



## ФОРМИРОВАНИЕ СОЦИАЛЬНО-ГРУППОВЫХ ОБЩНОСТЕЙ В ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ

Д. С. Петросян\*  
ORCID: 0009-0008-1880-7394

\* Северо-Кавказский федеральный  
университет,  
Ставрополь, Россия

**Цель исследования** – на основе анализа научных теорий в областях коммуникации, исследования медиа, общества будущего, группообразования и Интернета как фундамента цифровой среды предложить первичное определение понятия «социально-групповые общности».

**Методологическая база исследования.** При составлении методологической базы исследования автор применяет междисциплинарный подход в системном анализе научной литературы с целью повышения качества эмпирических исследований социально-групповых общностей.

**Результаты исследования.** ВВыработке определения социально-групповых общностей на основе междисциплинарного подхода к анализу научной литературы позволит социологам более комплексно анализировать формирование социальных связей в условиях цифровой среды.

**Перспективы исследования** направлены на совершенствование содержания понятия «социально-групповые общности» посредством проведения эмпирических исследований их образования в условиях цифрового общества.

## DEVELOPMENT OF SOCIO- GROUP COMMUNITIES IN DIGITAL ENVIRONMENT

David S. Petrosyan\*

\* North-Caucasus Federal University,  
Stavropol, Russia

**Objective of the study:** to propose test definition for the term “socio-group communities”, relying on the analysis of scientific theories in the fields of communication, media studies, future society, development of groups and the Internet as the basis of digital environment.

**The methodological basis of the study.** The author uses interdisciplinary approach in the systematic analysis of scientific literature while developing methodological basis of the research in order to increase the quality of empirical research dedicated to socio-group communities.

**The results of the study.** The development of the definition for the term “socio-group communities” in the framework of the interdisciplinary approach for the analysis of scientific literature allows sociologists to conduct a more complex analysis of the creation of social connections in the digital environment.

**Prospects of the study** are dedicated towards the further development of the term of “socio-group communities” and their creation in digital environment by using the results of empirical research.

**Ключевые слова:** цифровая среда, непространства, цифровизация, сети, симулякры, социальные связи

**Keywords:** digital environment, non-places, digitalization, networks, simulacra, social connections

## Введение

«Социально-групповые общности» – термин, используемый преимущественно в отечественной социологии, но не имеющий характерного определения, позволяющего его связать со структурой науки. Это вызвано множеством факторов: от глобальных социальных преобразований, которые меняют обыденную реальность и приводят к появлению новых феноменов, нуждающихся в анализе, до объективных языковых различий между отечественными и зарубежными социологическими теориями. Языковые различия, на наш взгляд, являются именно ключевыми факторами, которые приводят к тому, что выработка определенных терминов может быть возможна только в рамках определенного языка. Так, в англоязычных исследованиях во многом из-за особенностей английского языка в целом больше применяется практика использования емких и универсальных понятий. Так, относительно близким по контексту к предлагаемой в данной статье концепции определения понятия «социально-групповые общности» является термин «community» или «сообщество». В широком смысле сообщества выступают как формы объединения людей на основе их интересов, но здесь прослеживается проблема универсальности терминов для отечественной социологии. Общество – комплексная и постоянно изменяющаяся структура, и несмотря на то, что принцип универсальности не может быть из него исключен, в процессе анализа форм объединения людей применять его, на наш взгляд, не совсем корректно. При обращении к анализу социальных структур нам важна характеристика устойчивости и те признаки, которые на нее влияют. Как сообщество, так и социальная группа могут предполагать объединение людей по интересам. Но если социальной группой движет общая четкая цель, сообщество может ею вовсе не обладать и иметь совершенно иной характер социальных связей.

Но где в системе форм объединения людей находится термин «социально-групповые общности»? Здесь мы вновь можем вернуться к особенностям языковых различий. Так, научная работа Ф. Тённиса «Gemeinschaft and Gesellschaft», которая в дальнейшем будет проанализирована в данной работе, на русский язык переведена как «Общность и общество», а на английский как «Community and society». Русскоязычный перевод прибегает к использованию более специфического понятия, тем самым подчеркивая особенность изначальных терминов, используемых ученым. В одной языковой системе произведен вклад в универсальность термина «сообщество», в другой делается акцент на особенность именно в различиях структурных объединений. Проблема универсальности здесь заключается как раз в устойчивости соци-

альных связей, характерных для того или иного объединения людей. В современности сообщество может пониматься как паблик в социальной сети, где взаимодействуют совершенно незнакомые друг другу пользователи. С другой стороны, работа Тённиса говорила о «*Gemeinschaft*» как о небольшой форме объединения людей с тесными социальными связями. Целесообразно ли тогда действительно использовать универсальный термин, если для развития как общества, так и науки необходимы не только глобальные, но и специализированные исследования? На наш взгляд, лучше придерживаться попытки вывести характерное для специфики исследований понятие, которым можно оперировать для более глубокого анализа социальных изменений и процессов. Поэтому данная статья и предлагает попытку дать определение понятию «социально-групповые общности» в специфике ее соотношения с цифровой средой. Опора на цифровизацию связана не только с тем, что рассуждение о данном феномене можно считать актуальной повесткой, но и с особенностями природы цифровой среды как коммуникативного пространства. Далее мы подробно разберем, что конкретно мы подразумеваем в данном тезисе.

### **Предпосылки формирования цифровой среды как коммуникативного пространства социально-групповых общностей**

Появление и развитие компьютерных и информационных технологий выступает сигналом о надвигающемся вступлении общества на новый этап его исторического развития. Во-первых, новые технологии открывают для человечества больше возможностей по взаимодействию и преображению самого фундамента социальной реальности. Осуществляется это посредством постепенного объективного отказа от капиталистического рационализма, поскольку данной системой оценивания более нерелевантно воспринимать изменяющийся социум. Также влияние компьютерных и информационных технологий создает основание для избавления от классовой системы и ее иерархичности, тем самым бросая вызов проблеме социального неравенства. Ё. Масуда и вовсе в работе «Информационное общество как постиндустриальное общество» утверждает, что на последнем этапе развития компьютеризации вовлеченность каждого человека, погруженного в новую среду с помощью компьютерных технологий, будет влиять на принятие крупных управлеченческих решений. Постепенно это приведет к возникновению «функциональной системы», сменяющей классовую (Masuda, 1981. Р. 36–38). В дальнейшем эти идеи действительно получают продолжение в исследованиях Интернета и цифрового общества, однако в данном контексте мы пока должны разобраться, каким образом компьютерные и информационные технологии трансформируют социальную реальность, формируя, на первый взгляд, противоречивую «массовую индивидуальность». Это отсылает нас к тому, как работает процесс распространения информации в условиях формирования новой социальной реальности.

Так, формируются коммуникативные системы, имеющие гибкие сетевые структуры, которые позволяют реконструировать реальность посредством влияния на человеческое сознание. Строится это посредством того, что новые агенты влияния на формирование общественного мнения (СМИ) осуществляют практику воздействия посредством опоры на обострение новых условий для существования социального неравенства и его способов преодоления. Происходит активное навязывание образа новой реальности. Именно так формируются культ и идеология потребления. Н. Луман анализирует воздействие массмедиа на конструирование реальности в работе «Реальность массмедиа» и выдвигает тезис об изменении объективного смысла ограничений достижимого. Поскольку все вещи приобретают потребительскую стоимость, ограничения становятся символом выражения недостатка покупательной способности. Тем самым массмедиа конструируют образ реальности с помощью регулярного навязывания акторам социальных процессов необходимости удовлетворения собственных потребностей. Конечной целью работы массмедиа в этом контексте является достижение представления в сознании человека об исключительности своей индивидуальности (Луман, 2005. С. 127–128). Реклама, медиа, кино, телевидение – одни из немногих средств, которые преподносят образ этой новой реальности. С помощью новых технологий массмедиа удается внушать зрителям идею о переживаемом ими опыте в восприятии новой социальной реальности как своего собственного. Причем осуществляется это на массовом уровне и по итогу приводит к смешению «фiktивной и реальной реальности» (Луман, 2005. С. 128), как отмечает Луман. Подтверждают это и тезисы в работе «Понимание медиа» М. Маклюэна. Ученый выдвигает тезис о доминировании использования информации на основе сравнительного анализа войны в разные эпохи истории человечества. Новые средства массовой коммуникации, которые формируют систему СМИ, являются, как отмечает Маклюэн, своеобразным воплощением взаимосвязей из центральной нервной системы человека. Особенную роль в «культивировании» воздействия на стимуляцию человеческой тревоги ученый отводит технологии радио, которое в ответ на развитие письменности в попытке достижения индивидуальности возрождает «родовые паутины глубокого племенного вовлечения» (Маклюэн, 2003. С. 344). Помимо того, как радио воздействует на ЦНС, выступая ее продолжением, подавая актуальную информацию как можно быстрее, в аппарат манипуляции вклинивается опора на развлечения. Так, власть воздействовать на человеческое сознание переходит от государства и его институтов управления к соответствующим корпорациям. Коммерциализация развлечений такими корпорациями через их использование как «нейтральных источников» информации ведет как раз к формированию образа переживания индивидуального опыта. Преследуя желание удовлетворить потребность, а точнее подчиняясь ей, человеческое

сознание отдает предпочтение тем средствам массовой информации, которые предлагают наиболее «нейтральный» взгляд на окружающую действительность. По итогу это приводит к созданию «мира всеобщего человеческого участия во всех человеческих событиях, частных и коллективных» (Маклюэн, 2003. С. 346). Подобная массовизация трансляции новых «векторов развития общества» в массмедиа выливается и в утрату истинного смысла индивидуальности в пользу возрождения коллективности под лозунгом стремления к неолиберализму, как отмечал И. Валлерстайн в работе «Конец знакомого мира». Влияние Великой французской революции на общество дало сильный скачок для его дальнейшего развития, но и этап модернити в один момент столкнулся со своим закатом, нужна была новая революция. В качестве помех для ее возникновения Валлерстайн называл как раз существование революционных движений, которые, несмотря на их способствование к проведению реформ, не могли повлиять на изменение социальной системы. Поэтому с 1968 года начинается новая революция в виде антисистемной борьбы народных масс с отказом от следования идеям антисистемных движений, результатом которой, с одной стороны, становится разочарование в государстве и его попытке предложить идею спасения через социальные реформы. С другой, осознание народами природы новых социальных изменений, созданных посредством взаимодействия разнообразных сфер жизни общества, привели к преодолению зависимости от инстинкта следовать «идеологической обработке». Как раз это можно считать началом полноценного возрождения понятия индивидуальности, поскольку теперь человеческим сознанием движет стремление к свободе в ответ на навязываемый и программируемый образ реальности, который не соответствует реальному состоянию новой действительности. Поэтому формируются предпосылки для человеческой усталости от такого образа реальности через различного рода реакции. Одной из них является описываемая Валлерстайном свобода от фундаментальной рациональности капиталистического строя. Классовая система, отношения, строящиеся на достижении выгоды, все характеристики структуры капиталистического строя теряют свою актуальность в новой реальности. Можно ли говорить о полноценном конце капитализма, остается предметом для дискуссий, однако точно ясно, что доминировать идеология модернити больше не способна. Нужна глобальная перезагрузка социума, поэтому отказ от рациональности капиталистического строя с ее дальнейшим перерождением при опоре на категории новой реальности – это будущий вектор развития социологической науки, который, как считает Валлерстайн, необходимо поддерживать. Он поэтому предлагает пересмотр рациональности через осознание соотношения политики и морали, при этом перед интеллигенцией (в данном контексте имеются в виду социологи) стоит задача глубинного анализа истории, на основании которого можно выводить альтернативные решения для возникающих

социальных проблем (Валлерстайн, 2004. С. 210). Однако следует отметить, что особенность новой социальной реальности предполагает вовлеченность в коммуникативные процессы всех людей, независимо от их различий, а также и не всегда учитывая их желание быть вовлеченными.

Для подтверждения данного тезиса обратимся к другим исследовательским концепциям, начиная с «перспективы постмодерна» Ж. Лиотара. В своей работе «Состояние постмодерна» ученый уделяет особое внимание в процессе конструирования новой реальности языковым играм. В новом обществе происходит глобальное переустройство его структурных компонентов путем создания задачи по освоению умения управлять информацией. Социальное неравенство все еще существует, поскольку полноценной альтернативной модели классовой системы выработать в новом обществе пока невозможно. Однако правящий класс формируется из экспертов различных сфер человеческой деятельности, а не из сугубо политической элиты. Так называемые «полюса притяжения», созданные традиционным государством, более не являются столь же привлекательными, что и раньше, и это приводит к обострению ощущения «самости». Причем это не означает, что формируются предпосылки для отчужденности. Напротив, новая коммуникативная система общества вовлекает в свои процессы всех ее потенциальных участников, даже тех, кто в возможности управления контекстом сообщений может быть ограничен. Системе необходимо перемещение акторов коммуникативных процессов для недопущения повышения уровня энтропии по объективной причине, в противном случае ее структура постепенно разрушится. При этом коммуникативные процессы рассматриваются не только в контексте обмена информации или традиционных диалогов, а с позиции построения и включения акторов в социальные связи после каждого их взаимодействия. Это не гарантирует, что теперь все социальные связи сводятся к языковым играм, но они есть тот необходимый минимум для существования нового общества. При этом регулирование языковых игр осуществляется посредством воздействия на коммуникационные сети соответствующих институций, представляющих тот или иной дискурс. По итогу перспектива постмодерна предлагает некую «атомизацию социальности в гибких сетях языков игр» (Лиотар, 1998. С. 48). Здесь подразумевается то, что посредством стимулирования ощущения самости под влиянием языковых игр социальные группы постепенно переходят в менее осязаемые образования, которые скапливаются в пространстве подобно частицам в броуновском движении. Получается, что мобильность акторов по сетям может иметь беспорядочный характер, что влияет на структуру новых социальных связей и ведет к возникновению новых форм объединения людей.

Возвращаясь к коммуникативным сетям, стоит задать вопрос, чем же конкретно является коммуникация, если она выходит за пределы собствен-

ной репрезентации актов в форме информационного и речевого обмена? Здесь важно обратить внимание на тезисы П. Бурдье в работе «Социология социального пространства». Коммуникативная система становится нагруженной символами и таким образом становится механизмом для символической борьбы за установление «единой» концепции социальной реальности (Бурдье, 2007. С. 95). Особенность влияния символических систем на конструирование реальности Бурдье замечает в возможности различными силами применять символическую власть и устанавливать веру в легитимность транслируемых по сетям слов. Через активную мобилизацию акторов коммуникативных процессов к их погружению в пространство символической прецессии и формируются новые основания для преодоления социального неравенства, но в форме символической борьбы за удовлетворение собственной «самости». Постепенно такая неопределенность формирует основания для развития состояния симуляции всей окружающей действительности, в которой символический обмен ведет к разрушению социальных отношений. Но каким образом символы приобретают такую силу, позволяющую им воздействовать на целостность социального благосостояния? Обратимся к работам «Симулякры и симуляция» и «Символический обмен и смерть» Ж. Бодрийяра. Влияние симуляции на общество изменяет функционирование городской структуры. Симуляция превращает город в поле для бесконечного процесса десоциализации посредством погружения акторов коммуникативных процессов в систему символического обмена. По итогу происходит рост социальной разобщенности. Разобщенность выражается в регулярных воздействиях агентов в виде СМИ, телевидения, рекламы, кино и других на самость каждого актора, что и проводит к ее дальнейшему росту. Анализируя граффити в городах как протестное движение против такой системы, Бодрийяр говорит о том, что таким образом человеческое сознание направляет принцип недетерминированности против системы и ее кода (Бодрийяр, 2000. С. 159). Таким образом, симуляция выступает против кодирования реальности в определенные категории, что в дальнейшем приводит к прецессии симуляков в обществе. Прецессия симуляков – есть процесс движения образов до стадии достижения состояния гиперреальности, то есть когда реальность становится заранее воспроизведенным пространством. Язык в таких условиях подвергается самокопированию и способствует тому, что рациональность тоже становится симулякром (Бодрийяр, 2015. С. 127). Объясняется это тем, что в процессе симуляции достигается эйфория от нее. Если во время доминирования натурализма достаточно было прибегать к сравнению показываемого с цирком или театром, тем самым распознав фиктивность, то в эпоху развития гиперреальности и симуляции такое невозможно (Бодрийяр, 2000. С. 152). Транслируемый агентами образ новой, практически недосягаемой и превосходящей все свои ранние этапы развития реальности превращает социаль-

ный мир в игру, в поиск реальности. Это и есть эйфория от симуляции. Она выступает как результат и ответная реакция на навязываемый образ новой реальности со стороны агентов, обладающих властью по распространению этого образа. Ощущение собственного достижения в поиске истинного смысла реальности приводит к манипуляции чувством наслаждения, формируя ложное представление о собственной уникальности и идентичности. При контакте это стимулирует социальную обращенность, поскольку каждый актор испытывает потенциальную попытку быть ущемленным в выражении и понимании собственного «Я».

Можно ли на основе высказанного подытожить, что в качестве предпосылок для формирования коммуникативного пространства цифровой среды мы получаем сетевое пространство символического обмена с целью достижения социальной разобщенности? Это не совсем так, поскольку результат социальной разобщенности – это лишь одна сторона новой реальности, которая существует скорее в форме риска своего обострения, нежели в виде презентации современного состояния общественных отношений. Подобные мрачные выводы о состоянии современного общества были бы применимы, если бы агентами в коммуникативных процессах выступали только СМИ и имеющие символическую власть институты. Но что, если коммуникативное пространство становится еще сложнее? В этом нам поможет разобраться концепция цифрового бытия Н. Негропонте, с которой начинается введение понятия «цифровизация» в дискурсивное поле социума. Цифровое бытие – это термин, свидетельствующий о наступлении так называемой «постинформационной эпохи», в которую СМИ и другие агенты, ранее обладавшие властью в процессе конструирования реальности, больше таковым не обладают. Их деятельность больше похожа на циркуляцию попыток адаптироваться к условиям постинформационной эпохи. Цифровое бытие, согласно Негропонте, предполагает процесс постепенного избавления от необходимости в привязке человеческой деятельности к определенному физическому месту во времени. Конечно, специфическая работа вроде сложных хирургических операций на тот же мозг все еще предполагает необходимость присутствия врача в операционной, но новые телекоммуникационные системы позволяют устанавливать связь, даже если пациент и доктор находятся в разных населенных пунктах (Negroponte, 1995. Р. 165–167). Понятие адреса тоже меняет свое значение с появлением электронной почты. Если зарегистрироваться в определенной системе, которая его предоставляет, можно получить свой собственный e-mail, через который будет проходить деятельность, будь то рассылки из социальных сетей, связь с организаторами конференций, рабочие вопросы и т. д. При этом интересно, как адрес становится симулякром в таком случае. У него нет физического воплощения, нет расположения на ландшафте, но при этом он существует в своей отдельной реальности и воспроизводит деятельностное

пространство пользователя, выполняя функцию символификации его расположения. Можно предположить, что изначальное место создания электронного адреса все же существует, если пользователь его получил, например, зарегистрировавшись в Яндекс на компьютере, установленном в собственном доме. Только электронный адрес привязан не к физическому объекту в виде устройства, на котором он создавался, а к безграничному цифровому пространству. В нем искажается и категория времени, поскольку изначальное представление о хотя бы приблизительном территориальном расположении пользователя отсутствует. Возможная дистанционная работа или установление социальной связи на межгосударственном уровне предполагают не только контакт между культурами, но и различными временными зонами. Например, если в Красноярске проводится международная научная конференция с допущением онлайн-формата выступления, то в регионах из другой временной зоны событие произойдет в разное время по отношению к физическому компоненту реальности. С другой стороны, онлайн-подключение позволяет участникам конференции выступать в один момент, независимо от разницы их территориальных локаций. Получается, что в данном случае симуляция выступает как стимул для перерождения существующих фундаментальных понятий конструирования реальности в их новой форме.

Одним из результатов перерождения является возникновение феномена непространства, анализируемого М. Оже в работе «Не-пространства». Представление о принадлежности к определенной среде из-за символификации реальности теперь основывается на том, окружают ли актора соответствующие знаки, позволяющие понять, где он находится. Концепция непространства предполагает включение индивидов в его поле на основе разделения их идентификации как «пассажиров» (Auge, 1995. P. 103). Здесь имеется в виду, что в рамках непространства люди находятся в условиях постоянно циркулирующей мобильности, не формируя окружающую среду на основе единой культурной идентичности, территориальных особенностей и т. д. Они находятся с непространством в «контрактных» отношениях. Контрактом выступает знак, который указывает на то, что они принадлежат к данной структуре в определенный момент времени, будь то билет на самолет или гаджет, с помощью которого пользователь выходит в Интернет. Здесь проявляется как раз сетевая структура такой реальности. Индивид может быть обременен повседневными заботами, но в моменте взаимодействия в непространстве с другими «пассажирами» сталкиваются лишь их образы, а не истинные идентичности. С одной стороны, появляется больше возможностей для ролевой игры, с другой, в непространстве невозможно создать идентичность или прочные отношения, а лишь их подобие. Это и есть симуляция. Условия постинформационной реальности выступают скорее как подготовительный этап перед вступлением в более глубокие и тесные социальные связи, за счет

предоставления акторам коммуникативных процессов возможности перемещаться по сетевой структуре. Общество существует на основе социальных связей и отношений, недостаточно лишь перечисления его структурных компонентов в вакууме, поэтому если коммуникативное пространство имеет сетевую структуру, то и само общество приобретает её. Ключевой технологией, которая позволяет заявить о возникновении сетевой структуры общества, становится Интернет.

С появлением Интернета в анализ повседневного социального взаимодействия акторов добавляется характеристика «подключения» к сети, анализируемая Ш. Тёркл в работе «Однокие вместе». Связь в Интернете на основе постоянного подключения к сетевой структуре коммуникаций в виртуальном пространстве открывает для пользователей больше свободы в экспериментировании с собственной идентичностью, в особенности для молодежи. «Свободное» с точки зрения симуляции, пространство виртуальной реальности позволяет пользователям без более «болезненных» для них откатов в развитии их жизни тестировать и изучать переживаемый ими опыт. Формируется «Вторая Жизнь» (Turkle, 2011. P. 153) с циркуляцией образов собственной идентичности, будь то аватар в компьютерной игре или профиль в социальной сети. У каждого пользователя, участвующего в процессах этой новой реальности, существует возможность для вступления в коммуникативные процессы без ограничений в виде четко существующих предварительных обязательств. Причем в представлении пользователей даже о своих онлайн-друзьях существует четкое понимание того, что они не появятся мгновенно в, например, тяжелой для них ситуации. И несмотря на это эмоциональная вовлеченность в цифровой среде остается высокой, как отмечает Ш. Тёркл. Объясняется это тем, что стремление к свободе и усталость от навязываемого образа реальности со стороны агентов управления информацией позволили людям воспринять цифровую среду как «место для надежды», где можно достичь чего-то нового. Безусловно, деятельность агентов, которые оказывали влияние на человеческое сознание в информационную эпоху, не исчезает автоматически, но и не доминирует над процессом конструирования реальности. Поэтому цифровая среда, ее коммуникативная составляющая и цифровое общество в целом состоят не только из контроля над симуляцией со стороны агентов и институтов, но и со стороны влияния на конструирование реальности коммуникации обычных пользователей. С другой стороны, симуляция не исчезает и по-прежнему существует риск утраты грани между реальным и виртуальным, но анализ этой проблемы лежит в изучении других категорий. Дело в том, что технология Интернета, согласно М. Кастельсу (Кастельс, 2004. С. 145–146), не является источником для создания большего количества причин и предпосылок для социальной дистанцированности вследствие утраты границ между пространствами. Интернет,

как и предыдущие технологии массовых коммуникаций, не оказывает прямого воздействия на деятельность индивидов. Ключевая их особенность – в косвенности воздействия на действительность за счет обострения ощущения самости. Тем самым проблема социальной дистанцированности и разобщенности сводится не к демонизации технологий. Они объективны и не зависят от человеческой воли, они не способны программировать наши действия, но предоставляют условия для переосмыслиния ценностей и собственной идентичности. Поэтому социальное отчуждение есть результат личного выбора каждого индивида, анализ причин которого не обоснован природой технологий и средств массовых коммуникаций. Иными словами, агентами являются непосредственно сами акторы коммуникативных процессов, обладающие возможностью применять символическую власть.

Поэтому коммуникативное пространство цифровой среды нами рассматривается в качестве непространства с сетевой структурой, в которой во взаимодействии находятся как народные массы, так элиты и агенты, способные влиять на формирование общественного мнения. Сетевая структура коммуникативного пространства обоснована сложностью социальных связей нового порядка, которые формируются посредством включенности всех акторов коммуникативных процессов в активную виртуальную среду. Причем в такой среде благодаря симуляции находится место для игровой составляющей, что позволяет превращать коммуникацию не просто в процесс речевого обмена или информационной циркуляции, но в игру символами, где невозможна выработка идентичности, но возможна ролевая игра. Благодаря этому у индивидов возникает высокая эмоциональная вовлеченность в виртуальную жизнь, поскольку такие условия создают симуляцию ощущения свободы выработки собственной идентичности на основе менее болезненного взаимодействия с коммуникативным пространством.

### **Техногенная архаичность: социально-групповые общности и их место в системе цифрового общества**

Говоря о техногенной архаичности, мы подразумеваем особенность новых компьютерных и информационных коммуникативных технологий в их воздействии на повседневность. Оно, как было отмечено выше, косвенное, осуществляется в непосредственной форме. Это дает возможность для воздействия на сознательное и бессознательное за счет создания условий для осуществления деятельности в виртуальном пространстве без ограничения требованиями к обязательствам. Почему мы говорим об архаичности? Ранее уже было упомянуто, как во времена информационной эпохиировалось «племенное вовлечение» на основе работы М. Маклюэна. Техногенная архаичность обусловлена тем, как она противостоит капиталистическому представлению о доминировании рациональности как ведущей оценки действительности. За счет погружения людей в сетевую коммуникативную структуру,

где они руководствуются не столько рациональностью, сколько понятиями веры и надежды в стремлении к свободе, техногенность, с одной стороны, предполагает, что формируются продвинутые технологии, изменяющие повседневную жизнь в обществе. С другой стороны, их воздействие на формирование сильной эмоциональной вовлеченности пользователей сети становится основанием для «перерождения» архаичных понятий. В данном случае мы говорим об особенностях социальных связей и приближаемся к анализу термина «социально-групповые общности» с опорой на цифровой дискурс.

Для начала следует обратиться к фундаментальной работе Ф. Тённиса «Общность и общество», где дается сравнительное определение двух понятий, определяющих исследовательскую проблематику. Так, понимание общности связано с объединением людей на основе единства воли всех «по-разному обусловленных индивидуумов». Их разная обусловленность связана с предварительным спектром различий, но несмотря на это человеческие воли вступают во взаимоотношения на основе родовой принадлежности к одному виду живых существ. Наиболее яркими проявлениями общностей Тённис считает отношения между матерью и детьми, между братьями и сёстрами и между супругами. Несмотря на то, что первые два примера строятся на кровном родстве, последний все же предполагает связь между за ранее незнакомыми людьми (если только мы не берём во внимание определенные культуры, где супругов предварительно выбирают на основе контакта между кланами). В контексте исследования социально-групповых общностей актуально обращение к так называемым общностям другого порядка, а именно общностям крови, места и духа. Первое связано с общей принадлежностью людей к одному виду. Второе предполагает сплочение через совместное проживание. В свою очередь общность духа является «наивысшей разновидностью», определяя ментальную взаимосвязь. На основе этого выводятся наименования родства, соседства и дружбы (Тённис, 2002. С. 25–28). В цифровом пространстве из-за симуляции и его гиперреализма пользователи находятся в самом настоящем броуновском движении. Изначально они связаны друг с другом на основе базового единства принадлежности к виду *Homo Sapiens*, поэтому этот вид связей остается невидимым. Но следующие социальные связи, предполагающие их циркулирующую мобильность входе первичных актов коммуникативного обмена, больше напоминают соседство, нежели дружбу или кровное родство как в семье (хотя вопросом репрезентации представителей определенных народов и типов личностей как «дружелюбных по умолчанию» можно было бы озадачить отдельное исследование). Будем отталкиваться от этого вида связи в дальнейшем рассуждении. Необходимо провести предварительную разницу с понятием групп в обществе. Группа является более устойчивым, чем общность, объединением, поскольку основанием связи между ее членами являются более устойчивые и осозаемые характеристики,

например, общие цели или даже типы социального поведения, влияющие на образ стратификации. Так, существование феномена цифрового кочевничества (активная мобильность с опорой на телекоммуникационные технологии для решения профессиональных задач) не относится к общностям, а характеризует именно групповое поведение, если опираться на отечественные исследования. Несмотря на то, что оно является одним из результатов функционирования сетевых структур нового общества, групповой эта деятельность считается из-за наличия идентичности у каждого участника этого процесса (Добринская, 2020. С. 14–15). Идентичность является ключевой характеристикой, поскольку она выстраивается на основе соотношения индивидом своей деятельности с группой. Общности являются скорее предварительным этапом перед группообразованием, поскольку выработка идентичности на этапе их «соседского» взаимодействия еще невозможна попросту из-за природного различия в структурах этих объединений. Поле исследования взаимодействия потенциальных членов общности находится на уровне анализа их чувственно-эмоциональной вовлеченности в акты коммуникативного обмена по отношению к коммуникативному пространству, в то время как группами уже руководят осознанный образ целеполагания для выстраивания своей жизни на основе совершения определенной деятельности. Разграничив определения, перейдем к дальнейшему анализу понятия общностей.

В работе М. Кастельса «Сети возмущений и надежды» дается объяснение тому, как формируются различные социальные движения в Интернете. Кастельс утверждает, что весь коммуникативный потенциал преимущественно находится в руках населения возраста 16–34 лет, поскольку преимущественно представители этой возрастной категории обладают наибольшей компетентностью в использовании функций виртуального пространства. С другой стороны, социальные изменения и несогласие с навязыванием образа социальной реальности наиболее часто связаны именно с ней из-за отсутствия богатого жизненного опыта для принятия более осознанных решений и легкой внушаемости. При этом получается, что социальные сети в Интернете не являются причиной для возникновения общественных движений, а выступают инструментами выражения позиции каждого пользователя или «само-созданной сети людей» и призыва к ее поддержанию (Castells, 2012. Р. 223). Здесь важно обратить внимание на структурное объединение «самосозданной сети людей», упомянутую Кастельсом. В другой своей работе «Сетевое общество» ученый предлагает конкретное понятие виртуальных сообществ, описывающих это объединение. Анализируя аргументацию касательно создания сообществ людей в Интернете, Кастельс говорит о том, что представители критики упускают самое главное преобразование, случившееся с сообществами. А именно – их освобождение от географической привязанности, что способствует возобновлению связывания людей друг с другом. При этом

ученый обращает внимание на то, что виртуальные сообщества таковыми называются из-за природы пространства, в котором они формируются, но их деятельность, их взаимодействие и коммуникация способны перейти в онлайн-формат. Отношения, которые люди также формируют вне виртуальной реальности, могут поддерживаться в онлайн-среде (Castells, 2005. P. 220). Тезисы из работ Кастельса позволяют понять, что цифровая среда не предполагает исключительно социальные процессы в Интернете. Напротив, она предполагает взаимосвязь обеих категорий реальности в общем комплексном коммуникативном пространстве, что ведет к формированию соответствующих социальных связей. С другой стороны, нельзя забывать о том, что виртуальная реальность в значительной степени базируется на вплетении симуляции в ее социальные процессы. Поэтому здесь целесообразно обратиться к феномену «воображаемых сообществ».

Этот термин анализируется Б. Андерсоном в работе «Воображаемые сообщества». Концепция сообщества как воображаемого образования связана с невозможностью достижения знания даже самой малой нацией всех потенциальных людей, которые ее характеризуют. У представителя сообщества есть лишь воображаемое представление об образовании, частью которого он является. Важным замечанием ученого является утверждение о том, как различать сообщества. Вместо оперирования дилеммой «реальное – фиктивное» следует анализировать сообщества по «стилю, в котором они воображаются» (Андерсон, 2001. С. 31–32). Это в свою очередь отсылает нас к постсубкультурной теории о нео-племенах, которую анализировал Э. Беннет. Нео-племена являются, с одной стороны, продолжением субкультур после их структурного разрушения в рамках исследования молодежи, с другой, предполагают создание форм объединения людей на основе характеристик, определяющих их повседневность, а также на основе аффективного характера того пространства, в котором они формируются. Анализируя работы других ученых, Беннет выводит свою структурную теорию о нео-племенах, связывая ее с качественным исследованием между аффективным поведением молодежи и ее интересами на примере вкуса к музыке стиля «Urban Dance». Феномен нео-племенных объединений возникает как аффективная контркультура в период послевоенных событий второй половины XX века. Для нео-племенных сообществ важным является визуальная презентация их принадлежности к определенному стилю, характерному для какого-либо движения или течения (Bennet, 1999. P. 15). Это больше похоже на имитацию племенной деятельности через символическое взаимодействие с окружающей действительностью. Как это помогает нам в раскрытии понятия социально-групповых общностей в цифровой среде?

### **Выходы**

Особенности цифровой среды связаны с тем, что ее коммуникативное пространство косвенно воздействует на акторов коммуникативных процес-

сов, что приводит к обострению ощущения их самости из-за создания симуляции свободы личного выбора по выработке собственной идентичности. Те социальные взаимодействия, через которые предварительно проходят все пользователи сети, носят аффективный характер, формируя первичную, но еще неустойчивую сплоченность подобно тому, как она формируется в выведенных Тённисом общностях духа или соседских общностях. Люди на этом этапе объединены чувствами, нежели осознанной принадлежностью к какому-либо объединению. К тому же, на этом этапе границы, позволяющие понять, к какой отдельной общности относится пользователь, достаточно размыты, поскольку в коммуникативный обмен не вступили их идентичности, а лишь образы, симулирующие их желаемую идентичность. Характеристика «социально-групповая» добавляется к общности в силу того, что после нее может образовать другой порядок более глубоких социальных отношений, характерный для более устойчивых объединений, как группа. Поэтому что мы понимаем под социально-групповой общности в рамках анализируемой тематики данной работы? Социально-групповая общность – это аффективная форма объединения людей в условиях новой реальности цифрового общества, которая может послужить предварительным этапом для образования более устойчивых социальных групп, благодаря опоре на симуляцию как определяющей характеристике коммуникативного пространства цифровой среды.

Таким образом, обзор и включение представленных научных работ позволил вывести первичное определение социально-групповых общностей в их взаимосвязи с особенностями цифрового дискурса. Дальнейшая разработка и наполнение данного понятия предполагаются в проведении эмпирических исследований.

### Список источников

*Андерсон Б.* Воображаемые сообщества: Размышления об истоках и распространении национализма / Б. Андерсон. – Москва: КАНОН-пресс-Ц, «Кучково поле», 2001. – 288 с. – ISBN 5-93354-017-3.

*Бергер П.* Социальное конструирование реальности / П. Бергер, Т. Лукман. – Москва: Медиум, 1995. – 337 с. – ISBN 5-85691-036-2.

*Бодрийяр Ж.* Символический обмен и смерть / Ж. Бодрийяр. – Москва: Добросвет, 2000. – 390 с. – ISBN 5-7913-0047-6.

*Бодрийяр Ж.* Симулякры и симуляции / Ж. Бодрийяр. – Москва: ПОСТУМ, 2015. – 240 с. – ISBN 978-5-91478-023-1.

### References

*Anderson B.* Imagined Communities: Reflections on the Origins and Spread of Nationalism. *Moskva: KANON-press-TS, "Kuchkovo pole" = Moscow: KANON-press-C. Kuchkovo Field.* 2001; 288 p. (In Russ.).

*Berger P., Luckmann T.* Social Construction of Reality. *Moskva: Medium = Moscow: Medium* Publ. 1995; 337 p. (In Russ.).

*Baudrillard J.* Symbolic Exchange and Death. *Moskva: Dobrosvet = Moscow: Dobrosvet* Publ. 2000; 390 p. (In Russ.).

*Baudrillard J.* Simulacra and Simulations. *Moskva: POSTUM = Moscow: POSTUM* Publ. 2015; 240 p. (In Russ.).

*Bourdieu P.* Sociology of Social Space. *Moskva: Institut eksperimental'noy sotsiologii;*

*Бурдье П.* Социология социального пространства. – Москва: Институт экспериментальной социологии; Санкт-Петербург: Аleteя, 2007. – 288 с. – ISBN 5-89329-762-8.

*Валлерстайн И.* Конец знакомого мира: Социология XXI века / И. Валлерстайн. – Москва: Логос, 2003. – 355 с. – ISBN 5940102557.

*Добринская Д. Е.* О феномене цифрового кочевничества / Д. Е. Добринская // ЭКО. – 2020. – № 2(548). – С. 37-59. – DOI 10.30680/ECO0131-7652-2020-2-37-59. – EDN HLWEUJ.

*Кастельс М.* Галактика Интернет: Размышления об Интернете, бизнесе и обществе / М. Кастельс. – Екатеринбург: У-Фактория, 2004. – 328 с. – ISBN 5-94799-373-2.

*Лиотар Ж.* Состояние постмодерна / Ж. Лиотар. – Москва: Институт экспериментальной социологии; Санкт-Петербург: Аleteя, 1998. – 160 с. – ISBN 5-89329-107-7.

*Луман Н.* Реальность массмедиа / Н. Луман. – Москва: Практис, 2005. – 256 с. – ISBN 5-901574-46-X.

*Маклюэн М.* Понимание Медиа: Внешние расширения человека / М. Маклюэн. – Москва: КАНОН-пресс-Ц, Кучково поле, 2003. – 464 с. – ISBN 5-86090-102-X.

*Тённис Ф.* Общность и общество: Основные понятия чистой социологии / Ф. Тённис. – Санкт-Петербург: «Владимир Даля», 2002. – 452 с. – ISBN 5-93615-020-8.

*Auge M.* Non-paces: Introduction to an Anthropology of Supermodernity / M. Auge. – London; New York: Verso, 1995. – 122 p.

*Bennett A.* Subcultures or Neo-Tribes? Rethinking the Relationship between Youth, Style and Musical Taste / A. Bennet // Sociology. – 1999. – Vol. 33, No. 3. – P. 599–617.

*Castells M.* Networks of Outrage and Hope: Social Movements in the Internet Age / M. Castells. – Cambridge, UK; Malden, MA: Polity, 2012. – 324 p.

*Castells M.* The Network Society: From Knowledge to Policy / M. Castells. – Washington, DC: Johns Hopkins Center for Transatlantic Relations, 2005. – 434 p.

Sankt-Peterburg: Aleteyya = Moscow: Institute of Experimental Sociology; St. Petersburg: Aleteia Publ. 2007; 288 p. (In Russ.).

*Wallerstein I.* The End of the Familiar World: Sociology of the 21st Century. Moskva: Logos = Moscow: Logos. 2003; 355 p. (In Russ.).

*Dobrinskaya D. E.* On the Phenomenon of Digital Nomadism. EKO = ECO. 2020; 2 (548): 37-59. DOI 10.30680/ECO0131-7652-2020-2-37-59 (In Russ.).

*Castells M.* The Internet Galaxy: Reflections on the Internet, Business and Society. Yekaterinburg: U-Faktoriya = Yekaterinburg: U-Faktoriya Publ. 2004; 328 p. (In Russ.).

*Lyotard J.* The State of Postmodernism. Moskva: Institut eksperimental'noy sotsiologii. Sankt-Peterburg: Aleteyya = Moscow: Institute of Experimental Sociology. St. Petersburg: Aleteia Publ. 1998; 160 p. (In Russ.).

*Luhmann N.* The Reality of Mass Media. Moskva: Praksis = Moscow: Praxis Publ. 2005; 256 p. (In Russ.).

*McLuhan M.* Understanding Media: External Extensions of Man. Moskva: KANON-press-TS, “Kuchkovo pole” = Moscow: KANON-press-C. Kuchkovo Field. 2003; 464 p. (In Russ.).

*Toennies F.* Community and Society: Basic Concepts of Pure Sociology. Sankt-Peterburg: “Vladimir Dal” = St. Petersburg: “Vladimir Dal” Publ. 2002; 452 p. (In Russ.).

*Auge M.* Non-paces: Introduction to an Anthropology of Supermodernity. London, New York: Verso. 1995; 122 p.

*Bennett A.* Subcultures or Neo-Tribes? Rethinking the Relationship between Youth, Style and Musical Taste. Sociology. 1999; 33(3): 599-617.

*Castells M.* Networks of Outrage and Hope: Social Movements in the Internet Age. Cambridge, UK; Malden, MA: Polity. 2012; 324 p.

*Castells M.* The Network Society: From Knowledge to Policy. Washington, DC: Johns Hopkins Center for Transatlantic Relations. 2005; 434 p.

*Masuda Y.* The information society as post-industrial society. Washington, DC: World future society. 1981; 196 p.

*Masuda Y.* The information society as post-industrial society / Y. Masuda. – Washington, DC: World future society, 1981. – 196 p.

*Negroponte N.* Being Digital / N. Negroponte. – London: Hodder & Stoughton; Stoughton, 1995. – 243 p.

*Turkle S.* Alone Together: Why we expect more from technology and less from each other / S. Turkle. – New York: Basic Books, 2011. – 360 p.

*Negroponte N.* Being Digital. London: Hodder & Stoughton; Stoughton. 1995; 243 p.

*Turkle S.* Alone Together: Why we expect more from technology and less from each other. New York: Basic Books. 2011; 360 p.

**Для цитирования:** Петросян Д. С. Формирование социально-групповых общностей в цифровой среде // Гуманитарий Юга России. – 2025. – Т. 14. – № 1 (71). – С. 57–73.  
DOI 10.18522/2227-8656.2025.1.3  
EDN AYRAXH

**История статьи:**

Поступила в редакцию – 10.12.2024

Одобрена после рецензирования –  
05.02.2025

Принята к публикации – 07.02.2025

**Сведения об авторе**

**Петросян Давид Сергеевич**  
Аспирант кафедры социологии  
Северо-Кавказского федерального  
университета  
SPIN-код: 8258-1755  
AuthorID РИНЦ: 1189674  
*Potrachenno@gmail.com*

**Information about author**

**David S. Petrosyan**  
Postgraduate Student,  
Department of Sociology,  
North-Caucasus Federal University  
*Potrachenno@gmail.com*