечества была игра «Ну погоди!» Она была доступна на автономном устройстве. В нее играть мог только один ребенок, другой пребывал в роли заинтересованного наблюдателя. Дети, освоивших «Ну погоди!», играли уже в онлайн-игры «Танки» и «Герои». Когда опыт использования электронных коммуникаций оказался востребованным в профессиональной деятельности, самое старшее поколение оказалось к этому не

готовым. Ситуация пандемии обострила проблему, учиться у собственных внуков стало необходимостью и делом профессиональной чести. Справедливости ради следует отметить, что однозначной прямой связи между цифровой компетентностью и возрастом не наблюдается. Дело обстоит несколько сложнее и зависит от характера, насыщенности и эмоциональности связи между поколениями [Бекарев А.М., Пак Г.С., 2022].

Идентификация, цифровизация, поколенческий подход

Разделяя позицию Э. Эриксона о динамическом характере идентичности, ее целостности и непрерывности [Эриксон Э.Г., 1996], следует признать, что угрозы потери идентичности обусловлены нарушением равновесия между стабильностью и динамичностью. Если стабильность дает индивиду ощущение сохранения своего Я во времени и в пространстве, то динамичность является даром развития, изменения, совершенствования. Нарушение баланса динамичности и стабильности означает превращение телесной идентичности из оплота стабильности в «мерцающую идентичность» [Сидорова Т.А., 2008]. Использование концепта префигуративной культуры ориентирует прежде всего на исследование опыта самого молодого поколения, представители которого являются полноправными «гражданами» цифрового общества. В таком случае их родители будут людьми с «видом на жительство», а родители их родителей «цифровыми мигрантами» или не-гражданами в цифровом мире. Образ является удачным, поскольку предполагает возможность перехода из одной категории в другую и не отрицает достижения «цифрового гражданства» не-гражданами.

Телесность в виртуальном пространстве

Цифровое «гражданство» начинается с умаления значимости телесной организации. Тысячелетиями феноменологическое восприятие человека начиналось с его телесности: выражения лица, глаз, тембра голоса, осанки, походки. Все остальное — наличие сознания, чувств, мыслей — приписывалось человеческим воображением. Развитие электронных средств связи трансформировало предметную модель мира в информационную. В информационной реаль-

ности функции тела сведены до минимума. Необходимым условием является его наличие, комфортное размещение в компьютерном кресле и рука, управляющая «компьютерной мышью», все остальное приходится на деятельность чистого, не обремененного особой телесностью мышления. Постмодернистское «тело без органов» не является пустой фантазией. В Сети циркулируют чистые мысли в виде знаков, которые отличаются лишь формой и стилем. За экраном остаются пол, возраст, вес, рост и прочие телесные характеристики. Виртуальная реальность игнорирует и не принимает телесный опыт. Но одновременно Сеть предполагает наличие особой телесности, виртуального образа [Конева А.В., 2018], логика развития которого описывается этапами симуляции.

Анализируя связь знака и реальности, стоящей за знаком, Ж. Бодрийяр описывает вехи «прощания» знака с реальностью. На первом этапе знак «отражает глубинную реальность», на втором — «маскирует и денатурализует глубинную реальность». На третьем перестает соотноситься с какой-либо вообще реальностью и превращается в «чистый симулякр» [Бодрийяр Ж., 1996, с. 35]. Виртуальный образ, «аватар», первоначально создается на основе отражения реальности и может быть представлен в виде удачного снимка субъекта. Реальный прототип ограничивает творческое воображение индивида, но не отменяет роль сознательного начала. Фотография может быть сделана много лет назад и не отражать действительность сегодняшнего дня, сделана до ДТП, преобразившего внешность создателя «аватара», или преобразована в фотошопе. На сайте знакомств такое явление не редкость. Если вместо собственного снимка представить фото другого реально существующего человека, будет иметь место маскировка реальности. Симулякр как виртуальный образ является конструктом по типу чеховского жениха, не имеющего аналога в реальности. Интернет-пространство открывает небывалые просторы для «игры», в том числе с собственными образами. М. Хайм определяет Сеть как современный рай «человека играющего» (*homo ludens*) [Heim M., 1994]. Без больших усилий и временных затрат в акте творческой деятельности в виртуальной реальности можно совершенствовать свою телесность, приписывать себе желаемый социальный статус, вооб-

ражаемое гражданство, возраст. Подобное творчество в интернет-пространстве выглядит на первый взгляд совсем безобидно. Личные страницы пользователей в социальных сетях не являются однородным образованием и могут представлять как образ, тесно связанный с реальностью, так и сконструированный на основе культурного кода конкретного общества или сообщества [Wilson R.E. et al., 2012, p. 213]. При этом не нужно упускать из виду, что созданный образ подвластен систематическому контролю и обладает свойством, обеспечивающим возможность его быстрой трансформации в зависимости от изменившегося культурного кода [Емелин В.А., 2017, с. 105]. Телесная идентичность утрачивает свою целостность, становится фрагментарной, отчуждается от своего носителя и превращается в симулякр, гуляющий по сети.

Интернет-пространство есть гиперреальность, в которой молодые люди чувствуют себя комфортнее, чем в традиционной реальности. По данным социологических опросов складывается следующая картина. 74,3 % респондентов чувствуют себя в гиперреальности как «рыба в воде», она является для них привычной средой обитания. 18,5 % не так категоричны, поскольку ощущают себя «скорее комфортно, чем нет». Процент тех, кто не смог определить свою позицию, невелик и составил всего 4,7 %. Чувствуют не-комфортность виртуальной среды «скорее не комфортно, чем комфортно» 1,9 %. Только «не комфортно» 0,6 % опрошенных, которые пока не получили гражданства в цифровой среде [Новиков В.Г., Ковалева С.В., 2019, с. 43]. Для большинства молодых людей гиперреальность выглядит привлекательнее офлайн-реальности, поскольку без особого труда поддается корректировке, в ней нет предписанных трудно выполнимых ролей. Они не навязываются, а выбираются по собственной прихоти. Важным признаком комфортности виртуальной среды является возможность в любой момент прервать общение, которое перестает приносить удовольствие, простым выходом из Сети.

Частная жизнь, выложенная на всеобщее обозрение, перестает быть тайной, индивиды обнажают свою душу без какого-либо принуждения со стороны. Причем очень часто в «Интернет-пространстве» циркулирует информа-

ция не о реальном человеке, а о том, кем он хочет быть, чтобы заслужить одобрение пользователей всемирной паутины. В нашем случае образ собственного тела заменяется образом идеального тела, сформированного под воздействием культурного кода. Потеря целостности и стабильности телесной идентичности в виртуальной среде появляется не только в результате расхождения между сущим и желаемым, но и процессуальности желаемого. Релятивизация телесности как дискурса порождает психологические проблемы идентификации, но не затрагивает реальной телесной организации индивида. Как отмечает Э. Рейд, «в процессе виртуальной коммуникации, свободному конструированию подвергаются не только психологические характеристики личности, но и гендерная принадлежность, сексуальная ориентация, внешность. Облачаясь в заимствованные у других атрибуты культурных ожиданий и образов, кибернетические личности взаимодействуют, исходя из внешнего облика и из принятия желаний каждого о том, кем ему хотелось бы быть. Они не отказываются от гендера или других атрибутов личности, а играют с ними, отделяя символы от референтов из плоти и крови и перенося значения этих символов на своих виртуальных персонажей» [Рейд Э., 2005, с. 219].

От телесности как дискурса к преобразованию тела

Реальные угрозы телесной идентичности возникают в том случае, когда игровой опыт конструирования телесности переносится из символической реальности в традиционную, в результате чего кибернетический субъект завоевывает новые ниши обитания. Причины преобразования телесности складываются не только в виртуальной среде, но и в реальности. В условиях префигуративной культуры модно быть не взрослым, а молодым. Современный человек боится не столько смерти, сколько собственной старости. Ярким свидетельством являются романы Ж.-П. Сартра «Возраст зрелости» [Сартр Ж.-П., 2023] и А. Камю «Первый человек» [Камю А., 2005]. Отсюда небывалая востребованность медицинских процедур омоложения. Работа по преобразованию и совершенствованию человеческого тела является актуальной практической задачей: «...медицина переживает великую концептуальную революцию. В XX в. целью меди-

щины было лечение больных людей. В XXI в. медицина направлена все больше на усовершенствование здоровых» [Харари Ю.Н., 2019, с. 407]. Биологи предлагают радикальный путь борьбы со старостью: не омоложение внешности, а омоложение всего организма на основе определения гена, управляющего старением «взрослых» стволовых клеток.

Открытие Синьи Яманаки состояло в возможности превращения «взрослых» клеток в индуцированные плюрипотентные стволовые клетки (induced pluripotent stem cells – iPSC) [Kazutoshi T, Shinya Y., 2006], о чем шла речь в статье 2006 г., опубликованной журналом «Cell». Работа стала предметом обвального цитирования, поскольку вызвала большой коммерческий интерес, открывающимися почти безграничными возможностями превращения соматических клеток в эмбриональные стволовые клетки — iPSC [Куракова Н.Г., Цветкова Л.А., 2016]. «Взрослые» клетки трансформируются в стволовые под влиянием четырех ключевых генов, названных «факторами Яманаки». Омоложение клеток представляет собой потерю специфических характеристик, что делает их способными превращаться в какие угодно ткани. В перспективе открытие позволит омолаживать не только клетки пожилых людей, усиливать способность к восстановлению повреждений, но и создает возможность омолаживать весь организм.

Открытие Яманаки имеет огромное мировоззренческое значение, оно теоретически позволяет повернуть биологическое время человека вспять, лишает предзаданности, незыблемой устойчивости всех антропологических проявлений телесности, а не только возрастных. В этой связи возникает сложная научная и философская проблема влияния биологического возраста на психологический и социальный возраст личности.

От омоложения тела к телу как к украшению

Трансформации тела или его калечение известны с глубокой древности в виде татуировок, пирсинга, шрамирования и являлись элементами культурного кода архаического общества. Страсть к трансформации собственной телесной организации, понимаемая как усовершенствование или улучшение тела по собственно-

му желанию, проявляется в современном обществе в виде массового распространения татуированных тел и пирсинга, которое заслуживает определения «новой архаики» наряду с «новой античностью» и «новым средневековьем». Но это только начало: современные технологии делают возможной принципиальную трансформацию человеческой телесности в виде создания желаемого образа тела в результате многочисленных хирургических операций и иных медицинских процедур. Уникальный телесный образ, созданный субъектом, разрушающий традиционные представления о человеческой телесности, способен шокировать и привлечь внимание масс-медиа. В индивидуализированном обществе телесный образ может служить символическим капиталом.

Тело до эпохи постмодерна являлось важнейшим фактором, обеспечивающим стабильность идентичности, позволяющим как самому индивиду, так и другим людям идентифицировать себя в виде конкретного человека. Значение телесности преувеличивать не стоит, ее недостаточно для обеспечения стабильности идентичности. Тем более, что в современных условиях телесную идентичность легко изменить, но отрицание значимости телесной составляющей идентичности лишено оснований. Существование человеческого сознания, разума невозможно вне телесной организации. Тело не является собственностью владельца, оно не отчуждаемо от него, хотя и подвержено трансформациям.

В этой связи странным выглядит синдром нарушения целостности восприятия собственного тела (body integrity identity disorder, BIID). BIID характеризуется расхождением представления индивида о том, как выглядит его тело с реальным физическим обликом. BIID ни в коем случае не следует смешивать с привычным несоответствием между желаемым и действительным. Описанный синдром сопровождается чувством, что какая-то часть тела глаз, рука, ухо являются чужими и индивид не прекращает попыток от них избавиться. В конце концов он находит такую возможность. Отсутствие контакта с телом является признаком психического заболевания. Здоровый человек идентифицирует себя с телом, чувствует его. В частности, истории о потере чувства единения со своим телом описаны А. Лоуэном [Лоуэн А., 1999]. Но какое

отношение это имеет к психически здоровым людям? Дело в том, что неуверенность в отождествлении индивида с собственным телом наиболее ярко проявилась в префигуративной культуре, создавшей реальные возможности кардинального преобразования телесности. И.М. Дзялошинский описывает превращение простой привлекательной девушки Пикси Фокс в героиню мультфильма «Как подставить кролика Роджера» Джессику Рэббит, Перис Хермс в «реальную Барби из Берлина» и др. Текст сопровождается красноречивыми иллюстрациями [Дзялошинский И.М., 2020], и закономерно возникает вопрос, не переросла ли толерантность современной культуры по отношению к телесным трансформациям во вседозволенность, ведущую к утрате родовых человеческих качеств?

Границы между психическим здоровьем и болезнью, между нормой и девиацией исторически подвижны и культурно обусловлены. Решение проблемы допустимости телесных трансформаций в префигуративной культуре становится насущной практической задачей. Ключ к ее решению лежит на пути разграничения обратимых и необратимых трансформаций тела. Ставшие привычными макияж, бодиарт, украшения на теле, мода в одежде и прическах, многообразие видов маникюра являются обратимыми трансформациями, их нельзя расценивать как повреждения тела. В префигуративной культуре легализуются необратимые варианты телесной трансформации, повреждающие тело. По степени наносимого ущерба они делятся на калечащие и не калечащие. Важно не только определить хрупкую грань между ними, но и превратить ее в элемент массового телесного дискурса.

Став знаком, дискурсом тело перестало принадлежать индивиду, а превратилось в носителя культурных смыслов и кодов, создающих представление об идеальной телесной организации. Стремление к модификации собственного тела порождено не желаниями и потребностями индивида, а намерением продемонстрировать другим «способность к абсолютному контролю над телесностью» [Богданова В.О., 2021]. Произвольная, не обусловленная ходом биологической эволюции, трансформация тела в мировоззренческом контексте представляет собой победу духа над материей, сознания над телом и является современным способом саморазрушения телесности.

Заключение

С утратой твердых очертаний действительности, рациональность становится текучей, а идентичность, в том числе и телесная, бывшая ранее оплотом стабильности и устойчивости, превращается в непрекращающийся поиск телесного образа себя. Молодое поколение получило в сети невиданный ранее опыт конструирования телесной идентичности в виртуальном пространстве, что способствовало ее превращению в дискурс, в подвижную систему знаков. Угрозы человеческой телесности возникают в результате неспособности разграничения виртуальной реальности и традиционной. Опредечение дискурса телесности в префигуративной культуре порождает практики, обусловленные принадлежностью к одной из генераций, и статусом «гражданства» в цифровом обществе. Диапазон практик широк: от конструирования телесности компьютерной личности, через технологии омоложения до создания уникального телесного образа, разрушающего саму телесность. Вопрос о существовании норм и границ преобразования телесности в обществе префигуративной культуры является открытым, поскольку нормы не предшествуют деятельности, а складываются в ее процессе. Ницшеанская «злая совесть» и «честность перед самим собой» заставляют сделать неутешительные выводы. Но осознание опасности утраты телесной идентичности способствует ее сохранению.

Список литературы

- Бауман З. Индивидуализированное общество / пер. с англ. под ред В.Л. Иноземцева. М.: Логос, 2005. 390 с.
- Бекарев А.М., Пак Г.С.. Цифровая компетентность и возраст преподавателя в условиях префигуративной культуры // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. Серия: Социальные науки. 2022. № 1(65). С. 74–81. DOI: https://doi.org/10.52452/18115942_2022_1_74
- Богданова В.О. Телесность в цифровую эпоху // Возможности и угрозы цифрового общества: материалы Всерос. науч.-практ. конф. (Ярославль, 15 апреля 2021 г.) / под ред. А.В. Соколова, А.А. Фролова. Ярославль: Цифровая типография, 2021. С. 42–45.
- Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция / реф. В. Фурс // Философия эпохи постмодерна: сб. пер.

и реф. / сотс. и ред. А.Р. Усмановой. Минск: Красико-Принт, 1996. С. 32–47.

Глюксман А. Из книги «Господа мыслители» / пер. с фр. А.А. Костиковой // Хрестоматия по истории философии: учеб. пособие для вузов: в 3 ч. Ч. 2: Западная философия: от Шопенгауэра до Дерриды / отв. ред. Л.А. Микешина. М.: ВЛАДОС, 2001. С. 497–503.

Декарт Р. Сочинения. Т. 1: Начала философии. Разыскание истины. Страсти души. Из переписки с принцессой Елизаветой / пер. Н.Н. Сретенского. Казань: Типо-лит. Императорского ун-та, 1914. 244 с.

Дзялошинский И.М. Телесная идентичность в системе самосознания индивида // *Corpus Mundi*. 2020. Т. 1, № 1. С. 36–58. DOI: <https://doi.org/10.46539/cmj.v1i1.4>

Емелин В.А. Идентичность в информационном обществе. М.: Канон+ РООИ «Реабилитация», 2017. 360 с.

Камю А. Первый человек: роман / пер. с фр. И.И. Кузнецовой. СПб.: Азбука-Классика, 2005. 288 с.

Князева Е.Н. Познающее тело и движущийся ум: концептуальный поворот в эпистемологии // Эпистемология сегодня: Идеи, проблемы, дискуссии / под ред. И.Т. Касавина, Н.Н. Ворониной. Н. Новгород: Изд-во ННГУ им. Н.И. Лобачевского, 2018. С. 339–350.

Конева А.В. «Цифровая идентичность»: процессы идентификации и репрезентации в сетевой коммуникации // Вестник Ленинградского государственного университета им. А.С. Пушкина. 2018. № 1. С. 50–60.

Куракова Н.Г., Цветкова Л.А. История развития прорывного биомедицинского направления: уроки для России // Менеджер здравоохранения. 2016. № 9. С. 32–42.

Лоуэн А. Предательство тела / пер. с англ. Екатеринбург: Деловая книга, 1999. 336 с.

Мид М. Культура и мир детства. Избранные произведения / пер. с англ. и коммент. Ю.А. Асеева. М.: Наука, 1988. 429 с.

Новиков В.Г., Ковалева С.В. Гиперреальность, симулякры и симуляции в виртуальном пространстве как феномен «антисоциальной» теории Жана Бодрийяра // Цифровая социология. 2019. Т. 2, № 1. С. 39–45. DOI: <https://doi.org/10.26425/2658-347x-2019-1-39-45>

Рейд Э. Идентичность и кибернетическое тело / пер. с англ. Н.В. Эдельмана // Массовая культура: современные западные исследования: сб. ст. /

отв.ред., предисл. В.В. Зверевой. М.: Прагматика культуры, 2005. С. 204–220.

Сартр Ж.-П. Возраст зрелости / пер. с фр. Л.Г. Григорьяна, Д.Н. Вальяно. М.: АСТ, 2023. 416 с.

Сидорова Т.А. Преобразование тела в «мерцающей идентичности» // Вестник Новосибирского государственного университета. Серия: Психология. 2008. Т. 2, вып. 1. С. 83–85.

Харапи Ю.Н. Homo Deus. Краткая история будущего / пер. с англ. А. Андреева. М.: Синдбад, 2019. 496 с.

Эрикссон Э.Г. Идентичность: юность и кризис / пер. с англ. М.: Прогресс, 1996. 344 с.

Heim M. The Metaphysics of Virtual Reality. N.Y.: Oxford University Press, 1994. 208 p. DOI: <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780195092585.01.0001>

Kazutoshi T, Shinya Y. Induction of pluripotent stem cells from mouse embryonic and adult fibroblast cultures by defined factors // *Cell*. 2006. Vol. 126, iss. 4. P. 663–676. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.cell.2006.07.024>

Wilson R.E., Gosling S.D., Graham L.T. A Review of Facebook Research in the Social Sciences // *Perspectives on Psychological Science*. 2012. Vol. 7, iss. 3. P. 203–220. DOI: <https://doi.org/10.1177/1745691612442904>

References

Baudrillard, J. (1996). [Simulacra and simulation]. *Filosofiya epokhi postmoderna: sbornik perevodov i referatov* [Philosophy of the postmodern epoch: collection of translations and abstracts]. Minsk: Krasiko-Print Publ., pp. 32–47.

Bauman, Z. (2005). *Individualizirovannoe obschestvo* [Individualized society]. Moscow: Logos Publ., 390 p.

Bekarev, A.M. and Pak, G.S. (2022). [Digital competence and age of the teacher in the conditions of prefigurative culture]. *Vestnik Nizhegorodskogo universiteta im. N.I. Lobachevskogo. Seriya: Sotsial'nye nauki* [Vestnik of Lobachevsky State University of Nizhni Novgorod. Series: Social Sciences]. No. 1(65), pp. 74–81. DOI: https://doi.org/10.52452/18115942_2022_1_74

Bogdanova, V.O. (2021). [Corporeality in the digital age]. *Vozmozhnosti i ugrozy tsifrovogo obschestva: materialy Vserossiyskoy nauchno-prakticheskoy konferentsii, (Yaroslavl', 15 aprelya 2021 g.)* [Opportunities and Threats of Digital Society: Proceedings of the All-Russian Scientific and Practical Confer-

ence (Yaroslavl, April 15, 2021)]. Yaroslavl: Tsifrovaya Tipografiya Publ., pp. 42–45.

Camus, A. (2005). *Pervyy chelovek* [The first man]. St. Petersburg: Azbuka-Klassika Publ., 288 p.

Descartes, R. (1914). *Sochineniya. T. 1: Nachala filosofii. Razyskanie istiny. Strasti dushi. Iz perepiski s printsessoy Elizavetoy* [Descartes' works. Vol. 1: Beginnings of philosophy. The search for truth. Passions of the soul. From correspondence with Princess Elizabeth]. Kazan: Imperatorskiy Universitet Publ., 244 p.

Dzialoshinskii, I.M. (2020). [Corporeal identity in the system of self-consciousness of an individual]. *Corpus Mundi*. Vol. 1, no. 1, pp. 36–58. DOI: <https://doi.org/10.46539/cmj.v1i1.4>

Emelin, V.A. (2017). *Identichnost' v informatsionnom obschestve* [Identity in the information society]. Moscow: Kanon+ ROOI «Reabilitatsiya» Publ., 360 p.

Erikson, E. (1996). *Identichnost': yunost' i krizis* [Identity: youth and crisis]. Moscow: Progress Publ., 344 p.

Glucksman, A. (2001). [From the book «Gentlemen thinkers»]. *Khrestomatiya po istorii filosofii: v 3 ch. Ch. 2: Zapadnaya filosofiya: ot Shopengauera do Derridy, otv. red. L.A. Mikeslina* [L.A. Mikeslina (ed.) Chrestomathy on the history of philosophy: in 3 parts. Part 2: Western philosophy: from Schopenhauer to Derrida]. Moscow: VLADOS Publ., pp. 497–503.

Harari, Y.N. (2019). *Homo Deus. Kratkaya istoriya buduschego* [Homo Deus. A brief history of the future]. Moscow: Sindbad Publ., 496 p.

Heim, M. (1994). *The metaphysics of virtual reality, virtual reality*. New York: Oxford University Press, 208 p. DOI: <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780195092585.001.0001>

Kazutoshi, T. and Shinya, Y. (2006). Induction of pluripotent stem cells from mouse embryonic and adult fibroblast cultures by defined factors. *Cell*. Vol. 126, iss. 4, pp. 663–676. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.cell.2006.07.024>

Knyazeva, E.N. (2018). [Cognizing body and moving mind: Conceptual turn in epistemology]. *Epistemologiya segodnya. Idei, problemy, diskussii, pod red. I.T. Kasavina, N.N. Voroninoy* [I.T. Kasavin, N.N. Voronina (eds.) Epistemology today. Ideas, problems, discussions]. Nizhny Novgorod: NNSU Publ., pp. 339–350.

Koneva, A.V. (2018). [«Digital identity»: the processes of identification and representation in network communication]. *Vestnik Leningradskogo gosudarstvennogo universiteta im. A.S. Pushkina* [Pushkin

Leningrad State University Journal]. No. 1, pp. 50–60.

Kurakova, N.G. and Tsvetkova, L.A. (2016). [History of development of breakthrough biomedical direction: lessons for Russia]. *Menedzher zdравookhraneniya* [Manager Zdravoochranenia]. No. 9, pp. 32–42.

Loewen, A. (1999). *Predatel'stvo tela* [Betrayal of the body]. Yekaterinburg: Delovaya Kniga Publ., 336 p.

Mead, M. (1988). *Kul'tura i mir detstva. Izbrannye proizvedeniya* [Culture and the world of childhood. Selected works]. Moscow: Nauka Publ., 429 p.

Novikov, V.G. and Kovaleva, S.V. (2019). [Hyperreality, simulacra and simulations in virtual space as a phenomenon of «antisocial» theory by Jean Baudrillard]. *Tsifrovaya sotsiologiya* [Digital Sociology]. Vol. 2, no. 1, pp. 39–45. DOI: <https://doi.org/10.26425/2658-347x-2019-1-39-45>

Reid, E. (2005). *Identichnost' i kiberneticheskoe telo* [Identity and cybernetic body]. *Massovaya kul'tura: sovremennye zapadnye issledovaniya, otv.red. V.V. Zvereva* [V.V. Zvereva (ed.) Mass culture: Modern Western studies]. Moscow: Pragmatika kul'tury Publ., pp. 204–220.

Sartre, J.-P. (2023). *Vozrast zrelosti* [Age of maturity]. Moscow: AST Publ., 416 p.

Sidorova, T.A. (2008). [Body transformation in «shimmering identity»]. *Vestnik Novosibirskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya: Psikhologiya* [Bulletin of Novosibirsk State University. Series: Psychology]. Vol. 2, iss. 1, pp. 83–85.

Wilson, R.E., Gosling, S.D. and Graham, L.T. (2012). A Review of Facebook research in the social. *Perspectives on Psychological Science*. Vol. 7, iss. 3, pp. 203–220. DOI: <https://doi.org/10.1177/1745691612442904>

Об авторах

Бекарев Адриан Михайлович

доктор философских наук, профессор,
профессор кафедры общей социологии
и социальной работы

Национальный исследовательский
Нижегородский государственный университет
им. Н.И. Лобачевского,
603022, Нижний Новгород, пр. Гагарина, 23;
e-mail: adrian.bekarev@yandex.ru
ResearcherID: JVO-8630-2024

Пак Галина Станиславовна

доктор философских наук, профессор,
профессор кафедры философии

Национальный исследовательский
Нижегородский государственный университет
им. Н.И. Лобачевского,
603022, Нижний Новгород, пр. Гагарина, 23;
e-mail: galinapak5@gmail.com
ResearcherID: Y-2540-2018

About the authors

Adrian M. Bekarev

Doctor of Philosophy, Professor,
Professor of the Department of General Sociology
and Social Work

Lobachevsky State University of Nizhny Novgorod,
23, Gagarin av., Nizhny Novgorod, 603022, Russia;
e-mail: adrian.bekarev@yandex.ru
ResearcherID: JVO-8630-2024

Galina S. Pak

Doctor of Philosophy, Professor,
Professor of the Department of Philosophy

Lobachevsky State University of Nizhny Novgorod,
23, Gagarin av., Nizhny Novgorod, 603022, Russia;
e-mail: galinapak5@gmail.com
ResearcherID: Y-2540-2018