

УДК 130.2:004

doi:10.35853/vestnik.gu.2025.13-2.08

5.7.8.

Цифровой субъект в культуре сетевой повседневности: вызовы и перспективы

Марина Эдуардовна Рябова

Московский городской педагогический университет, Москва, Россия,
ryabovame@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0001-8728-3629>

Аннотация. Актуализируется цифровой субъект сетевой культуры, повседневность бытия которого сопряжена с виртуальной и действительной реальностями. Цель исследования заключается в осмыслении феномена цифрового субъекта в социокультурном пространстве, его влияния на повседневность, а также в рассмотрении степени радикальности вызовов и перспектив расширяющейся экспансии цифры. Обоснован постсубъектный подход к активности человека в социокультурных процессах, расширяющих субъектность и ставящих под вопрос антропологическую модель. Рассматривается неоднозначность цифрового субъекта, деятельность которого в электронном пространстве теряет доминантные значения, уступая лидирующее место искусственному интеллекту. Выявлено, что алгоритмы нейронной сети действуют от имени реального субъекта на основе анализа его предпочтений, усвоенных искусственным интеллектом, что редуцирует субъекта к его цифровому образу. Сделан вывод, что беспрецедентный информационный модус социокультурной онтологии продуцирует глубинные противоречия, затрудняющие ориентацию человека в аксиологическом контенте эпохи. Выделяется двойственность оснований бытия, насыщенного цифровыми феноменами. С одной стороны, вызовы сетевой повседневности формируют новый тип культуры и цифрового субъекта в ней, а с другой стороны, превращают человека в средство реализации технологий искусственного интеллекта. Изменение роли и значимости цифрового субъекта трансформирует культурные предпосылки принятия массовых решений, развития новых форм нравственности.

Ключевые слова: цифровой образ, сетевая культура, повседневность, виртуальная реальность, социокультурная практика

Для цитирования: Рябова М. Э. Цифровой субъект в культуре сетевой повседневности: вызовы и перспективы // Вестник Гуманитарного университета. 2025. Т. 13, № 2. С. 99–105. DOI 10.35853/vestnik.gu.2025.13-2.08.

Digital Subject in the Culture of Everyday Networking: Challenges and Prospects

Marina E. Ryabova

Moscow City Pedagogical University, Moscow, Russia,
ryabovame@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0001-8728-3629>

Abstract. In this paper, the digital subject of network culture, whose everyday life is connected with virtual and actual realities, is actualized. The aim of the study is to understand the phenomenon of the digital subject in the socio-cultural space, its influence on everyday life, as well as to consider the degree of radicalism of the challenges and prospects of the widening expansion of the digital. The post-subjective approach to human activity in socio-cultural processes that expand subjectivity and call into question the anthropological model is substantiated. The

present article considers the ambiguity of the digital subject, whose activity in the electronic space is losing its dominant values, giving way to the leading place to artificial intelligence. It was revealed that neural network algorithms act on behalf of a real subject based on an analysis of his preferences, assimilated by artificial intelligence, which reduces the subject to his digital image. It is concluded that the unprecedented information mode of sociocultural ontology produces deep contradictions that complicate a person's orientation in the axiological content of the era. The duality of the foundations of existence, saturated with digital phenomena, is highlighted. On the one hand, the challenges of networked everyday life form a new type of culture and a digital subject in it, and on the other hand, they turn a person into a means of implementing artificial intelligence technologies. The changing role and significance of the digital subject is transforming the cultural prerequisites for making mass decisions and developing new forms of morality.

Keywords: digital image, network culture, everyday life, virtual reality, socio-cultural practice

For citation: Ryabova ME. Digital Subject in the Culture of Everyday Networking: Challenges and Prospects. *Vestnik Gumanitarnogo universiteta = Bulletin of Liberal Arts University*. 2025;13(2):99-105. (In Russ.). DOI:10.35853/vestnik.gu.2025.13-2.08.

Введение

Современное общество в XXI в. под воздействием цифровых технологий переживает качественную трансформацию, которая радикально меняет его сущность, размывая границы между реальным и виртуальным, телесным и технологическим, и побуждает переосмыслить представления о социальности и субъектности. Ключевой фигурой происходящих изменений выступает субъект, деятельность которого в сетевой культуре теряет доминантные значения, что влечет переворот всего, что касается модуса его бытия. Обнаружение события, разрывающего фундаментальный уклад повседневности, когда субъект перестает обладать монополией на социальную практику, создает точку бифуркации, где начинается отсчет вытеснения из современной жизни активного субъекта, отчуждая его от самого себя, что редуцирует субъекта к его цифровому образу. Ряд ученых утверждает, что «цифровая реальность не только и не столько удваивает мир – она его подменяет, представляя его единственно возможным образом» [Савчук, Очеретяный 2020, с. 7]. В сетевой коммуникации объективированная индивидуальность фиксируется и приобретает статус цифрового субъекта. Если в аналоговом пространстве субъект включен в активное взаимодействие с «Другими», устремляясь за собственные пределы, приращивая тем самым собственное бытие, то в электронной среде содержание цифрового образа искусственно конструируется, превращаясь в виртуальную модель оцифрованного субъекта. Сказанное бросает вызов пониманию И. Кантом действующего субъекта, тесно связанного со становлением человека: «главное не то, что делает из человека природа, а то, что он *сам делает из себя*» [Кант 1966, с. 541]. Приведенная цитата содержит намек на примат субъекта мышления, то есть осознающего и автономного человека, обладающего свободой воли. Однако в цифровой среде субъект обнаруживается скорее как симулякр (в терминологии Ж. Бодрийяра) со всем обеспечивающим его существование в технологическом бытии набором цифровых следов (аккаунтов, фото, данных), что требует ввода в понятийную систему философской рефлексии категории «цифровой субъект». Это понятие задевает важные черты не только современности, но и субъекта, так как акцентирует особую форму активности субъекта – цифровую.

Актуальность исследования обусловлена резонансной технологизацией социальной реальности, перекодирующей основания бытия в цифровые аналоги, связанные с реверсивным переходом их предметных и символических форм, включая цифровую сущность субъекта. Беспрецедентный информационный модус социокультурной онтологии продуцирует глубинные противоречия, затрудняющие ориентацию человека в аксиологическом контенте эпохи. Цель исследования заключается в осмыслении феномена цифрового субъекта в социокультурном пространстве, его влияния на повседнев-

ность, а также в рассмотрении степени радикальности вызовов и перспектив возрастающей экспансии цифры.

Цифровой субъект: от термина к проблеме

Представляются достаточно очевидными дискуссионность и зыбкость подходов к проблематике цифрового субъекта и его дефиниции. С одной стороны, в академической литературе не артикулирована однозначная формулировка обозначенного термина. Например, Е. Л. Вартанова, А. А. Гладкова рассматривают цифровой опыт человека в контексте цифрового неравенства [Вартанова, Гладкова 2021]. Е. Я. Дугин отмечает отсутствие в научном дискурсе новых понятий в связи с различными формами обратной связи аудитории с коммуникативным сообществом [Дугин 2024]. Анализ ряда работ [Демкин 2024; Либова 2019] позволил выявить постсубъектный подход к самому феномену цифрового субъекта, который ангажирован моментом интернет-коммуникации. Понятие «постсубъектный подход» здесь используется в смысле маркирования концепций, которые отходят от традиционного представления о субъекте как едином и стабильном, позволяя рассматривать цифрового субъекта как архетип, функционирование которого способствует пониманию сетевой культуры повседневности. Особенность цифрового субъекта состоит в том, что индивид в виртуальном воплощении выступает элементом физической личности, что влечет за собой проблему прав и интересов других участников взаимоотношений [Либова 2019].

С другой стороны, имеющиеся характеристики деятельности индивида в обществе нового информационного уклада позволяют эксплицировать содержание цифрового субъекта. Исходной посылкой возникновения идеи цифрового субъекта послужили исследования, которые фокусируются на влиянии медиасреды и ее составляющих на человека и общество. П. Норрис обозначила цифровые технологии «ящиком Пандоры, открывающим новые неравенства» [Norris 2001, p. 13]. Продолжая высказанную П. Норрис мысль, этот «ящик Пандоры» провоцирует массовое сознание искать спонтанные способы конвенции между реальным и нереальным, принимая их за социальные нормы. Пребывание в каком мире следует считать действительным? Последствия переключения между ними весьма неоднозначны.

Понятие «цифровой субъект» затрагивает несколько важных массовых аспектов жизнедеятельности общества, погружаясь в которые индивид благодаря веб-индустрии создает или изменяет свое существование в виртуальном пространстве. Трудно отрицать, что современный человек ежедневно взаимодействует с цифровыми технологиями, от использования смартфонов и социальных сетей до вовлеченности в электронные государственные услуги. Развитие искусственного интеллекта, блокчейна, интернета вещей приводит к интеграции субъекта в информационно-коммуникационную среду, которая становится неотъемлемой частью его активности, включающей его виртуальное представительство в цифровом пространстве. Сказанное способствует становлению термина «цифровой субъект», означающего не просто совокупность аккаунтов и профилей в интернете, а уникальную виртуальную множественную сущность, обладающую комплексной интерактивной структурой, включающей идентичность, репутацию, права и обязанности. Существование и функционирование цифрового субъекта порождает новые формы социокультурного взаимодействия, регулируемые с помощью технологий искусственного интеллекта. Каждый человек оставляет в киберпространстве множество электронных следов, к которым можно отнести регистрацию в онлайн-сервисах, профили, аккаунты, публикации в социальных сетях, различные финансовые операции и т. п. Ученые отмечают даже феномен лайфлоггинга, определяемого как стремление индивида фиксировать в цифровой форме любые события собственного опыта [Dodge, Kitchin 2007, p. 431]. В результате стремительно создаются персональные цифровые архивы, размещенные, как правило, в облачных хранилищах. Справедливости ради, следует признать, что человек с древних времен стремился документировать свою жизнь (рисунки, сказания, фото и т. п.), но лишь современные

гаджеты фиксации различных аспектов его жизнедеятельности позволили не только систематизировать, но и конструировать образ индивида, часто далекий от его реальных характеристик.

Все это, формируя дефиницию цифрового субъекта, обозначает, скорее, новый тип субъекта, представленный информационными метками данных в социокультурной практике. Специфика такого субъекта заключается в том, что он охвачен возрастающим стремлением находиться одновременно в физическом и информационном измерениях, онлайн и офлайн. Граница между реальным и виртуальным все больше стирается, так как человек не ограничивается только офлайн-пребыванием, перемещая в интернет свой информационный образ. Повседневное преобразование действительного бытия в модус цифры позволило Л. Флориди обозначить онтологический статус виртуальной реальности [Floridi 2011]. Онтологизация, в контексте интерпретации идеи Л. Флориди, понимается как тотальный переход действительной картины мира в цифровую форму. Поскольку сущность обеих реальностей проницаема, их взаимопроникновение приводит к воплощению сущности действительной реальности в искусственной с тенденцией к замещению первой. Возникает своеобразная диалектика взаимодействия физической реальности, отражаемой в искусственной (виртуальной), благодаря чему они способны не то чтобы меняться местами, но провоцировать друг друга к развитию. Это ведет к формированию общества принципиально иного рода, так называемого «общества 5.0», где аналог реального субъекта может принимать решения. Человек, как естественная система со всеми своими внутренними подсистемами и элементами, задает присущую ей структуру в виртуальном пространстве через преломление объективности окружающего мира, расщепляясь на две основные составляющие – внешнюю и внутреннюю. Специфика дуализма субъекта обнаруживается при развитии конкретной активности, соответствующей его мировоззренческим ценностям. Наличие переломного момента в системе субъекта (цифровизация) приводит к бифуркациям, затрагивающим все аспекты его жизнедеятельности. «Небольшая флуктуация может послужить в этой точке началом эволюции в совершенно новом направлении, которое резко изменит все поведение системы. Это и есть событие» [Горелов 2006, с. 103]. Если отталкиваться от точки зрения Дж. Роттера, считающего, что прошлый опыт человека не является перманентным параметром, а меняется под влиянием новых знаний [Rotter 1980], то можно утверждать, что раздвоение субъекта на физического и цифрового приводит к расширению субъектности, ставя под вопрос антропоцентрическую модель. Как демонстрирует анализ исследований в области цифровизации, современным технологиям ничто не мешает либо заменить индивида алгоритмом нейронной сети (цифровым субъектом), действующей от лица реального субъекта на основе анализа его предпочтений, усвоенного искусственным интеллектом, либо осуществлять коммуникацию от имени различных цифровых субъектов.

Повседневность нереального

Повседневная практика постоянного присутствия индивида в онлайн-формате не просто привела к изменению традиционных форм взаимодействия, но и создала новый знаковый тип цифровой культуры. В отличие от традиционных форм культуры, в которых знаки закреплены в материальных носителях, цифровая культура основывается на динамических знаковых структурах, существующих в виртуальном пространстве. Одной из ключевых характеристик знакового типа цифровой культуры является медиатизация знаков, то есть их существование в рамках цифровых медиа, где они могут бесконечно копироваться, модифицироваться и распространяться. В цифровой среде знаки утрачивают свою стабильность и начинают функционировать по принципу постоянной вариативности. Например, мемы как культурные архетипы являются не просто знаками, но процессуальными структурами, меняющими свое значение в зависимости от контекста использования. Важной особенностью знакового типа цифровой культуры является ее гиперреальность, которую Ж. Бодрийяр описывал как «более реальное, чем

само реальное» [Бодрийяр 2015, с. 112]. Это «имажинерия репрезентации, которая достигает наивысшей точки» [Там же, с. 6] и осуществляется в переходе в пространство через ликвидацию всех референтов. Обобщая факты серьезнейших изменений в обществе, Ж. Бодрийяр утверждал, что речь идет о подмене реального знаками реального с помощью его операциональной копии, идеально запрограммированного механизма, который предоставляет все знаки реального, минуя любые перипетии [Там же, с. 7].

Цифровые знаки нередко имитируют реальность, заменяя ее симулякрами, которые воспринимаются как более значимые, чем оригиналы. Например, социальные сети создают гиперреальные образы субъекта, цифровая идентичность которого может отличаться от реальной, а виртуальные акторы становятся полноправными участниками медиaprостранства, хотя их существование ограничено цифровым кодом.

Культура сетевой повседневности характеризуется переходом от личного присутствия офлайн к опосредованному взаимодействию через мессенджеры, социальные сети, видео- и голосовые звонки, что обуславливает принципиально другие модели поведения и взаимодействия. А. С. Ахиезер подчеркивал, что «все формы реальности существуют между расчлененностью и синтезом как *становление*» [Ахиезер 2008, с. 170]. Субъект, сталкиваясь с виртуальными мирами с нереальными элементами (искусственные персонажи, цифровые образы), воспринимает их частью своей реальности. Нереальное становится частью повседневной жизни, влияя на восприятие, мышление и отношения субъекта. Сетевые пространства приводят к созданию параллельных реальностей, где человек начинает жить между физическим миром и миром созданных им технологий. Индивидуальный субъект получает возможность взаимодействовать с виртуальными сущностями, которые воспринимаются им в качестве реальных. В этот процесс неизбежно в той или иной степени вовлекается весь мир, воспроизводство которого обеспечивается рефлексивной деятельностью коллективного субъекта, связанного общностью культуры. Цифровой субъект стал привычным, обыденным явлением, виртуальное бытие которого начинает трактоваться как продолжение повседневной жизни. Например, в сетевом пространстве индивид проводит значительную часть своей жизни, он может не просто общаться с другими, но и формировать цифровые семьи, покупать виртуальные вещи, работать и развлекаться, – всё, как в реальной жизни, с одной лишь разницей, что происходит это в искусственно созданной реальности. Втягиваясь в иллюзорные характеристики сконструированного образа, субъект связывает несуществующее с нормой, что приводит к привычке некритичного восприятия, вызывает стремление к несуществующему. Наслоение подлинного и искусственного искажает культурные феномены и превращает бытие в повседневность нереального. Радикальная перемена понятия повседневности за счет включения виртуальных феноменов ведет к полисубъектности. Если традиционная субъектность предполагала устойчивую личность, действующую в рамках одного реального контекста, то расширение субъектности в нереальном за счет технологий ведет к формированию множественности идентичностей, которые могут сосуществовать и даже вступать в диалог друг с другом. Например, в киберпространстве субъект может иметь несколько виртуальных Я, которые функционируют в разных системах смыслов. Одно Я может быть профессиональным (работа в цифровых средах), другое Я может представлять игровой аватар (в компьютерных играх), третье – быть социокультурным, функционируя в виде виртуального образа субъекта в социальных сетях. Способность виртуального образа к интерактивному взаимодействию создает эффект «живого» взаимодействия. Виртуальные персонажи больше не являются заранее запрограммированными объектами, они адаптируются к поведению субъекта и даже демонстрируют квази-эмоции. Другими словами, субъект больше не является замкнутым автономным индивидом, а становится зависящим от технологий и символических взаимодействий, проявляясь неотъемлемой частью повседневности в массовом сознании. Культурные формы нереального охватывают различные способы выражения иррационального в деятельности виртуального

субъекта, начиная выполнять присущие ранее только автономным субъектам функции, которые позволяют рассматривать их в понятиях расширенной субъектности.

Утрата субъектом привычных характеристик приобретает многогранное выражение в «амбивалентных отношениях между индивидуальным и коллективным» [Рябова 2024, с. 254], включая проблему цифровой идентичности, которая не тождественна идентичности субъекта как своим опредмеченным проявлениям в реальном мире.

Вовлечение в систему сложных взаимосвязей традиционного субъекта новых элементов, таких как технологии, искусственный интеллект, нейросети и др., изменяет социокультурную практику коллективного субъекта в цифровом мире, неизбежно затрагивая виртуальную представленность субъекта в обществе, где основным инструментом для общения становится цифровая идентичность.

Идентичность цифрового субъекта является комплексным и динамичным феноменом, который отражает виртуальную репрезентацию субъекта и восприятие его другими. Многогранность цифровой идентичности обусловлена не только набором личных данных, но и вариативностью позиционирования субъекта в онлайн-среде. «В различных социальных отношениях индивидуум представляет себя по-разному, в зависимости от того впечатления, которое он хочет произвести о себе для определенной группы собеседников или “обозревателей”» [Демкин 2024, с. 515]. Сконструированный образ, как уже говорилось выше, может отличаться от его реальной сущности, что создает гибкую и часто изменяемую (корректируемую) под влиянием как внутренних стремлений, так и внешних факторов цифровую персону.

Согласно подходу К. Салливана, становление цифровой идентичности происходит в момент регистрации индивида на платформе и предоставления о себе идентифицирующей информации (фотография, биометрические данные, пин-коды) [Sullivan 2009]. В таком контексте цифровой субъект становится гибридной сущностью, и тогда процесс постепенного стирания традиционных границ между реальным и виртуальным охватывает все аспекты жизни, от социокультурных взаимодействий до экономических, нарушая привычные пределы человеческого бытия. Продолжая мысль К. Салливана, можно утверждать, что цифровой субъект формирует новые жизненные стратегии, основанные на виртуальных механизмах, которые позволяют ему подчеркнуть свою идентичность, сталкиваясь с определенным набором сущностей цифровой культуры. Легкость освоения виртуальных образов, их массовизация создают субъекта, который, выходя из виртуальных миров, ищет похожих ощущений в мире реальном. Экзистенция реального субъекта начинает сводиться к привнесению в свою деятельность заданных в виртуальности характеристик, отчуждая его от самого себя реального. Все очевиднее становится трансформация человека массы (Х. Ортега-и-Гассет) в программируемого субъекта, который ожидает, как машина, команды, «включения» для начала процесса деятельности.

Заключение

Трансформация социокультурного бытия происходит за счет совокупности внешних и внутренних факторов, формируя новый тип идентичности – гибридного субъекта, который обладает как модифицированным восприятием и пониманием реальности, так и измененной экзистенцией. В социокультурном смысле цифровой субъект вбирает в себя аксиологические черты цифровой культуры и эксплицирует их на окружающую социальную реальность, перенимая их логику и при этом часто теряя чувство реального. Развитие практик цифровой культуры свидетельствует о неоднозначности влияния ее результатов на эволюцию человека и общества. С одной стороны, вызовы сетевой повседневности формируют новый тип культуры и цифрового субъекта в ней, а с другой – превращают человека в средство реализации технологий искусственного интеллекта. Выявленное противоречие требует своего дальнейшего исследования.

Список источников

- Ахиезер А. С. Труды : в 2 т. Т. 2. М. : Новый хронограф, 2008. 501 с.
- Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции / пер. с фр. А. Качалова. М. : Постум, 2015. 240 с.
- Вартанова Е. Л., Гладкова А. А. Цифровое неравенство, цифровой капитал, цифровая включенность: динамика теоретических подходов и политических решений // Вестник Московского университета. Серия 10 : Журналистика. 2021. № 1. С. 3–29. DOI 10.30547/vestnik.journ.1.2021.329.
- Горелов А. А. Концепции современного естествознания : учеб. пособие. 2-е изд., исправл. и доп. М. : Академия, 2006. 496 с.
- Демкин В. О. Цифровая личность и цифровой образ человека: характеристика и место понятий в системе смежных категорий // Вестник РУДН. Серия : Юридические науки. 2024. Т. 28, № 3. С. 512–527. DOI 10.22363/2313-2337-2024-28-3-512–527.
- Дугин Е. Я. Трансформация медиакommunikации под воздействием цифровых технологий: теоретико-методологический аспект // Вестник Московского университета. Серия 10 : Журналистика. 2024. № 5. С. 140–151. DOI 10.55959/msu.vestnik.journ.5.2024.140151.
- Кант И. Сочинения : в 6 т. Т. 6 / ред. 6-го тома Т. И. Ойзерман. М. : Мысль, 1966. 743 с.
- Либова Е. А. О переходе к цифровой личности // Тамбовские правовые чтения имени Ф. Н. Плевако : материалы III Междунар. науч.-практ. конференции (Тамбов, 24–25 мая 2019 года) : в 2 т. / отв. ред. В. Ю. Стромов. Тамбов : Изд. дом «Державинский», 2019. Т. 2. С. 110–112.
- Рябова М. Э. Амбивалентность индивидуального и коллективного субъекта в культуре цифрового общества // Гуманитарий: актуальные проблемы гуманитарной науки и образования. 2024. Т. 24, № 3 (67). С. 249–258. EDN ISKEWL.
- Савчук В. В., Очеретяный К. А. Введение // Критика цифрового разума : коллектив. монография / В. В. Савчук, К. А. Ермилов, К. А. Очеретяный и др. ; гл. ред. В. В. Савчук. СПб. : Академия исследования культуры, 2020. С. 4–14.
- Dodge M., Kitchin R. 'Outlines of a World Coming into Existence': Pervasive Computing and the Ethics of Forgetting // Environment and Planning B: Planning and Design. 2007. Vol. 34 (3). P. 431–445. DOI 10.1068/b32041t.
- Floridi L. The Informational Nature of Personal Identity // SSRN : website. Posted: 07.05.2021. Last revised: 23.06.2021. DOI 10.2139/ssrn.3840132.
- Norris P. Digital Divide? Civic Engagement, Information Poverty and the Internet Worldwide. Cambridge ; New York : Cambridge University Press, 2001. xv, 303 p. DOI 10.1017/CBO9781139164887.
- Rotter J. B. Interpersonal trust, trustworthiness, and gullibility // American Psychologist. 1980. Vol. 35 (1). P. 1–7. DOI 10.1037/0003-066X.35.1.1.
- Sullivan C. Digital Identity – The 'Legal Person'? // Computer Law & Security Review. 2009. Vol. 25. P. 227–236. DOI 10.1016/j.clsr.2009.03.009.

Информация об авторе

Марина Эдуардовна Рябова, д-р филос. наук, профессор, профессор кафедры германистики и лингводидактики Института иностранных языков, ГАОУ ВО города Москвы «Московский городской педагогический университет» (Москва, Россия). Researcher ID WoS P-4104-2015; Scopus Author ID: 57202190324.

Information about the author

Marina E. Ryabova, Dr. Sci. (Philosophy), Prof., Prof. of the Department of German Studies and Linguodidactics of Foreign Languages Institute, Moscow City Pedagogical University (Moscow, Russia). Researcher ID WoS P-4104-2015; Scopus Author ID: 57202190324.

Статья поступила в редакцию | Submitted 10.03.2025.

Одобрена после рецензирования | Revised 25.03.2025.

Принята к публикации | Accepted 26.03.2025.