

# СПЕЦИАЛЬНАЯ ТЕМА НОМЕРА: ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И ТРАНСФОРМАЦИИ ПОВСЕДНЕВНОСТИ (отв. ред. – С.В. Соколовский)

## ВИРТУАЛЬНОСТЬ КАК ПОВСЕДНЕВНОСТЬ

С.В. Соколовский

Сергей Валерьевич Соколовский | <http://orcid.org/0000-0002-0112-0739> | sokolovskiserg@gmail.com | д. и. н., главный научный сотрудник | Институт этнологии и антропологии РАН (Ленинский пр. 32а, Москва, 119991, Россия)

### Ключевые слова

актуальность и виртуальность, виртуальная реальность, повседневные практики, кибер-реальность, философская антропология

### Аннотация

Вводная статья темы номера, фокусом которой стали трансформации повседневности под влиянием цифровых технологий. Редактор темы предлагает рабочую типологию реальностей, представляя краткие характеристики различных виртуальных феноменов на материалах нарастающей цифровизации повседневных практик. Эта тема развивается в статьях Е.Г. Лактюхиной, А.Р. Медведевой, Е.К. Соколовой и С.Ю. Шевченко, С.В. Соколовского и О.Н. Подлесных, также кратко представленных в данном введении.

### Информация о финансовой поддержке

Статья подготовлена в рамках плана НИР ИЭА им. Н.Н. Миклухо-Маклая РАН

Не забывшиеся еще карантин и локдауны превратили онлайн-коммуникации в необходимость – все от школьников до пенсионеров вынуждены были приспосабливаться к цифровым реалиям обучения, работы, потребления, лечения и досуга. Публикуемый в этом номере тематический выпуск<sup>1</sup> затрагивает лишь незначительную часть тех трансформаций, которым подверглась наша повседневность в последние годы. Стоит, впрочем, заметить, что некоторые типы виртуальной реальности знакомы человечеству практически с момента его становления. Сон и дневные грезы остаются захватывающими виртуальными феноменами, но к числу последних относятся также все виды искусств, которые еще Платон рассматривал как излишнее удвоение реальности. К этому перечню, как справедливо отмечает одна из участниц этого выпуска Арина Медведева, следует отнести также воображение и фантазию<sup>2</sup>. Использование гипербол или иронии тоже способно производить измененный,

---

Статья поступила 03.07.2022 | Окончательный вариант принят к публикации 23.09.2022  
Ссылки для цитирования на кириллице / латинице (*Chicago Manual of Style, Author-Date*):

Соколовский С.В. Виртуальность как повседневность // Этнографическое обозрение. 2022. № 6. С. 5–10. <https://doi.org/10.31857/S086954152206001X> EDN: МРҮЈДУ

Sokolovskiy, S.V. 2022. Virtual'nost' kak povsednevnost' [Virtuality as Mundanity]. *Etnograficheskoe obozrenie* 6: 5–10. <https://doi.org/10.31857/S086954152206001X> EDN: МРҮЈДУ

отклоняющийся от реальности мир. Впрочем, в эпоху фейков, постправды и дезинформократии сама “настоящая” реальность, от которой отталкиваются все стратегии ее репрезентации, становится неотличимой от коллективной галлюцинации.

Вспомним, однако, что виртуальная реальность никогда не принадлежала исключительно человеку. Животные используют покровительственную окраску и мимирию, т.е. создают эффект отсутствия или выдают себя за особей другого, более опасного вида, тем самым удваивая образ реальности; они играют, имитируя борьбу и охоту. Эти примеры свидетельствуют о том, что наше разделение реальности на физическую и виртуальную имеет прямое отношение к режимам истинности, и само это разделение входит в эпистемические и этические представления о справедливом и должном. Таким образом, реальность понарошку, реальность-не-взаправду, игровая реальность, реальность воображаемая и фантазматическая, оказывается компонентой сложного понятия виртуальности – этого сенсорно иллюзорного мира, присутствующего во множестве обыденных практик. В конечном итоге весь наш опыт, получаемый в результате проб и ошибок, может быть представлен как маятниковое движение между иллюзией мира и миром реальным, корректирующим, иногда жестоко, эту иллюзию.

Еще одной характеристикой, позволяющей сравнивать рассматриваемые здесь типы реальности, является их отношение к действию (даже если это мышледействие или речевая активность), акциональный контекст развертывания этих реальностей. Типичная для восприятия мира любым живым существом редукция служит основанием для эффективного действия в этом мире, одновременно производя версию, отличную от полной, не подвергшейся такой редукции реальности. Однако редуцированная версия остается все же истинной постольку, поскольку обеспечивает эффективность взаимодействия с ближней средой. Иными словами, не всякая отклоняющаяся от полноты восприятия версия оказывается иллюзорной и виртуальной. К тому же некоторые типы виртуализации не имеют отношения к игровой реальности, они строятся скорее на системе редукций. К этим типам относится, как мне представляется, и реальность *цифровая*.

Почему именно *цифровая* реальность принесла столь разительные перемены в нашу жизнь и только ли она виновата в этом? Одной из рабочих гипотез является повсеместный рост присутствия цифровых технологий и их внедрение во все сферы жизни, иными словами, *цифровая тотализация* (виртуализация) обыденности. Наша жизнь уже давно превратилась в жизнь среди и посредством экранов<sup>3</sup>, причем речь идет не только о телевидении, кино или рекламных щитах, перешедших в цифровой формат. Эти привычные медиа сегодня с трудом конкурируют с планшетами, смартфонами, вебкамерами, платежными терминалами, ридерами, цифровыми часами, устройствами дополненной реальности и т.д. и т.п. В Москве люди моложе 35 лет<sup>4</sup> при перемещении по городу практически не отрываются от экранов смартфонов и ридеров; исключением являются только поездки на средствах индивидуальной мобильности (электросамокатах, гироскутерах, моноколесах и т.д.), когда экраны заменяются наушниками, в которых звучит оцифрованная музыка. Такое массивное вторжение виртуальности в повседневность меняет ее фундамент – восприятие времени и пространства.

Особенности киберпространства сегодня существенно влияют на развитие медиа. В современных исследованиях медиа конкурируют множество подходов и школ (теории коммуникации, информационного общества, дискурса и т.д.), обзор которых остается самостоятельной задачей. Упомянутый в статье Арины Медведевой Фридрих Киттлер, один из наиболее влиятельных теоретиков

медиа, в полемике по поводу знаменитого тезиса Маршалла Маклюэна “посредник и есть сообщение” (“the media is the message”) утверждал, что медиа предшествуют субъекту и создают его (“доминирующие сегодня информационные технологии целиком контролируют понимание и его иллюзии” [Kittler 1999: xl]; “не только мы программируем машины, они тоже программируют нас” [Kittler 2001: 66]). Сегодня, спустя 20-летие после публикации переводов этих работ Киттлера, ни у кого из специалистов уже не остается сомнений, что, создавая новые аудитории, медиа постоянно производят новые потребности своих потребителей, определяют эстетические вкусы и этические нормы, т.е. формируют и реформируют (пост)современного субъекта. Два момента, содержащиеся в анализе интерфейса в статье Медведевой, могут особенно заинтересовать антропологов: постулирование наличия аналогового интерфейса у любого объекта и постулирование необходимости восприятия интерфейса как порога или пространства, в котором осуществляется перевод, что сближает трактовку медиации Киттлером с материальной семиотикой Бруно Латура и Изабель Стенгерс. Оба утверждения, как мне представляется, способны существенно обогатить этнографию материальности.

Кейс цифрового наблюдения за детьми, проанализированный в статье Елены Лактюхиной, ставит интересную для городской антропологии проблему взаимодействия цифровой инфраструктуры с другими инфраструктурами, сетями и ритмами города. Помимо этого, он демонстрирует роль технологий геолокации, которые облегчают для нас ориентацию в пространстве и маршрутизацию, но одновременно обнаруживают наше местонахождение для любых заинтересованных лиц, где бы они ни находились. Мало того, что смартфон следит за перемещениями, он делает вас достижимыми (вас можно услышать и увидеть, с вами можно связаться в любой момент времени практически в любой точке мира), отслеживает ваши интересы, документирует приобретения и затраты, контакты и связи, состояние здоровья и кошелька, идентифицирует ваши уникальные облик и голос. Цифровые следы и складываемые из них цифровые личности затем продаются, используются, крадутся, и этот бизнес давно стал основой для наиболее эффективных экономических и политических стратегий. В статье Лактюхиной приводятся материалы, предоставляющие возможность развивать концепции Джереми Бентама и Мишеля Фуко<sup>5</sup> о паноптической природе власти и соотношении в разных видах деятельности поднадзорности и безнадзорности/беспризорности применительно к новым медиа. В этих оптических режимах сохраняется неравенство между надзирателем и надзираемыми, и оба режима связаны с моральным и социальным статусами личностей, находящихся по разные стороны используемых для отслеживания устройств.

Однако сама цифровая среда не абсолютно прозрачна. Она вносит собственные искажения в получаемые образы реальности; она существенно дефициентна. Профессионалы знают, сколь значительно снижается качество звука или изображения при цифровой обработке и передаче по интернет-каналам. Ставшие привычными и потому уже почти не воспринимаемыми дефициты цифровой виртуальности усугубляются *фокализацией* – направленностью камеры или микрофона на источник звука или “сцену происходящего”. Например, видеоконференции, в отличие от обычных встреч, представляют собой серию фокальных событий с взятыми крупным планом говорящими головами. Происходящее за рамкой фокуса, не говоря уже об отключении столь важных каналов восприятия, как запах и тактильность, выпадает. Эти особенности цифровой среды требуют специальных коммуникативных умений и техник тела, поскольку взаимодействие с интерфейсом обычно конкурирует с социальным взаимодействием, отнимая время у последнего и создавая регулярные “технические” сбои (чело-

век забывает включить или выключить микрофон, не справляется с очередностью выступлений и сервисами голосования и т.п.). Кроме того, крупные планы нарушают паттерны обыденного общения лицом к лицу, становятся стрессом, ведущим к быстрому утомлению и отключению от происходящего. Свидетельством этого является пониженная по сравнению с офлайн-версией эффективность дистанционного образования (см. пример из статьи Сергея Соколовского и Ольги Подлесных, высмеивающий уровень знаний школьника после длительного периода “карантинного” обучения).

Почему же “цифра”, имея столько недостатков, продолжает захватывать все новые сферы деятельности? Один из ответов лежит в сфере экономики: оставаясь эрзацем реальности, “цифра” стала доступнее и дешевле “оригинала” не только в финансовом отношении, но и в отношении экономии усилий и времени. Мы давно забыли о почте с ее очередями для отправки телеграмм, переводов и писем или совершения междугородних звонков. Уже выросла пара поколений, не подозревающих об этих сложностях. Оплата счетов и любые банковские операции можно осуществлять из дома или находясь в пути практически в любой точке мира, где есть связь. Телевидение, кино и радио также доступны онлайн, причем с возможностями, отсутствующими в их аналоговых версиях. Урезая “избыточность жизни”, цифровая виртуальность спрямляет пути к достижению целей. Похожим образом работает сама природа, позволяя нам различать фигуру и фон, значимое и незначимое, существенное и то, что можно без особого ущерба игнорировать. Предлагая вместо карты схему, виртуальная среда выступает в качестве своеобразного аналога схематизмов человеческого сознания; за счет алгоритмизации искусственный разум оказывается в некоторых операциях эффективнее разума, созданного природой. И поскольку разум человека склонен экономить усилия и выбирать наименее затратные альтернативы, это не может не смещать выбор в пользу виртуальности, не требующей стольких интеллектуальных затрат, как значительно менее предсказуемая реальность.

Кейс геймеров и киберспорта, анализируемый в статье Елены Соколовой и Сергея Шевченко, иллюстрирует глобальную проблему “опережения технологическим развитием адаптационных возможностей человека”. Гипотетическое ее решение авторы видят в “необходимости внедрения новых технологий, способствующих ускорению в освоении новых навыков”. Очевидный логический круг в этом рассуждении (новые технологии тоже требуют адаптации), как мне представляется, может быть преодолен лишь за счет включения в объем понятия “технологическое развитие” психотехник и техник тела, т.е. психосоматической компоненты, что выводит нас на проблему переосмысления самой сущности человека и представления его в качестве киборга, техноморфы или техносимбионта. Одной из разновидностей техник тела, помимо привычек и телесных диспозиций, являются навыки – интегрированные в схему тела и закрепленные рутинным повторением диспозиции, которые и оказываются среди прочего объектом внимания в данной статье. Акцент на возникновении *коллективного* (и/или гибридного) субъекта при формировании навыков – оригинальный вклад авторов в развитие этого сложного понятия. Отмечу также ценное методологическое наблюдение, вытекающее из представленного Соколовой и Шевченко анализа и призывающее к коррекции предмета киберантропологии:

... не ясно, в каком смысле изучаемыми акторами становятся именно киборги, а не просто цифровые объекты и процессы. Эти объекты и процессы определенным образом связаны с людьми, обладающими телами и культурной идентичностью, но сама эта связь оказывается вне проблемного поля киберантропологии, понимаемой только как антропология киберпространства. В дисциплинарном отношении “киборг” очищен до цифрового и в определенном смысле лишен самостоятельной агентности.

В целом данный выпуск предоставляет достаточно интересный материал для трактовки новой киберреальности как уже состоявшегося синтеза реальностей физической и виртуальной, что ставит перед антропологами (как работающими в области антропологии философской, так и в антропологии социально-культурной) масштабную задачу переосмысления основного предмета исследований – человека.

### Примечания

<sup>1</sup> В журнале неоднократно публиковались статьи и специальные выпуски по цифровой антропологии (см., напр.: *Этнографическое обозрение*. 2020. № 1).

<sup>2</sup> Воображаемые параллельные миры являются скорее правилом для социального общения, нежели экзотикой. Мы регулярно ошибаемся, приписывая неверные мотивы действиям других людей. Как замечает британский философ Джон Сёрль, наши действия в значительной степени зависят от того, что мы думаем, когда их совершаем, и потому стороннему наблюдателю невозможно установить, что именно я делаю, когда гуляю в парке: “направляюсь в сторону Патагонии, перемещаю молекулы воздуха, или разнашиваю свои ботинки” (Searle 1984: 58). Наши догадки относительно реальных событий окружающего мира полны несоответствий, и мир далеко не всегда одергивает и поправляет нас, так что жизнь в параллельной реальности – скорее факт, чем изобретение фантастов и философов.

<sup>3</sup> Я заимствую фразу из названия популярного франко-итальянского новостного онлайн-издания *Vivre par(mi) les écrans*, публикующего короткие рецензии и сообщения о выставках, книгах и статьях о цифровой реальности.

<sup>4</sup> Эта возрастная граница выбрана не случайно – более старшие поколения застали жизнь без интернета и успели сформировать несколько иные привычки.

<sup>5</sup> Как отмечает Фуко, анализируя соответствующие утверждения Бентама: “Проблема не в том, каковы фундаментальные права и как фундаментальные права разделяют область возможного управления и область фундаментальной свободы. Линия раздела проходит между двумя сериями вещей <...> раздел проходит между *agenda* и *non agenda*, тем, что нужно сделать, и тем, чего делать не нужно” (Фуко 2010: 26).

### Научная литература

Фуко М. Рождение биополитики. СПб.: Наука, 2010.

Kittler F. Gramophone, Film, Typewriter. Stanford: Stanford University Press, 1999.

Kittler F. Experience in the Era of Information // *Exploding Aesthetics* / Eds. A.W. Balkema, H. Slager. Amsterdam: Lier en Boog, 2001. P. 59–66.

Searle J. Minds, Brains and Science. Cambridge: Harvard University Press, 1984.

### Editor's Introduction

Sokolovskiy, S.V. Virtuality as Mundanity [Virtual'nost' kak povsednevnost']. *Etnograficheskoe obozrenie*, 2022, no. 6, pp. 5–10. <https://doi.org/10.31857/S086954152206001X> EDN: MPYJDU ISSN 0869-5415 © Russian Academy of Sciences © Institute of Ethnology and Anthropology RAS

Sergei Sokolovskiy | <http://orcid.org/0000-0002-0112-0739> | [sokolovskiserg@gmail.com](mailto:sokolovskiserg@gmail.com) | Institute of Ethnology and Anthropology, Russian Academy of Sciences (32-a Leninsky prospect, Moscow, 119991, Russia)

**Keywords**

virtuality and actuality, virtual reality, quotidian practices, cyber-reality, philosophical anthropology

**Abstract**

The article is an introduction to the special issue of the journal on “Digital Technologies and Transformations of the Everyday”, offering a tentative typology of realities and presenting brief characteristics of various virtual phenomena, drawing on observations about the increasing digitalization of everyday practices. The topic is further elaborated in the contributions by E.G. Laktyukhina, A.R. Medvedeva, E.K. Sokolova and S.Y. Shevchenko, S.V. Sokolovsky and O.N. Podlesnykh, briefly outlined here.

**References**

- Foucault, M. 2010. *Rozhdenie biopolitiki* [The Birth of Biopolitics]. St. Petersburg: Nauka.
- Kittler, F. 1999. *Gramophone, Film, Typewriter*. Stanford: Stanford University Press.
- Kittler, F. 2001. Experience in the Era of Information. In *Exploding Aesthetics*, edited by A.W. Balkema and H. Slager, 59–66. Amsterdam: Lier en Boog.
- Searle, J. 1984. *Minds, Brains and Science*. Cambridge: Harvard University Press.