
А. В. ФРОЛОВ

ФЕНОМЕНОЛОГИЯ В ЦИФРОВУЮ ЭПОХУ: ОБЗОР ПРОБЛЕМ*

В статье на материале ряда текстов разбираются ключевые проблемы, встающие перед феноменологическим мышлением в эпоху цифровых технологий. Это проблемы конституирования объективной и виртуальной реальности; изменения структуры интенциональности в новом социотехническом контексте; изменения структуры жизненного мира и социальных связей; проблема Другого и проблема цифровой онтологии подручного. Исследователи из разных стран обращаются к данным проблемам с помощью феноменологического инструментария, разработанного Э. Гуссерлем, М. Хайдеггером и А. Шюцем. Мы попытались представить панораму этих концептуальных усилий с целью наметить возможные пути интеграции данных подходов в рамках единой феноменологической матрицы.

Ключевые слова: цифровые технологии, виртуальная реальность, конституирование, интенциональность, конечная область значения, Другие, подручное.

The present article discusses the basic phenomenological problems of digital culture, namely: the problem of institutionalizing what is real and what is virtual; the problem of transformation of intentionality structure within a new socio-technical context; the problem of transformation of the life-world and social links; the problem of the Other and the problem of the digital ontology of useful things. Scholars from all over the world treat these issues via the phenomenological apparatus developed by Edmund Husserl, Martin Heidegger and Alfred Schütz. We try to survey their conceptual work in order to outline the possible ways of integration of the approaches into a complex phenomenological framework.

Keywords: digital technologies, virtual reality, constitution, intentionality, finite province of meaning, the Others, useful thing.

* Статья выполнена при финансовой поддержке РФФИ (проект № 17-03-00257 «Онтология и эпистемология в компьютерной культуре»).

В наши дни феноменология остается в целом дисциплиной, еще всецело сконцентрированной на проблемах, поставленных столетие назад в трудах ее основоположников (Э. Гуссерля, М. Хайдеггера и др.). Отчасти это связано с тем, что многие их тексты до сих пор впервые издаются и осваиваются. Как следствие, феноменология вырождается в комментирование и интерпретацию. Но феноменология – не религиозная догматика, и ее подходы требуют применения к новым социокультурным и социотехническим условиям. В этом смысле можно согласиться с мнением известного американского феноменолога Дона Айди, который в своих работах как раз пытается применить феноменологический метод к исследованию технологий и связанных с ними изменений в жизненном мире: по его словам, «самолеты и ядерная энергия, компьютеры и Интернет... сегодня составляют самую ткань нашего жизненного мира. И вот мой главный ход: я хочу вписать философию, особенно феноменологию, в это поле... Чем является философия, феноменология в современной перспективе? Философия, я считаю, также меняется или должна меняться вместе с историческим контекстом. Именно это заставляет меня попытаться модифицировать феноменологию в современную постфеноменологию» [Ihde 2009: 8].

Есть, конечно, еще новая феноменология во Франции (в России ее тоже называют «постфеноменология»). Философы этого направления (Жан-Люк Марион, Мишель Анри, Марк Ришир и др.) пытаются довести до предела или преодолеть классические феноменологические проблемы. Тем не менее в обеих указанных версиях – как в комментаторской, так и в оригинальной французской – феноменология остается подходом, еще не пережившим цифровую революцию и не принявшим к сведению ее последствия. Однако если феноменология – это прежде всего метод, то она может и должна применяться к любым, в том числе современным, проблемам и условиям, тем более что последние ставят ее саму под вопрос. Это не значит, что от исходных, фундаментальных проблем следует отказаться: нам кажется, феноменологию можно практиковать и *veteris modus*, однако стоит рассмотреть, как эти проблемы – интенциональности, реальности, конституции объективного мира – преобразуются под воздействием новых информационных медиа.

Настоящий обзор посвящен разбору наиболее значимых проблем, встающих перед феноменологией в цифровую эпоху. Это проблемы конституирования объективной и виртуальной реальности; изменения структуры интенциональности в новом социотехническом контексте; изменения структуры жизненного мира и социальных связей; проблема Другого и проблема цифровой онтологии подручного. К ним так или иначе обращаются исследователи из разных стран, но систематической разработки феноменология цифровой реальности еще не получила.

Конституирование объективной реальности и феноменологическое эпохé

Фундаментальным образом проблему конституирования реальности в цифровую эпоху ставит российский исследователь В. А. Ладов. Определяя виртуальную реальность как «искусственно созданную информационную среду» [Ладов 2011: 169]¹, автор подчеркивает присутствие виртуального в жизни различных эпох человечества. Так, в древние времена мифология играла в формировании образа реальности примерно ту же роль, что и контенты массмедиа в жизни современного человека². В нынешнюю эпоху роль массмедиа такова, что приходится говорить о потере реальности – реальности как таковой: «Объективная реальность сменяется реальностью виртуальной, деформирующей действительность» [Там же: 170]. В результате мы имеем дело с набором ракурсов и интерпретаций, порождаемых массмедиа, но никак не с реальностью как таковой. И, по мнению автора, этот неизбежный процесс не стоит оценивать негативно – феноменология может помочь современному человеку сориентироваться в сложившейся ситуации.

¹ Первоначально под понятием «виртуальная реальность» (сокр. VR) имелись в виду трехмерные визуальные модели реальности, создаваемые с помощью компьютера. В данной статье мы рассматриваем виртуальную реальность в более широком смысле, который включает в себя и указанный первый. Под понятие виртуальной реальности при этом попадают как преимущественно текстовые (чаты и интернет-сообщества), так и преимущественно визуальные среды (компьютерные игры и имитации).

² Такой подход разделяется и другими исследователями, см. ниже о статье Н. де Варрена.

Феноменологическая редукция может выступить своеобразным эпистемологическим императивом современной эпохи, который будет формулироваться следующим образом: никогда не верь в то, что дела обстоят на самом деле так-то и так-то, ибо не существует какой-то абсолютной перспективы, из которой факты мира могли бы быть представлены совершенно объективно [Ладов 2011: 174].

Таким образом, В. А. Ладов полагает, что феноменология может выступить сегодня оправданием релятивизма, ибо она запрещает ставить вопрос о том, каковы факты на самом деле. Можно сравнить это положение с ранней феноменологической максимой «назад к самим вещам!». Однако релятивистские мотивы присутствуют в поздней гуссерлевской феноменологии, и то, что они всплывают при феноменологическом обсуждении проблем современного информационного общества, вполне естественно (в свою очередь, квазиплатонизм раннего Гуссерля здесь совсем неуместен).

Итак, результат применения феноменологического подхода к проблеме конституирования объективной реальности в условиях информационного общества таков: любая реальность конституируется с помощью тех или иных информационных медиа; нет реальности самой по себе (точнее, нет способов отличить ее от конституированной реальности); конституированных реальностей может быть множество, что порождает проблему их соотнесения и возможного пересечения.

Конституирование виртуальной реальности и феноменология воображения

В предыдущей публикации [Фролов 2018] были намечены общие контуры проблемы, но не был поставлен вопрос о механизмах конституирования. Какая способность сознания, какая разновидность интенциональной жизни позволяет конституировать реальности, «творить миры»? В значительной степени это способность воображения.

В рамках феноменологических исследований давно анализируются проблемы имагинативного, фантазийного опыта (Э. Гуссерль, О. Финк, Ж.-П. Сартр, М. Ришир). В частности, Гуссерлем было проведено принципиальное различие между сознанием-

образа (*Bildbewußtsein*) и чистой фантазией: под сознанием-образа имеется в виду восприятие того, что изображено на картине или фотографии, тогда как чистая фантазия (когда, закрыв глаза, я воображаю, например, что нахожусь на Северном полюсе) не опосредуется никаким перцептивным опытом (мне холодно лишь в воображении).

В случае с картиной имеет место своего рода двойная интенциональность: интенция образа идет как бы дальше восприятия картины в качестве физического объекта. В восприятии мне даны лишь цветовые пятна или мазки на шероховатом холсте, обрамленном в рамку (образ-вещь), на основе этих ощущений благодаря смыслонаделяющей активности сознания складывается целостный образ того, что изображено на картине (образ-объект), при этом выделяется еще и третий слой в конституции сознания-образа – это «образ-сюжет», то есть то, на что указывает образ-объект, распознаваемый на картине [Husserl 1980: 120 ff.]. Если это Руанский собор, который Клод Моне запечатлел на тридцати картинах, то мы имеем дело с тридцатью образами-объектами, но образ-сюжет один и тот же.

Вполне естественной выглядит попытка применить феноменологическую теорию воображения к анализу виртуальных вымыслов. Так, по мнению лувенского феноменолога Николаса де Варрена, «любая теория виртуального вымысла должна предполагать некоторую теорию воображения» [de Warren 2014: 97]. Данный автор предлагает рассматривать способность воображения в широкой перспективе: от наскальной живописи до изобретения алфавитного письма, от развития художественной литературы до изобретения компьютерных игр. По его мнению, все это лишь различные технологические платформы, на основе которых реализуется способность человека к производству вымыслов. Фикции, описываемые в «Илиаде» или «Дон Кихоте», не менее «виртуальны», чем мир «Варкрафта», они лишь реализованы на иных технологических платформах – в данном случае устного сказания и печатной книги. «Воображаемый единорог – ни реален, ни нереален, но “ирреален”, или “виртуален”» [*Ibid.*: 109]³. В этом смысле Дон Кихот, погру-

³ Вспомним, что в терминологии Э. Гуссерля («Идеи I») ирреальна ноэма, или предметный смысл.

жившийся в мир рыцарских романов и отправившийся после этого сражаться с великанами, мало чем отличается от увлеченных шулерами⁴ юношей, которые путают игровую среду с реальностью и устраивают реальную стрельбу на улице.

Автор признает, что гуссерлевская теория сознания-образа адекватно подходит для описания виртуальных фикций – с учетом того, конечно, что изменилась технологическая платформа и вместо образа-вещи (холст, книга, репродукция в альбоме) мы имеем дело с экраном компьютера, с помощью которого погружаемся в виртуальную среду, конструируя образы и смыслы через сочетание пикселей на экране. В частности, используя в качестве примера визуальную среду компьютерной игры «Варкрафт», де Варрен тематизирует «квазиощущения» и «квазикинестетические ощущения», посредством которых человек погружается в виртуальную реальность.

Но больше всего автора интересует тот аспект опыта воображения (замеченный уже самим Э. Гуссерлем), в силу которого, осуществляя этот опыт, сознание само виртуализируется. Возникает воображаемое эго (Phantasie-Ego), своего рода аналог реального: Я становлюсь репрезентацией, или образом, моей воображаемой жизни. Воображаемое эго переживается на расстоянии «от меня самого», как фикционализация, или вымышленная модификация, моего актуального эго [de Warren 2014: 110].

Компьютерные игры, утверждает автор, являются подходящей технологической платформой для виртуализации сознания. Можно добавить только, что другой такой платформой служат социальные сети, где люди создают себе вымышленных аватаров, которые со временем могут замещать их реальное «я».

Изменение структуры интенциональности и технологии

Другой срез интенциональности исследует уже упомянутый выше Дон Айди. В центре его внимания – то, как технологии меняют структуру жизненного мира и интенциональное отношение к вещам. Эти исследования находятся на пересечении истории и фи-

⁴ Англ. *shooter* – игра, построенная на уничтожении виртуальных персонажей посредством стрельбы.

лософии науки, STS (Science and Technology Studies) и феноменологии, косвенным образом затрагивая и проблему конституирования объективной реальности в процессе научно-технологического развития⁵.

В гуссерлианском контексте это, конечно, *интенциональность*... знаменитое «сознание о...», то есть (тот факт, что) всякое сознание есть сознание «о чем-то». Я утверждаю, что включение технологий вводит в эту соотнесенность нечто совершенно иное. Технологии могут быть медиумом, *опосредующим* это «сознание само по себе». Технологии могут воздействовать на само это «о», не будучи при этом регионом объектов [Ihde 2009: 23].

Элементарный пример такого рода технологического воздействия – очки. Если «чистая» направленность на предметы ограничивается только органами чувств, то очки как продукт оптической науки вносят в структуру интенциональности нечто новое, меняют ракурс отношения к вещам, которые становятся более доступными вблизи или вдали. «В результате... наше зрение опосредуется очками или контактными линзами, наш слух – мобильным телефоном, на расстоянии мы ощущаем структуру исследуемой поверхности с помощью зонда. В каждом из этих случаев наше чувство “тепла” направлено вовне, имеет внешнюю референцию, а технология становится частью нашего повседневного опыта чего-либо. ...Во всех этих случаях (инструмент) входит в мое телесное, активное, перцептивное отношение со средой» [Ibid.: 42].

При этом само технологическое *средство*, подобно «подручному» у М. Хайдеггера, отступает на задний план, становится, в терминах Д. Айди, *квазипрозрачным*. Это лишь средство, но не объект: мы смотрим сквозь очки на что-то другое, при этом сами очки становятся незаметными – вплоть до вопроса, где они находятся. Такого рода отношение Айди формулирует следующим образом: «(человек-технология) → среда». Он называет это *отношением воплощения*, когда технология воплощается, как бы срастаясь с челове-

⁵ В контексте STS речь идет о технонауке – «гибридном продукте науки и технологии» [de Warren 2014: 41]. Впрочем, еще Э. Гуссерль в своем «Кризисе» проблематизировал так называемое «обратное включение» результатов научного познания в структуру жизненного мира, которое происходит в том числе и через изобретения и создание новых технологий [Гуссерль 2004: 179].

ской телесностью. В истории науки такой тип отношения ознаменовался созданием телескопа и микроскопа – устройств, не только усиливающих наш непосредственный доступ к объектам, но и открывающих объекты нового типа (например, галактики и микробы)⁶.

Другая модификация интенционального отношения в условиях технологического прогресса – это, согласно Айди, *герменевтическое отношение*. Дело в том, что мы считываем и интерпретируем данные с разного рода технических устройств вокруг нас.

Панели инструментов «отсылают» к чему-то еще, но с точки зрения восприятия они вписывают шкалы, датчики и другие «читаемые технологии» в наше отношение к миру. И поскольку, с точки зрения референции, мы читаем как бы «сквозь» артефакт, то телесно-перцептивно артефакт – это то, *что* читается. Я формализую это отношение как «человек → (технология-мир)» [Ihde 2009: 43].

Очевидно, что даже в повседневном быту мы окружены разного рода датчиками, счетчиками и т. п., не говоря уже о том случае, когда мы садимся за руль автомобиля. Прообраз герменевтического отношения Айди усматривает в примере Хайдеггера с механической стрелкой-поворотником (их начали ставить на автомобилях в 20-е гг.) [Хайдеггер 1997: 78]. Герменевтическое отношение играет важную роль в современной научной практике: химический состав звезд считывается по наблюдаемому в телескоп спектру, а структура галактик реконструируется по излучению, регистрируемому приборами, но невидимому для человеческого глаза.

Кроме того, Айди выделяет такие типы интенционального отношения, как *отношение инаковости*, когда взаимодействие происходит непосредственно с технологическим объектом, а среда остается на заднем плане (например, человек → робот), и *отношение фона*, когда масса технологий просто функционирует на заднем

⁶ Ср. с идеями, которые высказывает французский автор Стефан Виаль и которые мы будем обсуждать ниже: «...всякий опыт сам по себе есть феноменотехническая конструкция: будучи перцептивным взаимодействием между субъектом и феноменом, он всегда технически производится. В этом смысле техника представляет собой онтофаническую матрицу, своего рода феноменологическую форму, произведенную культурой и историей, в которую отливается наш возможный опыт мира» [Vial 2014: 152].

плане, а мы не обращаем на это внимания (вечером свет горит, пока мы не идем спать).

Возникает вопрос: как, с учетом описанных типов интенциональности, охарактеризовать взаимодействие человека с цифровыми устройствами и его включение в цифровую среду? Очевидно, цифровые устройства и технологии могут функционировать в качестве фона, к чему уже все привыкли (пресловутый Wi-Fi). Между человеком и девайсом может выстраиваться и отношение инаковости, когда человек взаимодействует с устройством ради самого взаимодействия, а устройство фетишизируется (например, при покупке смартфона последней модели). При использовании смартфонов имеет место и отношение воплощения: устройство становится как бы дополнением человеческой телесности и даже, согласно некоторым исследованиям, человеческой личности. Остается тип отношения, который Д. Айди охарактеризовал как герменевтическое. Здесь понятно, что экран ПК не аналогичен датчикам и счетчикам на панели приборов, хотя и может функционировать в качестве последних (возьмем сенсорный экран на панели современных автомобилей).

Нам представляется, что тип интенциональности, который приносят в наше отношение к миру цифровые устройства, можно охарактеризовать как *отношение доступа*. В повседневной практике они обеспечивают доступ к виртуальному общению и разного рода цифровым контентам (от новостей до новинок киноиндустрии). Человек, не включенный в цифровые технологии, автоматически этого доступа лишается. Также и в контексте современной науки цифровизация многое меняет: если раньше траекторию электронов наблюдали с помощью камеры Вильсона, то теперь операторы Большого адронного коллайдера наблюдают эти траектории на экране компьютера. Конечно, это не то же самое, что доступ к новостной ленте, поскольку здесь имеет место также герменевтическое отношение: данные считываются с экрана, интерпретируются особым образом. Но можно сказать, что цифровые технологии облегчили ученым доступ к объектам, не воспринимаемым непосредственным образом, таким как элементарные частицы или удаленные галактики.

Виртуальная реальность и изменения в структуре жизненного мира

Цифровая революция не только производит колоссальные подвижки в науке (в том числе и в таких отдаленных от технологий областях, как история и математика)⁷, но и приводит ко все более значимым изменениям в структуре жизненного мира и социальных связей. Во многом это связано с развитием Всемирной паутины – World Wide Web. Исследователи отмечают, что «пространство глобальной медийной сети становится неотъемлемой частью мира повседневности – мира здравого смысла» [Куликов 2006: 75]. Для анализа подобных трансформаций многие авторы прибегают к ресурсам феноменологической социологии, разработанной Альфредом Шюцем [Kornelsen 1991; Куликов 2007; Scriven 2018; Zhao 2004; 2015].

По мнению российского исследователя Д. В. Куликова, методология Шюца способна «предложить подходы к построению феноменологической модели социальной медийной сети как одного из миров повседневности» [Куликов 2006: 75]. При этом используется предложенное Шюцем различие между миром повседневности как базовой, «первопорядковой» реальностью человеческой жизни и различными «подмирами», образующими «конечные области значения»⁸, отличные от мира повседневной жизни [Шюц 2004а: 423 сл.]. Таковыми могут выступать отдельные миры искусства (мир сценического действия, мир художественного произведения), религии (мир религиозного опыта), науки (мысленный мир научной теории). Эти символические миры выделяются из мира повседневности и в то же время включены в него отдельными своими сторонами. Доступ к ним опосредован субъективным опытом, но они интерсубъективны, поскольку доступны для многих субъек-

⁷ Имеются в виду доступ к цифровым архивам и экспериментальная математика.

⁸ «Мы называем некоторый комплекс наших переживаний конечной областью значения, если все они проявляют специфический когнитивный стиль и – в отношении этого стиля – не только непротиворечивы сами по себе, но и совместимы друг с другом». Конечность предполагает «невозможность соотнесения любой из этих областей с какой бы то ни было другой путем введения некой формулы преобразования» [Шюц 2004а: 424, 426].

тов⁹. Интерсубъективен и мир повседневного опыта, поскольку он задается общей «схемой референции». По Шюцу, область значений мира повседневности конечна. Однако, в отличие от символических миров, это мир «рабочих операций» (workings), для которого характерно преодоление физического сопротивления вещей и манипулирование «подручным». При переходе из одной конечной области значений в другую испытывается специфический шок, смена когнитивного стиля.

По мнению Д. В. Куликова, «конечной областью значения» является и компьютерно-опосредованная реальность, которая лежит как бы между миром повседневной жизни и миром мечты. Область значения, актуализирующаяся при погружении в эту реальность, не совпадает с системой значений повседневной жизни, хотя и произрастает из нее¹⁰. Связь с реальностью повседневной жизни обусловливается тем, что при сетевом общении «каждый участник общества несет в сеть свои наличные знания, биографическую ситуацию и систему релевантностей» [Куликов 2007: 96].

При погружении в виртуальную сетевую жизнь обнаруживаются черты, характерные для актуализации иных конечных областей значения: специфическая напряженность сознания, преобладающая форма спонтанной активности субъекта, особенное эпохе (в данном случае – «эпохе телесности», то есть отсутствие непосредственного телесного контакта с другими субъектами), специфическая форма переживания собственного Я, специфическая форма социальности. По этим критериям «медийную социальную сеть можно рассматривать как особый тип общественной реальности, обладающий собственным когнитивным стилем» [Его же 2006: 76]. Однако, включаясь в сетевую жизнь, индивид даже при всем желании не может покинуть базовую для него реальность повседневного мира. В итоге оказывается, что при интенсивном включении в сеть индивид существует как бы в двух мирах: реальном и виртуальном, а его сознание расщепляется на два потока, в которых актуализируются две различные области значения.

⁹ Существуют и области значения, малодоступные для других: это миры индивидуального воображения, сна, душевной болезни.

¹⁰ Разумеется, возникает вопрос, конечна ли данная область значения, ведь гипертекст – это принципиально открытая структура.

Для анализа нашей проблематики используются и другие аспекты феноменологической методологии Шюца. Так, американский исследователь Шеньянг Жао прибегает к шюцевской стратификации реальности повседневной жизни в ее социальном измерении [см.: Шюц 2004б: 861]. Помимо поколений предшественников и последователей, Шюц выделяет здесь сферу ближайшего окружения (*consociates*, собратьев), где индивид взаимодействует с другими лицом-к-лицу в условиях телесного соприсутствия, и сферу более широкого окружения (*contemporaries*, современников), с которым индивид либо вообще не взаимодействует, разделяя о нем лишь типические представления, либо же это взаимодействие не приводит к установлению значимых социальных связей. Примеры ближайшего окружения – семья, традиционная община, дети из одного двора, одноклассники в школе. В свою очередь, современники – это те, с кем мы сходимся в городской толчее, не обращая друг на друга внимания, или те, кто живет в других городах и странах. Хотя даже соседи по лестничной клетке сегодня могут быть всего лишь современниками, ничего не зная друг о друге¹¹.

Такая схема могла работать в первой половине XX столетия. Ныне же, по мнению Жао, благодаря современным технологиям возникает третья сфера – сфера «современников, ставших собратьями». Использование технологий электронной коммуникации расширяет границы человеческого восприятия за пределы чувственного опыта, порождая в результате третью сферу – сферу современников, ставших братьями (*consociated contemporaries*), где люди взаимодействуют друг с другом лицом-к-устройству в условиях удаленного соприсутствия (*telecopresence*). Возникновение этой социальной сферы в киберпространстве переструктурирует структуру жизненного мира, предоставляя индивидам возможность устанавливать мы-отношения в рамках нового типа общего для них контекста значений [Zhao 2004: 92].

При этом взаимодействие лицом-к-лицу, характерное для соприсутствия, заменяется взаимодействием лицом-к-устройству (лицом-к-интерфейсу). Устройство с соответствующим интерфей-

¹¹ Поэтому соприсутствие (*co-presence*) предлагается отличать от совместного расположения в пространстве (*co-location*) [Zhao 2015: 565].

сом, будь то программа для обмена сообщениями в режиме онлайн или программа видеосвязи, становится посредником социального контакта. В процессе повторяющихся контактов возникает то, что автор называет термином *telecopresence* – «удаленное соприсутствие». В реальном соприсутствии индивидов объединяют общие пространственные и временные рамки. При удаленном соприсутствии общего пространственного контекста нет – индивиды могут находиться в любом месте, где есть доступ к сети. Тем не менее эти индивиды «способны поддерживать мгновенный контакт друг с другом, что позволяет потокам их сознания протекать совместно момент за моментом. <...> В темпоральной одновременности обмена мыслями и чувствами эти индивиды “становятся старше вместе”» [Zhao 2004: 99]. Они становятся близки друг другу и в то же время способны сохранять анонимность. Общаясь в сети, они разделяют общий контекст значений, но могут ничего не знать о реальных обстоятельствах жизни каждого из них (возрасте, семейном положении, социальном статусе и пр.). В результате происходит своеобразное раздвоение.

Отрыв пространства от места порождает уникальную ситуацию, когда поток индивидуального сознания расщепляется на два отдельных сегмента: первый синхронизируется с потоками сознания тех, с кем индивид находится в телесном соприсутствии, второй – с потоками сознания тех, с кем индивид разделяет удаленное соприсутствие. В результате для индивида возникают два различных субъективных контекста значений: первый разделяется с людьми, находящимися в том же самом геопространстве, второй – с удаленными индивидами в киберпространстве [*Ibid.*: 100].

Следует отметить, что подобное раздвоение происходило скорее на ранних стадиях развития цифровых технологий, когда киберпространство действительно функционировало в качестве особой «реальности», отдельной от реальности повседневной жизни. Сегодня все чаще говорят о «смешанной реальности», «гибридном мире» [см., например: Лапина-Кратасюк и др. 2017: 169]. Действительно, цифровые технологии, и прежде всего технологии беспроводного доступа (Wi-Fi), все более проникают в повседневную реальность, так что становится проблематичным разделять пространство повседневности и киберпространство. В силу распространения

портативных устройств-смартфонов и постоянного доступа к Сети виртуальный контекст непрерывно сопутствует повседневности, проникая в нее и переформатируя жизненный мир современного индивида. Поэтому применение методологии Шюца, акцентирующей четкие водоразделы между областями значения, требует корректировки в отношении данной проблематики.

Другой, подручное и проблема мира

В предыдущей части уже были затронуты две темы, которые в современных дискуссиях приобретают самостоятельное звучание. Это тема Другого и тема подручного.

Тема Другого, другого субъекта – одна из самых обсуждаемых в связи с развитием цифровых технологий. Обсуждается, в частности, насколько эти технологии видоизменяют коммуникацию между субъектами, каким образом при этом опосредуется доступ субъектов друг к другу, насколько подлинна такая коммуникация и как она влияет на реальное общение.

Уже в 90-е гг. в рамках социальной психологии была исследована структура сетевой коммуникации, особенно такие ее факторы, как восприятие, категоризация, воображение. Внимание исследователей фокусировалось и на многочисленных эффектах виртуального общения – анонимности и физической непредставленности агентов коммуникации, редукции невербальных средств общения, возможности создания виртуального Я и обманчивой самопрезентации [Жичкина 1999а; 1999б]. Эти вопросы актуальны по сей день, так или иначе они анализируются и в феноменологических штудиях [Куликов 2007; Zhao 2015]. Зачастую их обсуждение несет оценочные тона и разворачивается по линии хайдеггерианской дихотомии подлинного/неподлинного бытия [Cass 1998]. Существует особое направление цифрового минимализма, пропагандирующего осознанное сетевое общение и «экологию сетевой навигации». Предельно важной идеей для этого направления становится «экономика внимания» [Гасилин 2017].

Вопрос о возможности подлинного доступа к Другому в контексте сетевой культуры обсуждает французский автор Стефан Виаль, уже цитированный нами выше. Подчеркивая зависимость способов явления объектов (в числе которых встречаются и Другие),

от развития технических средств, он утверждает, что «способ, каким нам является Другой и который мы называем “альтерофанией” (*autruiphanie*)... принимает различные формы в соответствии с техно-перцептивным контекстом, в котором имеет место опыт Другого» [Vial 2014: 152]. Особые условия возникают в связи с проникновением в жизнь цифровых технологий, которые, по мнению автора, радикальным образом расширяют возможности манифестации Другого.

Цифровая альтерофания, то есть способ, каким Другой является сегодня в поле перцептивного опыта посредством цифровых артефактов, есть нечто совершенно новое. Она состоит в парадоксальной амбивалентности, в которой присутствие смешано с отсутствием (например, в общении по «Скайпу» Другой находится здесь, не обладая бытием здесь) и которая вводит новый способ испытать то, что может быть присутствием Другого. Цифровой медиум – это новая онтофаническая матрица социальных связей во всех их формах.

Схватывая специфику сетевого общения в хайдеггерианских понятиях присутствия/отсутствия, автор тем не менее далек от того, чтобы зафиксировать предрасположенность к неподлинному существованию, возникающую в ходе такого общения. Напротив, его позиция вполне оптимистична: присутствие Другого, опосредуемое цифровыми технологиями, позволяет расширить сферу альтерофании. Именно информационное бытие в сети *дает* нам, если не сказать – *преподносит* (в благородном смысле), новую феноменологическую форму присутствия... [*Ibid.*: 156]¹².

С. Виаль пытается обосновать возможность присутствия Другого в самом отсутствии тем, что имеет место «трансцендентальное техническое измерение инаковости», благодаря чему совершается «феноментехническое производство Другого» [*Ibid.*]. Конечно, ссылка на некие трансцендентальные условия опыта более весома, чем упоминание некой «телеэмпатии» (чувства на расстоянии), которая позволяет компенсировать физическое отсутствие Другого при виртуальном общении [см.: Zhao 2004: 102]. Однако это влечет

¹² Этот оптимизм разделяют некоторые прочие авторы: «В Сети мы сосуществуем с Другими, которые всегда там как часть мира. Бытие в киберпространстве означает бытие-с-другими и бытие-в-мире» [Kim 2001: 104].

за собой весь спектр вопросов, которые обычно адресуются трансцендентализму, начиная с обоснованности различия между эмпирическим и трансцендентальным. Кроме того, сомнения вызывает попытка укоренить априорные условия опыта прежде всего в социотехническом контексте.

В контексте экзистенциального анализа тема Другого была изначально связана с темой подручного¹³. В современных дискуссиях эти темы также проходят вместе. Действительно, подручное – это, как правило, то, что сделано другими (в случае компьютерной программы это ее разработчики). Также оно предполагает других как тех, кто может им пользоваться (это «юзеры»). Иными словами, в контексте цифровой культуры другие и подручное – такие же «экзистенциалы», как и в контексте культуры традиционной (хайдеггеровская «мастерская»). Посмотрим, как в данной связи ставит вопросы корейский исследователь Юхан Ким.

Можем ли мы сказать, что компьютерные программы – это своего рода «средства», которые могут состоять из «контекстуальной взаимосвязи», даже не обладая «вещным бытием»? Когда мы читаем веб-страницу на своем компьютере, можем ли мы сказать, что она существует *здесь и сейчас*? Можем ли мы определить особое время и место веб-страницы или чего-либо еще, что нам встречается в сети Интернет? Можем ли мы сказать, что киберпространство, именуемое Мировой паутиной, – это часть мира, где мы встречаем другие присутствия (Daseins) и взаимодействуем с ними? Может ли «бытие-в-Мировой-Паутине» рассматриваться как другой способ «бытия-в-мире»? [Kim 2001: 88].

Но что значит для компьютера быть подручным средством? Компьютер стоит на столе, мы нажимаем кнопки на клавиатуре, прикладывая механическое усилие, как и на печатной машинке. Однако если подручность печатной машинки определяется ее механикой, то с компьютером дело обстоит иначе, поскольку «контекстуальная взаимосвязь, в которую вписан компьютер, задается запущенными на нем программами» [Ibid.: 95]. То есть в плане *хардвейра* компьютер мало чем функционально отличается от кучи

¹³ Обсуждение данной тематики происходило в сотрудничестве с Е. В. Косиловой.

железок, его бытие в качестве подручного средства зависит от его *софтвейра*.

То, что мы действительно «используем», – это не компьютер, а цифровые объекты. В зависимости от типа используемых программ компьютер может служить совершенно различным целям: выступать как средство коммуникации, калькулятор, печатная машинка, факс, телефон, видеоплеер, FM-радио, кабельное телевидение и т. д. Без цифровых объектов компьютер не может быть полезной вещью [Kim 2001].

Мы учимся не только манипулировать клавиатурой, но и использовать программы. Например, в текстовом редакторе осваиваем операции: выделить, копировать, вставить. Однако *манипулировать* программой можно только в переносном смысле – с помощью курсора, если речь не идет о сенсорном экране. Если же мы используем сенсорный экран, то манипуляция программой опосредуется экраном (путем нажатия на какой-то его сегмент). То есть компьютерная программа – это виртуальное подручное, в чем заключается парадокс, так как по определению подручное – это то, к чему мы имеем непосредственный доступ руками (хотя оно может быть и «подножным», как, например, ступени лестницы). Но к виртуальному подручному мы доступа руками не имеем, хотя это то, что может быть средством и использоваться в разных целях, причем нетематически¹⁴.

Аналогично, если мы заходим в Интернет, то каждый веб-сайт используется в каких-то целях. Одни служат базами данных, другие – библиотеками, на третьих можно заказать пиццу, а на четвертых – билеты в театр. Есть новостные сайты, сайты для общения и т. п. Иными словами, все интернет-ресурсы различным образом служат тому, чтобы удовлетворить человеческую *заботу*: «Виртуальная реальность существует только для человека и в связи с человеком, но это вовсе не значит, что она существует лишь в его восприятии. Она органически входит в его озабоченность миром, в его бытие-в-мире; она *используется*» [Сокулер 2017: 7].

¹⁴ «При нормальном использовании веб-браузера (в “повседневной установке”) мы “тематически” не схватываем и “намеренно не думаем” о веб-сайтах и веб-браузере» [Kim 2001: 96].

Помимо того что мы встречаем в сети Других и имеем дело с (квази)подручным, виртуальная реальность обладает особым рода пространственностью (что также рассматривалось М. Хайдеггером как экзистенциал человеческого *Dasein*). Специфика виртуального пространства в сравнении с физическим пространством исследована недостаточно, однако понятно, что это пространство обладает топикой, но не обладает метрикой, то есть в нем нельзя измерить длину, ширину и высоту. Топосами этого пространства выступают веб-ресурсы, все они связаны ссылками и образуют глобальную сеть, дифференцированную прежде всего по языковому признаку. Чтобы попасть из одного места сети в любое другое, необходимо пройти конечное число ссылок. Все это создает ощущение, что мы находимся «на просторах сети», пребываем в некоем пространстве.

Таким образом, есть основания также и вовлеченность человека в сеть характеризовать как бытие-в-мире, ведь здесь он имеет дело с Другими, подручным, его бытие пространственно. Сеть формирует особую среду человеческой жизни: «...миллионы веб-сайтов, уже доступных для компьютера, функционируют как “окружающий мир” пользователя», а «целость имения-дела не ограничивается компьютером, но охватывает глобальные сети» [Kim 2001: 95, 96]. Если мир – это то, из чего подручное подручно, а глобальная сеть – это универсальная цифровая среда, то именно из нее будут подручны все цифровые объекты [Сокулер 2017: 10]. Короче говоря, с данной точки зрения виртуальная среда обладает характеристиками мира, который своей «мирностью» принципиально не отличается от реального мира повседневной жизни.

Какие возражения можно предъявить в адрес такой оценки характеристик виртуальной среды? Во-первых, как уже говорилось выше, проблематично само разделение между виртуальной средой и реальным миром повседневности. Сегодня повседневность насыщена виртуальными элементами, мы постоянно прибегаем к сетевым ресурсам, чтобы удовлетворить наши реальные нужды. Это свидетельствует о том, что мир сети не самодостаточен, теми или иными концами он замкнут на реальную повседневность. Сегодня можно говорить, что повседневность *одна* и реальные элементы в ней сочетаются с виртуальными, образуя «гибридный мир».

Во-вторых, даже если мы допускаем, что виртуальная реальность – это особый мир со своей структурой подручного, способами явления Других и пространственностью, в нем имеет место редуцированность многих аспектов мирового бытия. То есть Другие не явлены в нем телесно, виртуальное подручное лишено материальности, виртуальные события не обладают эффектом реальных, а виртуальное пространство не задает дистанции. В силу этих редуцированных черт погружение в виртуальные среды с сопутствующим вытеснением реальной жизни может оказаться ложным типом существования, а никак не «новым способом бытия-в-мире». Возможно, увлечение сетевым общением и компьютерными симуляциями – новый способ ухода от реальности, подобный увлечению Дон Кихота рыцарскими романами.

* * *

Мы рассмотрели ряд феноменологических подходов к исследованию цифровой реальности, основанных на методологии Э. Гуссерля, М. Хайдеггера и А. Шюца. Эти подходы раскрывают различные аспекты цифровой культуры. Они не образуют единой системы, но в некотором смысле комплементарны. Вероятно, систематическое исследование нашей проблематики может быть проведено из перспективы каждого из очерченных подходов, но до сих пор это не было сделано.

Тем не менее представляется, что феноменология плодотворна в исследовании проблем цифровой культуры. Гуссерлевская методология хорошо подходит для исследования проблем конституирования, шюцевская – для подразделения типов реальности и полей опыта, хайдеггеровская – для построения экзистенциальной онтологии виртуального мира. Проблема Другого так или иначе обсуждается в контексте каждого из данных подходов. К будущим исследовательским задачам можно было бы отнести дальнейшее развитие каждого подхода применительно к проблемам цифровой культуры, а также соотнесение их элементов в рамках единой феноменологической матрицы. Кроме того, феноменология имеет и практический смысл, предоставляя пользователю цифровых технологий возможность приостановить «естественную» вовлеченность в виртуальный мир и задуматься о том, как эта вовлеченность влияет на характер его существования.

Литература

- Гасилин А. В. Минимализм как этика цифровой культуры // *Философия и общество*. 2017. № 4. С. 83–95.
- Гуссерль Э. Кризис европейских наук и трансцендентальная феноменология. СПб., 2004.
- Жичкина А. Е. Особенности социальной перцепции в Интернете // *Мир психологии*. 1999а. № 3. С. 72–80.
- Жичкина А. Е. Социально-психологические аспекты общения в Интернете. 1999б [Электронный ресурс]. URL: <http://flogiston.ru/articles/netpsy/gefinf> (дата обращения: 01.09.2018).
- Куликов Д. В. Феноменологический метод и мир медийных социальных сетей // *Ярославский педагогический вестник*. 2006. № 1. С. 75–81.
- Куликов Д. В. Социальное пространство компьютерно-опосредованной реальности: опыт феноменологической реконструкции: дис. ... канд. филос. наук. Иваново, 2007.
- Ладов В. А. Феноменология виртуальной реальности // *Философские проблемы информационных технологий и киберпространства*. 2011. № 2. С. 169–176.
- Лапина-Кратасюк Е., Карпова О., Колчкова Э. Электронное управление и дигитализация городского пространства: история с продолжением // *Топос: философско-культурологический журнал*. 2017. № 1–2. С. 168–186.
- Носов Н. А. Виртуальная реальность // *Новая философская энциклопедия*. Т. 1. М., 2000. С. 403–404.
- Сокулер З. А. «Фундаментальная онтология» и онтология дигитального мира // *Вестник Московского университета. Серия 7. «Философия»*. 2017. № 6. С. 3–17.
- Фролов А. В. Категориальные основания метафизики мира // *Философия и общество*. 2018. № 1. С. 97–99.
- Хайдеггер М. Бытие и время. М., 1997.
- Шюц А. О множественных реальностях / А. Шюц // *Избранное: Мир, светящийся смыслом*. М., 2004а. С. 401–455.
- Шюц А. Смысловое строение социального мира / А. Шюц // *Избранное: Мир, светящийся смыслом*. М., 2004б. С. 687–1022.
- Cass K. The World-Wide Web's Shadow of Opportunity: A Heideggerian Perspective of Authenticity in the Information Age // *Information Technology and People*. 1998. Vol. 11(4). Pp. 328–337.

Warren N. de. Towards a Phenomenological Analysis of Virtual Fictions // *Methodo. International Studies in Phenomenology and Philosophy*. 2014. Vol. 2(2). Pp. 91–112.

Husserl E. Phantasie, Bildbewusstsein, Erinnerung: Zur Phänomenologie der anschaulichen Vergegenwärtigungen / E. Husserl // *Husserliana*. Bd. XXIII. Den Haag, 1980.

Ihde D. Postphenomenology and Technoscience: The Peking University Lectures (SUNY Series in the Philosophy of the Social Sciences). Albany : State University of New York Press, 2009.

Kim J. Phenomenology of Digital-Being // *Human Studies*. 2001. No. 24. Pp. 87–111.

Kornelsen J. Virtual Reality? Marshall McLuhan and Phenomenological Investigation of the Construction of Virtual Worlds. N. p. : Simon Fraser University, 1991.

Scriven P. The Phenomenology of the “Other” in Computer Game Worlds // *Games and Culture*. 2018. Vol. 13(2). Pp. 193–210.

Vial S. Ce que le numérique change à autrui: introduction à la fabrique phénoménoteknique de l’altérité // *HERMÈS*. 2014. No. 68. Pp. 151–157.

Zhao S. Consociated Contemporaries as an Emergent Realm of the Lifeworld: Extending Schutz’s Phenomenological Analysis to Cyberspace // *Human Studies*. 2004. No. 27. Pp. 91–105.

Zhao S. Constitution of Mutual Knowledge in Telecopresence: Updating Schutz’s Phenomenological Theory of the Lifeworld // *Journal of Creative Communications*. 2015. No. 10(2). Pp. 105–127.