

# Факультативные группы, невидимые индивиды: трансформация социальных отношений в новой технологической реальности<sup>1</sup>

*Руслан Хестанов*

PhD in Philosophy, заведующий Лабораторией исследований культуры  
Институт исследований культуры Национального исследовательского университета  
«Высшая школа экономики»; профессор Школы философии и культурологии.  
Адрес: ул. Мясницкая, д. 20, Москва, Российская Федерация, 101000  
E-mail: khestanov@hse.ru

*Александр Сувалко*

Заместитель директора Института исследований культуры  
Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики»;  
преподаватель Школы философии и культурологии.  
Адрес: ул. Мясницкая, д. 20, Москва, Российская Федерация, 101000  
E-mail: asuvalko@hse.ru

Статья нацелена на предложение альтернативного подхода к изучению социальных эффектов цифровизации. Она по большому счету предусматривала решение двух задач. Во-первых, оценку эпистемологического потенциала и ограничений существующих теорий и подходов. Во-вторых, предполагалось совершить нечто, что Луман вслед за Спенсером Брауном назвал повторным вхождением (re-entry): обнаружить слепые пятна этих теорий — различия, выводящие к невоспринимаемому, фоновому и редуцированному, а затем попробовать повторно вернуться к основным теоретическим концептам. Повторное вхождение легче всего совершить вместе с новыми эмпирическими материалами, которые предлагаются в данной статье. К результатам исследования можно отнести следующие: 1) предложение реактуализации концепта Гордона Паска «эстетически заряженной среды» в качестве мощного аналитического инструмента социальных и цифровых коммуникаций; 2) эмпирическое и теоретическое обоснование нерелевантности использования понятия «сообщества» в контексте исследований цифровых практик и замены его понятием «факультативные группы»; 3) фиксация и описание на основе полевых исследований новых форм цифрового поведения, которые являются неизбежными реакциями на принудительный или манипулятивный характер цифровых режимов, которые выражаются в нулевой активности продвинутых пользователей, в формирующейся цифровой этике отсутствия, в выработке новых форм самодисциплины.

*Ключевые слова:* эстетически заряженная среда, факультативные группы, невидимые индивиды, этика отсутствия, смартфон

## Задачи исследования

Исходная посылка нашего исследования была умеренно консервативной и вполне соответствовала общим ожиданиям — она сводилась к тезису о том, что цифровые и сетевые средства коммуникации являются не просто инструментом, обес-

---

1. Статья подготовлена при финансовой поддержке РФФИ и АНО ЭИСИ в рамках научного проекта № 21-011- 31549 («Трансформация социальных отношений в новой технологической реальности: риски и перспективы»).

печивающим функционирование социальных отношений, но принципиальным образом преобразуют их характер. Предполагалось тщательное изучение и верификация радикальной версии гипотезы о том, что цифровые и сетевые форматы коммуникаций поступательным образом вытесняют и даже замещают их прежние социальные формы. Взгляд на цифровые медиа как на структуры, генерирующие новые социальные ансамбли, показался нам слишком общим для понимания эволюции социальных процессов. Нам также не хватало важных нюансов, которые позволили бы в разговоре об Интернете и цифровой среде безоговорочно и свободно оперировать такими понятиями, как *сообщества* или *идентичность*. Интенсивная цифровизация, вторжение новых сетевых и цифровых технологий в социальную ткань усилили амбивалентность этих понятий.

Наше исследование предполагало решение двух задач. Во-первых, понять эпистемологический потенциал и ограничения существующих теоретических подходов. Во-вторых, совершить нечто, что Луман вслед за Спенсером Брауном назвал «повторным входением» (*re-entry*): обнаружить слепые пятна этих теорий — различия, выводящие к невоспринимаемому, фоновому и редуцированному, а затем попробовать повторно вернуться к основным теоретическим концептам. Повторное входение легче всего совершить вместе с новыми эмпирическими материалами, поэтому было необходимо найти эмпирический материал, который положил бы начало дискуссиям вокруг популярных теоретических позиций.

Однако решить эти задачи невозможно, не продумав стратегию эмпирической части исследования. Выбор перспективы наблюдения определялся рядом ограничений, с которыми сталкиваются коллеги, интенсивно использующие методы сбора материалов онлайн.

«[П]риходится признать, что значительную часть людей, которые в той или иной степени присутствуют в Сети, нельзя зафиксировать с помощью онлайн-методов. Перед исследователем, естественно, встает вопрос методологии: если с помощью онлайн-рекрутмента можно описать представителей “ядерной” интернет-аудитории, то как быть с теми, кто вроде бы относится к интернет-аудитории, но крайне слабо интегрирован в нее? И вот тут возникает мысль о привлечении этнографических и иных качественных методов — хотя бы для того, чтобы понять, как пользуются цифровыми инструментами эти люди» (Колозариди, 2021: 67).

После накопления определенного опыта онлайн-наблюдений стало понятно, что априорными формами таких исследований являются сами цифровые устройства, интерфейсы мониторов или алгоритмы сбора больших данных. Используя онлайн-методы, можно отслеживать, каким образом устройства детерминируют социальные или культурные аспекты жизни, поведение людей. Но остаются незамеченными такие социальные отношения и практики, которые исключают, отменяют или ограничивают использование устройств. Поэтому интересно плотнее изучить не только то, что интегрировано в Интернет, но также те социальные

практики и ситуации, из которых люди стремятся устранить назойливую повсеместность устройств цифровой связи.

Ради преодоления ограниченности онлайн-методов было решено взглянуть на социальные эффекты цифровизации со стороны тех, кто пользуется цифровыми устройствами, а не наблюдать за поведением цифровых аватаров или сообществ со стороны мониторов и технически заданных интерфейсов. Если повседневная жизнь, отношение с государством или рынками структурируется электронной почтой, досками объявлений, текстами, мгновенными сообщениями, видеоконференциями, сайтами социальных сетей и развлечениями на экране, то имеет смысл взглянуть на этот процесс не только со стороны интерфейсов. Внимание было сосредоточено не на анализе данных, не на профилях, дискурсах и сленгах, не на цифровых группах или сообществах, наблюдаемых через мониторы и экраны технических устройств, а на суждениях и рефлексиях живых людей, активно включенных в цифровые коммуникации. Фиксировались различия, актуальные для самих пользователей, различия, помогающие им структурировать цифровую среду, осуществлять в ней навигацию, оценивать предпочтительность цифровых или нецифровых инструментов коммуникации в конкретных ситуациях, характеризовать субъективно переживаемое время, идентифицировать ценности и единомышленников и т. д. Использование методов традиционной этнографии казалось хорошим решением, которое оградит от риска превращения эмпирического материала в очередной набор наглядных примеров уже заданных теоретических перспектив.

Нам пригодились методологические разработки этнографии Шерри Теркл (Turkle, 2005). Она пыталась показать, как компьютер оказывает влияние на формирование различных компьютерных субкультур в зависимости от доминирующих «тем», характеризующих отношения с этим устройством. Согласно Теркл, для субкультуры ученых и инженеров, занятых искусственным интеллектом, общей и главной темой является метафизика (человек/машина), для хакеров первостепенными были вопросы мастерства, а для любителей и владельцев домашнего компьютера на первый план выдвигались темы идентичности. Однако эти исследования проводились в 1980-х годах, и Теркл интересовало влияние одного устройства — компьютера, нас же, переживших вторжение цифрового роя сетей, устройств и программ, интересовало влияние процесса цифровизации. Если Теркл ставила акцент на культурных эффектах (субкультуры, восприятия, представления, стили взаимодействия), то мы несколько расширили перспективу, обратив внимание на социально-культурные эффекты (сообщества, идентичности, практики повседневности).

В процессе развития исследовательского проекта возникла трудность, характерная для любой попытки удержать в одном фокусе эмпирическую и теоретическую перспективы. Теоретическая проблематизация и эмпирический материал зачастую оказывались несовместимыми или несоизмеримыми, поскольку опирались на разные базовые предпосылки, дисциплинарные матрицы или дис-

курсивные порядки. Полученный с помощью фокус-групп материал с трудом сочетался с известными способами теоретических высказываний в едином дискурсивном регистре, поскольку высказывания респондентов отличались своеобразием и идиосинкразичностью. По тому, насколько успешно мы эту трудность преодолели, можно судить об успешности нашего предприятия.

В полевой части исследования, имевшей качественный характер, трудно претендовать на исчерпывающую репрезентативность или количественно обосновать распространенность пользовательских практик и оценок. Тем не менее частично этот вопрос был решен за счет того, что организованные нами фокус-группы (а это был основной инструмент, к которому мы прибегли) проводились по единому сценарию в четырех населенных пунктах страны с тремя различными возрастными категориями<sup>2</sup>. В пользу репрезентативности результатов свидетельствует то, что в разных регионах были схвачены одни и те же тенденции и структуры различий.

### Теоретический контекст

Как эмпирическая, так и теоретическая части статьи сосредоточены вокруг понятий *сообщества* и *идентичности*. Трудно представить современные социальные дисциплины без этих понятий, они продолжают играть роль основных *единиц анализа* в социальных исследованиях. И это несмотря на то, что от них не раз пытались избавиться, подвергая критике за расплывчатость и неопределенность. В этом смысле иллюстративны злоключения понятия *сообщества*. В уже далеком 1955 году Джордж Хиллери предпринимает одну из самых монументальных попыток собрать все определения *сообщества*, с тем чтобы выявить зону согласия между исследователями, и терпит на этом пути поражение. Хотя он больше других преуспел в составлении полного списка определений (а насчитал он их ровно девяносто четыре), общим знаменателем определений стала неутешительная констатация — сообщества просто так или иначе имеют отношение к людям (Hillery, 1955). Чуть более десятилетия спустя о сообществе пишут как о «не-концепте» (Stacey, 1969). В 1970-х его характеризуют как источник социологических иллюзий (Scherrer, 1972), а к середине 1970-х годов намечается резкий упадок интереса к так называемым *community studies*, о чем свидетельствует график в поисковике Ngram Viewer<sup>3</sup>. Вопреки массивной критике понятие *сообщества* переживает ренессанс с наступлением эпохи новых коммуникационных технологий и цифровизации. Нельзя сказать, что все аргументы против были забыты — так или ина-

---

2. На фокус-группы были приглашены продвинутые пользователи цифровых устройств. Всего было проведено 13 фокус-групп (по три в Петрозаводске, Сатке и Владикавказе и четыре в Москве) с тремя возрастными категориями — лицами молодого (от 18 до 30 лет), среднего (от 31 до 45) и старшего возраста (от 46 до 65). Далее в ссылке на группу в круглых скобках будут указываться с заглавной буквы населенный пункт и возрастная категория. Например: (М., 18–30).

3. [[https://books.google.com/ngrams/graph?content=community+studies&year\\_start=1900&year\\_end=2019&corpus=26&smoothing=3](https://books.google.com/ngrams/graph?content=community+studies&year_start=1900&year_end=2019&corpus=26&smoothing=3)]

че они продолжают воспроизводиться и становятся только резче и радикальнее, вплоть до отказа от социальной перспективы как таковой.

Наш краткий обзор теорий, внимание которых было сосредоточено на социальных эффектах цифровых коммуникаций, будет своеобразным подведением итогов, целью которого является типология теоретических интерпретаций понятий *сообщества* и *идентичности*. Условно было выделено три типа перспектив.

**1. Некритическая экстраполяция** — наиболее распространенный подход — выражается в том, что принятые в социальных науках категории и понятия механистически экстраполируются на цифровой универсум. Как правило, работы, написанные в таком ключе, начинаются с устоявшихся в социологии определений *общества*, *сообщества* или *идентичности*, с отсылками к Тённису (2002) или Дюркгейму (1996), а затем с незначительными поправками или дополнениями переносятся на цифровую среду<sup>4</sup>. Такой взгляд обещает целый ряд преимуществ прикладного характера. Например, интерфейсы социальных сетей, о чем мы еще будем говорить, сконструированы так, чтобы пользователям были видны индивидуальные профили, сообщества и группы, что по умолчанию должно облегчить навигацию индивидуального пользователя в цифровой среде. Однако взгляд на цифровую среду как на виртуальный дубликат воображаемых социальных отношений и сущностей является наивной экстраполяцией, поскольку вся предшествующая история их критики игнорируется. Простая экстраполяция в цифровой универсум резко повышает уровень амбивалентности перенесенных понятий, поскольку вынуждает игнорировать те изначальные различия, благодаря которым они были порождены.

Будет бесполезно напомнить, что понятие *сообщества* возникло в результате консервативно-романтического сопротивления, отстаивавшего права на автономию и свободу *pouvoirs intermédiaires* перед лицом процессов индустриализации и государственной централизации. Это ярко выразилось у Отто фон Гирке, который понимал сообщество как особый тип ассоциации — как *товарищество* (*Genossenschaft*), как коллективное существо, способное желать, чувствовать и действовать *как личность*. Гирке настаивал на реальности существования и моральной ценности групп как личностей, на том, что люди действительно ощущают себя частью группы, идентифицируют себя с ней, становясь «внутренне» и «внешне» —

---

4. Вот один из примеров декларации подобного подхода: «Несмотря на большое количество определений сообщества, они, как правило, имеют две характеристики: 1) сеть отношений между группой людей, связанных с аффектами, и 2) преданность набору общих ценностей, норм и смыслов, а также общей истории и идентичности. В сообществе есть чувство «МЫ-сообщества; каждый является его членом», и сообщество обычно рассматривается как прямой контраст обществу, в котором царят корысть, индивидуализм и конкуренция... Эти характеристики сообщества распространяются и на онлайн-среду двухмерных и трехмерных виртуальных миров, где виртуальные сообщества, также известные под такими названиями, как электронные сообщества, онлайн-сообщества, электронные сети и сети знаний, переживают беспрецедентный рост. Эти сообщества принимают различные формы: от местных групп по интересам до глобальных профессиональных сообществ, от сообществ клиентов до пользовательских инновационных сообществ и сообществ с открытым исходным кодом» (Morr et al., 2011: XIII).

субъективно и объективно — ее частью. Групповое сознание, которое не является простой суммой сознаний отдельных людей, по его мнению, является реальностью. Понятие *сообщества* имело политико-правовую значимость, поскольку позволяло обосновать справедливую конституцию и новую систему права через моральную независимость и политическую автономию ассоциаций гражданского общества от государства и от рыночной стихии. Гирке полагал, что сообщества образуют особую сферу *социального права*, расположенную между частным и публичным правом (Black, 1990: XIV).

Нынешнее употребление понятия *сообщества* отличается забвением этого изначального политико-правового основания, что выражается, в частности, в том, что сообщества становятся простым обозначением разного типа коллективностей, группирований или множеств: конsumerистское сообщество (Utz, 2009), сообщества практик (Wenger, 1998) и даже сообщества хештегов (Zappavigna, 2011), разного рода профессиональных сообществ (медиков, рыбаков или учителей) и в последнее время также морских гребешков у представителей акторно-сетевой теории (АСТ) (Каллон, 2015). В мутациях изначального различения, которым было маркировано понятие *сообщества*, мы наблюдаем смещение фокуса наблюдения с социально-политической онтологии коллективных субъектов к принципам классификации населения на группы. Однако непрерывные отсылки к изначальному смыслу понятия *сообщества* приносят в виде фоновых коннотаций смыслы, придающие выделенным социальным группировкам социально-политическую субъектность, наделяя их волей, полномочиями или желаниями, хотя данные группы могут представлять собой лишь удобные классификаторы и категоризации общества.

**2. Генеративный подход** связан с попытками выделения новых цифровых медиа в относительно автономные структуры, производящие уникальные формы социальных связей. В противоречивой, но основополагающей книге 1993 года Говарда Рейнгольда «Виртуальное сообщество: сообщество на электронном пограничье», вокруг которой до сих пор продолжается полемика, впервые вводится понятие *виртуального сообщества*. Рейнгольд исходил из предположения, что внутри виртуальных сообществ «люди делают то же самое, что они делают в реальной жизни. Но при этом их тела не взаимодействуют. В виртуальном пространстве вас некому поцеловать или ударить кулаком в нос» (Rheingold, 1993: 3). При этом онлайн-коммуникации рассматриваются как параллельные коммуникациям социальным, а сами виртуальные сообщества определяются как «социальные агрегаты», возникающие внутри Сети. Иначе говоря, Рейнгольд утверждал, что технология может генерировать свое собственное сообщество и все пользователи «неизбежно» создают виртуальные сообщества с помощью интернет-технологий, «подобно тому, как микроорганизмы неизбежно создают колонии» (Ibid.: 5-6).

Позиция, сформулированная Рейнгольдом, оценивается большинством академических исследователей как утопическая (Goodwin, 2004). Да и сам Рейнгольд семь лет спустя пересматривает ее и отказывается от генеративной перспективы:

«Одно из главных различий между тем, что я знаю сейчас, и тем, что я знал, когда писал первое издание этой книги, заключается в том, что я понял: виртуальные сообщества не будут автоматически возникать или расти... просто при добавлении форума или чата на веб-страницу» (Rheingold, 2000: 341). В чистом виде с генеративной перспективой на цифровизацию мы сталкиваемся в маркетинговом дискурсе крупных технологических корпораций, которые претендуют на то, что создаваемые метавселенные или экосистемы являются новой социальной инфраструктурой (Dijk et al., 2018: 29). Этот взгляд транслируется в средствах массовой информации и становится общим местом в современном массовом сознании, исподволь проникая в академическую среду и образуя компромиссные или умеренные вариации поступательного поглощения или замещения аналоговых социальных коммуникаций цифровыми<sup>5</sup>. Подобного рода компромиссные трактовки мы обнаруживаем в такой новой дисциплине, как *информатика сообществ* (*community informatics*), усилия которой отражены в публикациях академического журнала *The International Journal of Community Informatics*<sup>6</sup>.

Значимый эвристический потенциал генеративного подхода демонстрирует социология мобильностей Джона Урри, который вслед за Мануэлем Кастельсом обращает внимание на особые формы коллективов и групповой солидарности, которые можно обнаружить только в сетевых организациях так называемых «партизан информационной эпохи». Речь, как правило, идет о кристаллизации в цифровом пространстве краткосрочных группирований («бундов») вокруг хобби, праздничных или эмоционально заряженных событий вроде политических манифестаций (Филиппов, 2011: 11). Но одним из признаков таких группирований является непродолжительность их существования, позволяющая сравнивать их с коллективными формами действия вроде флешмобов, что возвращает нас снова к вопросу об изначальном смысле понятия *сообщества* и его непрерывной эрозии в социальных науках.

**3. Постгуманистический подход** настаивает на полном очищении социальной теории от реликтов антропоцентризма, или, как выражался Никлас Луман, от «гуманистических предубеждений» (Луман, 1994). Этот подход опирается на игнорирование отличий между человеческими и нечеловеческими объектами, на критику выстроенных вокруг человека иерархических онтологий, противопоставляя им онтологии децентрализованные, дегуманизированные и «плоские». Внутри этого направления прослеживаются сложные линии преемственности, которые мы обозначим лишь пунктиром — от кибернетики Н. Винера к кибернетике второго порядка К. фон Ферстера, подхваченной Луманом, понимавшим социальные системы как смысловые системы коммуникаций, до АСТ Бруно Латура и дискурсивных сообществ современной социолингвистики.

5. Наиболее показательным в этом плане является сериал «Черное зеркало» (Black Mirror, 2011 — н.в.), призванный продемонстрировать тотальную зависимость жителей больших городов от социальных сетей и те опасности, к которым приводит такое вовлечение.

6. См.: <https://openjournals.uwaterloo.ca/index.php/JoCI/index>

Мотивы и доктринальные предпосылки сторонников этого подхода различны, но нам важно отметить их общее стремление если не искоренить, то сделать второстепенными, или радикально пересмотреть целый ряд укорененных в социальных науках понятий — *индивида, сообщества или идентичности*, в которые вшиты антропоцентрические реликты. Скажем, для АСТ и социолингвистики предметной данностью является не социальное бытие индивидов и коллективных сущностей, но многообразие данных или переменных, из которых в одинаковой мере могут конструироваться как индивиды, так и коллективы. Такими переменными могут быть идентичности (именно так — во множественном числе), которые понимаются не как стабильные и определенные характеристики конкретных индивидов, но как элементы некоторого абстрактного множества — набора ресурсов, который может использоваться (по аналогии с языком) конкретными людьми для представления или выражения себя в процессе взаимодействия с другими (Bucholtz, Hall, 2005). Для Лумана сообщества являются лишь онтологическими фиксациями (Fixpunkte), зависимыми от систем более высокого порядка — от систем коммуникации.

По аналогии с квантовой механикой Латур предлагает парадоксальную перспективу — индивид может рассматриваться одновременно как *актор* (частица), осуществляющий избирательную коммуникацию с другими актерами, и как *сеть* (волна), сплетение свойств (качеств, навыков, идентичностей и т. д.), по произволу изъятых из предзаданного набора ресурсов или данных. Аналогичным образом понимается коллектив или сообщество — как набор моделей аффилиации вокруг интернет-мемов, интересов, хобби, хештегов, принадлежности к среде или сленгу. Сообщество, как и любые другие формы коллективности или индивидуальности, уходит на второй план как набор переменных, а фокус концентрируется на «способах циркуляции стандартов через сеть, моду, сплетни, эпидемии и т. д.» (Latour, 2011: 807).

Можно было бы посмотреть на подобные теории как на разные версии решения проблемы социальной сложности, однако они представляют собой нечто большее, а именно — один из наиболее осязаемых эффектов развития технологий. Латур это прекрасно сознает, когда говорит, что исчезновение из его словаря прилагательного «социальный» есть прямой результат технического развития: «Мое утверждение, а точнее, утверждение АСТ... состоит в том, что сама идея индивида и общества является просто артефактом рудиментарного способа накопления данных. Простое умножение цифровых данных сделало коллективное существование (я больше не использую прилагательное “социальное”) *отслеживаемым* совершенно иначе, чем раньше. Почему? Благодаря той самой технике, которую вы, дамы и господа, принесли в мир» (Latour, 2011: 803). Социальность, таким образом, элиминируется за счет решения проблемы сложности — редукции к тексту, системе или сети.

Подводя промежуточный итог, можно сказать, что новая технологическая реальность и процессы цифровизации привели к росту спроса на теории, кото-



рые в той или иной степени изымают социальное из своего анализа. Мало того что сообщества и идентичности утрачивают прежнюю степень автономии и укорененности, например, в человеческой природе, они становятся производными *иных*, не социальных, в принципе, *каких угодно* процессов. Они не коррелируют с обществом, но представляют собой производные «данных» и «переменных», абстрактных множеств или ресурсов. Им несть числа, и существование их мимолетно. Фундаментальным свойством коллективов и идентичностей становится, таким образом, их пластичность, детерминированность, искусственность или программируемость. Поэтому фокус теорий сосредоточен на технике их конструирования и поддержки.

### Что показали фокус-группы

Антропологический характер эмпирического исследования, как и выбор методологии фокус-групп, предполагает возвращение агентности человеку, что, естественно, устанавливает дистанцию с постгуманистическим подходом. В перспективе «гуманистических предубеждений» *аналоговый*<sup>7</sup> и *цифровой* миры сопряжены благодаря человеческой агентности. Это позволяет вернуть в обсуждение целый ряд вопросов: на каких основаниях отдаленные друг от друга пространства люди могут посредством цифровых машин образовывать разнообразные социальные композиции? Что служит цементирующим раствором техно-социальных композиций? В какой степени поведение людей и коллективные взаимодействия детерминированы цифровыми устройствами?

Вполне ожидаемо, что грань, отделяющая наш подход от постгуманистического, должна была проявиться более отчетливо в ходе работы с фокус-группами. Действительно, вне зависимости от темы обсуждения в рассуждениях наших собеседников возникали два взаимосвязанных, упрямых и неперенных мотива. Первый мотив был связан с необходимостью контроля (или самоконтроля) активности в цифровой среде, которая требовала специфических усилий, правил поведения и самоорганизации. Второй мотив — чувственно-аффективная заряженность цифровых коммуникаций, а также использования цифровых устройств. При этом участники фокус-групп проводили четкое различие между активностями в цифровом и не-цифровом мире. Отсюда возникал вопрос: каким образом осуществляется синхронизированная координация между поступками людей в цифровом и аналоговом мирах?

*Самоконтроль и самодисциплина.* Вопреки расхожему мнению, связывающему цифровую культуру с эпатажем, распушенностью и, конечно же, прокрасти-

7. Хотя у термина «аналоговый» в нашем употреблении, условно обозначающем сферу «не-цифрового» или даже «реального», есть явные романтические коннотации, связанные с ностальгией по миру, в котором технологии не обрели подавляющей значимости, мы полагаем такое его использование вполне уместным, поскольку благодаря дискуссиям об *аналоговом* и *цифровом* такое словопотребление обрело свой теоретический статус (Galloway, 2022). Кроме того, оно стало приемлемым и удобным инструментом различения в обыденном языке и публицистике.

нацией, среди респондентов мы чаще наблюдали высокий уровень требовательности к собственному поведению, стремление к речевому самоконтролю, которое выражалось в глубокой рефлексивности и дифференцированном подходе в оценках коммуникативных возможностей отдельных каналов, форматов и способов цифровой коммуникации. Зримое для респондентов несовершенство смартфона, программных приложений и иных способов сетевых взаимодействий в первую очередь фиксировалось в виде неустранимых искажений коммуникации. Цифровые устройства усилили беспокойство по поводу того, что в передаваемом сообщении с трудом понимается намерение, которое за ним стоит. Отсюда потребность в усилении контроля собственных высказываний и самовыражения, а также большая щепетильность в выборе формата коммуникации. Респонденты часто отказываются от мессенджеров в контактах с близкими родственниками или начальниками, предпочитая личную, не опосредованную устройствами коммуникацию, поскольку довольно часто возникали эмоционально окрашенные происшествия, связанные с искажением передаваемых сообщений. Эмодзи и прочие символические обозначения модусов эмоционального, по словам респондентов, не предотвращают коммуникационные сбои.

*Напишешь что-нибудь, каждый в зависимости от своего настроения поймет, что ты написал. Перед тем, как ставить знак препинания, нужно 10 раз подумать, ты пишешь его вот так, а смайлики эти все, эмодзи, или как они там, человек их воспринимает исходя из своего ощущения, настроения, какие эмоции он тогда испытывал, не думает, что ты писал в тот момент, поэтому не люблю переписку и стараюсь звонить, даже если вот так общаюсь, не переписываться (В., 31–45).*

Соответственно, способы контроля поведения в сильной степени определяются тем, что в теории информации назвали бы пропускным потенциалом канала. Звонок по телефону, реплика в мессенджере или написание текста в электронном письме предполагают разные контролирующие усилия. Участники фокус-групп проявляли большую изощренность в том, чтобы «навести порядок» в своих цифровых коммуникациях. Этот порядок устанавливался с помощью классификаций устройств и программных приложений, которые строились в зависимости от того, с кем, когда и с помощью какого канала осуществляется взаимодействие.

*С удовольствием бы отказался от ватсапа, так как он только мешает, все это делает электронная почта, особенно с учетом того, что те документы, которые присылают, надо редактировать и внимательно изучать. Телефон только мешает получать от клиентов качественную информацию, они не утруждают себя тем, чтобы полезть на нормальный сайт, нормально что-то изучить... а еще! Если б можно было их анафеме предать за голосовые сообщения... сразу пожизненное давать за голосовое сообщение, чтоб ты потом все равно позвонил и попросил все изложить по новой! Не получилось от ватсапа отказаться, была героическая попытка, не вышло (В., 31–45).*

Главными рубриками классификации цифровой активности были следующие: семейный/развлекательный/рабочий/новостной/образовательный. Наиболее устойчивыми различиями были: семейный/рабочий, работа/развлечение, познавательный/развлекательный. Более сложные, рефлексивные критерии различения коммуникации основывались на наблюдениях о том, какую меру искажения сообщения предполагают те или иные способы связи (приложения, телефон, видеосвязь, личный контакт), а также с точки зрения необходимой скорости передачи сообщений — отложенная/мгновенная. Именно внутри континуумов подобных различий выстраивается не только прагматика поведения, но разные практики самоконтроля и самодисциплины в цифровой среде.

*Смартфон использую для связи с родными и близкими. При помощи стационарного компьютера общаюсь по рабочим вопросам с коллегами из Москвы, из Петербурга, с местными коллегами и с теми, с кем знаком в социальных сетях — в Фейсбуке, Телеграме. Я стараюсь больше общаться через гаджеты, потому что в письменном виде надо внимательно и четко выстраивать текст, чтобы было понятно и не было вопросов (П., 46–65).*

Явным образом избирательность по отношению к цифровым каналам передачи является отражением правил распределения информации, которые люди устанавливают для себя в аналоговом мире. С близкими, клиентом или начальником предпочтителен, скажем, личный контакт, а иногда с разными категориями «близких» выделяются отдельные каналы коммуникации.

*У нас есть и в Инстаграме домашний чат, где есть мои сестры и нет бабушки и мамы, к примеру, и в вотсапе чат — там бабушка и мама, все вместе... Буквально одна улица нас разделяет, мы видимся каждый вечер, каждое утро (В., 18–30).*

Выбор формата связи для конкретного акта коммуникации и категоризация контактов предельно индивидуализированы. Они могут определяться отношениями в семье или на работе, привычками друзей, собственными пристрастиями и очень разными обстоятельствами времени и места. В принципе, собранный эмпирический материал свидетельствовал о том, что каждый пользователь озабочен проблемой управления неизбежными сбоями и искажениями в коммуникации, а разрешение этой озабоченности он видит в установлении баланса между самоконтролем или самодисциплиной и пропускными возможностями каналов. Наладка социальных коммуникаций осуществляется с помощью индивидуализированных наборов «факультативных правил», как могли бы выразиться Лабов, Фуко и Делез (Делез, 1998: 133). Каждый пользователь следует правилам и категоризациям, но у каждого они свои и вырабатываются они идиосинкразически. Поэтому синхронизированная координация *цифрового* и *аналогового* осуществляется как чувственно-эстетическая регуляция. Правила и регуляция цифрового и аналого-

вого поведения являются эмпирически фиксируемыми маркерами процесса субъективации, образующего пространства внутреннего с помощью технологий отношения с собой (самореференции) и окружающим миром (инореференции). Схема субъективации, с помощью которой Фуко описывал разные технологии самости, работает на усиление самоконтроля и дуалистического разделения между автономной самостью и ее окружением. Стоические техники, например, способствуют формированию самости, невосприимчивой к катастрофам.

На такой концептуальной схеме мы остановились после первичной обработки полевого материала. Она, однако, оказалась недостаточной, поскольку игнорировала проблемы, связанные с цифровой инфраструктурой — была к ней нечувствительна. Нужно было искать иное решение, более удачную концептуальную перспективу, чтобы выигрышным образом структурировать материал. С нашей точки зрения, более продуктивной перспективой является концепт *эстетически заряженной среды*, предложенный одним из пионеров британского кибернетического движения Гордоном Паском в 1960-е годы. Этот почти забытый концепт стоит воскресить и вернуть в научный оборот.

Обобщая исследовательские и инженерные интересы Паска, можно сказать, что его увлекала проблема возможности диалога, игры или любой другой формы интерактивного взаимодействия человека с не-человеческим, в том числе с автоматами, программами или алгоритмами, в которых он видел экстернализированные способности человека — памяти, обработки информации или рационального расчета. Автоматы наряду с людьми образуют окружающую среду обитания для современного человека. Делезианская мысль называет подобные среды ассамбляжами. На первый взгляд *эстетически заряженные среды* не отличаются от ассамбляжей делезианцев или сетей АСТ, поскольку в одинаковой мере игнорируют отличие человеческого и не-человеческого, приписывая им способность принимать решения, реагировать и приспосабливаться к среде. Эстетически заряженную среду образуют наряду с человеческими «разумами» не-человеческие «разумные» элементы — некоторые компьютерные программы, алгоритмы, боты, но также архитектура, природа и ее отдельные фрагменты — все то, что включено в определенный семиотический домен. Паск призывает смотреть на эстетически заряженные среды так, будто в них есть элементы, которые принимают решения:

«Нет необходимости рассматривать разум как нечто аккуратно помещенное в мозг, соединенное сетью каналов, называемых “медиа”. ...Я приглашаю читателя попробовать другую точку зрения, а именно образ всепроникающей среды (или сред), населенной разумами в движении. Таким образом, медиа характеризуются как вычислительные системы, хотя и особого рода» (Pask, 1977: 39).

Однако Паск через «черный ход» протаскивает гуманистическую точку зрения, когда вводит в эти среды аффективно-чувственный динамизм, то есть эстетику. Для него эстетическое является тем раствором или клеем, который удерживает ас-

самбляжи человеческого и не-человеческого в едином средовом комплексе, представляя собой базовое условие сохранения гомеостаза внутри среды. Напротив, сети или ассамбляжи, лишённые человеческой энергии аффективно-чувственно-го, остаются обездвиженными и застывшими. В них отсутствует динамика и событийность. Благодаря аффективно-чувственному среда становится динамичным семиотическим доменом, тогда как в сетях и ассамбляжах смысловая динамика проблематична.

Инженера Паска интересовал технологический вопрос о том, как конструировать *эстетически заряженную среду*. Он выработал ряд правил или требований, ее описывающих:

а) она должна предлагать достаточное и потенциально контролируемое разнообразие, необходимое человеку, но не перегружать разнообразием — если это случится, то среда будет просто непонятной;

б) она должна содержать формы, которым человек может научиться интерпретировать на разных уровнях абстракции;

в) она должна давать подсказки или содержать по умолчанию установленные инструкции, чтобы направлять процесс обучения;

г) она может, кроме того, реагировать на человека, вовлекать его в разговор и приспособлять его характеристики к преобладающему способу общения (*prevailing mode of discourse*) (Pask, 1971: 76).

Элементами среды, по Паску, могли быть машины и автоматы, человеческие аудитории, нейроны мозга, компьютеры и т. п. — такие элементы, которые «принимают решения». Он предлагает описание этих сред в статье, где рассказывает об истории проекта Musicolour, сконструированного им аппарата для светозвукового шоу, который находился в «диалоговом» взаимодействии с импровизирующим музыкантом. Паск был изобретателем и распространителем первых аудиовизуальных устройств. Но как для теоретика Musicolour было для Паска моделью *эстетически заряженной среды*, с которой музыкант вступал в диалоговое отношение (через петли обратной связи). Не-человеческое становилось партнером человека. Он также называл такие среды «реагирующими» или «адаптивными», а сегодня ее можно было бы назвать распределенной когнитивной средой.

К подобным средам можно отнести среды цифровые, населенные умными устройствами, программами, протоколами или алгоритмами, работающими как элементы распределенного и экстернализованного «разума». С такой средой и ее отдельными элементами человек может вступить в диалоговые взаимодействия. Режим такого взаимодействия человека и умной среды Паск называет *кибернетической взаимностью*, или *симбиозом* (*cybernetic mutualism*). Грубо и схематично это выглядит так: многочисленная армия компьютерных инженеров, следуя определенным правилам (вроде тех, что у Паска), конструирует цифровую инфраструктуру, а отдельные пользователи обживают эту инфраструктуру, создавая собственные цифровые вульвы — *эстетически заряженные среды*.

В игре кибернетической взаимности у каждой агентной стороны — компьютерного инженера, созданных им креатур или у индивидуального пользователя — есть конкурирующие проекции и контуры контроля, координация которых достигается эстетически. Степени контроля каждого из агентов сравнимы и сопоставимы в зависимости от того, какой из них оказывает определяющее влияние на конфигурацию среды. Но почему среда является заряженной именно эстетически? Во-первых, она обладает богатым потенциалом производства переживаний, которые могут быть извлечены во взаимодействии с ней (Паск приводит пример картины). Во-вторых, она разумна и отзывчива, поскольку понимает и приспосабливается к любому жесту, слову или действию человека. В-третьих, динамический гомеостаз среды, само ее существование, обеспечивается принципом удовольствия, которое человек извлекает из диалога с умной средой и отдельными элементами распределенного в среде разума. Отсюда на кибернетический манер можно сформулировать основополагающую максиму эстетически заряженной среды: *контур контроля совпадает с контуром удовольствия*.

Эта максима вполне приложима к цифровым средам. Пользователь становится достижимым для внешнего контроля благодаря удовольствию, которое он испытывает от возможностей интерактивных коммуникаций. Однако он стремится к самоконтролю и к дисциплине, формируя для себя комфортную среду, исходя из собственных соображений об удовольствии/неудовольствии. Инженеры сетевой инфраструктуры стремятся добиться контроля над поведением пользователей, ориентируя и адаптируя устройства к самым изысканным эстетическим паттернам. Умные цифровые машины расширяют пространство контроля, адаптируясь к поведению пользователей и специфическим задачам инженеров. Однако для всех инстанций агентности правила симбиоза устанавливаются эстетической регуляцией.

*Смартфон как универсальный портал.* Судя по всему, в начале 1980-х футурологи не могли поверить в возможность такого сверхминиатюрного, мобильного, многофункционального личного устройства, как современный смартфон. Когда Дж. Мартин рисовал будущее телематического общества, он мог представить нечто вроде карманного терминала, но не карманный компьютер: «Прежде люди имели при себе карманный калькулятор, теперь — карманный компьютерный терминал. У него безграничное число применений. Подключив его в любом месте к сетям связи, можно получить доступ ко многим компьютерам и банкам данных» (Мартин, 1986: 374).

Сегодня среди цифровых устройств, обеспечивающих разные способы входа в цифровую среду, преимущество принадлежит «карманному компьютеру» — смартфону. Его можно назвать артефактом кибернетического симбиоза или техническим воплощением чувственности современного человека. Из всех цифровых устройств по отношению к смартфону (респонденты нередко называют его телефоном) чаще всего можно услышать яркие и эмоционально окрашенные характеристики и суждения.

*Он уже прилип к моей руке (В., 18-30).*

*Вдруг у меня разбивается телефон без возможности быстро приобрести другой — и всё, у меня буквально нервное состояние, то есть у меня качество жизни очень падает без доступа к соцсетям (М., 31-45).*

Наше изначальное стремление обсуждать разные цифровые устройства было отклонено в ходе фокус-групп участниками, поскольку в подавляющем большинстве случаев в центре внимания непременно оказывался смартфон: «Телефон — уже самая необратимая вещь» (С., 31-45). С помощью этого устройства структурируется индивидуальная повседневная жизнь, происходят рабочие встречи, общение с близкими или клиентами, совершаются покупки и тому подобное.

*От телефона сложнее всего будет отказаться, потому что там чуть ли не полжизни нашей находится (С., 31-45).*

*100% моего времени — телефон... и вся социальная жизнь, рабочая в телефоне (П., 18-30).*

*Грубо говоря, с того времени, как я проснулась, и до 12 ночи идет постоянное использование телефона (П., 18-30).*

Важно отметить, что респонденты были склонны в разговоре путать цифровые устройства и приложения. Разницу они понимали отчетливо, но почти во всех группах приходилось акцентировать это различие специально. Смартфон — это овеществленная человеческая психосоматика, функциональное совершенство которого проявляется в неуловимости различия между аппаратом и программным обеспечением, что делает его для многих *интуитивным медиумом*. Его функционирование почти незаметно, разве что необходимость частой зарядки. На работу устройств и машин обращают внимание, когда что-то расстраивается, происходит сбой или зависание. Несовершенства смартфона заметны лишь тем пользователям, которые используют его в силу принудительных обстоятельств — той или иной профессиональной необходимости. Как объяснил один из собеседников, профессиональная деятельность которого требует особого внимания к документообороту, мессенджеры не очень удобны для быстрого и простого поиска нужного документа, а потому ему *«хотелось бы использовать компьютер, но приходится телефон... Смартфон — упрощение во всем, и людям как-то проще»* (В., 31-45).

Культурная значимость смартфона схватывается лучше всего в парадоксальной перспективе — в зримых для пользователя несовершенствах, с одной стороны, и почти универсальной функциональности, достигаемой посредством упрощения всевозможных форматов коммуникаций (звуковых, символических, образных, речевых и т. д.), предлагаемых приложениями. Упрощает коммуникации не только мобильность, миниатюрность и далеко еще не полностью реализованная с помощью разнообразия приложений многофункциональность, но и понижение уровня требований к навыкам пользователей — демократизм устройства.

Адаптация коммуникаций к цифровой неискренности пользователей — вот на чем построена непреложность смартфона, его подавляющее вытеснение других устройств цифровой коммуникации, требующих развития более специальных компетенций. Одним из социальных эффектов использования смартфона стало понижение уровня цифровых компетенций в некоторых фракциях молодых пользователей. Респондент, по-видимому, преподаватель вуза, поделился следующим наблюдением, которое было бы крайне полезно верифицировать специально:

*Я сейчас вижу, что у студентов, вот такое было в начале 2000-х, студенты просто не могли подойти к компьютеру, они просто не знали, как к нему подойти, сейчас тоже такое — у них нет компьютеров в принципе, я уже не ожидал, что в 2021 году увижу людей, которые не знают, как пользоваться компьютером. Им все это заменил телефон. Вдруг обнаружилось, в 2021 году ты должен человеку объяснять какие-то вещи, ему нужен новый ящик показать, новый мир открывать, это надо учитывать, тут же надо понимать, это нам надо подстраиваться (В., 36–45).*

То, что использование определенных цифровых устройств может обозначать социальные и имущественные водоразделы, не является новостью, которую можно извлечь из приведенной цитаты. Компьютер менее доступен, чем смартфон для семьи с небольшим достатком. Новостью также не является посредственный уровень школьных уроков компьютерной грамотности. В приведенном примере проявилась одна из главных тенденций развития техники, которая нацелена на поступательное понижение уровня требований к специальным навыкам и знаниям, в частности, к знаниям о том, как устроена машина. Таким образом, одной из главных социальных тенденций, связанных с техникой, или даже социальных функций техники, кроется в ее нацеленности на адаптацию к незнанию и отсутствию компетентности. Смартфон в этом смысле практически идеально приспособлен к когнитивным и психосоматическим несовершенствам человеческого существа.

*Факультативные группы.* Проведенные фокус-группы показали, что участники схватывали понятие *сообщества* как метафору, предпочитая употреблять иные выражения — группы, чаты, «болталки» и проч., что могло свидетельствовать о том, что место для сообществ зарезервировано в пространствах вне цифровых сетевых взаимодействий. Но главное наблюдение состоит не в этом. Генерируемая цифровыми коммуникациями социальность имеет едва уловимую специфику, которая также связана с эстетической регуляцией. В словах некоторых респондентов мы фиксировали разложение привычных форм групповой лояльности. Проявляется оно в падении значимости для заметного числа пользователей своеобразия, самобытности или уникальности группы. В таких случаях не имеет смысла говорить о принадлежности к группе, но скорее к определенному множеству или типу групп.



*Я импульсивный человек, даже если я подписываюсь на какое-то сообщество, оно мне интересно, завтра я уже забуду, что мне это было интересно, благополучно отпишусь или оно останется, будут приходиться оповещения (В., 18–30).*

*Ну вот если предположить, что какая-то... сообщество, группа, ну, исчезла — и Бог с ней! Вбей в Яндекс, в любом приложении — всё это **взаимозаменяемо**... (С., 31–45).*

Такой тип принадлежности можно назвать факультативной или нерегулярной принадлежностью.

В сетевой навигации, как свидетельствовали наши собеседники, они игнорируют структурирование социальных сетей как сообществ. Скорее они руководствуются набором любимых мотивов — тематических, нарративных, эстетических или сюжетных. Иначе говоря, сеть Интернет представляет собой скорее слабо структурированную базу данных, а не поселения виртуальных обитателей «глобальной деревни». Ориентирами в навигации служит захватывающий контент, определяющий последующую цепочку поиска и поступков: увидел нечто в TikTok, который формирует стрим под регулярно подтверждаемый интерес, затем перешел в YouTube за более подробной информацией, и если мотив продолжает удерживать внимание, то ищешь в интернете статью, идешь на живую лекцию или в библиотеку. По такой же примерно траектории разворачивается поиск нужного товара или услуги — только звенья цепочки замещаются или дополняются изучением рейтинга или количества лайков, чтением отзывов.

Было в фокус-группах несколько исключений, которые стоит оговорить отдельно и пространно. В московской фокус-группе среднего возраста несколько раз возникал разговор о соседских сообществах, которые, правда, назывались либо *домовые группы*, либо просто *группы*. Некоторые из них сформировались в результате массовых акций или флешмобов и представляли собой протестные реакции на ошибки управляющей компании в жилищно-коммунальном секторе. Но существование групп было кратковременным. Они исчезали, как только завершалась кампания. Некоторые москвичи отмечали, что сталкивались с попытками организации домовых или садовых чатов, однако при отсутствии должной модерации они в скором времени вырождались в места случайных и бессмысленных пересудов. Лишь в одном случае эксперимент оказался удачным благодаря двум случайным обстоятельствам — грамотной модерации управляющей компании и социальной однородности жителей дома:

*У нашего дома три группы. Одна группа, где только пишут администраторы, где управляющая организация нас информирует о происходящем. Вторая группа, где можно задавать вопросы управляющей организации. И третья группа, где только соседи без управляющей организации. У нас достаточно дружный дом, то есть новый, где живет одна молодежь, и мы тут друг с другом ищем, договариваемся о том, что в пятницу вечером мы все идем играть в футбол на площадке рядом (М., 31–45).*

Было два примера удачной организации групп в Сатке и во Владикавказе. В первом случае речь шла об организации регулярных сплавов по реке с близкими и друзьями через чат. Во втором случае организации нескольких чатов для родственников поспособствовала необходимость отметить семейное мероприятие. Однако чаты продолжили свое существование по их завершении. В обоих случаях речь шла о том, как цифровые коммуникации помогают поддерживать и по-новому структурировать уже сложившиеся в аналоговом мире социальные связи, а не генерируют их.

*Я модерую в ватсапе. Мы проводили мероприятие семейное, мы его организовывали, мы его реализовали, а тетушки [в чатах] остались. Это не совсем по местному менталитету говорить взрослому человеку «делай так», но в чатах — спокойно... Я понимаю, какой ценой это достигается, это жесткое модерирование, каждый раз, когда тетушки скидывают «доброе утро», я им пишу «нет, нельзя». В чате нельзя! А потом я понимаю, что содержательного общения нет, тогда я им поставила несколько групп, где нельзя модерировать (В., 31–45).*

*Допустим, сплав организуем и вот создали быстренько группу удобную. Родственников туда накидал, договорились, всё порешали, кто мясо маринует, кто леску берет. Всё: откуда выезжаем, кто везет. Потом, после мероприятия, туда фоток накидали, группу закрыли до следующего раза, вот такие вот моменты бывают, которые временные, скажем (С., 46–60).*

В петрозаводской фокус-группе среднего возраста были две активных участницы виртуальных сообществ: одна — лично вовлеченная в политическую активность, занимавшаяся некоторое время модерацией групп, другая — увлеченная парфюмерией, практически профессиональным коллекционированием запахов.

В целом искусственная натяжка, которую чувствовали участники фокус-групп при употреблении слова *сообщества*, имела свои основания. Большинство респондентов не проявляли интереса к участию в активности политических, фанатских или антиваксеровских сообществ. Социальные коммуникации в цифровом универсуме, по нашим данным, расположены в континууме между двумя полюсами — факультативной принадлежностью к группе или группам и активной модерацией собственной группы или групп, складывающейся благодаря мотивациям за пределами цифровых коммуникаций.

Приведенные примеры показывают, что долгое существование факультативных групп в цифровом мире обеспечивается либо необходимостью коммуникации, которая складывается в аналоговом мире, либо активной модерацией. Легитимации и укоренению понятия *сообщества* в научном лексиконе, как верно отметил Александр Гэллуэй, также способствует тот факт, что сами социальные сети организованы согласно «формальной логике сообществ, что затем воплощается в формах (априорного) восприятия действительности и этических принципах» (Galloway, 2012: 118–119). После анализа материалов фокус-групп мы готовы поддержать радикальный тезис Гэллуэя о том, что цифровые коммуникации спо-

собствуют абсолютному воцарению сетевой симуляции, отвечающей за «совершенство» или «завершение» коммунальной типизации, за продвижение сообщества к медиальной симуляции (Galloway, 2012: 124).

*Цифровой эскапизм.* Симуляционный характер виртуальных сообществ подтверждается динамикой индивидуального поведения в сетях, разрушающего коммунальную логику. Большинство участников фокус-групп сообщали о стремлении по возможности не оставлять следы своего цифрового присутствия, превратить себя в черный ящик для возможного сетевого наблюдения: «Нулевая активность» (С., 18–30). Эта устремленность проявляет себя в нарочитой пассивности — не ставить лайки, не комментировать, не участвовать. Свое поведение респонденты объясняют бессмысленностью или невозможностью диалога онлайн: «Бывает, что ты очень хочешь комментарий оставить, но ты не оставляешь. Ты понимаешь, что в этом нет смысла» (В., 18–30). Далеко не все пользователи, а в наших группах таких оказалось подавляющее большинство, не склонны манифестировать в социальных сетях собственную идентичность. Идентичность чаще всего осуществляется по ту сторону сетевых взаимодействий или, что мы допускаем, она может проявлять себя в цифровых каналах для частных коммуникаций.

Один из участников нашего исследовательского проекта Владимир Картавцев рельефно обозначил описываемую динамику как «процесс стихийного формирования кодекса цифрового поведения — *этики отсутствия*». Новый кодекс цифрового поведения подлежит эстетической регуляции. *Складка*, или чувственно-аффективная схема, образуется благодаря тому, что, с одной стороны, большинство участников цифровых коммуникаций декларируют и практикуют пассивность и отсутствие, с другой стороны, они активно наблюдают, слушают и смотрят.

*Мне нравится наблюдать и хочется увидеть что-то тайное* (М., 18–30).

*По большей части я просто пользователь, который смотрит и оценивает* (П., 18–30).

Таким образом, субъективация проявляет себя парадоксальным образом — в негласном наблюдении и стремлении повысить осведомленность о происходящем в окружающей цифровой среде, а также в преднамеренном отказе от публичной явленности или манифестации собственной идентичности. Фукианская «забота о себе» превращается в «заботу о своих данных»<sup>8</sup>.

Разумеется, этика отсутствия и негласного наблюдения — это лишь одна из выявленных тенденций адаптации к цифровым сетям. Но она ярко выражена и широко представлена в фокус-группах разного возраста и разных регионов. Поэтому у нас есть основания для того, чтобы охарактеризовать такую динамику процесса

---

8. Последнее особенно важно сегодня, когда даже главные адепты социальных сетей, как Марк Цукерберг, давно заявили о «смерти приватности». «Privacy is dead, get over it» — именно с таким тезисом Марк Цукерберг выступил в 2010 году. NBCNews [<https://www.nbcnews.com/id/wbna34825225>]

субъективации как массовую тенденцию. Мы уверены, что она будет подтверждена и схвачена количественными репрезентативными исследованиями. Можно предположить, что новые модели цифрового поведения продиктованы соображениями безопасности или избеганием часто воспроизводимых в Сети скандальных ситуаций, то есть свести его к вопросу о доверии. Допустимо считать такую мотивацию релевантной. Иногда вопрос о доверии возникал, но сводился к тому, что аккаунты могут наблюдаться спецслужбами. Но сами участники тут же этот мотив откладывали в сторону под предлогом того, что скрывать им нечего. По нашему мнению, пассивность скорее объясняется неудовлетворенностью коммуникацией из-за возникающих искажений и негативным опытом обратной связи. Этот мотив проявлялся много чаще и в разных контекстах. Можно предположить, что новые цифровые технологии подошли к границе *коммуницируемого*, о чем ярко высказался Николас Луман, когда писал об электронных медиа: «[С]овременное общество достигает... некой границы, на которой уже ничто не является некоммуницируемым — за единственным издавна известным исключением: коммуникации искренности» (Луман, 2005: 144).

Существуют иные типы цифрового эскапизма, которые наши исследования не схватывали. В частности, типаж, описанный в «дилемме хипстера», — особая разновидность современного нонконформиста, желающего отключиться от сверхконнективного мира, чтобы начать поиски собственной утонченной и рафинированной индивидуальности. Он, например, отказывается от смартфона в пользу кнопочного телефона, от музыкальных стриминговых сервисов и иных форм цифрового воспроизведения музыки ради винила и проигрывателя, последовательно и по мере возможностей переводит разные виды цифрового потребления на аналоговые (Thorén et al., 2018).

В фокус-группах мы чаще сталкивались с более мягкой формой неприятия цифровых коммуникаций продвинутыми пользователями цифровых устройств. Оно характерно для распространенного типа профессионалов, которые вынуждены проводить в цифровой среде непропорционально большую долю времени, которая приходится на работу (от 70 до 90% времени в Сети)<sup>9</sup>. Возможно, респонденты были склонны к преувеличениям. Но даже в таком случае преувеличения свидетельствуют о фрустрирующем опыте вынужденного использования цифровых устройств: «Если с телефоном что-то произойдет, меня эта ситуация устроит» (В., 31–45).

---

9. Названные нашими собеседниками параметры противоречат существующим количественным измерениям. По данным ВЦИОМ (опрос проводился практически одновременно с нашим — 21 сентября 2021 года), доля пользователей, общающихся в Telegram по работе, составляет 34%, в Viber — 38%, в WhatsApp — 46%. См.: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/mediapotrebienie-i-aktivnost-v-internete> (дата проверки доступа: 07.02.2022). Расхождение вполне объяснимо, поскольку акцент на преобладании доли рабочих коммуникаций делало, как правило, большинство участников фокус-групп среднего и молодого возраста, а у ВЦИОМа опрос проводился среди всех категорий активных пользователей.

Когда шла речь о том, как структурируется коммуникация в цифровой среде во времени, респонденты чаще всего отклоняли различие между работой и досугом и вводили собственное — между работой и семьей (близкими, друзьями). Тем самым, на наш взгляд, подчеркивалось, насколько важна для них граница между приватной и профессиональной сферами. Однако преобладание рабочих коммуникаций в цифровой активности указывает также на то, что цифровой универсум структурируется в основном профессиональными и коммерческими коммуникациями. При этом доля профессионального общения представляла собой ту сферу, которая, по словам участников фокус-групп, в наименьшей степени поддавалась контролю и упорядочиванию с их стороны, поскольку была детерминирована внешним дисциплинирующим источником: *«По работе должна связываться. Отказаться невозможно, но к минимуму свести хотелось бы. Иногда есть желание отключиться от всего. Есть такое желание очень часто»* (В., 31–45). Вполне возможно, что подобная установка, преобладающая среди профессионалов, интенсивно использующих цифровые устройства, в перспективе обретет идеологические формы саморегуляции, характерные для описанного выше типажа хипстера. Во всяком случае, мы полагаем, что формы и поведенческие типы цифрового эскапизма становятся разнообразными и распространенными.

*Территориальные и возрастные отличия.* Вопреки ожиданиям как возрастная, так и территориальная категоризация респондентов показали незначительные отличия. Все группы демонстрировали примерно одинаковый уровень навыков использования цифровых устройств и приложений. В одном только городе Сатке в группе старшего возраста участники фокус-группы обнаружили лучшие способности к ориентации в цифровой среде, чем участники группы молодого возраста. Во-первых, репертуар используемых приложений оказался более разнообразным — молодые не всегда имеют банковские карты или онлайн-счет, не обременены необходимостью осуществлять регулярные онлайн-платежи, редко используют финансовые приложения. Для обеих возрастных групп цифровая среда в одинаковой мере является местом культурного потребления, однако у молодых оно чаще всего ограничено музыкой, а старшее поколение проявляет больший интерес к литературе и живописи, и даже к онлайн-лекциям философского кружка<sup>10</sup>. Во-вторых, молодежь в Сатке была склонна к более пассивному присутствию в социальных сетях, чем представители старшего возраста, некоторые проявляли интерес к группам, созданным вокруг хобби или предлагавшим услуги по самообразованию (например, по совершенствованию кулинарного искусства). Старшие также чаще использовали социальные сети для получения небольших заработков, предлагая на коммерческой основе товары и услуги по извозу, в сфере красоты и эстетики и т. п. В-третьих, поведение в цифровой среде старшего поколения оказалось более осмотрительным с точки зрения безопасности — они лучше понимали угрозы возможных манипуляций и мошеннических схем. К ожидаемым особенностям

10. В Сатке, благодаря усилиям некоторых авторитетных в городе фигур, интерес к философии и шахматам является одним из проявлений местного своеобразия.

групп старшего поколения можно отнести большее внимание к медицинской тематике и здоровому образу жизни, а также склонность к такому же интенсивному использованию ресурсов Интернета в развлекательных целях, как у молодежи.

Петрозаводская фокус-группа старшей возрастной категории также продемонстрировала некоторую исключительность. Главным устройством цифровой коммуникации был не смартфон, а компьютер, поэтому электронная почта чаще называлась в качестве предпочтительного формата коммуникации, в отличие от мессенджеров. С наибольшей вероятностью эта исключительность объясняется тем, что по стечению обстоятельств участниками данной фокус-группы оказались преподаватели местных вузов, работающие с форматами длинных текстов и включенные в коммуникацию определенного профессионального профиля. Использование же смартфона предполагало в основном контакты, имевшие приватный характер, — с близкими и друзьями.

Ну и последнее отличие, выделившее пользователей столицы, состоит в том, что среди мессенджеров участники фокус-групп были склонны чаще называть мессенджер Телеграм, тогда как в других городах страны в Телеграм массы пользователей только начинают перетекать, оставаясь приверженцами других мессенджеров — WhatsApp, Viber или «ВКонтакте». Судя по репликам собеседников, их предпочтения складываются в зависимости от того, какие каналы коммуникации или мессенджеры использует большинство их контактов: *«Почему-то разным людям более привлекателен один мессенджер, другим другой и как-то приходится иметь все на своем устройстве»* (П., 18–30).

Как только критическое большинство контактов отдельного пользователя отдает предпочтение новому мессенджеру, порой вопреки своему желанию, он вынужден осваивать новый формат и добавлять его в свою цифровую коммуникацию. Таким образом, использование мессенджеров или иных форм коммуникации определяется как географической, так и темпоральной зависимостью. Последовательное использование разных способов коммуникации для некоторых пользователей маркирует определенное поколение или исторический период: *«Мы — поколение “ВКонтакте”»* (П., 31–45).

О глубинном воздействии цифровых технологий на повседневность пользователей свидетельствует появление нарративов о влиянии смены технологий и режимов коммуникаций на эмоциональное самочувствие и близкие социальные связи: *«Раньше так кайф был — вот родня собирается, и вся идет на почту ждать, допустим, с Херсоном или с Магаданом связи. И вот там праздник — поговорили, живой голос услышали. Сейчас как-то вот: ...Привет — привет, всё»* (С., 46–65).

### **Якорь аналогового мира**

В исследовании мы стремились отразить образ мысли и действия пользователя, который, будучи осведомленным о специфике того или иного устройства или

программы, осваивает сегменты цифрового пространства, формирует, модулирует и обживает его как среду, делая ее максимально комфортной для реализации коммуникативных возможностей. Поэтому классификация цифровых устройств, программного обеспечения, мессенджеров или социальных сетей, хотя их формы оказывают определенное влияние на пользовательские практики, оказалась не релевантной. Включая смартфон, пользователь не просто открывает определенный мессенджер или набирает номер телефона, он погружается в цифровую среду, в которой у него есть много развилок и возможных траекторий. Он может отклониться от первоначального намерения, потому что его отвлек другой сигнал — сообщение, реклама или соблазн пролистать ленту в соцсетях. Он погружается в отчасти организованную им самим, отчасти созданную другими специфическую коммуникационную среду, внутри которой перемещение от одного приложения к другому, от музыкального фрагмента к чтению или письму, совершается автоматически и интуитивно.

Именно образом мыслей и действиями пользователя было продиктовано наше решение о возвращении незаслуженно забытого концепта *эстетически заряженной среды* Гордона Паска в оборот. Мы полагаем, что средовая оптика релевантна, поскольку отражает контингентность коммуникационных процессов в цифровом универсуме, их индивидуализированный и эмоциональный модус. Поэтому нам кажется вполне обоснованным возвращение в анализ цифровых коммуникаций человеческой перспективы, всего комплекса психосоматической моторики, эмоционально-аффективных состояний и процессов субъективации, максимально сохранив достижения постгуманистического подхода.

Тогда перед нами открывается более комплексная перспектива на интеграцию цифровых коммуникаций в социальные отношения. Нам не нужно будет располагать социальное только на стороне аналогового мира, что освобождает нас от дискуссий о разложении социальных форм под влиянием обновления технологий или о замещении прежних социальных форм цифровыми коммуникациями. Мы сможем разглядеть возникновение новых форм социальности в виде факультативных сообществ, клеем которых являются чувственно-эмоциональные связи. Факультативные сообщества не замещают и не отрицают другие формы социальности, но возникают наряду с ними. В то же время мимо нашего внимания не ускользнут, например, те «тяжелые якоря», которые связывают каждого пользователя с аналоговым миром, — семейные, дружеские, профессиональные связи, для которых они подбирают каналы коммуникаций в зависимости от допустимости степени искажения передачи сообщений. В аналоговых связях мы увидим аутентичные источники социальных смыслов, которые структурируются и упорядочиваются цифровыми коммуникациями. У нас больше не будет нужды смотреть на аналоговое как на источник подлинной реальности или же смысла социального в противоположность нереальности и фейковой природе виртуального. Мы можем освободиться от страха перед картинами порабощения человека страшным чудовищем техники, потому что начнем понимать, что среда органи-

зована иначе, что у человека готовы ответы на экспансию цифровых соблазнов, которые проявляются в новых формах регуляции собственной чувственности и в новых формах самоконтроля.

«Нулевая активность» продвинутых пользователей, этика отсутствия, «забота о своих данных», цифровой эскапизм и формы новой дисциплины и самоконтроля в цифровых коммуникациях являются неизбежными реакциями на принудительность цифровых режимов и подозрительную манипуляцию с помощью принципа удовольствия. Один из наиболее ярких проявлений самодисциплины и самоконтроля мы находим в том распространенном способе взаимодействия с социальными сетями, цифровыми каналами и источниками информации, когда участники фокус-групп переключают их так же, как переключают телевизионные каналы, — в режиме так называемого *зэппинга*, ограничиваясь активным наблюдением, регулируя и существенным образом ограничивая собственную вовлеченность. При этом они продолжают извлекать рационализованное удовольствие в интерактивной коммуникации.

Каждый пользователь на свой манер обживает цифровую инфраструктуру. Он приспособливает ее под свои ожидания, потребности, интересы и вкусы. Создаваемым экосистемам и метавселенным он противопоставляет организованную им самим и обживаемую эстетически заряженную среду, с контролем которой он справляется, зачастую игнорируя навязанные соцсетями паттерны навигации — от профилирования пользователей до грамматизации чувственных удовольствий. Некоторые участники фокус-групп, признававшие зависимость от определенных форм цифрового потребления, накладывают на себя аскетические ограничения, выключая на длительный период смартфон и другие цифровые устройства. В будущем можно ожидать появления большего разнообразия форм самоконтроля, спровоцированного всепроникающим характером цифровизации. В цифровом мире мы наблюдаем ту же борьбу за контроль, с которой сталкиваемся в аналоговом мире. Жесткие игры контроля в цифровой среде осуществляются в запутанных цепочках обратной связи между человеческим и не-человеческим. Это еще одна причина называть цифровые среды эстетически заряженными.

## Литература

- Делез Ж. (1998). Фуко. М.: Издательство гуманитарной литературы.
- Дюркгейм Э. (1996). О разделении общественного труда. М.: Канон.
- Мартин Дж. (1986). Телематическое общество. Вызов ближайшего будущего // Новая технократическая волна на Западе / П. Гуревич (ред.). М.: Прогресс.
- Латур Б. (2013). Сети, общества, сферы: Размышления одного из создателей акторно-сетевой теории // Социальные сети и виртуальные сетевые сообщества / Под ред. Л. Н. Верченнова, Д. В. Ефременко, В. И. Тищенко. М.: РАН, ИНИОН. С. 70-76.



- Каллон М.* (2015). Некоторые элементы социологии перевода: одомашнивание морских гребешков и рыбаков залива Сен-Бриё // *Социология власти*. Т. 27. № 1. С. 196-231.
- Колозариди П.* (2021). Из каких цифр состоят цифровые навыки россиян? Разговор о статистике с Валентиной Поляковой и Константином Фурсовым // *Неприкосновенный запас*. № 6 (140). С. 62-72.
- Луман Н.* (1994). Понятие общества // *Проблемы теоретической социологии*. ИНИОН: СПб. С. 25-42.
- Луман Н.* (2005). *Медиакоммуникации*. М.: Логос.
- Тённис Ф.* (2002). *Общность и общество: Основные понятия чистой социологии*. М.: Фонд Университет: СПб.: Владимир Даль.
- Филиппов А. Ф.* (2011). Мобильность и солидарность. Статья первая // *Социологическое обозрение*. Т. 10. № 3. С. 4-20.
- Black A.* (1990). Editor's Introduction // *Gierke O. F. Community in Historical Perspective*. searchable. NY: Cambridge University Press. P. XIV-XXXI.
- Bucholtz M., Hall K.* (2005). Identity and interaction: A sociocultural linguistic approach // *Discourse Studies*. Vol. 7(4-5). P. 585-614.
- Dijck v. J., Poell T., Waal d. W.* (2018). *The Platform Society: Public Values in a Connective World*. NY: Oxford University Press.
- Galloway A.* (2012). *The Interface Effect*. Cambridge: Polity Press.
- Galloway A.* (2022). Golden Age of Analog // *Critical Inquiry*. Vol. 48. № 2. P. 211-232.
- Goodwin I.* (2004). Book Review // *Westminster Papers in Communication and Culture*. London: Westminster University. Vol. 1 (1). P. 103-109.
- Hillery G. A.* (1955). Definitions of Community: Areas of Agreement // *Rural Sociology*. Vol. 20. P. 111-123.
- Latour B.* (2011). Network, Societies, Spheres: Reflections of an Actor-Network Theorist // *International Journal of Communication*. Vol. 5. P. 796-810.
- Morr C.E., Maret P.* (eds.) (2011). *Virtual Community Building and the Information Society: Current and Future Directions*. Hershey: Information Science Pub.
- Pask G.* (1969). The Architectural Relevance of Cybernetics // *Computational Design Thinking*. Vol. 39. № 9. P. 70-72.
- Pask G.* (1971). A Comment, a Case History and a Plan // *Cybernetics, Art, and Ideas* / J. Reichardt (ed.). Greenwich, CT: New York Graphics Society. P.76-99.
- Pask G.* (1977). Minds and Media in Education and Entertainment: Some Theoretical Comments Illustrated by the Design and Operation of a System for Exteriorizing and Manipulating Individual Theses // *Proceedings of the Third European Meeting on Cybernetics and Systems Research* / R. Trappl (ed.). Amsterdam: North-Holland. P. 38-50.
- Rheingold H.* (1993). *The virtual community: Homesteading on the electronic frontier*. Massachusetts: Addison-Wesley.
- Rheingold H.* (2000). *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier* (2nd Edition). Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

- Scherer J.* (1972). *Contemporary Community-Sociological Illusion or Reality?* London: Tavistock Publications.
- Stacey M.* (1969). *The Myth of Community Studies* // *British Journal of Sociology*. Vol. 20. P.134-147.
- Thorén C., Edenius M., Lundström J.E., Kitzmann A.* (2018). *The hipster's dilemma: What is analogue or digital in the post-digital society?* // *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*. Vol. 25. № 2. P. 324–339.
- Turkle S.* (2005). *The Second Self: Computers and the Human Spirit*. (Twentieth Anniversary Edition). Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Utz C.* (2009). «Egoboo» vs. altruism: The role of reputation in online consumer communities// *New media society*. Vol. 11. № 3. P. 357–374.
- Wenger E.* (1998). *Communities of practice: Learning as a social system* // *Systems thinker*. Vol. 9. № 5. P. 1–8.
- Zappavigna M.* (2011). *Ambient affiliation: A linguistic perspective on Twitter* // *New Media Society*. Vol. 13. P. 788–806.

## Facultative Groups, Invisible Individuals: The Transformation of Social Relations in the New Technological Reality

*Rouslan Khestanov*

Doctor of Philosophy (PhD), Professor, School of Cultural Studies, Faculty of Humanities, National Research University Higher School of Economics

Address: 20 Myasnitskaya Street, Moscow, Russian Federation 101000

E-mail: khestanov@hse.ru

*Alexander Suvalko*

Lecturer, School of Cultural Studies, Faculty of Humanities, National Research University Higher School of Economics Address: 20 Myasnitskaya Street, Moscow, Russian Federation 101000

E-mail: asuvalko@hse.r

The article aims to propose an alternative approach to the analysis of the social effects of digitalization. It was, by and large, intended to solve two problems; first, to assess the epistemological potential and limitations of existing theories and approaches, and second, it was to do what Luhmann, following Spencer Brown, called re-entry, to discover the blind spots of these theories, those differences that lead to the unrecognizable, the background, and the reduced, and then to try to re-enter the main theoretical concepts. Re-entry is easiest to accomplish with the new empirical material offered in this article. The study include the following results: 1) proposing a reactualization of Gordon Pask's concept of "aesthetically charged environments" as a powerful analytical tool for social and digital communications; 2) an empirical and theoretical justification for the irrelevance of using the concept of "communities" in the context of digital practices research and replacing it with the concept of "facultative groups"; and 3) the fixation and description, on the basis of field research, of new forms of digital behavior that are inevitable reactions to the coercive or manipulative nature of digital regimes, which are expressed in the zero activity of advanced users, in the emerging digital ethic of absence, and in the development of new forms of self-discipline.

*Keywords:* aesthetically charged environment, facultative groups, invisible individuals, the ethics of absence, smartphone

## References

- Black A. (1990) Editor's Introduction. *Community in Historical Perspective*.searchable [ed. Gierke O.F.], NY: Cambridge University Press, pp. XIV–XXXI.
- Bucholtz M., Hall K. (2005) Identity and interaction: A sociocultural linguistic approach. *Discourse Studies*, vol. 7, no 4–5, pp. 585–614.
- Delez Zh. (1998) *Fuko* [Foucault], Moscow: Izdatel'stvo gumanitarnoj literatury.
- Dijk v. J., Poell T., Waal d. W. (2018) *The Platform Society: Public Values in a Connective World*, NY: Oxford University Press.
- Durkheim E. (1996) *O razdelenii obshhestvennogo truda* [The Division of Labour in Society], Moscow: Kanon.
- Filippov A. F. (2011) Mobil'nost' i solidarnost'. Stat'ja pervaja [Mobility and solidarity. Article one]. *Russian Sociological Review*, vol. 10, no 3, pp. 4–20.
- Galloway A. (2012) *The Interface Effect*, Cambridge: Polity Press.
- Galloway A. (2022) Golden Age of Analog. *Critical Inquiry*, vol. 48, no 2, pp.211–232.
- Goodwin I. (2004) Book Review. *Westminster Papers in Communication and Culture*, London: Westminster University, vol. 1 (1), pp. 103–109.
- Hillery G. A. (1955) Definitions of Community: Areas of Agreement. *Rural Sociology*, vol. 20, pp. 111–123.
- Kallon M. (2015) Nekotorye jelementy sociologii perevoda: odomashnivanje morskih grebeshkov i rybakov zaliva Sen-Brijo [Some elements of a sociology of translation: domestication of the scallops and the fishermen of St. Briec Bay]. *Sociologija vlasti* [Sociology of power], vol. 27, no 1, pp. 196–231.
- Kolozaridi P. (2021) Iz kakih cifr sostojat cifrovye navyki rossijan? Razgovor o statistike s Valentinou Poljakovoi i Konstantinom Fursovym [What are the numbers that make up the digital skills of Russians? Talking about statistics with Valentina Polyakova and Konstantin Fursov]. *Neprikosnovennyj zapas* [Contingency Reserve], no 6 (140), pp. 62–72.
- Latour B. (2011) Network, Societies, Spheres: Reflections of an Actor-Network Theorist. *International Journal of Communication*, vol. 5, pp. 796–810.
- Latur B. (2013) Seti, obshhestva, sfery: Razmyshlenija odnogo iz sozdatelej aktorno-setevoj teorii [Networks, Societies, Spheres: Reflections of an Actor-network]. *Social'nye seti i virtual'nye setevye soobshhestva* [Social networks and virtual networking communities] (ed. L. N. Verchenov, D. V. Efremenko, V. I. Tishhenko), Moscow: RAN, INION, pp. 70–76.
- Luman N. (1994) Ponjatie obshhestva [Theory of Society]. *Problemy teoreticheskij sociologii* [Problems of Theoretical Sociology], Saint-Petersburg: INION, pp. 25–42.
- Luman N. (2005) *Media komunikacii* [The Reality of the Mass Media], Moscow: Izdatel'stvo «Logos».
- Martin Dzh. (1986) Telematicheskoe obshhestvo. Vyzov blizhajshego budushhego [The Telematic Society. The Challenge of the Near Future]. *Novaja tehnokraticeskaja volna na Zapade* [New technocratic wave in the West] (ed. P. S. Gurevich), Moscow: Progress.
- Morr C. E., Maret P. (eds.) (2011) *Virtual Community Building and the Information Society: Current and Future Directions*, Hershey: Information Science Pub.
- Pask G. (1969) The Architectural Relevance of Cybernetics. *Computational Design Thinking*, vol. 39, no 9, pp. 70–72.
- Pask G. (1971) A Comment, a Case History and a Plan. *Cybernetics, Art, and Ideas* (ed. J. Reichardt), Greenwich, CT: New York Graphics Society, pp. 76–99.
- Pask G. (1977) Minds and Media in Education and Entertainment: Some Theoretical Comments Illustrated by the Design and Operation of a System for Exteriorizing and Manipulating Individual Theses. *Proceedings of the Third European Meeting on Cybernetics and Systems Research* (ed. R. Trappl), Amsterdam: North- Holland, pp. 38–50.
- Rheingold H. (1993) *The virtual community: Homesteading on the electronic frontier*. Reading, Massachusetts: Addison-Wesley.
- Rheingold H. (2000) *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier* (2nd Edition), Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

- Scherer J. (1972) *Contemporary Community-Sociological Illusion or Reality?* London: Tavistock Publications.
- Stacey M. (1969) The Myth of Community Studies. *British Journal of Sociology*, vol. 20, pp. 134–147.
- Thorén C., Edenius M., Lundström J. E., Kitzmann A. (2018) The hipster's dilemma: What is analogue or digital in the post-digital society? *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, vol. 25, no 2, pp. 324–339.
- Toennis F. (2002) *Obshhnost' i obshhestvo: Osnovnye ponjatija chistoj sociologii* [Community and Society: Basic Concepts of Pure Sociology], Moscow: Fond Universitet, Saint-Petersburg: Vladimir Dal'.
- Turkle S. (2005) *The Second Self: Computers and the Human Spirit*. (Twentieth Anniversary Edition), Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Utz C. (2009) «Egoboo» vs. altruism: The role of reputation in online consumer communities. *New media society*, vol. 11, no 3, pp. 357–374.
- Wenger E. (1998) Communities of practice: Learning as a social system. *Systems thinker*, vol. 9, no 5, pp. 1–8.
- Zappavigna M. (2011) Ambient affiliation: A linguistic perspective on Twitter. *New Media Society*, vol. 13, pp. 788–806.