

УДК 316.77

*М.А. Борзенкова*

### **Социальное тело в цифровой среде: трансформация практик самопрезентации**

#### **Аннотация:**

Рассматривается трансформация социального тела и практик самопрезентации в условиях цифровой среды. Актуальность исследования обусловлена распространением цифровых технологий, изменяющих способы восприятия телесности и формирования идентичности. Теоретическую основу составляют драматургический подход Эрвинга Гофмана и концепция конструирования телесности, разработанная А. В. Меренковым и Н. Л. Антоновой. Показано, что в цифровом пространстве социальное тело приобретает медиированный характер и становится объектом целенаправленного конструирования, редактирования и символического воспроизводства. Анализируются особенности самопрезентации, включая управление впечатлением, роль аудитории и влияние алгоритмических механизмов. Выявлено, что цифровая среда усиливает рефлексивность субъекта и способствует формированию гибридной телесности, сочетающей физические и виртуальные компоненты. Сделан вывод о том, что социальное тело в цифровой среде представляет собой динамичный биосоциальный проект, формируемый на пересечении технологических, культурных и социальных факторов.

**Ключевые слова:** социальное тело, цифровая среда, самопрезентация, идентичность, конструирование телесности.

**Об авторе:** Борзенкова Мария Андреевна, МГТУ им. Н.Э. Баумана, студент кафедры «Социология и культурология»; эл. почта: [borzenkovama@student.bmstu.ru](mailto:borzenkovama@student.bmstu.ru)

**Научный руководитель:** Багдасарян Надежда Гегамовна, МГТУ им. Н.Э. Баумана, доктор философских наук, профессор, заслуженный работник высшей школы Российской Федерации, профессор кафедры Социологии и культурологии; эл. почта: [nbagda@mail.ru](mailto:nbagda@mail.ru)

### **Введение**

Цифровая трансформация современного общества затрагивает не только экономические и политические процессы, но и фундаментальные основания социальной реальности – в частности, представления о теле и идентичности. В условиях повсеместного распространения цифровых технологий формируется новая конфигурация «социального тела», существующего одновременно в физическом и виртуальном измерениях. Практики самопрезентации, ранее укорененные в непосредственном взаимодействии, сегодня все чаще реализуются через цифровые интерфейсы.

По этой причине особую значимость приобретает драматургический подход Эрвинга Гофмана, который позволяет рассматривать социальное взаимодействие как театрализованное представление. В контексте цифровой среды его идеи получают новое развитие, поскольку границы между «сценой» и «закулисьем» становятся размытыми, а контроль над впечатлением – более технологически опосредованным [4]. Цель статьи – проанализировать трансформацию социального тела и практик самопрезентации в цифровой среде на основе драматургического подхода Эрвинга Гофмана и концепции конструирования телесности.

#### **Драматургический подход Э. Гофмана в цифровой среде**

Понятие социального тела связано с интерпретацией телесности как социально сконструированного феномена. Тело выступает не только как биологическая данность, но и как носитель символических значений, включенных в систему социальных отношений. В классической работе «Представление себя другим в повседневной жизни» Гофман вводит ключевые понятия: «фронтальная сцена» (front stage) и «закулисье» (back stage). На «сцене» индивид демонстрирует социально одобряемую версию себя, тогда как «закулисье» – пространство подготовки, где возможны отступления от социальных норм. Однако в условиях цифровой среды эта дихотомия трансформируется: пользователь может тщательно конструировать «фронт», редактируя контент, но при этом «закулисье» частично исчезает или становится доступным для наблюдения (например, через утечки данных или архивы сообщений). Иначе говоря, цифровое пространство усиливает рефлексивность самопрезентации и делает управление впечатлением (impression management) центральным элементом социальной практики [10].

#### **Трансформация телесности через цифровые технологии**

Цифровые технологии радикально изменяют восприятие телесности, переводя ее в медиированную форму. Тело становится «цифровым объектом», доступным для редактирования и тиражирования. Фотографии, видео, аватары – все это формирует новую визуальную экономику телесности [8]. С точки зрения теории Гофмана, цифровые платформы расширяют инструментарий «сценического оформления»: фильтры, ретушь, монтаж становятся аналогами костюма и декораций. Пользователь не просто «играет роль», он способен многократно переснимать и редактировать свое выступление, добиваясь максимального соответствия желаемому образу. В результате формируется гиперрефлексивная идентичность, в которой индивид постоянно оценивает себя глазами аудитории. Продолжая эту линию рассуждений, Е.А. Урусова рассматривает личность как объект и субъект потребления. В цифровой среде эта логика усиливается: социальные сети превращаются в рынок символических образов, где пользователи конкурируют за внимание [7].

С позиции Гофмана, аудитория играет ключевую роль в поддержании «представления». В цифровом пространстве аудитория количественно измерима (лайки, просмотры, комментарии), что усиливает зависимость самопрезентации от внешней оценки. «Социальное тело» становится товаром, а его визуальные характеристики – элементами брендинга. Пользователь стремится поддерживать «консистентность роли», избегая несоответствий между различными аспектами своего цифрового образа. Это требует постоянной работы над контентом и усиливает давление на индивида.

С другой стороны, А.Н. Исаева вводит понятие «бестелесности» личности в виртуальной культуре. Цифровая среда позволяет субъекту дистанцироваться от физического тела, создавая альтернативные формы присутствия – от текстовых профилей до аватаров [5]. Однако с точки зрения драматургического подхода это не означает исчезновения телесности. Напротив, происходит ее «перекодирование»: тело становится знаком, символом, элементом представления. Даже отсутствие визуального образа (например, в текстовом общении) становится частью роли.

Интересно, что «бестелесность» расширяет возможности для экспериментов с идентичностью, но одновременно усиливает неопределенность и нестабильность социального «я». В этой связи В.Ю. Сильченко анализирует противоречие между стремлением к самопрезентации и желанием сохранить анонимность. Это противоречие особенно ярко проявляется в цифровой среде [6]. С точки зрения Гофмана, анонимность

может рассматриваться как радикальная форма «закулисья», где индивид освобождается от необходимости поддерживать определенную роль. Однако в цифровом пространстве даже анонимность может быть частью стратегии самопрезентации. Таким образом, homo virtualis существует в состоянии постоянного переключения между режимами видимости и скрытности. Это создает новые формы социальной динамики, в которых идентичность становится множественной и контекстуальной.

### **Концепция конструирования телесности**

Для дальнейшего теоретического углубления анализа социального тела в цифровой среде целесообразно обратиться к концепции конструирования телесности, разработанной А.В. Меренковым и Н.Л. Антоновой. Авторы рассматривают тело не как статичную биологическую данность, а как результат сложного взаимодействия природных и социальных факторов. В их интерпретации телесность выступает как биосоциальный проект, который формируется под воздействием культурных норм, технологий и практик саморегуляции [1].

Применительно к цифровой среде эта идея приобретает особую актуальность. Если ранее трансформация тела требовала физических усилий (диеты, спорт, медицинские вмешательства), то сегодня значительная часть «работы над телом» переносится в виртуальное пространство. Цифровые инструменты позволяют мгновенно изменять внешний облик, создавая альтернативные версии телесности без вмешательства в физическую реальность. В результате происходит смещение акцента с материального тела на его репрезентацию.

Конструирование тела отражает стремление человека выйти за пределы своей биологической ограниченности. В цифровой среде это стремление реализуется через создание «расширенного тела», существующего в виде изображений, видео и аватаров. Такое тело может быть более «совершенным», чем физическое, соответствовать культурным идеалам и ожиданиям аудитории. Соотнеся это положение с подходом Гофмана, цифровое тело можно рассмотреть как тщательно сконструированный «сценический образ», в котором биологическая составляющая минимизирована, а символическая – гипертрофирована. Пользователь не просто представляет себя, а конструирует желаемую версию телесности, ориентируясь на нормы и стандарты цифровой культуры.

Конструирование тела всегда связано с нормативным давлением общества. Существуют определенные стандарты «правильной» внешности, которые индивид стремится воспроизводить. В цифровой среде эти стандарты становятся еще более жесткими и одновременно более скрытыми: алгоритмы и визуальные тренды формируют представления о «норме», которые активно тиражируются.

Это усиливает дисциплинарный характер самопрезентации, в результате чего пользователь вынужден постоянно корректировать свое цифровое тело, чтобы соответствовать ожиданиям аудитории. В терминах Гофмана это означает усиление контроля над «исполнением роли» и управлением впечатлением: индивид стремится соответствовать ожидаемым социальным нормам, избегая отклонений, способных вызвать негативную реакцию аудитории. В свою очередь, с позиции П. Бурдьё такие отклонения могут привести к снижению символического капитала, выражающегося в утрате социального признания [3].

Современный человек не просто «обладает» телом, но и осмысляет его, анализирует и трансформирует. В цифровой среде эта рефлексивность усиливается многократно. Пользователь получает мгновенную обратную связь (лайки, комментарии), которая влияет на дальнейшее конструирование образа. Социальное тело становится проектом с открытым исходом, находящимся в состоянии постоянного редактирования. Такое положение усиливает разрыв между физическим и цифровым телом: первое подчиняется биологическим ограничениям, второе – логике символического производства и социальной оценки.

Формируется гибридная телесность, сочетающая биологические и цифровые элементы. Социальное тело больше не ограничивается физическим присутствием, а распределяется между различными медиaprостранствами. Развивая эту идею, М. Сансони в модели «триединого тела» обосновывает появление особого феномена – «социального тела» (Social Body), которое становится главным медиатором цифровой самопрезентации. В отличие от тела физического, социальное тело существует исключительно как конструкт, формируемый визуальными образами, публикациями и реакциями аудитории. Оно опосредует связь между тем, как человек выглядит в реальности, и тем, как он себя ощущает. В терминах Гофмана – это та самая «фронтальная сцена», которая в цифровой среде обретает доминирующее значение [9]. Идентичность становится распределенной: человек существует одновременно как физический субъект и как совокупность цифровых

репрезентаций. В подобной ситуации управление впечатлением, описанное Гофманом, приобретает более сложный характер, поскольку требует координации различных «версий» себя.

Цифровая среда не просто изменяет формы самовыражения, но радикально переопределяет саму природу телесности, превращая ее в гибкий, конструируемый и постоянно модифицируемый феномен. В сочетании с драматургической теорией Гофмана это дает целостное представление о том, как в условиях цифровой культуры формируется новый тип субъекта – рефлексивный, проектирующий и постоянно управляющий своим социальным телом.

### **Риски цифровой среды**

Одной из ключевых особенностей цифровой среды становится размывание границ между публичным и приватным. Социальные сети, мессенджеры и платформы создают гибридные пространства, где элементы «закулисья» могут становиться частью «сцены». Например, публикация «личных» моментов (еда, отдых, эмоции) становится частью публичной самопрезентации. Это можно интерпретировать как стратегию «контролируемой аутентичности», когда пользователь демонстрирует «естественность» как элемент роли. Гофмановская дихотомия здесь не исчезает, но усложняется: «закулисье» становится частично инсценированным, а «сцена» – более интимной.

Современный пользователь рассматривает свое цифровое тело как проект, требующий постоянного развития и оптимизации. Такой проект включает визуальную стратегию (стиль, эстетика профиля), нарративную стратегию (истории, посты), а также интерактивную стратегию (взаимодействие с аудиторией). В терминах Гофмана это можно описать как постоянную работу над «исполнением роли», где успех зависит от способности поддерживать убедительность и согласованность образа. Более того, возрастает роль алгоритмов, которые выступают в качестве «невидимой аудитории», влияющей на видимость контента.

Одновременно с новыми возможностями для самовыражения трансформация социального тела в цифровой среде создает и ряд рисков, среди которых усиление зависимости от внешней оценки; стандартизация образов; разрыв между физическим и цифровым «я»; психологическое давление. В этой связи важно учитывать, что цифровая самопрезентация становится неотъемлемой частью социальной структуры, влияя на процессы стратификации, идентичности и коммуникации.

На философском уровне подобную трансформацию осмысливает В. Бадмаев, анализируя сдвиг в основаниях идентичности. Если традиционное общество опиралось на относительно устойчивые структуры – семью, культуру, профессиональную принадлежность, – то цифровая эпоха существенно размывает эти границы. В этом контексте вводится понятие «когнитивного суверенитета» как способности субъекта сохранять автономию мышления и самоопределения в условиях возрастающего влияния виртуальной коммуникации и алгоритмических систем, формирующих образ «Я». Тем самым управление социальным телом перестает быть исключительно технологической или эстетической задачей и приобретает экзистенциальное измерение, предполагающее постоянную рефлексивную работу субъекта над собственной идентичностью [2].

### **Заключение**

Социальное тело в цифровой среде представляет собой динамичную, многослойную конструкцию, формируемую на пересечении технологий, культуры и социальных практик. Теория Гофмана позволяет глубже понять механизмы самопрезентации, рассматривая их как форму социального спектакля. В цифровую эпоху этот спектакль становится более сложным, многоканальным и рефлексивным. Индивид одновременно выступает актером, режиссером и продюсером своего образа, а социальное тело – результатом непрерывной работы по управлению впечатлением.

Представляется, что дальнейшее развитие технологий, включая виртуальную и дополненную реальность, приведет к еще большей трансформации телесности и самопрезентации, что делает обозначенную проблематику одной из ключевых для современной социологии.

Цифровая среда не только расширяет инструменты самопрезентации, но и принципиально трансформирует саму природу социального тела. В рамках драматургического подхода Гофмана самопрезентация предстает как процесс управления впечатлением, однако в условиях цифровизации этот процесс приобретает новую глубину: тело становится объектом целенаправленного конструирования, редактирования и тиражирования.

В свою очередь, концепция конструирования телесности позволяет рассматривать эти изменения как переход от восприятия тела как биологической данности к его пониманию как динамичного биосоциального проекта, формируемого под влиянием технологий, культурных норм и алгоритмических механизмов. Таким образом,

социальное тело в цифровой среде выступает не только средством выражения идентичности, но и результатом постоянной рефлексивной работы субъекта, ориентированной на внешнюю оценку и соответствие символическим стандартам цифровой культуры.

#### **Библиографический список:**

1. Антонова Н.Л. Конструирование тела как трансформация биосоциальной природы человека: социологическая концептуализация и интерпретация / Н.Л. Антонова, А.В. Меренков // *Tempus et Memoria*. 2018. Т. 13, № 1 (173). С. 51-58.
2. Бадмаев В. Философия идентичности в цифровую эпоху // *Философское знание в цифровую эпоху: к 95-летию Института философии НАН Беларуси* / Нац. акад. наук Беларуси, Ин-т философии НАН Беларуси. Минск, 2026. С. 31-34.
3. Бурдые П. Социальное пространство: поля и практики. М.: Институт экспериментальной социологии; СПб.: Алетейя, 2005. 576 с.
4. Гофман Э. Представление себя другим в повседневной жизни. М.: Канон-Пресс, 2000. 304 с.
5. Исаева А.Н. «Бестелесность» личности в условиях виртуальной культуры // *Психология. Журнал Высшей школы экономики*. 2021. Т. 18, № 3. С. 491-504.
6. Сильченко В.Ю. Противопоставление самопрезентации и анонимности как аспектов телесности homo virtualis // *NOMOTNETИКА: Философия. Социология. Право*. 2022. Т. 47, № 2. С. 394-398.
7. Урусова Е.А. Индивидуальность и самопрезентация: личность как объект и субъект потребления в современном обществе // *Вестник Пермского университета. Философия. Психология. Социология*. 2019. № 1. С. 75-82.
8. Хмелевская А.Г. Цифровые коммуникативные технологии и трансформация представлений о телесности человека // *Научно-исследовательские исследования*. 2023. № 1. С. 97-110.
9. Sansoni M. The Tripartite Body Model: How the Social Body Shapes the Outer and Inner Body in the Social Media Era. URL: <https://tesidottorato.depositolegale.it/handle/20.500.14242/212874> (дата обращения: 15.04.2026).

10. Turkle S. Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet. New York: Simon & Schuster, 1995. 347 p.

*Borzenkova M.A.* **The Social Body in the Digital Environment: Transformation of Self-presentation Practices**

The article examines the transformation of the social body and self-presentation practices in the digital environment. The relevance of the study is due to the spread of digital technologies that change the way we perceive our bodies and form our identities. The theoretical framework is based on Erving Goffman's dramaturgical approach and the concept of body construction developed by A. V. Merenkov and N. L. Antonova. It is shown that in the digital space, the social body becomes mediated and becomes the object of purposeful construction, editing, and symbolic reproduction. The features of self-presentation are analyzed, including impression management, the role of the audience, and the influence of algorithmic mechanisms. It is revealed that the digital environment enhances the subject's reflexivity and contributes to the formation of a hybrid body that combines physical and virtual components. It is concluded that the social body in the digital environment is a dynamic biosocial project that is formed at the intersection of technological, cultural, and social factors.

**Keywords:** social body, digital environment, self-presentation, identity, and the construction of corporeality.