

**Е.О. Труфанова,  
Институт философии РАН**

## **ПАРАДОКСАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ ЦИФРОВОГО**

Показывается, что одной из базовых установок, управляющих поведением человека, является наивный реализм, в связи с чем человек испытывает трудности в оценке цифровых взаимодействий как реальных. Вместе с тем, в современном мире цифровая и физическая среда переплетаются в неразрывную реальность, что необходимо учитывать для успешной жизнедеятельности.

Ключевые слова: цифровая реальность, физическая реальность, наивный реализм, цифровая коммуникация.

**E.O. Trufanova,  
RAS Institute of Philosophy**

## **PARADOXICAL REALITY OF THE DIGITAL**

It is shown that one of the basic attitudes governing human behavior is naive realism, which makes it difficult for a person to assess digital interactions as real. At the same time, in the modern world, the digital and physical environment are intertwined into an inseparable reality, which must be taken into account for successful social activity.

Keywords: digital reality, physical reality, naive realism, digital communication.

Человек привык взаимодействовать с миром непосредственно, через свои ощущения, с объектами, которые можно потрогать, почувствовать. Именно такая непосредственно данная нашим чувствам реальность воспринимается нами как подлинная. Эта позиция (которую иногда называют наивным реализмом) является определенной базовой установкой для человека: реально то, что непосредственно дано моим органам чувств.

Около 20-30 лет назад активно обсуждалась проблема виртуальной реальности. Интересно, что само значение слова *virtual* проделало путь от «действительный», «фактический» до «мнимый». Причем изначально понятие виртуальной реальности использовали преимущественно расширительно – от VR-шлемов до взаимодействия между пользователями в Интернете. Например, в

работах Н.А. Носова к виртуальной реальности относилось вообще почти все, вплоть до галлюцинаторной «реальности» человека, страдающего алкоголизмом [1]. С.С. Хоружий еще в 1997 г. писал о виртуальной реальности в том же расширительном плане как о «недоробе» бытия [2].

Сейчас понятие виртуальной реальности снова сужается преимущественно до технологий VR, а фокус интереса смещается в сторону цифровой реальности. Под цифровой реальностью также понимают разное. Во-первых, особенно в контексте пандемийных лет, когда большая часть социальных процессов трансформировалась в цифровые, цифровой реальностью начинают называть текущую социальную реальность в целом, то есть это социальная реальность, активно использующая цифровые технологии. Во-вторых, говоря о цифровой реальности, можно говорить об объектах определенного рода – цифровых объектах, то есть таких сущностях, которые существуют только в цифровой форме. Это могут быть как самоценные объекты, существующие только в цифровом мире (например, компьютерные игры), так и, к примеру, так называемые «цифровые двойники» реальных объектов, которые существуют в качестве моделей для объектов реальных.

Если оценивать цифровые объекты, исходя из уже упомянутых выше принципов наивного реализма, то возникает соблазн считать их нереальными. Тем не менее, они реальны как минимум с точки зрения физики (цифровой сигнал материален), но нас интересует не столько физическая реальность цифрового сигнала, сколько его смысловое содержание: то, какое воздействие он оказывает на нашу реальную жизнь, наше непосредственное бытие в мире.

Особое внимание сейчас уделяется цифровой реальности постольку, поскольку цифровые объекты начинают выступать как замена объектам нецифровой реальности: например, там, где мы раньше использовали бы бумагу с росписями и печатями, сейчас используется qr-код, который считывается цифровым устройством и отправляет к цифровой же базе данных, и т. д. Статус реальности цифровых объектов зависит прежде всего от их социального статуса. Наличие социального консенсуса относительно того, что вместо бумажных денег мы можем использовать цифровые платежи делает «цифровые деньги» реальными. Так же, как в пространстве «кинореальности», мы «верим», что герой на экране стоит на парижской улочке на фоне Эйфелевой башни, хотя создатели фильма снимали его вдали от Франции с помощью технологии хромакея. Принимая на веру, что за строками на экране компьютера скрыт реальный собеседник, я вступаю с ним в определенные отношения, которые затем могут быть продолжены за пределами цифровой среды. Но при этом, к приме-

ру, ссора, возникшая в цифровом общении, будет неизбежно перенесена в нецифровой мир. Закрывая мессенджер на смартфоне, мы не переходим из одного мира в другой – сейчас события в цифровой и физической средах связаны в один узел, цифровая среда является дополнительным расширением человеческой жизни, а не ее эрзацем или «недородом».

Таким образом, цифровая реальность *реальна*, она создает не только новые возможности, но и новые проблемы и вызовы (цифровая безопасность в самых разных сферах, угроза частной жизни, информационная перегрузка и т. д.), поиск ответов на которые стоит очень остро. Одной из них является проблема коммуникаций в «гибридной» среде.

Современный человек живет в «гибридной» (как ее сейчас называют некоторые авторы) среде, сочетающей цифровые и нецифровые элементы. Мы живем в реальном физическом мире, но наше общение со многими людьми происходит опосредованно с помощью цифровых средств. Здесь и возникает, как представляется, ключевая проблема – проблема правильной оценки статуса цифровых коммуникаций. Основываясь на базовой установке, о которой шла речь выше (реально то, что дано мне в ощущениях), человек оценивает цифровую коммуникацию как «не вполне» реальную. В то время как подобная оценка верна с точки зрения различия онтологических статусов цифровой и нецифровой реальностей, она оказывается ошибочной с точки зрения реальности социальной. С учетом увеличившейся роли цифровых коммуникаций в жизни общества любые коммуникативные действия в сети, особенно публичного характера имеют не меньшее, а то и большее влияние на социальную реальность, чем действия в оффлайн-пространстве, они обладают большим воздействием на мир, поскольку «видны» большему количеству людей, у которых могут вызвать потенциальный отклик. Любая необдуманная реплика или даже «лайк» или «репост» в Сети – такие простые и не требующие затраты сил, часто автоматические действия – могут быть восприняты как манифест. Письменное слово представляется более весомым, чем устное, а главное – оно зафиксировано, оно доступно другим людям, от него нельзя отречься, оно больше обязывает. В этом и заключается главный парадокс современной ситуации: цифровая реальность оказывается «реальнее», как в известной «теореме Томаса»: *«Если человек определяет ситуацию как реальную, она реальна по своим последствиям»* [3].

В «гибридной» среде человек оказывается предельно уязвимым с точки зрения того, что его персональные данные оказываются доступны различным внешним агентам, конфиденциальность данных становится, с одной стороны,

главной ценностью, с другой – главной мишенью. Информационные технологии начинают выступать инструментом дискриминации и эксплуатации, контроля свобод, источником цифрового неравенства. В руках тех, кто контролирует технологии управления данными, сосредотачивается власть над людьми, использующими эти технологии [4]. Еще никогда, пожалуй, каждое слово не имело такого социального веса, как в современную эпоху. Это эпоха паноптикона, где каждый человек на виду, при этом цифровые действия отслеживать значительно легче, чем действия в реальном мире. Парадоксальным образом именно цифровая реальность сейчас имеет больше влияния на социальную реальность, в том числе выходящую за пределы цифрового мира.

Главная опасность заключается в том, что поведение человека в Сети отличается от его поведения в физическом мире. Человек в цифровой среде действует так, как будто его оппонент является цифровой сущностью, не содержащей за собой ничего реального. Как в свое время отмечал Эрих Фромм, описывая психологию военных летчиков, физическое расстояние между летчиком и убитыми под его бомбами людьми способствовало тому, что летчик не осознавал себя убийцей и не был вовлечен в ситуацию эмоционально [5]. Подобным же образом в цифровых отношениях, где вместо человека – набор символов, этот цифровой Другой обесчеловечивается, и, как следствие, как будто теряется потребность отношения к нему как к человеку в полном смысле слова. Взаимодействие с компьютерными программами-ботами, голосовыми помощниками, системами ИИ с голосовым интерфейсом и т. д. еще больше затрудняет проведение грани между не-человеческой цифровой сущностью и человеком, репрезентированным в цифровом мире. Увеличение числа цифровых взаимодействий по сравнению нецифровыми приводит к нарастанию агрессии: там, где нет чувства непосредственного контакта с другим человеком, физического телесного со-присутствия, возникает взаимонепонимание, а также снижается уровень ответственности за свои слова и виртуальные действия. Мы неосознанно строим свое поведение таким образом, как будто по ту сторону экрана нет равноправного со мной субъекта, а есть лишь цифровая сущность, которая не требует уважения или соблюдения моральных принципов. Эти обстоятельства приводят к высокой конфликтогенности цифровой среды, при этом можно предположить, что во многих случаях в офлайн-мире в подобных ситуациях конфликтов удалось бы избежать. Для успешности цифровых коммуникаций необходимо преодоление установки наивного реализма и умение действовать в цифровом мире как в реальном.

### **Список литературы:**

1. Носов Н.А. Виртуальная психология. М.: Аграф, 2000. 432 с.
2. Хоружий С.С. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности // Вопросы философии. 1997. № 6. С. 53-68.
3. Thomas D.S., Thomas W.I. The child in America: Behavior problems and programs. N.Y., 1928.
4. Barocas S., Selbst A.D. (2016) Big Data's Disparate Impact // California Law Review. № 104. P. 671-936.
5. Фромм Э. Анатомия человеческой деструктивности. М.: АСТ, 2017. 736 с.