

RU

Становление понятия цифрового пространства

Поляков С. В.

Аннотация. Цель исследования – выявить характеристики цифрового пространства на современной, алгоритмически опосредованной стадии его становления. В статье прослеживается развитие понятий, посредством которых описывалась цифровая реальность: «киберпространство», «виртуальная реальность» и «информационное пространство» рассматриваются со стороны тех аспектов цифровой среды, которые каждое из них фиксировало, и очерчиваются пределы их применимости. На этой основе анализируется категория «цифровое пространство» и выделяются четыре взаимосвязанные характеристики, раскрывающие его специфику: порождённость, автономность закономерностей, обратное воздействие и эмерджентность. Научная новизна исследования состоит в разработке целостной характеристики цифрового пространства как социально произведённой, технически опосредованной и алгоритмически организованной конфигурации социальной реальности, а также в описании четырёх свойств архитектуры современной цифровой среды: превентивности, персонализации, процессуальности и перформативности. В результате исследования установлено, что предел применимости каждого из предшествующих понятий задан той стороной цифровой среды, на которой это понятие сосредоточено, и обнаруживается тогда, когда определяющей для среды становится другая её сторона. Показано, что совокупное действие свойств современной цифровой архитектуры порождает цифровое неравенство нового типа, обусловленное различием конфигураций видимого и доступного для пользователей, и делает границы цифровых сообществ менее устойчивыми и более проницаемыми.

EN

The formation of the concept of digital space

S. V. Polyakov

Abstract. The aim of the study is to identify the characteristics of digital space at the contemporary, algorithmically mediated stage of its formation. The article traces the development of the concepts through which digital reality has been described: “cyberspace”, “virtual reality”, and “information space” are examined in terms of the aspects of the digital environment each of them captured, and the limits of their applicability are delineated. On this basis, the category of “digital space” is analyzed and four interrelated properties defining its specificity are identified: socially generated character, autonomy of its own regularities, reciprocal impact, and emergence. The scientific novelty of the study lies in developing an integrated characterization of digital space as a socially produced, technologically mediated, and algorithmically organized configuration of social reality, as well as in describing four properties of the architecture of the contemporary digital environment: preventiveness, personalization, processuality, and performativity. As a result, the study establishes that the limit of applicability of each preceding concept is set by the aspect of the digital environment on which that concept focuses, and becomes apparent once a different aspect turns decisive for the environment. It is shown that the combined operation of the properties of contemporary digital architecture generates a new type of digital inequality, arising from differences in the configurations of what is visible and accessible to users, and renders the boundaries of digital communities less stable and more permeable.

Введение

Актуальность. Введение нового понятия для описания складывающейся технологической реальности редко ограничивается простым уточнением терминологии. Об этом свидетельствует развитие понятий, посредством которых описывалась цифровая реальность: «киберпространство», «виртуальная реальность» и «информационное пространство» не представляют собой последовательные уточнения одной исходной категории. Предел применимости каждого из них определялся той стороной цифровой среды, которую данное понятие наиболее точно фиксировало на соответствующей стадии её развития. Обращение к этой эволюции обусловлено тем, что реконструкция пределов применимости позволяет очертить границы современного

понятия цифрового пространства и связать с его свойствами те явления цифровой среды, которые вне такой связи выглядят разрозненными эффектами отдельных технологий.

Объектом настоящего исследования выступает становление цифрового пространства как социального явления; предметом – смена понятий, посредством которых это становление последовательно описывалось: от киберпространства через виртуальную реальность и информационное пространство к категории «цифровое пространство»; а также обусловленная этой сменой характеристика текущей, третьей стадии становления и производных от неё явлений.

Выражения «цифровая среда» и «цифровая реальность» используются в работе как нейтральные обозначения объекта, не предпрещающие его теоретической интерпретации, тогда как терминами «киберпространство», «виртуальная реальность», «информационное пространство» и «цифровое пространство» для целей исследования обозначаются понятия, посредством которых этот объект осмыслился. Различаясь по содержанию и по объёму, они находятся в отношениях подчинения (субординации) и пересечения (перекрещивания), которые могут быть установлены лишь после того, как дано определение цифрового пространства.

Задачи исследования: 1) изучить содержание понятия «киберпространство» в текстах, где оно было предложено, и определить, какая сторона цифровой среды осталась вне его объяснительных возможностей; 2) исследовать философское развитие понятия «виртуальная реальность» и установить границы его применимости к коллективному измерению цифровой среды; 3) определить познавательные возможности понятия «информационное пространство» и его ограничения в условиях алгоритмического опосредования; 4) раскрыть содержание категории «цифровое пространство» через систему её характеристик: порождённость, автономность закономерностей, обратное воздействие и эмерджентность; 5) выделить свойства архитектуры цифровой среды, наиболее значимые на её современной, алгоритмически опосредованной стадии; 6) объяснить цифровое неравенство нового типа и изменение проницаемости границ цифровых сообществ как явления, воспроизводимые совокупным действием этих свойств.

Методы исследования: 1) метод историко-понятийной реконструкции, позволяющий проследить последовательность понятий, посредством которых описывалась цифровая реальность, и соотнести предел применимости каждого из них со стадией развития самой среды; 2) метод философской компаративистики, дающий возможность сопоставить объяснительные ресурсы понятий «киберпространство», «виртуальная реальность» и «информационное пространство» по единому основанию – по тому, как каждое из них трактует доступ к среде, статус цифрового опыта и распределение видимости; 3) герменевтический метод, применяемый для восстановления смысла первичных текстов, в которых эти понятия были предложены, с учётом контекста их появления; 4) метод категориального анализа, который позволяет разложить категорию «цифровое пространство» на систему признаков, установить её объёмные отношения с предшествующими понятиями и на этой основе выделить свойства архитектуры современной цифровой среды; 5) структурно-функциональный анализ, посредством которого цифровое неравенство и изменение проницаемости границ цифровых сообществ объясняются через функции, выполняемые выделенными свойствами архитектуры.

Материалом исследования послужили тексты, в которых были предложены сменявшие друг друга понятия цифровой реальности: роман «Нейромант» (Gibson, 1984), введший в оборот понятие киберпространства, и «Декларация независимости киберпространства» (Barlow, 1996), где это понятие получило первую развёрнутую социально-философскую трактовку.

Теоретическую базу исследования составили работы, в которых цифровая реальность получила философскую разработку. Философская артикуляция понятия виртуальной реальности представлена исследованиями Н. А. Носова (2000) по виртуалистике (Носов, 2000); представления об информационном пространстве опираются на концепцию инфосферы Л. Флориди (Floridi, 2011). Текущую, алгоритмически опосредованную стадию становления цифрового пространства характеризуют концепция архитектурного регулирования (Lessig, 2006), модель обществ контроля (Deleuze, 1992), исследование калькулируемых публик (Gillespie, 2014), анализ схлопывания контекстов (Marwick, Boyd, 2011), характеристика свойств сетевых публик (Boyd, 2010). Учтена также отечественная традиция исследования цифровой реальности: работы по критической теории цифровизации (Иванов, 2023), цифровой онтологии (Васюков, Шульга, 2024), онтолого-эпистемологическому статусу цифрового кода (Путинцева-Арданская, 2022), категории виртуальной реальности (Бурлуцкий, 2022), цифровому суверенитету (Степанов, 2024), а также исследования эпистемических пузырей и пузырей фильтров (Дружинин, Иноземцева, Гуров, 2022; Грачев, 2023).

Практическая значимость исследования определяется полученными результатами и возможностями их использования. Установлено, что предел применимости каждого из рассмотренных понятий задан его внутренней спецификой – той стороной цифровой среды, на описании которой понятие сосредоточено, – а не внешними по отношению к нему обстоятельствами: ограничение обнаруживается в тот момент, когда эта сторона перестаёт быть определяющей для изменившейся среды. Выделенные четыре характеристики цифрового пространства и четыре свойства его современной архитектуры образуют аналитическую схему, применимую к описанию конкретных цифровых сред. Результаты исследования могут быть использованы в преподавании курсов социальной философии, философии техники и социологии цифрового общества при изложении темы становления цифровой реальности; в дальнейших исследованиях цифрового неравенства в качестве основания для различения его институциональной, компетентностной и архитектурной форм; при экспертной оценке решений в области регулирования цифровой среды, поскольку предложенная схема указывает на механизмы распределения видимости, действующие до и помимо нормативного предписания.

Обсуждение и результаты

Понятие «киберпространство» вошло в употребление благодаря роману У. Гибсона «Нейромант» (Gibson, 1984), в котором оно обозначало «консенсуальную галлюцинацию» – коллективно переживаемую матрицу данных, где перемещение представляет собой скорее операцию с информацией, чем передвижение в физическом пространстве. За литературным образом стояла интуиция цифровой среды как пространства опыта, обладающего собственной топологией и не сводимого к физической географии. Подобный образ цифровой среды прочно вошёл в сетевой и научно-популярный дискурс задолго до её философского осмысления.

Первую развёрнутую социально-философскую трактовку киберпространство получило в «Декларации независимости киберпространства» (Barlow, 1996). В этом произведении «киберпространство» описывается как автономная от физического мира и государственной власти сфера. В эпоху раннего интернета такой подход выглядел вполне достаточным и корректным, а архитектура ранних сетей во многом способствовала формированию образа цифровой среды как пространства, автономного по отношению к территориальной организации. Ещё одна характеристика цифрового пространства, введённая Дж. Барлоу, – равенство участников – вызывает возражения, поскольку интернет на раннем этапе не был общедоступным.

Отмеченное расхождение между теоретической трактовкой цифрового пространства и фактическим положением дел объясняется следующим образом: киберпространство рассматривалось цитируемым автором как «автономная территория», тогда как вопрос о том, кто получает доступ к этой территории и на каких условиях, оставался вторичным.

Тезис Дж. Барлоу о неподведомственности киберпространства государственной власти не подтвердился. Как показывает П. В. Степанов (2024, с. 39, 42, 44, 46), борьба за суверенитет исторически исходила из представления о территории как о физическом пространстве, на котором государство осуществляет верховную власть, и положение изменилось лишь с появлением интернета: цифровой суверенитет трактуется им не как совокупность внешних условий, а как верховенство государственной власти в виртуальной среде, раскрываемое через категорию «национальный сегмент Интернета»; применительно же к ресурсам национальной доменной зоны, серверы которых размещены внутри страны, виртуальное пространство и территория государства оказываются тождественны. Показательно, что взгляд на интернет как на «особое киберпространство, где не применяются законы государств», характеризуется в этой работе как распространённое среди пользователей мнение, а не как описание действительного правового положения (Степанов, 2024, с. 42). Территориальное основание суверенитета, следовательно, не исчезло, а было распространено на цифровую среду.

С переходом от институционально ограниченных сетей к массовой интерактивности цифровая среда стала доступна значительно большему числу участников. В этих условиях понятие киберпространства продолжало сохранять объяснительную ценность, однако массовый доступ вывел на передний план вопрос о статусе цифрового опыта. Именно здесь становится востребованным понятие виртуальной реальности.

Философское понятие виртуальной реальности решало иную задачу: речь шла уже не столько об описании технического устройства среды, сколько об определении условий, при которых цифровой опыт может рассматриваться как реальный, не будучи производным от чего-либо «действительного». В отечественной традиции эту проблему последовательно разрабатывал Н. А. Носов (2000), предложивший подход, основанный на идее полионтичности – признании множественности типов реальности, ни один из которых не обладает исключительным статусом подлинности.

Виртуальная реальность, согласно Н. А. Носову, существует актуально, хотя и не субстанциально: она обладает собственными закономерностями, не тождественными закономерностям «константной» реальности, но не уступающими ей в статусе реальности как таковой. Данная линия отечественной философии получила дальнейшее развитие. Так, в работе А. Н. Бурлуцкого (2022) показано, что полионтичность категории «виртуальная реальность» сохраняет объяснительную силу и на современном этапе, хотя требует уточнения применительно к цифровой, а не только к психической виртуальности.

Значение подхода Н. А. Носова заключается в том, что он снимает необходимость выбора между признанием цифрового опыта реальным и его квалификацией как иллюзорного, позволяя анализировать такой опыт на его собственных условиях. В рамках понятия виртуальной реальности центральным оказывается индивидуальное переживание и связанный с ним вопрос об онтологическом статусе этого опыта. Такая перспектива хорошо описывает взаимодействие отдельного субъекта с цифровой средой, однако для анализа её коллективного измерения подходит значительно хуже.

Природа опыта отдельного субъекта, а также то, кто из множества участников среды будет замечен, а кто останется без внимания, представляют собой вопросы разного порядка. Первый решается применительно к отдельному пользователю, тогда как второй с необходимостью предполагает множественность участников и структуру отношений между ними, а значит, требует понятийного инструментария, учитывающего не только сам опыт, но и распределение видимости внутри цифровой среды. На этой стадии обнаруживается особая форма неравенства – компетентностная. К наличию технической возможности подключиться к цифровой среде она не сводится: формальный доступ сам по себе не гарантирует способности привлечь к себе внимание. При огромном объёме пользовательского контента «заметность» отдельного сообщения или автора зависит от ряда характеристик, благодаря которым он способен выделиться в общем информационном потоке.

Дополнительную проблему создаёт стремительный рост объёма информации. Производство и потребление цифрового содержания достигли такого масштаба, при котором индивидуальное внимание перестало справляться с его полным охватом. Поэтому для описания новой ситуации стало востребовано понятие информационного пространства, ориентированное уже не на отдельный пользовательский опыт, а на процессы масштабной циркуляции информации.

Одним из наиболее последовательных вариантов такого подхода является концепция инфосферы Л. Флориди (Floridi, 2011), под которой понимается совокупность информационных объектов, процессов и отношений, образующих самостоятельный уровень реальности. Преимущество этой концепции состоит в её широте: она позволяет рассматривать разнообразные информационные сущности независимо от конкретной технологии, посредством которой они существуют. В то же время такая универсальность ограничивает возможности анализа современной цифровой среды, поскольку движение информации обусловлено не только наличием информационных объектов, но и технологическими механизмами их отбора и распределения. В частности, алгоритмическое ранжирование, фильтрация и персонализация определяют, какую именно информацию получит пользователь с наибольшей вероятностью. Следовательно, обобщённое понятие информационного пространства указывает на движение информации, однако не отражает принципы его организации.

Таким образом, последовательное рассмотрение понятий «киберпространство», «виртуальная реальность» и «информационное пространство» показывает, что каждое из этих понятий наиболее точно описывает определённую сторону цифровой реальности. При этом ни одно из них не охватывает в полной мере наблюдаемые феномены компетентностного неравенства видимости и алгоритмически обусловленной неравномерности распределения информации. Это указывает на формирование собственной логики цифровой среды как особой конфигурации социальной реальности и ставит задачу объяснения возникающих форм социальной действенности цифровых объектов.

В данном контексте примечательна позиция В. Л. Васюкова и Е. Н. Шульги (2024), которые рассматривают цифровые объекты как обладающие самостоятельным, хотя и особым статусом. К этому выводу примыкает В. В. Путинцева-Арданская: допущение агентности кода, по её словам, знаменует «появление творения, оторвавшегося от своего творца и ставшего самостоятельным агентом действия» (2022, с. 84), а в «скрытых слоях» нейросети машине «предоставляется возможность “принятия решения” на основе входных данных, уже без следования алгоритмам, прописанным программистом» (2022, с. 96). Подобно культурному артефакту, цифровой объект закрепляет определённые паттерны и нормы, однако свойственная ему логика может реализовываться без участия человека. Таким образом, программный код, алгоритм или интерфейс способны оказать влияние на принятие решений.

Понятие «цифровое пространство» позволяет зафиксировать именно эту особенность современной цифровой среды. Каждая из предшествующих категорий описывала лишь одну её сторону, тогда как новое понятие даёт возможность рассматривать их одновременно и увидеть взаимное влияние: техническая организация, социальные отношения и циркуляция информации выступают в таком подходе не как изолированные элементы, а как связанные характеристики одной среды, изменения в которой затрагивают каждую из них. Под цифровым пространством целесообразно поэтому понимать социально сконструированную и технически опосредованную конфигурацию реальности, обладающую собственной логикой организации. Эта конфигурация характеризуется четырьмя взаимосвязанными признаками: порождённостью, автономностью закономерностей, обратным воздействием и эмерджентностью.

Введённое определение позволяет установить, в каком логическом отношении цифровое пространство находится к предшествующим понятиям. Различие между ними прослеживается в двух планах. По содержанию каждое понятие выделяет в качестве существенного особый признак цифровой среды. Для киберпространства это её несводимость к физической географии, осмысленная как автономия особой территории, для виртуальной реальности – онтологический статус переживаемого в ней опыта, для информационного пространства – циркуляция информационных объектов. По объёму же эти понятия соотносятся с цифровым пространством неодинаково (Рисунок 1).

Объём понятия «киберпространство» целиком входит в объём понятия «цифровое пространство», т. е. между ними имеет место отношение подчинения. Киберпространство обозначает сетевой сегмент цифровой среды, представленный как пространство навигации и взаимодействия. Цифровое пространство включает, кроме того, встроенные в повседневные практики цифровые инфраструктуры и социальные конфигурации, складывающиеся под их воздействием за пределами собственно сетевой коммуникации, – например, формы труда, перестроенные логикой платформенной экономики. Ограниченность понятия киберпространства связана, однако, прежде всего с его содержанием. Признак, который Дж. Барлоу считал определяющим, – автономия от территориальной власти – не подтвердился, а признак, способный действительно отличать сетевую среду, – условия доступа к ней – остался непроработанным.

С понятием «виртуальная реальность» цифровое пространство находится в отношении перекрещивания. Их общую область составляет цифровая виртуальность – порождаемые цифровыми средствами среды, которые субъект переживает как особый мир: онлайн-игры, иммерсивные среды, сетевые сообщества с собственными правилами присутствия. За пределами цифрового пространства остаётся психическая виртуальность, не зависящая от компьютерной техники. С её анализа начиналась виртуалистика Н. А. Носова, и именно поэтому, как отмечает А. Н. Бурлуцкий (2022), категория требует уточнения применительно к цифровой виртуальности. По другую сторону границы, вне объёма виртуальной реальности, оказывается та часть цифрового пространства, которая не дана пользователю как переживаемая реальность: хранение и обработка данных, процедуры ранжирования и фильтрации. Сам субъект их не переживает, хотя именно они определяют, что он переживает.



Рисунок 1. Соотношение объёмов понятий «цифровое пространство», «киберпространство», «виртуальная реальность» и «информационное пространство». Источник: составлено автором

Отношение перекрещивания связывает цифровое пространство и с информационным пространством, но выход каждого из этих понятий за пределы другого имеет иной характер. Инфосфера Л. Флориди (Floridi, 2011) охватывает информационные объекты и процессы независимо от их технического носителя, включая аналоговые формы – печатную культуру, устную коммуникацию. Цифровое пространство, напротив, включает то, что не сводится к циркуляции информационных объектов. Это социальные отношения и практики – платформенная занятость, цифровая идентичность, алгоритмически формируемые сообщества, – существование которых обеспечено устройством цифровой среды. Различие касается и содержания понятий. Алгоритм, выступающий в понятии информационного пространства одним из информационных процессов, в понятии цифрового пространства рассматривается как принцип организации среды.

Между собой предшествующие понятия совместимы: ни одно из них не находится с другими в отношении противоречия или противоположности, а их объёмы частично пересекаются. «Консенсуальная галлюцинация» У. Гибсона принадлежит одновременно киберпространству и виртуальной реальности, сетевой обмен данными – киберпространству и информационному пространству. Соподчинёнными видами цифрового пространства эти понятия не являются, поскольку подчинено ему только киберпространство. Цифровое пространство, следовательно, нельзя получить как логическую сумму предшествующих понятий. Объединение их объёмов, с одной стороны, шире его, поскольку охватывает формы виртуальности и информации, существующие вне цифровой среды, а с другой – не покрывает его целиком. Главное же, в содержание ни одного из них не входит основание, объединяющее элементы цифровой среды в целое, – алгоритмическая организация взаимосвязи технического, социального и информационного. Это основание раскрывается через четыре характеристики цифрового пространства.

Первая характеристика – порождённость. Цифровое пространство не существует в природе как самостоятельная данность. Оно возникает в результате проектирования, программирования и инфраструктурного строительства и, следовательно, принадлежит к сфере искусственного – подобно городу, правовой системе или денежному обращению. Однако порождённость не означает полного контроля со стороны создателей. Сложность взаимодействий, протекающих в цифровой среде, способна превосходить исходные проектные намерения и порождать непредвиденные социальные эффекты.

Вторая характеристика – автономность закономерностей. Цифровое пространство обладает собственной логикой организации – алгоритмической, сетевой и платформенной, – которая не сводится ни к физическим процессам, лежащим в его основе, ни к классическим социальным структурам. Платформенные сообщества, алгоритмически опосредованная координация и цифровая идентичность не имеют прямых аналогов в доцифровой социальности и потому не могут быть полностью описаны исключительно её категориями. Это не означает полной независимости цифрового пространства от социального контекста, но предполагает, что его внутренняя логика не выводится из этого контекста непосредственно.

Третья характеристика – обратное воздействие. Возникнув как продукт социальной деятельности, цифровое пространство начинает трансформировать породившую его реальность и тем самым выходит за пределы функции технического посредника. Формы труда перестраиваются под воздействием логики платформенной

экономики; повседневный опыт – внимание, память и восприятие времени – изменяется под воздействием цифровых интерфейсов. Такое воздействие распространяется и на те сферы социальной жизни, которые формально остаются вне цифровой среды, изменяя способы их организации и взаимодействия с ними.

Четвёртая характеристика – эмерджентность, состоящая в способности цифрового пространства порождать эффекты, которые не выводятся из свойств его отдельных компонентов. Так, алгоритм, оптимизированный для повышения вовлечённости пользователей, может способствовать формированию информационных пузырей, не предусмотренных его проектными функциями; платформа, созданная для обмена сообщениями, способна становиться средой политической мобилизации. Эмерджентность в данном случае означает возникновение социальных эффектов на уровне целостной системы, которые невозможно адекватно объяснить, рассматривая исключительно отдельные технические элементы.

Однако такого общего определения недостаточно для характеристики современного состояния цифровой среды. Поэтому на следующем этапе необходимо выявить свойства её архитектуры, которые приобретают особое значение на третьей стадии становления цифрового пространства. Ключевым фактором здесь становится алгоритмическое опосредование. В исследовании выделяются четыре связанных с ним свойства: превентивность, персонализация, процессуальность и перформативность. Их рассмотрение позволяет перейти от реконструкции понятийной эволюции к анализу того, каким образом устроено современное цифровое пространство.

Первое из этих свойств – превентивность, то есть способность архитектуры заранее структурировать поле возможных действий пользователя. В классических формах социального порядка (нормативных, правовых и институциональных) регулирование во многом связано с уже совершённым действием: нарушение нормы может повлечь санкцию, осуждение или последующую корректировку поведения. При этом сама возможность нарушения остаётся необходимой частью действия нормы.

В цифровой среде регулирование во многих случаях происходит ещё до того, как пользователь совершает действие. Код, согласно известной формулировке Л. Лессига (Lessig, 2006), выполняет функцию закона, поскольку непосредственно определяет границы возможного поведения внутри системы, не обращаясь к субъекту в форме традиционного нормативного предписания. Ранжирование результатов поиска, персонализированные ленты и рекомендательные системы заранее формируют набор вариантов, с которыми сталкивается пользователь, и тем самым предопределяют его последующий выбор. Регулирование, следовательно, распространяется не только на последствия уже совершённого действия, но и на предварительные условия, в которых это действие становится возможным и вероятным.

Второе свойство – персонализация, состоящая в индивидуализации поля возможного. Классические формы социального порядка тяготеют к универсальности, которая традиционно рассматривается как одно из условий его предсказуемости: закон применяется по общему правилу, институциональная процедура предполагает формальную безличность. Архитектура современной цифровой среды устроена иначе. Каждый пользователь взаимодействует с конфигурацией видимого и доступного, которая формируется с учётом его предыдущего поведения и других вычисляемых характеристик. В результате единая алгоритмическая система производит множество частично несовпадающих конфигураций опыта. Следствия персонализации выходят за пределы технического удобства. Под вопросом оказывается само существование общего информационного поля – разделяемого набора событий, объектов и представлений, по отношению к которому различные субъекты способны соотносить свои позиции. Если пользователи получают существенно различающиеся наборы доступного и видимого, то единая архитектура среды одновременно создаёт множество различающихся информационных перспектив.

Третье свойство – процессуальность, состоящая в непрерывной адаптации архитектуры к изменяющимся данным о поведении пользователей. Классические формы социального порядка предполагают относительно устойчивые правила их применения. Закон сохраняет действие до тех пор, пока не будет изменён в установленном порядке, а сама стабильность правил во многом связана с доверием к соответствующим институтам. В цифровой среде ситуация иная: параметры её функционирования могут изменяться непосредственно в процессе использования системы.

Каждое действие пользователя – переход по ссылке, продолжительность просмотра, отказ от реакции или выбор определённого содержания – может фиксироваться системой и использоваться как информация для последующей настройки её работы. Архитектура, тем самым, не просто задаёт относительно стабильные условия поведения, но постоянно адаптируется к данным, которые сама же получает в процессе взаимодействия с пользователями. Такой режим близок к переходу от дисциплинарной модели к модели контроля: именно с этим переходом Ж. Делёз (Deleuze, 1992) связывает смену дискретного формирования поведения его непрерывной модуляцией. В цифровой среде это проявляется в том, что параметры взаимодействия не остаются постоянными, а корректируются в зависимости от получаемой системой информации.

Четвёртое свойство – перформативность. Если превентивность задаёт поле возможного действия, персонализация индивидуализирует его параметры, а процессуальность обеспечивает постоянную адаптацию, то перформативность относится к иному уровню: предметом воздействия становятся не отдельные действия пользователя, а сами социальные отношения и практики, складывающиеся – хотя бы отчасти – под влиянием того, как устроена среда. Рекомендательный алгоритм, к примеру, не просто отражает сложившиеся предпочтения пользователя – предлагая одно содержание и оставляя другое за пределами внимания, он способен влиять на то, как эти предпочтения будут складываться дальше. Здесь уместно вспомнить идею Т. Гиллеспі (Gillespie, 2014) о «калькулируемой публике» (в оригинале – *calculated publics*): этим термином автор обозначает сообщества, складывающиеся в результате вычислительной процедуры, посредством которой архитектура определяет и делает видимой ту или иную совокупность пользователей. Таким образом, архитектура участвует в производстве тех социальных конфигураций, которые затем сама же регулирует.

Взятые в сочетании, эти свойства позволяют объяснить явления, которые иначе выглядят изолированными последствиями отдельных технологий. Таковы цифровое неравенство и проницаемость границ цифровых сообществ: оба формируются под совокупным действием превентивности, персонализации, процессуальности и перформативности.

Сочетание персонализации и превентивности означает, что информационные горизонты пользователей могут индивидуализироваться ещё до того, как пользователь предпримет сознательные действия по формированию собственной картины мира. Содержание, доступное одному пользователю, может существенно отличаться от содержания, доступного другому, несмотря на их формальное присутствие в одном цифровом пространстве. Возникает тем самым цифровое неравенство иной природы, чем институциональная закрытость первой стадии или компетентностный барьер второй. Оно связано с различием конфигураций видимого и доступного, формируемых для разных пользователей самой архитектурой цифровой среды.

Такое неравенство не может быть полностью устранено только расширением технического доступа или повышением пользовательских компетенций, поскольку различия возникают уже на уровне алгоритмической организации информационного поля. А. М. Дружинин, Е. В. Иноземцева и Ф. Н. Гуров (2022), обращаясь к методологии преодоления «информационного пузыря», указывают на структурное ограничение самой этой задачи: скорректировать конфигурацию, о существовании которой пользователь зачастую не подозревает, он не может, тогда как инструменты диагностики персонализации остаются по большей части аналитическими, доступными скорее исследователю, чем самому пользователю.

Превентивность, персонализация, процессуальность как свойства архитектуры цифровой среды в своём сочетании позволяют проследить изменение границ цифровых сообществ. Устойчивость записи в цифровой коммуникации, её воспроизводимость, масштабируемость, доступность для поиска, со своей стороны, отделяют высказывание от того контекста, в котором оно было произведено (Boyd, 2010). Тогда персонализированное и постоянно изменяющееся распределение видимости информации определяет её целевую аудиторию на разных этапах. При этом такое распределение видимости информационных потоков может осуществляться до того, как участники коммуникации получают возможность осознать его последствия или повлиять на них (Gillespie, 2014; Marwick, Boyd, 2011).

В результате границы цифрового сообщества оказываются более проницаемыми и менее устойчивыми, чем границы, характерные для традиционных форм социальной организации. В этом отношении показательна классификация цифровых сообществ, предложенная М. Н. Грачевым. Он выделяет такие разновидности цифровых сообществ, как «эхо-камера», «эпистемический пузырь» и «пузырь фильтров». Лежащий в основе такой классификации принцип – изоляция человека от разнообразия информации. Как показывает М. Н. Грачев (2023), устойчивость таких сообществ может как поддерживаться целенаправленным поведением участников, так и обеспечиваться алгоритмической фильтрацией. Следовательно, устойчивость цифрового сообщества нельзя объяснить только особенностями взаимодействия его участников. Она складывается во взаимодействии пользовательских практик с устройством самой цифровой среды.

Перформативность архитектуры цифровой среды усиливает этот эффект. Если цифровая архитектура отражает существующие предпочтения, связи и способы участия, а также способна влиять на их дальнейшее формирование, то цифровое неравенство и изменчивость границ сообществ становятся следствием социальных процессов, равно как и результатом работы самой цифровой среды. Архитектура в таком случае участвует в воспроизводстве тех социальных отношений, которые через неё реализуются. Отечественная критическая теория цифровизации приходит к структурно близкому выводу иным путём, связывая современный этап цифровизации с усилением алгоритмической рациональности, которая выходит за пределы простого технического опосредования социальных процессов (Иванов, 2023). Таким образом, оба рассмотренных явления получают объяснение в рамках единой системы характеристик современной цифровой архитектуры. Это не исключает влияния экономических, политических и культурных факторов, но позволяет установить специфический вклад самой архитектуры в формирование соответствующих социальных эффектов.

Заключение

Решение поставленных задач позволяет сформулировать следующие шесть выводов.

Во-первых, понятие киберпространства, опиравшееся на идею территориальной автономии, точно фиксировало несводимость цифровой среды к физической географии, однако ее сильный тезис – независимость от государственной власти – не подтвердился: территориальное основание суверенитета было распространено на цифровую среду. Не получил проработки в рамках этого подхода и вопрос об условиях доступа. Предел применимости понятия обнаружился с переходом от институционально ограниченных сетей к массовой интерактивности, когда на передний план вышел вопрос о статусе цифрового опыта.

Во-вторых, понятие виртуальной реальности, разработанное в отечественной традиции на основе идеи полионтичности, решало иную задачу – определение условий, при которых цифровой опыт может рассматриваться как реальный. Оно раскрывает специфику взаимодействия отдельного пользователя со средой, но не даёт инструментария для анализа распределения видимости между множеством участников, а потому оставляет за пределами анализа компетентностную форму неравенства.

В-третьих, понятие информационного пространства, наиболее последовательно выраженное в концепции инфосферы, охватило процессы производства и циркуляции информации в масштабе, недоступном предшествующим понятиям. Вместе с тем принципы организации этих процессов – алгоритмическое ранжирование, фильтрация, персонализация – остались за пределами его объяснительных возможностей.

В-четвёртых, категория «цифровое пространство» позволяет рассматривать цифровую среду как целостную конфигурацию социальной реальности, одновременно производимую человеческой деятельностью, технически опосредуемую и организуемую алгоритмическими механизмами. Её специфика раскрывается через четыре взаимосвязанные характеристики: порождённость, автономность закономерностей, обратное воздействие и эмерджентность, – которые объясняют, каким образом созданная человеком техническая среда приобретает собственную динамику и начинает участвовать в преобразовании социальной реальности. По отношению к предшествующим понятиям эта категория не выступает ни синонимом, ни их логической суммой: киберпространство подчинено ей по объёму, с виртуальной реальностью и информационным пространством она находится в отношении перекрещивания, а её содержание образовано признаком, не входящим ни в одно из них, – алгоритмической организацией взаимосвязи технического, социального и информационного.

В-пятых, на современной, алгоритмически опосредованной стадии эта общая логика получает конкретное выражение в четырёх свойствах архитектуры цифрового пространства: превентивности, задающей поле возможного действия до его совершения; персонализации, индивидуализирующей параметры этого поля; процессуальности, обеспечивающей непрерывную адаптацию архитектуры к данным о поведении пользователей; перформативности, посредством которой архитектура участвует в формировании тех социальных конфигураций, которые затем сама же регулирует.

В-шестых, совокупное действие этих свойств объясняет формирование цифрового неравенства, связанного с различием конфигураций видимого и доступного, а также снижение устойчивости и рост проницаемости границ цифровых сообществ. Понятийная эволюция, реконструированная в исследовании, приводит тем самым не просто к расширению словаря описания цифровой реальности, а к возможности связать изменения понятийного аппарата с изменением самой конфигурации цифровой среды.

Сделанные выводы требуют двух уточнений.

Первое касается предложенной последовательности понятий. Возможно возражение исторического характера: «киберпространство», «виртуальная реальность» и «информационное пространство» не сменяли друг друга в строгом хронологическом порядке, а длительное время сосуществовали и продолжают использоваться параллельно. Это возражение справедливо, однако лишь в том случае, если рассматривать историю понятий исключительно как историю словоупотребления. Предметом настоящего исследования выступает не хронология терминов как таковая, а логика понятийного обрамления цифровой реальности – те стороны складывающейся среды, которые становились доступными для концептуального анализа на разных этапах её развития. В этом отношении последовательное смещение фокуса от территориальной автономии к проблематике информационной циркуляции сохраняет аналитическое значение, хотя соответствующие понятия продолжают использоваться одновременно. Такое понимание последовательности конкретизирует и характер перехода к понятию цифрового пространства: оно не отменяет предшествующие категории и не делает их концептуально ошибочными. Каждая из них сохраняет объяснительную силу применительно к определённой стороне цифровой реальности, а ограниченность обнаруживается тогда, когда соответствующая сторона перестаёт быть достаточной для описания изменившейся конфигурации среды.

Второе уточнение касается статуса цифрового неравенства и проницаемости границ сообществ как производных явлений. Их связь со свойствами современной цифровой архитектуры не означает, что они исчерпывающе обусловлены только этими свойствами: на их формирование воздействуют также экономические, политические и культурные факторы. Превентивность, персонализация, процессуальность и перформативность задают скорее архитектурные условия, при которых цифровое неравенство и изменчивая проницаемость границ сообществ обретают конкретные формы, нежели выступают их непосредственной причиной. Существеннее здесь то, что именно эти свойства определяют условия воспроизводства указанных явлений в цифровой среде.

Перспективы дальнейшего исследования связаны с тремя направлениями. Первое – распространение предложенной схемы на генеративные системы, в которых архитектура не только распределяет существующее содержание, но и производит его; вопрос состоит в том, следует ли рассматривать это как развитие третьей стадии или как начало следующей. Второе – операционализация выделенных свойств применительно к конкретным цифровым платформам, что предполагает разработку критериев, позволяющих зафиксировать действие каждого из них эмпирически. Третье – нормативная проблематика: если распределение видимости определяется архитектурой, требует обсуждения вопрос об основаниях, по которым такое распределение может оцениваться, а также о соотношении архитектурных механизмов с институтами правового регулирования цифровой среды, в том числе с концепцией цифрового суверенитета.

Материалы исследования | Research materials

1. Barlow J. P. A Declaration of the Independence of Cyberspace. Davos, 1996.
2. Gibson W. Neuromancer. N. Y.: Ace Books, 1984.

Источники | References

1. Бурлуцкий А. Н. Онтологический смысл категории «виртуальная реальность» в контексте формирования цифровой парадигмы // Вестник Томского государственного университета. Философия. Социология. Политология. 2022. № 67. <https://doi.org/10.17223/1998863X/67/2>
2. Васюков В. Л., Шульга Е. Н. Цифровая онтология и цифровая герменевтика // Вопросы философии. 2024. № 4. <https://doi.org/10.21146/0042-8744-2024-4-116-125>

3. Грачев М. Н. Эхо-камеры, эпистемические пузыри и пузыри фильтров как акторы сетевого коммуникационного пространства // Российская школа связей с общественностью. 2023. № 29. <https://doi.org/10.24412/2949-2513-2023-29-41-54>
4. Дружинин А. М., Иноземцева Е. В., Гуров Ф. Н. Преодоление «информационного пузыря»: постановка задачи, методология, аналитическое чтение // Ценности и смыслы. 2022. № 3 (79). <https://doi.org/10.24412/2071-6427-2022-3-96-110>
5. Иванов Д. В. Критическая теория цифровизации: господство алгоритмической рациональности и бунт аутентичности // Журнал социологии и социальной антропологии. 2023. Т. 26. № 3. <https://doi.org/10.31119/jssa.2023.26.3.1>
6. Носов Н. А. Виртуальная психология. М.: Аграф, 2000.
7. Путинцева-Арданская В. В. Онтолого-эпистемологический статус цифрового кода: теория медиа и современная визуальная среда: дисс. ... к. филос. н. М., 2022.
8. Степанов П. В. Подходы к пониманию цифрового суверенитета России // Журнал российского права. 2024. Т. 28. № 4. <https://doi.org/10.61205/jrp.2024.4.1>
9. Boyd D. Social Network Sites as Networked Publics: Affordances, Dynamics, and Implications // A Networked Self: Identity, Community, and Culture on Social Network Sites. N. Y.: Routledge, 2010.
10. Deleuze G. Postscript on the Societies of Control // October. 1992. Vol. 59.
11. Floridi L. The Philosophy of Information. Oxford: Oxford University Press, 2011. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199232383.001.0001>
12. Gillespie T. The Relevance of Algorithms // Media Technologies: Essays on Communication, Materiality, and Society. Cambridge, MA: MIT Press, 2014. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262525374.001.0001>
13. Lessig L. Code: Version 2.0. N. Y.: Basic Books, 2006.
14. Marwick A. E., Boyd D. I Tweet Honestly, I Tweet Passionately: Twitter Users, Context Collapse, and the Imagined Audience // New Media & Society. 2011. Vol. 13. № 1. <https://doi.org/10.1177/1461444810365313>

Информация об авторах | Author information



Поляков Сергей Владимирович¹

¹ Российский экономический университет им. Г. В. Плеханова, г. Москва



Sergei Vladimirovich Polyakov¹

¹ Plekhanov Russian University of Economics, Moscow

¹ svpolyakow@yandex.ru

Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 18.08.2026; опубликовано online (published online): 28.09.2026.

Ключевые слова (keywords): цифровое пространство; киберпространство; виртуальная реальность; информационное пространство; цифровое неравенство; digital space; cyberspace; virtual reality; information space; digital inequality.