

## ВИРТУАЛИЗАЦИЯ ЖИЗНЕННОГО МИРА: К КОНТУРАМ НОВОЙ ПАРАДИГМЫ

*Работа выполнена при финансовой поддержке гранта РФФИ № 19-011-00298А.*

Рассматриваются изменения жизненного мира под влиянием виртуализации, обуславливающей становление новой парадигмы жизнедеятельности. Анализ проводится путем сопоставления значимых коннотаций жизненного мира с онтологическими, антропологическими, аксиологическими его преломлениями вследствие сращенности с виртуальной средой. Анализ конкретизируется рассмотрением воздействия сетевых компьютерных игр на сознание человека. Обосновывается амбивалентная оценка виртуализации жизненного мира.

**Ключевые слова:** жизненный мир; характеристики виртуализации жизненного мира; парадигма; ценность; игра.

Виртуальная реальность, которая традиционно оценивается как дополненная и расширенная, вызывает системные изменения всех сфер существования человека. Она влияет на организацию времени и пространства, предлагает альтернативную версию реальности, погружает человека в иные, ирреальные отношения. Проникая в основания жизненного мира, она становится настоящим «здесь и сейчас» живущих людей. В условиях цифровой эры трансформируется как смысловая сфера, так и само наполнение жизненного мира. Его интенсивная виртуализация свидетельствует о том, что тотальность повседневной жизни преодолена. Происходит либо отрыв индивида от опыта повседневного реального бытия, либо, напротив, опыт повседневного существования превращается в «серфинг» по просторам Всемирной паутины. В силу этого анализ трансформаций жизненного мира становится остро актуальным как в отношении поиска значимых ориентиров современного существования, так и в направлении описания контуров новой парадигмы.

В соответствии с нашей исследовательской позицией понимание специфики процесса виртуализации жизненного мира опирается на два необходимых условия. Во-первых, это определение стартовой линии или точки отсчета, которой, на наш взгляд, может послужить семантика концепта «жизненный мир», как она представлена в историко-философском контексте мыслителями XX в. Во-вторых, это использование методологической квадриги, нацеленной на многофакторный анализ в координатах: объектность, процессуальность, проектность и среда, которая является эффективным инструментом изучения виртуализации жизненного мира.

Первая линия ведет к обнаружению целого спектра смысловых коннотаций концепта «жизненный мир»<sup>1</sup>. С опорой на концептуальную разработку Э. Гуссерля выявляется базовая онтологическая характеристика жизненного мира, обозначающая все существующее «в непосредственной достоверности опыта» до всех физиологических, психологических, социологических и прочих определений [1. С. 446]. Ключевым здесь оказывается маркер «непосредственной достоверности опыта». Жизненный мир – это «само собой разумеющимся образом существующий, постоянно созерцательно преданный мир» [1. С. 453], донаучные, субъективные структуры опыта, отличающиеся осознанностью и смыслообразованием.

По мнению исследователей, Э. Гуссерль использовал это понятие для разграничения повседневного мира существования субъекта и математизированного, физикалистски определенного, рационализированного предметного мира. Жизненный мир «представлял собой исходные, непроблематичные и взаимосвязанные структуры сознания, характеризующиеся целостностью и стабильностью» [2. С. 8]. Но не только исходные и непроблематичные структуры сознания выступают значимыми элементами жизненного мира. Стоит подчеркнуть, что уже М. Мерло-Понти обращает внимание на фактор жизненного опыта, благодаря которому происходит первичное открытие мира. В поисках основания естественного единства с миром он оборачивается к телу как «вещи, где я живу», и одновременно как «чувствующей вещи», которая является проводником в мир и закрепляет человека в мире [3. С. 265]. Отметим, также, что первоначальная онтологическая сращенность жизненного мира и субъекта была воспринята и М. Хайдеггером. Согласно его позиции, «прояснение бытия в мире показало, что не “бывает” ближайшим образом и никогда не дано голого субъекта без мира» [4. С. 139–140]. Однако в жизненном мире необходимо еще увидеть и «повседневное бытие-друг-с-другом» [4. С. 146], не существующее без со-присутствия других людей.

Традицию понимания жизненного мира как повседневного, как «систему взаимных социальных отношений, стоящих в них акторов» [5. С. 125–126] продолжил А. Шюц. При этом у Шюца повседневность с самого начала «предстает перед нами как смысловой универсум, совокупность значений, которые мы должны интерпретировать для того, чтобы обрести опору в этом мире, прийти к соглашению» [6. С. 130]. Особенно важно то, что, говоря о верховной реальности повседневной жизни, А. Шюц упоминает о некоторых «конечных областях смысла» или «квазиреальностях», которые также могут получить «акцент реальности». Он имеет в виду «мир сновидений, мир грёз и фантазий, особенно мир искусства, мир религиозного опыта, мир научного созерцания, игровой мир ребенка и мир безумия» [7. С. 18, 19]. Мыслитель полагает, что, осуществляя переход от одной реальности к другой, мы изменяем наше внимание по отношению к реальности: «...то, что раньше казалось реальностью, когда мы направляли на нее внимание, теперь может измеряться другой линейкой и оказыва-

ется нереальным или квазиреальным, но в специфической форме настоящей нереальности, реальность которой можно восстановить» [7. С. 34]. Тем самым в рассуждениях Щюца о квазиреальностях и их взаимоотношениях с верховной реальностью повседневной жизни можно усмотреть проект соотношения виртуальной и производящей ее (константной) реальности.

Весомые дополнения к расшифровке семантики жизненного мира присутствуют в контексте размышлений Ю. Хабермаса. Жизненный мир предстает в значении «фона коммуникативных действий» [8. Т. 6. С. 5]. Он соотносим с процессами взаимопонимания, наполнен коммуникацией и противостоит жизни отдельного сознания. На наш взгляд, в интерпретации Ю. Хабермаса жизненный мир не только оформляется посредством реконструкции дотеоретического знания, которым обладает говорящий субъект, и не просто предстает как горизонт, образующий контекст понимания, обсуждения и интерпретации. По мере «развития, усложнения и дифференциации общества жизненный мир трансформируется в сторону значительной рационализации, превращаясь в одну из подсистем общества. Это сопровождается, с одной стороны, обеднением культуры и частной жизни, которые все в большей степени вбирают в себя ориентиры и требования рынка. С другой стороны, укорененностью в жизненном мире индивидов системных механизмов институционализации социального пространства [9. С. 17]. Таким образом, согласно выводам Ю. Хабермаса, ведущей тенденцией становится рационализация жизненного мира, в то время как изначально жизненный мир предшествует объективирующей научной рефлексии, а по сему принимается как нечто данное, не обремененное ношей рефлексивного анализа. Подчеркнем, что Гуссерль в «Логических исследованиях» не только постулирует его первичность, но и говорит о «необходимости проведения редукции по отношению к науке с целью восстановления мира повседневной жизни, выступающего как совокупность первичных, фундирующих интенций, которые должны раскрыть процессы возникновения из них различных систем знания, в том числе позитивных наук, наделить их чисто человеческим содержанием» [10. С. 253].

В поздней работе «Кризис европейских наук и трансцендентальная феноменология. Введение в феноменологическую философию» Гуссерлем выделяются значимые характеристики жизненного мира, состоящие в следующем. Во-первых, это мир конкретной жизни субъекта, полагающий возможность бесконечного опыта: «мир, данный нам в нашей конкретно мирской жизни как действительный мир, с открытой бесконечностью возможного опыта...» [11. С. 167]. Здесь открытая бесконечность опыта потенциально предполагает некое разнообразие мысленных формообразований бытия. Она может быть сопряжена как с выходом на конструирование возможных миров, так и обыденным употреблением некоего сослагательного наклонения: «а если бы...». Во-вторых, по мнению Гуссерля, этот мир предан научному познанию, он имеет донаучные значения. Иными словами, он как первое в себе бытие включает в себя все воз-

можные идеи универсального бытия, в него внедрено как рациональное целеполагание, так и пестрое многообразие регионов обыденного бытия. В-третьих, жизненный мир является источником смыслов и значимостей; пред- и вненаучный жизненный мир является «живительным источником всех самых утонченных смыслообразований» [11. С. 172]. Это свидетельствует о том резервуаре, который может составить смысловую сферу как реального, так и желаемого, мысленно проектируемого существования. В-четвертых, тело человека всегда присутствует в процессе восприятия любой конкретной вещи. Тем самым показания телесности, «каждая деятельная вариация», Я-функционирующее в модусах видеть, слышать, воспринимать, нести, толкать и прочее во многом определяют координаты жизненного мира со всеми проблемами «случайной фактичности». При этом важно подчеркнуть, что «естественный интерес к жизни удерживается только в сфере жизненного мира...» [1. С. 447]. В-пятых, жизненный мир предстает как замкнутое в себе субъективное, «существующее своим [особым образом], функционирующее в любом опыте, в любом мышлении, в любой жизни, т.е. повсюду и непрерывно, и все же ни разу не ставшего предметом рассмотрения, не постигнутого и не понятного» [1. С. 454]. Это свидетельствует об уникальности индивидуального жизненного мира каждого индивида, наличии персональной значимости событий, его наполняющих.

Вопрос о том, утратило ли понятие «жизненный мир» в его гуссерлианской экспликации свое значение в современную информационную эпоху, имеет ряд ответов. Так, И.Т. Касавин, противопоставляя жизненные миры современного человека и субъекта в его классическом традиционном понимании, приходит к выводу, что жизненный мир утрачивает смыслы, которые вкладывал в это понятие Э. Гуссерль. «Обнаруживается историческая изменчивость жизненного мира» [2. С. 8]. Произошло постмодернистское разрушение субъективности, которую наделили иррациональными и бессознательными характеристиками, сравнив с ризомой. Жизненный мир оказался вынесенным вовне человеческой субъективности. Со ссылкой на Н. Лумана можно сказать, что мир стал ареной коммуникативных процессов, в которых исчезают рефлексия и понимание [12]. Подобная интерпретация, по сути, маркирует трансформированные качества жизненного мира, обусловленные современной социокультурной ситуацией. Действительно, жизненный мир в координатах современности вобрал в себя и риск, и неопределенность, и хаосомность. При всей нестабильности и стрессогенной коммуникативности он пронизан императивом каждодневного выбора. Для него свойственно снятие ограничений, наложенных традициями, языковой, национальной и стратовой принадлежностью. Дают о себе знать такие особенности современного существования, как изменения привычного ритма жизни, иная организация пространства и времени, стремление к мультизадачности, мгновенная реакция и инет-поглощенность. Все эти сдвиги во многом обусловлены развитием глобальных информационно-коммуникативных про-

цессов, шестым технологическим укладом, при котором технологии, проникая во все поры существования человека, опережают возможности своего осмысления. Бесспорно, современное наполнение жизненного мира во многом отлично, однако, заметим, что в гуссерлианской его характеристике, полагающей возможность бесконечного опыта, можно усмотреть некое онтологическое преддверие конституирования возможных виртуальных миров.

Ж. Бодрийяр был прав, утверждая, что «все перемещается в сферу виртуального» и что «в наши дни виртуальное решительно берет верх над актуальным» [13]. Вторая линия исследования предполагает поиск эффективных методологических инструментов для анализа трансформаций жизненного мира в процессе его виртуализации. Опорой здесь является принцип социокультурной детерминации, позволяющий подойти к изучению явления с точки зрения причин и условий, его обуславливающих. Однако эффективной инновационной методологической стратегией является многофакторный анализ, включающий в себя квадригу, координатами которой являются объектность, процессуальность, проектность и среда. В рамках данного многофакторного анализа объектность нацелена на выявление паттернов и фракталов реальности, имеющих место в прошлом, но позволяющих проследить динамику изменений в настоящем и будущем. Подчеркнем, что подход со стороны объектных характеристик дает возможность выявить то константное, что свойственно жизненному миру, причем как в отношении тех или иных свойств реальности, так и с учетом типичных паттернов поведения. Вторым методологическим компонентом квадриги является процессуальность, которая указывает на разворачивание, динамику и трансформации, весьма ощутимые в процессе виртуализации жизненного мира. Третье, составляющее квадригу, проектное измерение свидетельствует о конструировании своеобразной «метареальности», о возможности альтернативных конфигураций будущих состояний. Проектное измерение связано как с переносом имеющихся характеристик, так и с предпочтениями, потребностями и субъектным выбором тех или иных специфических траекторий построения собственного жизненного мира. И, наконец, преимущество средового подхода состоит в том, что он позволяет в широком диапазоне различных взаимодействий локализовать историческое пространство-время и учесть как макромасштаб, так и микромасштаб событий, включающих в себя все спецификации вплоть до национального образа мира.

Использованная методологическая стратегия, способствующая изучению трансформации жизненного мира, вскрывает такие совокупные эффекты виртуализации жизненного мира, которые заставляют отказаться от прежних стереотипов, привычных способов освоения жизненного континуума, порождают иные установки и образцы поведения, другими словами, приводят к формированию новой парадигмы. При этом новая парадигма демонстрирует все необходимые атрибуты собственного воспроизводства и функционирования. Ее онтология включает в себя системообразующие связи «невидимого слоя современно-

сти» – социальности Сети, в которой главным ресурсом является информация, а новым видом коммуникации становится сетевое содействие или взаимодействие. И если ранее за информацией закреплялось понятие четвертой власти, то теперь она воспринимается еще и в значении ресурса, необходимого для самовывживания. Среди особенностей новой парадигмы важно подчеркнуть и другую новацию. Импульс регулирующий присваивают себе Big data, которые оцениваются современными исследователями как «технологический макротренд по трансформации социальных действий в онлайнновые количественные данные» [14]. Этот так называемый даннологический поворот эксплуатирует укоренившееся в обыденном сознании представление, что «данные говорят сами за себя». Таким образом, развитие социума рассматривается как движимое большими данными.

Виртуальную парадигму жизненного мира характеризует произвольное обращение со свойствами «стандартного времени», «игра» с его необратимостью. Многозадачная активность рушит привязанность к реальности, помещает индивида в лоно имитаций и симуляций, обеспечивая тем самым уход от острых проблем повседневности. Символическим маркером новой парадигмы является специфический язык инет-коммуникации с широко употребляемыми смайликами, гифками, картинками, интернет-сленгом и пр. Как способ передачи мыслей и чувств он семантически ограничен, отражает лишь поверхностные и примитивные пласты мировосприятия и демонстрирует высокую степень рефлексивного отчуждения. Однако именно он выступает доступным ресурсом индивидуально-личностного и группового общения и является визиткой виртуализированного жизненного мира. Как нами было показано ранее, культурные практики, ставящие во главу угла словесность, скатываются на периферию. В радикальном случае речь может идти не просто о социальной незрелости, но и об утрате способности к существованию в реальной культуре, о девальвации значения подлинного личностного общения, о стремлении к полной виртуализации образа жизни и трактовке действительности как рудиментарной формы существования [15. С. 105].

Новой парадигме соответствует иная система ценностей, отражающая претендующие на устойчивость значения дигитального мира. Они становятся ориентирами современной личности и демонстрируют отличия встающих перед ней задач. Так, виртуальная свобода предполагает неограниченную вариативность идентификации, ибо цифровая личность может как присвоить себе любую, избранную ею личину, так и неоднократно ее поменять. Индивидуальная компетентность приобретает характер конвергентной, т.е. объединенной с возможностями, Сети. Однако в силу того что информация, находящаяся в Сети, не становится автоматически личностным знанием и рефлексивно освоенным опытом, субъект выступает в роли «просмотрщика контента». Он лишь арендует, но не усваивает знания. К трансформированным ценностям может быть причислена персональная защищенность, равно как и ценность активной предметно-практической деятельности. Производная от нее цен-

ность самовыражения сводится к онлайн-активности, успех которой связан с количеством лайков и подписчиков. Сам «эскейп», или погружение в сферу виртуального, присваивает себе статус альтернативной ценности, генерируя другую антиценность виртуального мира – солипсизм.

На наш взгляд, преломление жизненного мира вследствие его сращенности с виртуальной средой становится тем более очевидными, чем более детально осмыслена его специфика в поле онтологических, антропологических и аксиологических трансформаций. Так, онтологические изменения особо ощутимы в силу того, что процессы виртуализации надстраивают над естественной природной средой и второй «очеловеченной» природой еще одну (виртуальную) сферу, средоточием которой становится объективация иллюзий, визуализация образов и желаемых моделей существования. Порой имитация прекрасных мест заставляет забыть о природе, физически действительном естественном мире. Происходит замещение бытия его виртуальными аналогами, игнорирующими конкретные факты и состояния, создающими иную экспозицию реальности. Виртуальная реальность, являясь, по сути, производной реальностью, проникает в порождающую ее («первичную») реальность, подчиняет ее себе и тем самым детерминирует жизненный мир повседневного бытия.

«Беспокойщей очевидностью» становится тот факт, что в XXI в. степень насыщения приватной жизни возможностями, предоставляемыми интернетом, становится предельной. Эффекты, предлагаемые виртуальными технологиями, встраиваясь в повседневную жизнь, становятся конструкторами жизнедеятельности человека. Они задают **новые социокоды, противостоящие индивиду как превосходящая его сила**. В исследованиях ученых поднимается тема о приобщении всей социальной жизни к категории «цифровое», о смещении социальных и гуманитарных исследований к информационной индустрии [16]. Действительно, инфосфера, пропитавшая все поры современного существования и породившая новый тип социальности – социальность Сети, демонстрирует уникальную сопричастность к инфособытиям, что во многом изменяет конфигурации жизненного мира. Он наполняется иной, виртуальной фактичностью, имеющей квазионтологический статус. Все больше дает о себе знать так называемый цифровой критерий существования, гласящий: «Если событие не отражено в Сети, следовательно, оно не существует». И это, пусть гротескно, но свидетельствует о новых компонентах жизненного мира, в котором процессы виртуализации и цифровизации приобретают детерминирующее значение. Примечательно и то, что в новой парадигме жизненного мира имитационный и симулятивный характер виртуализации оценивается как нечто данное и само собой разумеющееся.

Важно подчеркнуть, что виртуализованный жизненный мир «заселен» новыми формами коллективной субъектности, участвующей в инет-коммуникации. Широко распространена форма сетевого сообщества – «краудсорсинг», указывающая на сетевое содействие всех желающих, зачастую высту-

пающих анонимно под никами. Другая разновидность сетевого содействия – ноосорсинг – фиксирует ресурс профессиональных сообществ [17]. Однако фактом остается то, что потребность непосредственного взаимодействия лицом к лицу, живые межличностные контакты сокращены до минимума. Коммуникация пользователей сети выступает самодостаточным ресурсом. Виртуализация жизненного мира предлагает вариативные репрезентации самого себя. А «цифровая личность» не является прямым отражением собственного «я» (self), это искусственно созданный конструкт, при котором человек конструирует вовсе иную личность в онлайн-мире, приписывает себе черты, которыми в реальности не обладает [18].

Весомые антропологические трансформации, происходящие вследствие виртуализации жизненного мира, связаны с актуальным запросом на совершенствование «цифровых навыков». Именно цифровые навыки обеспечивают доминирующую практику современных взаимодействий. Они позволяют «выносить» свою субъективность, то самое «Я-функционирующее в модусах видеть, слышать и воспринимать» на просторы Всемирной паутины. Появившееся понятие «конвергентность субъектности» указывает на взаимопроникновение и симбиоз цифровых навыков индивида и ресурсов Сети. Действительно, цифровой мир навязывает свои условия в распределении активности индивидов, задает иные стандарты поведения. Вместе с тем отметим, что «цифровые навыки» молодой генерации обеспечивают по большей части лишь «аренду знания», нежели его личностное освоение. А инет-меседжи, ставшие пространственным языком общения, отнесены к предрациональному – нижнему, пограничному уровню сознательности. При том что, согласно расхожему мнению, в Сети субъект раскрывает свои границы, тем не менее, поглощенный черной дырой монитора Ното solus (человек одинокий) в реальности оказывается такой же «совершенно в себе замкнутой субъективностью» подобно той, о которой писал Э. Гуссерль.

Аксиологический срез проблемы выявляет размытие ценностных координат мировосприятия. Оформляются новые критерии успеха и новые формы мотивации. Они связываются с числом фолловеров, стремлением оставить свой «сетевой след», привлечь и удержать внимание подписчиков. Даже статус ученого сведен к метрике «сетевого успеха» и поставлен в зависимость от наукометрических данных. По мнению западных исследователей, вся система моральных норм и принципов может оказаться вычисляемой в измерении информационных технологий [19]. Утвердилась новая норма существования в виртуальном мире, вбирающая в себя негласное требование «двойного обновления». Согласно выводам Миллера, субъект цифрового мира связан необходимостью быть в курсе событий в «двойном» смысле слова: обновлять систему посредством собственного контента и быть в курсе обновлений, которые сделали другие. От этого «двойного обновления» зависит другой «ценностный» маркер – положение в сетевой группе. Миллер считает, что контент уже не занимает главного положения, важна сеть взаимосвязей в

сетевой группе (фолловеры, лайки). Такая форма культурного самовыражения обуславливает острую необходимость сортировать, группировать базу данных своих контактов и отслеживать свое место в ней, постоянно маркируя свое присутствие [20].

Вместе с тем нескончаемый серфинг по Сети преврат не просто усталостью. Под воздействием перехода к быстрому экранному чтению и спроецированному на схватывание разрозненных фрагментов клиповому восприятию информации значительно деформируются когнитивные ценности понятийного мышления и смыслообразования. Меткое замечание, что чтение становится процессом «пропускания лишнего», отражает сложившиеся инет-практики. Для так называемых скитальцев сети или просмотрщиков контента характерен перескок с одной темы на другую, им сложно сконцентрировать внимание на объемных текстах, выявить значимую идею, причинно-следственную связь, объединять отрывочную информацию в единое целое. Их характеризует стремление найти готовые информационные ресурсы.

Тем не менее оценка виртуализации жизненного мира амбивалентна. Аргументы по поводу плюсов и минусов этого процесса многочисленны. Очевидно, что положительные эффекты связаны с ускорением всех транзакций, с «прерывом» рутинной монотонности повседневного бытия, увеличением многообразия контактов и связей, построением внутренних программ жизнедеятельности и конструированием моделей, отвечающих глубинным потребностям. В этом качестве виртуальные технологии приближают к распознаванию скрытых желаний индивида, способствуют воплощению попыток овладеть жизненной ситуацией, получить лучшие условия существования и выверить стратегии жизнедеятельности. Виртуализация социальной реальности предлагает развивающие ресурсы, ресурсы досуга и отдыха, дает возможность нового опыта межличностной коммуникации и реализации творческого потенциала. Представители концепции расширенного познания / мышления (*the extended cognition / mind*) уверены, что современные виртуальные технологии позволяют расширить возможности человеческого мозга. Так, согласно взглядам Э. Кларка, разум человека регулярно вовлекает в свое поле целый ряд устройств (ручка, записная книжка, телефон и др.) Логично предположить и дальнейшее включение новых технологий в процесс взаимодействия человека с миром. Человеческий разум с необходимостью будет дополняться технологическими достижениями, в связи с чем Э. Кларк предлагает термин «EBEs» («*electronic brain enhancements*»), т.е. «электронные расширения возможностей мозга» [21]. Совершенно очевидно, что масштабный объем компьютерной памяти и возможности интеллектуальных систем, во многом превосходящие естественные возможности человека, оцениваются как весомое преимущество.

С другой стороны, релятивизация образа мира, расколотовость индивидуального Я, эффектно предъявляемые стратегии успеха, обремененные последующим разочарованием, а также различные формы зависимостей составляют негативные эффекты виртуализации. К негативам причисляется неоправданность

прогрессистских ожиданий, что именно процессы виртуализации, осуществляющие переход к доминированию символических форм и не привязанные непосредственно к материально-физической стороне существования, обеспечат воспроизводство социальности и расцвет подлинной человечности. Медики бьют тревогу, так как очевидными становятся уменьшение концентрации внимания, снижение способности к аналитической деятельности, ухудшение зрения. Воздействие виртуализованного мира токсично в силу того, что страдает человеческая телесность, которая оказывается выключенной из процессов виртуальных взаимодействий. Человек может общаться, писать, играть, читать, просматривать, т.е. заниматься тем или иным видом активности, не предполагающим непосредственного участия тела в виртуальном пространстве. Уже разобран на цитаты вывод Н. Журавского, гласящий, что физическое тело – это запрещенный эффект в интернете [22].

И хотя уже сейчас фиксируется своеобразная ностальгия по «настоящей реальности», все «*pro & contra*» в оценках виртуализации жизненного мира фрактально отражены в «конкурентной борьбе» онлайн-взаимодействий и реальных взаимодействий. Фактом остается то, что цифровой мир стимулирует стремительное распространение паттернов поведения, ориентированных на сетевое взаимодействие. Они включают в себя онлайн-общение, онлайн-книжки, фильмы онлайн, онлайн-развлечения и игры, равно как и онлайн-образование вкупе с онлайн-медициной. В силу этого правомерен подход, моделирующий трансформацию жизненного мира с учетом тематизации того или иного конкретного типа воздействия сетевых структур на сознание человека. В частности, можно обратиться к анализу воздействия компьютерных игр, имея в виду, что и Гуссерль, как свидетельствуют исследователи, стремился «вывести из игры» все конкретные, обусловленные тем или иным временем данности жизненного мира [23. С. 177]. Э. Финк – ученик и последователь Э. Гуссерля, также рассматривал игру как способ понимания человеческого бытия, охватывающий всю человеческую жизнь [24]. В настоящее время обращенность к виртуальной игре в поисках спецификаций новых способов освоения мира правомерна еще и потому, что именно игра оценивается как «арифметика социальных отношений» [25]. Человек играющий – *homo ludens* – предстает внутренним измерением человека умелого – *homo faber*. Вместе с тем именно в игре дают о себе знать имитационные модели существования вне их утилитарного значения. Повседневное предстает как освобожденное от объективных обстоятельств, сопровождаемое сознанием «иного бытия». Подражание, цепочка похожих действий, которым игра может придать характер инверсии (т.е. «начать все сначала»), случайные направления активности и динамика постоянного выбора проникают в основания виртуализованного жизненного мира. «Медиаиндустрия, как отмечают исследователи, задает потенциальные сценарии жизни, где все жизненные события переживаются как реально-нереальные игрища, задают стандарты поведения, иные технологии предъявления самого себя» [26. С. 9].

Сопоставляя жизненный мир в традиционном понимании и «жизненный мир» в интерпретации воздействия сетевых компьютерных игр на сознание индивида, необходимо иметь в виду следующее. Согласно выводам М.А. Антипова, традиционное понимание жизненного мира характеризует следующее: напряжение сознания, проявляющееся во внимании к жизни; отсутствие сомнения в реальности внешнего мира; «осмысленная спонтанность, основанная на проекте и характеризующая намерение вызвать желаемое положение дел посредством действий, вторгающихся во внешний мир»; особая форма испытывания Я; признание Я как элемента интерсубъективного мира коммуникации и социального действия; особая временная перспектива; «наличие уверенности в собственной смертности и сопоставление с этим своих жизненных проектов» [27. С. 69].

Однако перечисленные характеристики жизненного мира изменяются при вовлеченности в сетевые компьютерные игры. 1. Ослабляется внимание к жизни, поскольку сознание игрока захватывает виртуальный мир игры. 2. Реальность замещается виртуальным игровым миром. 3. Подвергается сомнению осмысленность действий геймера в игровой ситуации, поскольку осмысленность действий зависит от жанра игры. (Менее осмысленными являются действия в шутере, в то время как, например, в квесте или стратегии игроку приходится обдумывать совершаемые действия.) 4. Целостность Я может быть нарушена, поскольку человек начинает отождествлять себя с игровым персонажем, что может повлечь отчуждение как от самого себя, так и от социальных ролей в реальном мире. 5. Геймер оказывается в особом виртуальном пространстве коммуникации игроков, которое отличается особыми правилами и этикой. 6. Для геймера объективное и субъективное время дополняются еще одним типом временных отношений, а именно игровым временем, которое имеет такие свойства, как динамичность, событийная наполненность и наполняемость возможностями, сжатость. 7. Смертность игрового персонажа, с которым идентифицирует себя геймер, является относительной, потому что во всех играх имеется возможность сохранения игры и воскрешения героя. В итоге можно говорить о «переходе геймера от реального жизненного мира к игровому жизненному миру» [27. С. 70]. Этот переход может быть временным и ситуативным, существующим только в процессе игры, а может стать невозвратным, если игрок окажется настолько погруженным, втянутым в виртуальное игровое пространство и зависим от него, что произойдет переключение реального жизненного мира на виртуальный мир игры.

Таким образом, обобщая выявленные особенности виртуализации жизненного мира, можно прийти к следующим выводам. Во-первых, виртуализация жизненного мира, сопровождаемая новыми социокодами и трансформацией системы связей и отношений, рождает амбивалентное к ней отношение. Ускорение всех транзакций, использование многообразных ресурсов, предлагаемых интернетом, расширение объема памяти приветствуются представителями цифровой эры. Однако расколотость индивидуального Я, неоправданность ожиданий, порожденных стратегиями виртуального успеха, рост различных форм зависимостей оцениваются как ее негативные эффекты. Во-вторых, онтологическая проекция виртуализации жизненного мира указывает на конструирование «иного бытия», нежели «обыденная жизнь» с весомыми темпоральными изменениями и новым видом цифрового отчуждения, свидетельствующим о замещении фактической реальности ее виртуальными аналогами. Участие масс-медиа, рекламы, шопинг-индустрии, новостных каналов и прочих, направленных на подчинение взаимосвязи фактов тем или иным манипулятивным целям, а также создание квазисобытий релятивизируют сам «порядок» реальности. В-третьих, антропологические трансформации, привнесенные процессом виртуализации жизненного мира, отличаются гибридным характером. Новая социальность Сети, сопровождаемая такими видами распределенного взаимодействия, как «краудсорсинг» и «ноосорсинг», а также такие типы субъектности, как «просмотрщики контента», «скитальцы сети», сосуществуют с реально действующими индивидами и физически материальной организацией социума. Новый алгоритм виртуальной индивидуализации, обусловленный запросом на цифровые навыки, обеспечивающие существование в цифровом мире, не отменяет потребность глубинного развития понятийного мышления. В-четвертых, аксиологические трансформации свидетельствуют об изменении ценностных координат, оформлении новых критериев успеха, форм мотивации и норм существования в цифровом мире. Утверждается самодостаточность сетевой коммуникации, «ценностный» маркер «двойного обновления» дополняется ориентацией на положение в сетевой группе. Современные мобильные устройства не только берут на себя функции навигатора в жизненном мире, но еще и маркируют статусные отличия индивидов, косвенным образом свидетельствуя о социальном неравенстве. Виртуальная активность рушит привязанность к реальности. Однако доминирование символических форм, не связанных с реально-физической стороной существования, не в состоянии обеспечить воспроизводство социальности и расцвет подлинной человечности.

#### ПРИМЕЧАНИЕ

<sup>1</sup> Имеются в виду не только концептуальные исследования жизненного мира в контексте историко-философской традиции, в частности Э. Гуссерлем, М. Мерло-Понти, М. Хайдеггера, Г. Гадамером, Ю. Хабермасом, А. Шюцем, П. Бергером и Н. Луманом, Ж. Бодрийаром, но также и выводы современных отечественных исследователей, в число которых входят И. Касавин, М. Антипов, М. А. Базаров, В. Бодрова, А. Войсунский, В. Волков, Е. Емченко, Т. Лешкевич, Д. Мартыанов, О. Новикова, Ю. Резник, Ж. Тощенко, В. Федотова и др.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Гуссерль Э. Кризис европейских наук и трансцендентальная феноменология // Избранные работы. М. : Издательский дом «Территория будущего», 2005. 464 с.
2. Касавин И.Т. Мир науки и жизненный мир человека // Эпистемология & философия науки. 2005. Т. V, № 3. С. 5–11.
3. Мерло-Понти М. Феноменология восприятия. СПб. : Наука; Ювента, 1999. 602с
4. Хайдеггер М. Бытие и время. Харьков : Фолио, 2003. 509 с.
5. Щюц А. Смысловая структура повседневного мира. М. : Изд-во Института Фонда «Общественное мнение», 2003. 390 с.
6. Щюц А. Структура повседневного мышления // Социологические исследования. 1988. Т. 2. С. 120–136.
7. Щюц А. О множественности реальностей // Социологическое обозрение. 2003. Т. 3, № 2. С. 3–34.
8. Хабермас Ю. От картин мира к жизненному миру // Вестник Московского университета. Сер. 7. Философия. 2010. № 1. С. 3–14.
9. Лешкевич Т.Г., Корытко М.Е. Жизненный мир и теория коммуникативной рациональности // Научная мысль Кавказа. Ростов н/Д : Изд-во СКНЦ ВШ ЮФУ, 2013. № 1. С.16–22
10. Гуссерль Э. Логические исследования. Т. I: Прологомены к чистой логике. М. : Академический проект, 2011. 253 с.
11. Гуссерль Э. Кризис европейских наук и трансцендентальная феноменология. Введение в феноменологическую философию // Вопросы философии. 1992. № 7. С. 136–176.
12. Луман Н. Реальность массмедиа. М. : Праксис, 2005. 256 с.
13. Бодрийяр Ж. Войны в заливе не было // Художественный журнал. 1994. № 3. С. 10–37.
14. Журавлёва Е.Ю. Вызовы технологий «больших данных» для современных социогуманитарных наук // Вопросы философии. 2018. № 9. С. 50–59. URL: [http://vphil.ru/index.php?option=com\\_content&task=view&id=2040&Itemid=52](http://vphil.ru/index.php?option=com_content&task=view&id=2040&Itemid=52) (дата обращения: 21.11.2019).
15. Лешкевич Т.Г. Цифровые трансформации эпохи в проекции их воздействия на современного человека // Вестник Томского государственного университета. 2019. № 439. С. 103–109.
16. Ruppert E., Law J., Savage M. 'Reassembling Social Science Methods: The Challenge of Digital Devices', Theory, Culture & Society, Special Issue on The Social Life of Methods. 2013. № 30 (4). P. 22–46.
17. Войскунский А.Е. Распределенность содействия в информационном обществе // Государство и граждане в электронной среде. 2017. Вып. 1. С. 308–314.
18. Mehdizadeh S. Self-Presentation 2.0: Narcissism and Self-Esteem on Facebook // Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking. 2010. № 13 (4). P. 357–364. URL: <http://doi.org/10.1089/cyber.2009.0257>
19. Sullins J. Information Technology and Moral Values. The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Winter 2018 Edition) / E.N. Zalta (ed.). 2018. URL: <https://plato.stanford.edu/archives/win2018/entries/it-moral-values/>
20. Miller V. New Media, Networking and Phatic Culture. Convergence – The International Journal of Research into New Media Technologies. 2008. Vol. 14, № 4. P. 387–400.
21. Clark A. Natural-Born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence. Oxford, England : Oxford University Press, 2004. 240 p.
22. Zurawski N. Virtual ethnicity. Studies on identity, Culture and the Internet. 2000. URL: <http://www.uni-muenster.de/PeaCon/zurawski/ve.html>
23. Мотрошилова Н.В. Учение о жизненном мире и «кризис европейского человечества» // История философии: Запад–Россия–Восток (кн. 3: Философия XIX–XX вв.). М. : Греко-латинский кабинет Ю.А. Шичалина, 1998. 448с.
24. Финк Э. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в Западной философии. М. : Прогресс, 1988. С. 357–403.
25. Эльконин Д.Б. Психология игры. М. : Книга по требованию, 2013. 228 с.
26. Новикова О.Н. Виртуализация жизненного мира человека в игровых практиках современности // Вестник Вятского государственного университета. 2016. № 12. С. 9–13.
27. Антипов М.А. Категория «жизненный мир» в интерпретации воздействия сетевых компьютерных игр на сознание индивида // Kultura, psychologie a člověk. Sociologie člověka. 2016. № 1. С. 68–71.

Статья представлена научной редакцией «Философия» 3 сентября 2020 г.

### **Virtualization of the Lifeworld: To the Contours of a New Paradigm**

*Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta – Tomsk State University Journal*, 2020, 460, 69–76.

DOI: 10.17223/15617793/460/8

**Tatiana G. Leshkevich**, Southern Federal University (Rostov-on-Don, Russian Federation). E-mail: [Leshkevicht@mail.ru](mailto:Leshkevicht@mail.ru)

**Olga V. Kataeva**, Southern Federal University (Rostov-on-Don, Russian Federation). E-mail: [olgakataeva@sfned.ru](mailto:olgakataeva@sfned.ru)

**Keywords:** lifeworld; virtualization of lifeworld; paradigm; value; game.

The study is supported by the Russian Foundation for Basic Research, Project No. 19-011-00298A.

The article discusses the changing of the lifeworld under the influence of virtualization, the dominant tendency of the modern digital era. The main aim is to analyze the transformations of the lifeworld in the virtualization of human being, which determines the formation of a new sociocultural paradigm. The authors solve a twofold problem. Firstly, the semantic connotations of the concept “lifeworld” are restored from the point of view of the historical and philosophical tradition. A significant place is given to the conceptual analysis of the positions of E. Husserl, M. Heidegger, A. Schütz, J. Habermas and others. Secondly, they reveal the ontological, anthropological and axiological refractions of the lifeworld due to its fusion with the virtual environment. The methodological strategy is based on the potential of multivariate analysis, which includes a quadrige that combines objectivity, processuality, projectivity and environmental characteristics. The specific features of a virtualized lifeworld are analyzed taking into account the findings of both modern Western researchers: J. Sullins, S. Mehdizadeh, V. Miller, A. Clark, and Russian ones: M. Antipov, A. Voiskunsky, V. Volkov, I. Kasavin, N. Motroshilova, D. Martyanov, N. Smirnova, Zh. Toshchenko, V. Fedotova et al. The focus is on such phenomena of the virtualized lifeworld as “content viewers”, “digital skills”, knowledge rental, “double update”. In describing the contours of the new paradigm, attention is drawn to the replacing of being with its virtual counterparts, creating quasi-events that accompany the constitution of a “different order” of reality. The authors substantiate an ambivalent assessment of the virtualization of the lifeworld, taking into account its positive and negative effects. An analysis of the transformations of the lifeworld in modern conditions is concretized by considering the impact of networked computer games on human consciousness, and shows a decrease in the meaningfulness of actions, the violation of identity and the illusion of the denial of mortality. The authors come to the conclusion that the virtualization of the lifeworld sets other sociocodes, transforming the entire system of connections and relations. Its ontological projection indicates the construction of a “different being” rather than an “everyday life” with

significant temporal changes and a new kind of digital alienation. Anthropological transformations are caused by the emergence of a new form of sociality – the sociality of the network, a request to improve digital skills that ensure existence in the digital world. A digital person is associated with the need for a “double upgrade” and can position a completely different identity. Axiological transformations testify to the deformation of conceptual thinking, to the design of new criteria for success and forms of motivation, to the self-sufficiency of network communication.

## REFERENCES

1. Husserl, E. (2005) *Krizis evropeyskikh nauk i transtsendental'naya fenomenologiya* [The crisis of European sciences and transcendental phenomenology]. In: *Izbrannye raboty* [Selected works]. Translated from German. Moscow: Izdatel'skiy dom "Territoriya budushchego".
2. Kasavin, I.T. (2005) *Mir nauki i zhiznenny mir cheloveka* [The world of science and the human lifeworld]. *Epistemologiya & filosofiya nauki – Epistemology & Philosophy of Science*. V (3). pp. 5–11.
3. Merleau-Ponty, M. (1999) *Fenomenologiya vospriyatiya* [Phenomenology of perception]. Translated from English. St. Petersburg: Nauka; Yuventa.
4. Heidegger, M. (2003) *Bytie i vremya* [Being and time]. Translated from German. Kharkiv: Folio.
5. Schütz, A. (2003) *Smyslovaya struktura povsednevnogo mira* [The Semantic Structure of the Life-World]. Translated from English by G.S. Batygin. Moscow: Izd-vo Institut Fonda "Obshchestvennoe mnenie".
6. Schütz, A. (1988) *Struktura povsednevnogo myshleniya* [The structure of everyday thinking]. Translated from German. *Sotsiologicheskie issledovaniya – Sociological Studies*. 2. pp. 120–136.
7. Schütz, A. (2003) *O mnozhestvennosti real'nostey* [On multiple realities]. Translated from English. *Sotsiologicheskoe obozrenie*. 3 (2). pp. 3–34.
8. Habermas, J. (2010) From the Pictures of the World to Life World (Von Den Weltbildern Zur Lebenswelt). *Vestnik Moskovskogo universiteta. Ser. 7. Filosofiya – Moscow University Bulletin. Series 7. Philosophy*. 1. pp. 3–14. (In Russian).
9. Leshkevich, T.G. & Koryt'ko, M.E. (2013) Life World and Theory of Communicative Rationality. *Nauchnaya mysl' Kavkaza – Scientific Thought of the Caucasus*. 1. pp. 16–22. (In Russian).
10. Husserl, E. (2011) *Logicheskie issledovaniya* [Logical Investigations]. Translated from German. Vol. I. Moscow: Akademicheskii projekt.
11. Husserl, E. (1992) *Krizis evropeyskikh nauk i transtsendental'naya fenomenologiya. Vvedenie v fenomenologicheskuyu filosofiyu* [The crisis of European sciences and transcendental phenomenology. Introduction to phenomenological philosophy]. Translated from German. *Voprosy filosofii – Problems of Philosophy*. 7. pp. 136–176.
12. Luhmann, N. (2005) *Real'nost' massmedia* [The reality of the mass media]. Moscow: Praksis.
13. Baudrillard, J. (1994) *Voyny v zalive ne bylo* [The Gulf War Did Not Take Place]. Translated from German. *Khudozhestvennyy zhurnal*. 3. pp. 10–37.
14. Zhuravleva, E.Yu. (2018) "Calls Technologies 'Big Data' for the Modern Social Sciences and Humanities". *Voprosy filosofii – Problems of Philosophy*. 9. pp. 50–59. [Online] Available from: [http://vphil.ru/index.php?option=com\\_content&task=view&id=2040&Itemid=52](http://vphil.ru/index.php?option=com_content&task=view&id=2040&Itemid=52). (Accessed: 21.11.2019). (In Russian). DOI: 10.31857/S004287440001353-3
15. Leshkevich, T.G. (2019) Digital Transformation of the Era in the Projection of Their Impact on the Modern Man. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta – Tomsk State University Journal*. 439. pp. 103–109. (In Russian). DOI: 10.17223/15617793/439/12
16. Ruppert, E., Law, J. & Savage, M. (2013) 'Reassembling Social Science Methods: The Challenge of Digital Devices'. *Theory, Culture & Society, Special Issue on The Social Life of Methods*. 30 (4). pp. 22–46.
17. Voyskunskiy, A.E. (2017) Allocation of assistance in information society. *Gosudarstvo i grazhdane v elektronnoy srede – State and Citizens in the Electronic Environment*. 1. pp. 308–314. (In Russian).
18. Mehdizadeh, S. (2010) Self-Presentation 2.0: Narcissism and Self-Esteem on Facebook. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. 13 (4). pp. 357–364. DOI: 10.1089/cyber.2009.0257
19. Sullins, J. (2018) Information Technology and Moral Values. In: Zalta, E.N. (ed.) *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Winter 2018 Edition. [Online] Available from: <https://plato.stanford.edu/archives/win2018/entries/it-moral-values/>.
20. Miller, V. (2008) New Media, Networking and Phatic Culture. *Convergence – The International Journal of Research into New Media Technologies*. 14 (4). pp. 387–400.
21. Clark, A. (2004) *Natural-Born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence*. Oxford, England: Oxford University Press.
22. Zurawski, N. (2000) *Virtual ethnicity. Studies on identity, Culture and the Internet*. [Online] Available from: <http://www.uni-muenster.de/PeaCon/zurawski/ve.html>.
23. Motroshilova, N.V. (1998) *Uchenie o zhiznennom mire i "krizis evropeyskogo chelovechestva"* [The doctrine of the lifeworld and the "crisis of European humanity"]. In: Motroshilova, N.V. & Rutkevich, A.M. (eds) *Istoriya filosofii: Zapad-Rossiya-Vostok* [History of philosophy: West – Russia – East]. Book 3. Moscow: Greko-latinskiiy kabinet Yu.A. Shichalina.
24. Fink, E. (1988) *Osnovnye fenomeny chelovecheskogo bytiya* [The basic phenomena of human existence]. Translated from English. In: Popov, Yu.N. (ed.) *Problema cheloveka v Zapadnoy filosofii* [The problem of man in Western philosophy]. Moscow: Progress. pp. 357–403.
25. El'konin, D.B. (2013) *Psikhologiya igry* [The psychology of play]. Moscow: Kniga po trebovaniyu.
26. Novikova, O.N. (2016) Virtualization of the Person's Lifeworld in the Gaming Practices of Modernity. *Vestnik Vyatskogo gosudarstvennogo universiteta – Herald of Vyatka State University*. 12. pp. 9–13. (In Russian).
27. Antipov, M.A. (2016) *Kategoriya "zhiznenny mir" v interpretatsii vozdeystviya setevykh komp'yuternykh igr na soznanie individa* [The category "lifeworld" in the interpretation of networked computer games' impact on the consciousness of an individual]. *Kultura, psichologie a člověk. Sociologie člověka*. 1. pp. 68–71. (In Russian).

Received: 03 September 2020