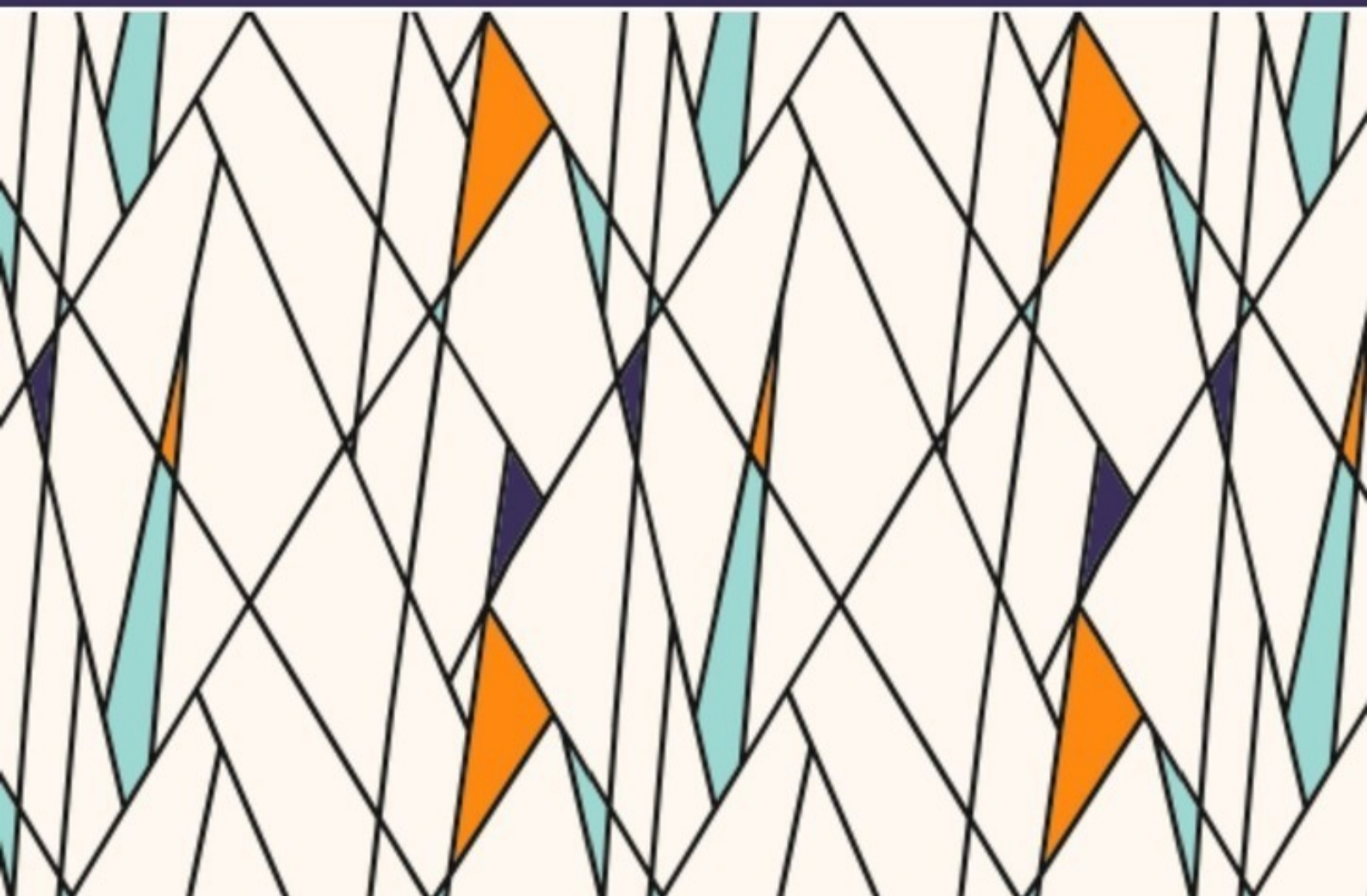


Татьяна Савицкая

*Культура
электронной
эры*



Татьяна Савицкая

Культура электронной эры

«Издательские решения»

Савицкая Т.

Культура электронной эры / Т. Савицкая — «Издательские решения»,

ISBN 978-5-44-931207-5

В книге содержится анализ социально-культурных оснований общества web.2.0. Рассматриваются такие актуальные феномены современной массовой культуры, как гламур, фэнтези, социальные сети, интернет-мемы. Особое внимание уделяется компьютерным играм как новой культурно-антропологической стратегии. Анализируется содержание процессов виртуализации современного социума. Книга предназначена как для специалистов, так и для широкой аудитории лиц, интересующихся актуальными проблемами современной культуры.

ISBN 978-5-44-931207-5

© Савицкая Т.
© Издательские решения

Содержание

| | |
|--|----|
| Новая парадигма | 6 |
| Киберкультура: к проблеме генезиса явления | 6 |
| Интернет как культурный институт: субкультурное прошлое | 7 |
| Рождение куберкультуры: киберхиппи, киберпанки, хакеры и tutti frutti | 9 |
| Список литературы | 14 |
| КИБЕРКУЛЬТУРА В ЭПОХУ «УМНЫХ ТОЛП» | 16 |
| Общество web 2.0: новая парадигма или старый архетип | 18 |
| Конец ознакомительного фрагмента. | 24 |

Культура электронной эры

Татьяна Савицкая

© Татьяна Савицкая, 2018

ISBN 978-5-4493-1207-5

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Новая парадигма

Киберкультура: к проблеме генезиса явления

Мы живем в эпоху активного развертывания глобальной электронной цивилизации постмодерна, формирующегося панкультурного новообразования, сетевого постобщества. Превращение виртуальной операциональной среды в инфраструктуру практически любой социальной деятельности, растущая сложность систем глобального информационного обмена, непредсказуемость порожденных ею социальных и культурно-антропологических модификаций указывают на то, что феномен виртуального не только вырвался за пределы «кибергетто» (термин Уильяма Гибсона), но и приобрел высокий культурный статус трендового формообразования.

Всеобъемлющие процессы виртуализации общества (его экономики, политики, науки и искусства), в целом, имеют общекультурный генезис, поскольку в отличие от века XIX и первой половины XX века в нынешнюю эпоху постмодерна сущность человека отчуждается не столько в социальную (с последующим овеществлением), сколько в виртуальную реальность. Под виртуализацией в данном случае стоит понимать замещение реальности ее симуляцией, когда искусственная («гиперреальная») медиареальность предшествует в коллективном сознании первой, естественной реальности и постепенно вытесняет ее. То, что в глобальной культуре постмодерности дан зеленый свет именно процессам виртуального протезирования реальности, заменяемой виртуозной оптико-кинетической иллюзией, показывает превращение в модный тренд стереоизображения в формате 3D — сначала в компьютерной анимации, а потенциально и во всем объеме современной кино- и телепродукции. Поневоле возникает вопрос: в чем причина загадочной толерантности современной культуры к процессам виртуализации психики и социума; где источник наблюдаемой пролонгации социально-культурного заказа на дереализацию человеком его самообраза и места обитания?

Превращение Интернета в базовый культурный институт современности, рост значимости Сети как новой культуuroобразующей среды, источника инновационных социально-культурных практик, с невиданной быстротой приобретающих массовый характер (достаточно вспомнить «революцию социальных сетей» и ЖЖ), все настоятельнее заставляют задуматься о генезисе данного явления. Как справедливо отметил Мануэль Кастельс, один из наиболее проникательных и благожелательных исследователей Сети, «технические системы представляют собой общественный продукт, Общественное производство определяется культурой, и Интернет не является исключением. Культура создателей Интернета формировала данную среду, и эти люди одновременной становились первыми пользователями Сети» [1, с. 59].

Корни современной сетевой культуры уходят в молодежное движение 60-х, различные медиапроекты «альтернативной культуры» 70-х, создававшиеся «своими и для своих» на основе общих групповых ценностей и зачастую по принципу бесплатного пользования. Либертарианский индивидуализм, культ сиюминутного («здесь и теперь») переживания как наследия молодежной культуры 60-х в соединении с трайбалистским техноромантизмом субкультуры хакеров 70-80-х и сетевым анархизмом киберпанков 90-х прослеживается в апофеозе виртуальности как «республики сбывшихся желаний» (Хаким Бей – [2]) у представителей современной западной технической и гуманитарной элиты (Дж. П. Барлоу, К. Келли, П. Леви и пр.); в массовых сетевых культурных практиках, в первую очередь в пространстве социальных сетей и ЖЖ, зиждущихся на привычных субкультурных моделях самопрезентации и групповой солидарности.

Прослеживая линии концептуально-стилевой преемственности современной киберкультуры, с одной стороны, и «альтернативной культуры» 70-80-х гг. с ее техноавангардизмом

и коммунитарными экспериментами, с другой, поневоле задумываешься: не был ли дар человечеству первых поселенцев «электронного фронта» троянским даром, взорвавшим изнутри незыблемую доселе крепость устоявшихся культурных смыслов и социально-антропологических координат? С тех пор все мы, познавшие вкус вируса виртуальности, *volens volens* обживаем неведомые ландшафты социокультурного креатива; по слову классика, плывем, ... вот, «паруса надулись, ветра полны; громада двинулась и рассеивает волны», – не зная «куда ж нам плыть?» {3, с.265}.

Интернет как культурный институт: субкультурное прошлое

Пресловутые освободительные энергии экстаза контркультуры 60-х, если понимать их как взрывное расширение «Я», прорывающееся за пределы его повседневных границ, сегодня нашли свое фактическое воплощение в технологиях.

Эрик Дэвис. Техногнозис: миф, магия и мистицизм в информационную эпоху [4, с.242—243]

Проблему генезиса киберкультуры делает экстремально сложной то, что фактически она – плод более чем тридцатилетнего развития череды субкультурных модификаций западной культуры, радикально трансформировавших мирозерцание охваченных ими слоев молодежи, выработавших новые модели социализации и аккультурации индивида. Как это всегда бывает в истории культуры, то, что было «инсайтом», вновь обретенным смыслом, в процессе межпоколенной трансмиссии, с одной стороны, массовизировалось и коммерциализировалось с последующей девальвацией содержания, с другой – формализовалось, превращаясь в компонент новой культурной структуры.

Если о коммерциализации контркультуры и последовавших за ней «Нью эйджа» и «Движения за развитие возможностей человека» написаны горы книг, то весьма значимая преемственность контркультурных техник расширения сознания с их интерактивным и коллективистским потенциалом, а также *at last not least* психоделической составляющей, у киберпанков (в первую очередь Уильяма Гибсона и Брюса Стерлинга) 70-80-х и в субкультуре хакеров, успешно заменивших наркотический «трип» «экстазом коммуникации» (по Бодрийяру), начинает осознаваться исследователями современной культуры только сейчас, в то время как для массового сознания и донныне киберкультура предстает родившейся внезапно, наподобие Афины Паллады, выскочившей из головы родителя в полном боевом вооружении. Между тем как даже становление Интернета, основополагающей социально-коммуникативной парадигмы современного глобального общества, в латентный период его развития, в эпоху «Электронных досок объявлений» (Bulletin Board System, сокращенно: BBS) и первоначальных пользовательских сетей (Usenet, Фидонет и пр.), во многом, совершалось в пространстве компьютерного андеграунда, тысячами нитей — идейно-смысловых, социальных, биографических – связанных с контркультурным подпольем.

Как отметил Мануэль Кастельс, «Интернет был рожден в результате кажущегося невероятным пересечения интересов большой науки, военных исследований и либертарианской культуры» [1, с.31]. Если этапы формирования научно-технологической парадигмы Интернета, начиная с создания в 1966 году Ларри Робертсом первого проекта ARPANET, давно преданы гласности и задокументированы (для ознакомления с этой информацией достаточно, например, обратиться к знаменитому Архиву Интернета Роберта Хоббса Закона (Robert Hobbs Zakon) [5], то с прояснением генезиса социально-культурной парадигмы Сети дело обстоит не так просто. Обширное контркультурное подполье, сформировавшееся к началу 80-х гг. в США и странах Западной Европы, опиралось на собственную систему СМИ: координационных информационных центров (например, «Центр исследования будущего» в Лондоне с обще-

ственной библиотекой литературы по неформальным жизненным стилям, «Briarpatch» в Сан-Франциско), «альтернативных» газет и журналов (например, ежемесячный журнал «Brain/Mind Bulletin» из Лос-Анджелеса, калифорнийский ежеквартальник «Co-Evolution Quarterly», западногерманская газета «Taz», Tageszeitung, «Оксмокс» в Гамбурге), «параллельных» издательств, киностудий, «свободных» радиостанций, информационных агентств [6,7].

Новый ценностный консенсус контркультуры с его коммунитарным антиистеблишментским настроем, установкой на эксперименты самоосуществления и жизнестроительства, обусловил такие формальные особенности альтернативных СМИ, как упразднение цензуры и редакторы выпускаемых материалов, их принципиальную неупорядоченность, тяготение к малоформатным изданиям с нестандартной полиграфией (использование особых шрифтов, более грубой бумаги, любительских фотоснимков); алогизм языка, максимально приближенного к живой речи, обилие жаргонных субкультурных речевых структур. Из этого речевого субстрата, в конечном счете, произросло раскидистое древо неформальной стилистики сетевого самовыражения. Иными словами, вполне по маклюэновскому закону содержательности средств коммуникации ценности «сверстнических» (peer) субкультур с их анархической антиструктурностью и стихийным демократизмом, откристаллизовавшись, превратились в формальные видовые характеристики совершенно новых средств информации. Таковыми и стали, в первую очередь, BBS, «электронные доски объявлений» (их на территории США к 1980 году насчитывалось уже больше тысячи), а также первоначальные компьютерные сети, особенно Фидонет, проложившие путь от виртуальной общины к виртуальным сообществам.

Таким образом, в развертывании на протяжении 70—80 —х годов прошлого века новаторской социально-коммуникативной парадигмы Интернета можно, как представляется, выделить две параллельные линии развития. Первая и более очевидная – это поступательное наращивание сетевых мощностей в рамках финансируемого Министерством обороны США исследовательского проекта ARPANET от диаграммы из четырех узлов (Калифорнийский университет в Беркли, Стэнфордский Исследовательский институт, Университет Калифорнии в Санта-Барбара и университет штата Юта) в 1969 году, пятнадцати узлов в 1971 году до формирования в 1986 году Национальной Научной Федерацией (National Scientific Federation, сокращенно. NSF) NSFNET, открытой сети, представляющей корпоративным пользователям совокупные вычислительные мощности пяти супер-компьютерных центров. Вторая и куда менее публичная линия развития – постепенно овладение сетевыми практиками индивидуальных пользователей, представителей как технократической элиты, так и хакерского сообщества (зачастую обе группы бесконфликтно совмещались в одной личности, взять хотя бы такие ключевые для развития интернет-технологий фигуры как Бернерс Ли, Тед Нельсон, Дуглас Энгельберт, Ричард Столлмен, Линус Торвальдсен).

Многолетние исследования социально-культурных параметров Сети привело Мануэля Кастельса к выводу, что «культура Интернета – это культура создателей Интернета. ... Для культуры Интернета характерна четырехслойная структура: техномеритократическая культура, культура хакеров, культура виртуальной общины и предпринимательская культура. Все вместе они определяют идеологию свободы, столь широко распространенную в интернет-сообществе» [1, с.58]. Конкретизируя свою мысль, он подчеркивает: «Без техномеритократической культуры хакеры представляли бы собой всего лишь специфическое контркультурное сообщество компьютерных фанатов. Без культуры хакеров общинные сети в Интернете ничем бы не отличались от остальных альтернативных общин. Аналогичным образом, без культуры хакеров и общинных ценностей предпринимательскую культуру нельзя было бы охарактеризовать как специфическую для Интернета» [1, с.53]. Где же та равнодействующая сила, оказавшаяся способной слить воедино технократизм научных элит, анархическое бунтарство хакеров, спонтанный демократизм «электронной агоры», предпринимательский азарт Интернет-бизнеса и заставить этот квартет играть сообща? Дух свободы, сотрудничества и взаимодействия,

о котором говорит Кастельс, – нечто слишком общее и абстрактное, вряд ли способное породить новую культурную среду, киберпространство.

Чтобы открыть новый культурный континент, вывести человечество на рубежи электронной цивилизации, требовались экстремальная отвага и решительность в исследовании небывалых возможностей парадоксальной слитности, интерференции человека и компьютера. Наградой, удваивающей энергию поиска, было особое чувство экзистенциальной легкости, возникавшее в процессе разработки новых операциональных функций «умной машины», то яркое сенсорное ощущение повышенной «сподручности» мира (выражаясь хайдеггеровским языком), которое выразилось в популярном слогане Кевина Келли, редактора журнала «Wired»: «Мы стали как боги, и вы могли бы стать такими же» [8, с.467]. Эйфория виртуального всемогущества, артикулированная идеологами «цифрового поколения» компьютерщиков-дигитерати, в первую очередь на страницах «культурных» журналов «Extropy», «Wired» и газеты «High Frontiers» («Высокие рубежи»), как психоантропное ядро рождающейся киберкультуры, получила у западных аналитиков меткое наименование «киберделии». Присмотримся внимательнее к этому культурному феномену.

Рождение куберкультуры: киберхиппи, киберпанки, хакеры и tutti frutti

Корпоративная киберделия – один из признаков наступившего объединения контркультурной техники экстаза с фабрикой информационного общества западного побережья. Многим еще памятен один из самых параноидальных слухов 1960-х годов о том, что фрики собираются добавить ЛСД в систему водоснабжения. Но может выясниться, что наши цифровые устройства и медиамашины гораздо лучше способны «обдолбить» население, подключая вообще всю культуру к совершенно психоделическому режиму восприятия».

Эрик Дэвис. Техногнозис: миф, магия и мистицизм в информационную эпоху [4, с.242]

Прежде всего, следует отметить, что далеко не всякое состояние фанатической одержимости освоением авангардных цифровых технологий, граничащее с технофетишизмом и технофилией, может быть признано киберделией. Речь идет не об издержках психологии специалиста, а о столь характерном для «хайтечных» (high tech) субкультур особом состоянии виртуального «позитива», которое основатель отечественной виртуалистики Н. Носов метко называл «гратуалом» [9], как начисто лишенном рефлексии псевдоантропном режиме сознания, ловящего «кайф» от странствования по возможным жизненным мирам в киберпространстве. То есть перед нами одна из разновидностей виртуального состояния сознания, для которого характерны, по Носову, следующие свойства: непривыкаемость, спонтанность возникновения, фрагментарность мироощущения, объективированность, изменение статуса телесности, а также изменение статуса сознания, личности и воли [9, с.59].

Конкретизируя временные рамки явления, Марк Дери пишет: «Киберделия примиряет трансцендентальные порывы контркультуры 1960-х годов с „информоманией“ 1990-х, но не забывает она и о 1970-х, заимствуя у них миллениаристский гностицизм Нью-эйджа и апофатическое самопоглощение всякого потенциального человеческого действия» [10, с.32]. Будучи интегральной характеристикой культурного праксиса глобального техноавангарда, как парадигма сознания, легитимизирующая фантазмы персональности, киберделия, безусловно, – преемница «психоделической революции» 60-х. Вряд ли случайно, что Тимоти Лири, экстравагантный гуру психоделики, призывавший «включиться, загрузиться и выпасть», позднее называл компьютеры «ЛСД 90-х» и вообще был страстным технофилом, разрабатывавшим

кибернетический сценарий дальнейшей видовой эволюции человечества [11]. Другой значимой фигурой контркультурной сцены, подготовившей появление киберхиппи, «хакеров сознания», был, безусловно, Кен Кизи и со своей группой «Веселые проказники». Причем в отличие от Тимоти Лири с его «Лигой духовного развития» и Ричарда Алперта (позднее более известного как самодельный дзен-гуру Баба Рам Дас) Кен Кизи, – замечательный писатель, в частности, автор культового романа «Над гнездом кукушки», – оказался сильным неформальным лидером, отнюдь не склонным замыкаться в рамках элитарных проектов, ориентированных не столько на реальную психопрактику, сколько на интеллектуальные экзерсизы (метко именуемые им «гностическим онанизмом»).

Как повествует Том Вулф в «Электропрохладительном кислотном тесте», названном «Нью —Йорк таймс» «лучшей книгой о хиппи», именно Кен Кизи с «Веселыми проказниками», объехавший в середине 60-х гг. пол-Америки на своем наштигованном электроаппаратурой, раскрашенном люминисцентными акриловыми красками и расписанном безумными лозунгами школьном автобусе образца 1939 года, а позднее организовавший в пригородах Лос-Анджелеса знаменитые «фестивали полетов», массовые музыкальные вечеринки-хэппенинги, и был тем, кто фактически, сформировал мировоззрение хиппи, и сакраментальной «кислоте» в творившихся им сиюминутных (ситуационистских) сценариях групповой психотерапии отводилось, кстати, далеко не первое место. Чего же добивался Кизи, призывавший вырваться из мира «обучения и воспитания, где мозг всего лишь редуцированный клапан» [12, с.74] и пережить «опыт восприятия Иного Мира, более высокого уровня реальности, и ощущение вечности» [12, с. 174]? Организовать посюстороннюю «вечность» в соответствии с лозунгом: «Кроме вас здесь богов нет» на импровизированных сеансах групповой психотерапии, в едином действе – СИЮ МИНУТУ – сочетая свет (стробоскопические вспышки прожекторов), цвет (психоделический плакат и невероятные костюмы), музыку (какофоническую «музыку толпы»), танец и, конечно, «кислоту», смешанную с прохладительными напитками. Новый способ самовыражения тотчас был подхвачен субкультурой хиппи: «истинно хипповский опыт – вовсе не пляски нагишом на поляне среди ромашек, но наркотический трип на рок-концерте. Психоделическое звуко- и светошоу было как техническим, так и диониссийским ритуалом: от забойного звукового оформления до видеоэффектов, создаваемых с помощью фильмов, слайдов, стробоскопов и диапроекторов, и ЛСД, под знаком которой проходил весь этот опыт» [10, с.36].

А ведь если отбросить криминальную экстравагантность «кислотного» компонента, – кстати сказать, позднее сам Кизи призывал отказаться от наркотиков, поскольку, как оказалось, электростимуляция органов чувств посредством стробоскопов способна «вызывать многие ощущения, связанные с опытом восприятия ЛСД без всякого приема ЛСД» [12, с.196], – здесь формировалась новая культурная матрица, парадоксальное соединение постулатов интерсубъективности, актуальной одномоментности, интерактивности и синкретизма электронных средств воздействия (праобраз грядущей мультимедийности), основные компоненты которой почти полностью совпадают с канонизированными Маклюэном характеристиками глобальной электронной цивилизации, вытесняющей индивидуалистическую и рационалистическую цивилизацию письменного слова. Иначе говоря, у стихийного бунта хиппи против опостылевших шаблонов истеблишмента обнаруживается весьма солидная культурно-антропологическая база, да и открытая ими новая модель «сверстнической» (peer) коллективистской мультимедийной социализации, хоть и напоминала вновь, «вслепую», открытые обряды шаманской инициации, явно была праобразом нынешней массовой киберсоциализации (например, через компьютерные игры).

От синкретических действий «фестивалей полетов» Кизи протянулась нить к дискотекам с «кислотой» и прочими «синхро-энерджайзерами» для расширения сознания, весьма значимыми для поп-культуры 70-80-х; психоделический плакат с его основанной на диссонан-

сах цветовой гаммой и механистической фрактальной логикой тематического развития лег в основу последующей компьютерной графики. «Кислотный» рок, стиль, открытый «Благодарными мертвецами» (Grateful Dead), музыкальной группой, выступавшей вместе с «Веселыми проказниками» Кена Кизи, был подхвачен и растиражирован «Биттлз» периода их альбома «Оркестр клуба одиноких сердец под управлением сержанта Пеппера». Но этим, отнюдь, не исчерпывается общекультурный резонанс экспериментов Кизи. Главное как раз заключалось в другом – в выработке культурной модели, «запускающей» процессы виртуализации психики на основе массивованного применения обеспечиваемого электроаппаратурой сенсорного шока, мультимедийности и возрожденного трайбализма.

Как говорится, семя пало на добрую почву, поскольку весьма быстро выяснилось, что киберпространство потенциально несет в себе куда больший заряд самотрансцендирования, чем стробоскопия или даже ЛСД; надо только следовать рецепту Кизи: «плыви по течению», «не борись с этим», «не сопротивляйся», «не принимай и не отвергай», т.е., отключив рефлексивные процедуры, растворяться, по выражению Дугласа Рашкоффа (р.1961), историка киберкультуры и активного участника многих контркультурных проектов, во «всеобщем фрактальном уравнении постмодернистского опыта», где не действуют правила линейной реальности, где «на пике эйфории транса все люди, частицы, индивиды и планеты воспринимаются частями великой сущности ... – единого гигантского фрактала» [13]. Так родился культурный феномен киберделии, в рамках которого «психоделики воспринимались как техника освобождения сознания, а электронные средства аудиовизуальной информации – как расширяющие сознание психоделики» [10, с.43]. Как отмечает Рашкофф, «Киберрианцы (cyberians) стояли на общей платформе с психоделиками. Для них наркотики были не средством расслабиться, но сознательным и зачастую дерзким налетом на новые возможные реальности. Психоделики давали им доступ к тому, что Макенна называет сверхразумом и то, что мы называем киберией» [13].

Интересно отметить, что непосредственно из «Веселых проказников», – ряды которых, надо сказать, сильно поредели уже к началу 70-х гг., поскольку многие умерли или сошли с ума от передозировки наркотиков, кое-кто разбился, ведя машину под «кайфом», – вышли такие значимые для последующего развития киберкультуры персонажи, как Стюарт Бранд, архитектор и писатель, основатель знаменитого контркультурного журнала «Всеземной каталог» (Whole Earth Catalog), а также совместно с Ларри Брильянтом и Говардом Рейнгольдом популярнейшей BBS – WELL (Whole Earth Lectronic Link), крупного виртуального сообщества в Калифорнии середины 80-х, кстати сказать, действующего и донныне [14], – организатор первой хакерской конференции в 1984 году, как это ни парадоксально, затем ставший членом совета директоров борющегося за права интернет-пользователей «Фонда электронного порубежья» («Electronic Frontier Foundation»); и известный американский журналист Джон Перри Барлоу, бывший когда-то текстовиком рок-группы «Благодарные мертвецы», а позднее уже в 90-е прославившийся анархической «Декларацией независимости киберпространства».

Для Барлоу даже в 90-е киберпространство, к тому времени уже порядком замусоренное и вдоволь нашпигованное рекламно-маркетинговыми технологиями, все еще сакральное пространство, зона свободы. Когда в феврале 1996 года Билл Клинтон подписал Закон о телекоммуникациях, куда в качестве составной части вошел и пресловутый «Communications Decency Act», Закон о благопристойности в коммуникациях, Джозеф Перри Барлоу разместил в Интернете «Декларацию независимости киберпространств», где с гневной филиппикой, как ветхозаветный пророк, обрушился на власти: «Правительства индустриального мира, вы, бессильные гиганты из плоти и стали, я пришел к вам из киберпространства, новой обители разума. Во имя будущего я прошу вас, живущих в прошлом, – оставьте нас. Вы – незваные гости среди нас, и ваша власть не простирается туда, где собираемся мы. Киберпространство лежит вне ваших границ. Не думайте, что вы можете построить его, как завод или жилой квартал. Вы не можете.

Это природное образование, которое развивается самостоятельно через посредство наших коллективных действий. Мы подготовим наш собственный Общественный Договор» [15].

Имевшая широкий общественный резонанс «Декларация независимости киберпространства» Барлоу, одного из патриархов инфосферы, отцов-основателей дискурса киберкультуры, – любопытный документ, демонстрирующий стабильность концептуального синтеза переходящего в электронный популизм контркультурного антиэтатизма, «хайтечного» либертарианства и лобового технократизма, прямо отождествляющего «электронный фронт» с передовыми рубежами человечества. В конце 90-х, однако, агрессивное отстаивание суверенности киберпространства как зоны беспрепятственной самореализации индивида, – повседневного факта культурного праксиса миллионов, – представлялось анахронизмом эпохи киберхиппи, донкихотством, игнорирующим реалии «сетевого общества».

В феврале 1985 года в интервью «San Francisco Focus Magazine», говоря о массовой трансформации общин хиппи в ранние электронные сообщества, Стюарт Бранд заметил: «Это поколение залпом проглотило компьютеры, почти как дозу». Комментируя высказывание Бранда, Теодор Роззак, один из идеологов контркультуры 60-70-х гг., многозначительно проронил: «Возможно, это буквальная истина, в куда большей мере, чем та метафора, которую он подразумевал» [16, p.153]. Кстати сказать, Роззак в 70-80-е годы был одним из немногих леворадикальных мыслителей, не подпавших под магию «культы информации», возможно, по причине давнего неприятия «антиперсоналистического консенсуса» индустриально-технократической цивилизации, канонизировавшей куцый «миф прогресса» и подвергающей дискриминации как целостного («тотального») человека, так и природу [17]. Интересно отметить, что одна из глав книги Роззака «Культ информации» под названием «Компьютер и контркультура» (1986) специально посвящена истории создания персональных компьютеров в 70-е годы группой молодых специалистов из Силиконовой долины, многие из которых были «ветеранами недавнего контркультурного движения в районе Залива» [16, с.142]. На деле реализация проекта «народного» компьютера, задуманного в противовес крупным корпоративным машинам IBM как средство просвещения масс, лишь баснословно обогатила его создателей из Apple Computer, при этом, правда, Стивен Возняк, один из соучредителей компании, организовал два крупных рок-фестиваля, в 1982 и 1983 годах, потратив свыше 20 миллионов долларов. Иронически именуя «компьютерным фольклором» упования на расширяющую сознание мощь информации, – «невидимого, но вызывающего всеобщий восторг шелка, из которого было сшито эфирное платье голого короля» [16, p.I X], – к концу 80-х Роззак пришел к выводу, что «усиливая господство элиты, новая информационная техника ставит под угрозу и нашу свободу, и само наше выживание» [16, p.I X, X II].

Но для массового сознания никогда не были популярны призывы культивировать «истинное искусство» Декартовского критического мышления в противовес заражению очередным мифом. Мягкий «нюэйджевский» мистицизм киберхиппи постепенно перетекал в жесткую техномагию киберпанков; на роль культурных героев выдвигались хакеры [18] наподобие «ковбоя консоли», киборга Кейса из «Нейроманта» У. Гибсона [1984], ведущего бесконечную герилью с «новым тоталитаризмом» ТНК. Новая фаза киберделии уже не ассоциировалась с «космическим сознанием», пантеистическим растворением в киберпространстве, отождествляемом с наконец-то достигнутой ноосферой. Фантазм всемогущества приобрел более эгоцентричный, прикладной характер; социальное воображение оккупировали киборги, биороботы, начиненные трансплантами нейрохакеры, одновременно «воплощавшие эскапистское желание живительного и познавательного транса и утилитаристское желание реорганизовать себя в соответствии с производственной логикой машины» [4, с.218] – возможное отображение в зеркале научной фантастики становящегося фактом интерфейса человека и машины в приобретающих массовый характер персональных компьютерах (кстати, термин был введен Стюартом Брандом) и первых пользовательских сетях.

Киберделия как «постдефицитная технологическая утопия» (Марк Дери) общества потребления, поощряя создание спроектированных реальностей, способствовала все большей подмене общественного пространства сюрреалистическим медиаландшафтом, когда, казалось, сама система начинала галлюцинировать, выдавая за приемлемый образ мира то аркадные видеоигры, то нашпигованный спецэффектами фэнтезийно-комиксовый кинематограф, то основанные на зрелищной симуляции массовые развлечения в парках аттракционов. Сращение информационных технологий с массовой поп-культурой, приведшее к беспрепятственному тиражированию фантазмов подсознательного в невиданных ранее масштабах, по сути, маскировало факт глубинного переформатирования всей социокультурной сферы. Следствием все более эгоцентричного культурного производства в формате киберпространства становилась приватизация социальности, – недаром наиболее чуткие аналитики, например, Артур Крокер, последователь Маклюэна, писали в эти годы об исчезновении социальной ткани, – как конвенциональной реальности воспроизводимых общественных связей, сминаемой напором социокультурного креатива.

Виртуализация культурного дискурса в 70-е и особенно 80-е годы, будь то в литературном и кинематографическом жанре фантастики, либо в компьютерных играх, основных модификациях киберпанка, осуществлялась, в первую очередь, за счет трансформации хронотопа, открывающей доступ в возможные миры (так, в культовом романе Брюса Стерлинга «Схизматрица» 1985 года [19] действие происходит в Корпоративной орбитальной республике Моря Ясности в некоем неопределенном будущем времени), а также посредством невероятного ускорения действия (канон жанра экшн), ломающего режим привычного мировосприятия. Именно в эти годы параллельно с ростом империи видеоигр, постепенно ставших и онлайн-овыми («Air Warrior» и «Gemstone» 1987 года), разрасталась Киберия, обосновавшаяся в «окопах гиперпространства», – если позволительно обыграть название известной книги Дугласа Рашкоффа [13], – волшебная страна симуляционных игровых стратегий; коллективная греза, замешанная на сюрреалистических страхах подсознания; подобное лабиринту пространство искусственной яви на экране монитора, дарующее допинг иллюзорного всемогущества. То, насколько хаотичным, синкретическим и вместе с тем откровенно технократическим мог быть дискурс киберкультуры в эти годы, демонстрирует сам Рашкофф в своем знаменитом определении киберии: «Киберия – это место, куда попадает воин-шаман, выходя из тела; место, где оказывается танцор на „кислотной“ дискотеке, испытывающий блаженство техно-кислотного транса. Киберия – место, на которое указывают мистические учения всех религий, теоретическая цель любой науки и самое безумное желание любого воображения. Теперь, однако, как никогда раньше в истории, киберия – в пределах достижимости. Технологический прорыв постмодернистской культуры, вкупе с возрождением древних духовных учений, убедили растущее число людей в том, что киберия – то измерение, которого скоро достигнет человечество» [13].

Подчиняясь духу времени, фантастами (а, может быть, просто фантазерами) стали и те культовые фигуры из генерации «яйцеголовых» хиппи, академических ученых, что на рубеже 60-х первыми выпустили джина из бутылки, инициировав эксперименты с наркотиками зачастую, как потом оказалось, в рамках секретных проектов ЦРУ (например, Джон Лилли был участником проекта «NK – Ultra»). Так, Тимоти Лири (1920—1996), в конце 60-х занимавшийся картографированием наркотических грез, вдохновляясь «Тао те кинг» и тибетской «Книгой мертвых» [20], десятилетием позже пропагандировал «инфопсихологию»; концепцию безграничного развития мозга, способного считывать галактическую информацию, корректировать генетический код и т. д. [21], а в 80-е стал разработчиком программного обеспечения. Джон Лилли (1915—2201) из биолога (знаменитые опыты с дельфинами) и нейропсихолога, создавшего камеру сенсорной депривации, где он и проводил эксперименты с ЛСД, превратился в «психонавта», посвятившего себя перепрограммированию человеческого биокомпьютера и принимавшего послания от кометы Когоутека [22]. Сходной была эво-

люция Ричарда Алперта, Ральфа Метцнера и Чарльза Тарта (р. 1937), автора знаменитой книги «Измененные состояния сознания» [23]. Все они из «рейверов», проникнутых нью-эйджевской эзотерикой, постепенно приходили к информационализму, эволюционистскому трансгуманизму того или иного толка.

Но, в действительности, ход развития киберкультуры к началу 90-х гг. в связи с вхождением Интернета в жизнь миллионов все меньше напоминал популистско-технократические мечтания престарелых киберхиппи. Граничащие с эскапизмом и социальным аутизмом киберийские поиски «кайфа» при посредстве технологий виртуальной реальности, все в большей степени востребуемые массовой культурой, существенно расходились с социально позитивной разработкой коммуникативной парадигмы киберпространства. Вырвавшись за пределы субкультурного подполья, ассоциированного с BBS и маломощными пользовательскими сетями, киберкультура все больше напоминала ту «культуру реальной виртуальности», о которой говорит Кастельс как о мейнстриме современного культурного развития: «Мы действительно живем в условиях культуры, которую я... обозначал как „культуру реальной виртуальности“. Она является виртуальной, поскольку строится, главным образом, на виртуальных процессах коммуникации, управляемых электроникой. Она является реальной (а не воображаемой), потому что это наша фундаментальная действительность, физическая основа, с опорой на которую мы планируем свою жизнь, создаем свои системы представительства, участвуем в трудовом процессе, Связываемся с другими людьми, отыскиваем нужную информацию, формулируем свое мнение, занимаемся политической деятельностью и лелеем свои мечты. Эта реальность и есть наша реальность. Вот что отличает культуру информационной эпохи: именно через виртуальность мы в основном и производим наше творение смысла» [1, с.227]. Киберкультура стояла на пороге нового витка парадоксального становления в изменившемся контексте начала XXI века, по-прежнему сохраняя статус зоны социального креатива.

Список литературы

1. Кастельс М. Галактика Интернет: размышления об Интернете, бизнесе и обществе. – Екатеринбург: У-Фактория, 2004. – 320 с.
2. Бей Х. Временная автономная зона // Кriptoанархия, кибергосударства и пиратские утопии (под редакцией П. Ладлоу). – Екатеринбург: Ультра Культура, 2005. – С.530—594.
3. Пушкин А. С. Осень (отрывок) // А.С.Пушкин. Полное собрание сочинений в десяти томах. – Т.3.– Москва-Ленинград: Издательство Академии наук СССР, 1949. – С.262—265.
4. Дэвис Э. Техногнозис: миф, магия и мистицизм в информационную эпоху. – Екатеринбург: Ультра Культура, 2008. – 480 с.
5. Hobbes Internet Timeline. – [Электронный ресурс]. —Режим доступа:[http://www.Zakon.org/Robert internet timeline](http://www.Zakon.org/Robert%20internet%20timeline)
6. Hollstein W., Panth B. Alternativprojekte: Biespiele gegen Resignation. – Hamburg, 1980. – 450 S.
7. New Age Catalog. – N.Y.: Doubleday, 1988. – 244 p.
8. Перди Дж. Бог «дигерати» //Кriptoанархия, кибергосударства и пиратские утопии (под редакцией П. Ладлоу). – Екатеринбург: Ультра Культура, 2005. – С.467—478.
9. Носов Н. А. Виртуальная психология. – М.: «Аграф», 2000.– 432 с.
10. Дери М. Скорость убегания: киберкультура на рубеже веков, – Екатеринбург: Ультра Культура; М.: АСТ МОСКВА, 2008. – 478 с.
11. Лири Т. Искушение будущим. – М.: Ультра Культура, 2004.
12. Вулф Т. Электропрохладительный кислотный тест. – СПб.: Азбука – Терра, 1986.– 512 с.

13. Rushkoff D. Cyberia: Life in the Treches of Cyberspace. – N.Y.: Cinamon press, 2002. – 272 p. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.rushkoff.com/downloadable/cyberiabook/textonly/html>
14. Rheingold H. The Virtual Community: Homestanding on the Electronic Frontier. – Reading, Mass.: Addison-Wesley, 1993.
15. Barlow J.P. Declaration of the Independence of Cyberspace [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://projects.eff.org/~barlow/declaration-final.html>
16. Roszak Th. The Cult of Information: the Folklore of Computers and the True Art of Thinking. – New York: Pantheon Books, 1986. – 238 p.
17. Roszak Th. Person/Planet. The Creative Disintegration of Industrial Society. – Garden City (N.Y.), 1979.
18. Levy S. Hackers: Heroes of Computer Revolution. – New York: Anchor Press/Doubleday, 1984.
19. Стерлинг Б. Схизматрица. – М.: Эксмо; СПб.: Домино, 2007. – 432 с.
20. Leary Th. Psychedelic Prayers from the Tao Te King. – N.Y., 1967.
21. Leary Th. Info-psychology. —N.Y., 1979.
22. Лилли Дж., Рам Дасс. Центр циклона. Зерно на мельницу, – Киев: София, 1993; Лилли Дж. Программирование и метапрограммирование человеческого биокомпьютера: теория и эксперимент, – Киев: София, 1994.
23. Tart Ch. Altered States of Conscionsness. —N.Y., 1969.

КИБЕРКУЛЬТУРА В ЭПОХУ «УМНЫХ ТОЛП»

С тем, как мы решим использовать эти технологии, и как власти позволят нам пользоваться ими, далеко не все ясно. Будут ли это технологии сотрудничества или же дезинформационно-развлекательная машина?

*В ближайшие несколько лет все и решится.
Говард Рейнгольд. Умная толпа. Новая социальная революция*

На рубеже нового тысячелетия в контексте универсализации киберпространства как электронного субститута практически всех видов общественной деятельности происходила дальнейшая демаргинализация киберкультуры, постепенно утрачивавшей субкультурный статус. Основная функция киберкультуры предшествовавших десятилетий – творческая дезинтеграция сложившихся культурных институтов и ассоциированного с ними праксиса – все активнее вытеснялась новой функцией: отстраиванием нового электронного социума как комфортной среды самопрезентации для индивидов и групп. Можно ли сказать, что произошедшая на рубеже веков «революция социальных сетей» и ЖЖ завершила череду социокультурных революций второй половины XX века, сама став истеблишментом, «новым информационным порядком» (Энтони Гидденс), ядром глобальной электронной цивилизации удобств и услуг? В эпоху массовой компьютеризации при неуклонно растущем репертуаре информационно-коммуникативных услуг нелепым кажется героический пафос хакеров 70-80-х, первопроходцев киберпространства, с их борьбой за свободу информации и альтруистической моралью, о которой так красноречиво писал когда-то Стивен Леви [2]. Киберделические поиски «нового неба и новой земли» раскрепощающей инфантильное «Я» виртуальности подвергаются банализации и рутинизации в империи MMOG (Massively Multiplayer Online Game), многопользовательских онлайн-компьютерных игр, массово-рыночных поставщиков социальной психоделии.

Всеобъемлющие процессы виртуализации социума сделали обыденной социальную фантаматику, если понимать под ней вслед за классиком жанра научной фантастики Станиславом Лемом подключение «человека его органами чувств, или всем сенсориумом, к компьютеру, так что «этот компьютер вводит в органы чувств, такие как глаза, уши, кожа тела и т.д., импульсы которые непрерывно нам доставляет мир, т.е. обычное окружение» [3, с.13]. Говард Рейнгольд, бывший на протяжении не одного десятка лет активистом компьютерного андеграунда, четко фиксирует произошедшее изменение вектора виртуализации: «Вначале 1990-х «виртуальная реальность» виделась миром, где люди осваивают искусственные вселенные, сокрытые внутри компьютеров. Не так распространены были еще более фантастические представления о мире начала XXI века, где компьютеры будут встраиваться в действительность, а не наоборот» [1, с.124]. Об опыте переживания искусственной смоделированной реальности он отзывается несколько пренебрежительно: «В 1990 году, когда Фишеру [i] выпала возможность сконструировать «головной дисплей» для NASA, он предложил мне засунуть голову внутрь компьютеризированного шлема, чтобы заглянуть в виртуальную реальность. Пришествие киберпространства состоялось! Как выяснилось, оно походило на мультипликацию» [1, с.126].

Другое дело – наступающая «эра разумных вещей»: оснащенных информационными датчиками и обратной связью с пользователем «умных помещений» (рабочих столов, входных дверей, автомобилей и т.д.); подключенных к Интернету «мыслящих предметов» (холо-

дильников, стиральных машин, теле- и радиоаппаратуры), способных работать в автономном режиме, включаться и выключаться дистанционно; нательных, носимых на одежде компьютеров, сотрудничающих с пользователем. Все эти фантастические устройства разрабатываются целым рядом передовых лабораторий (Группой мобильных общественных вычислительных сред, Social Mobile Computing Group при Шведском институте информатики, Лабораторией информационных сред Массачусетского технологического института, проектной группой AULA при Хельсинском университете и т.д.); некоторые новинки, – например, наручный компьютер Watch Pad компании IBM с устройством Bluetooth для беспроводного Интернета, – уже поступают на рынок.

Кстати сказать, на возможность такого вектора эволюции информационно-коммуникативной техники, нацеленной на охват всего «жизненного мира» индивида, указывал еще Маршалл Маклюэн. В рамках его концепции, как известно, электронные СМИ как технология тотальная и инклюзивная, в отличие от прежних технологий, являющихся проекцией одного органа (как, например, радио – уха) овеществляют всю нервную систему человека. Маклюэн пишет: «Помещая с помощью электрических средств коммуникации свои физические тела в свои вынесенные наружу нервные системы, мы приводим в действие динамический процесс, в ходе которого все прежние технологии, являющиеся просто-напросто расширениями рук, ступней, зубов и механизмов поддержания температуры тела – все эти расширения наших тел, включая города, – будут переведены в информационные системы» [4, с.69].

Основанное на прогрессе микроэлектроники проникновение киберкультуры в быт, в основном, осуществляется по модели «расширенной реальности» (термин Майрона Крюгера) под давлением императива возрастания удобств. Но существуют проекты более интенсивного вхождения в киберпространство, значительно расширяющего диапазон человеческого восприятия. Так, Уоррен Робинет (Warren Robinet), разработчик компьютеризированных информационных сред, предлагает подключать головной дисплей к микроскопу, телескопу или видеокамере со специальным устройством для визуализации инфракрасного, ультрафиолетового или радиочастотного излучения [5]. Но и это не предел: Стив Манн (Steve Mann), выдающийся специалист в области робототехники из Канады, разработавший версию самоуправляемого автономного «нательного компьютера» (wearable computer), убежден в праве каждого видеть только то, что он хочет – через синхронно работающие дисплеи, создающие оптический образ для каждого глаза – убирая из поля зрения коммерческую рекламу и т. д. [6]

Конечно, трудно предположить, что выдвинутая Манном радикальная версия технологического аутизма станет в ближайшее время мейнстримом киберкультуры, все более активно продвигающейся в сторону «инфотейнмента», сплавления информационных (information) и развлекательных (entertainment) технологий. Говард Рейнгольд, еще в начале 80-х пытавшийся каталогизировать электронные субкультуры, обустройствающие «цифровой фронт» [7], делает более осторожный прогноз: «Кого бы ни ждал успех – производителей грошовых микросхем, нательных компьютеров, карманных устройств с географическим кодом, привязанных к месту услуг; умных помещений, цифровых городов или разумной мебели – очевидно одно: в ближайшее десятилетие появится множество неодушевленных предметов, подключенных к Интернету, и людей, связанных посредством мобильных технологий группобразующих сетей» [1, с.163]. А это и означает подлинное – а не маргинально игровое – пришествие киберпространства как жизненной среды миллионов; той «реальной виртуальности», о которой писал Кастельс [8], когда исчезающая граница между битами и атомами «проходит там, где смыкаются различные отрасли знаний, связанные с виртуальной реальностью, расши-

ренной реальностью, умными помещениями, осязаемыми сопрягающимися средами (интерфейсами) и нателными вычислительными средствами» [1, с.152].

Это знаменует, в частности, выход на арену «умных толп» – массового потребителя авангардной техники, одновременно и творца, и творения новой социально-культурной парадигмы. Вряд ли случайно, что в подавляющем большинстве «умные толпы» рекрутируются из «цифровых аборигенов» (digital native»), поколения, сформировавшегося в эпоху видеоигр и Интернета; тех, на которых впервые в истории была полновесно опробована модель киберсоциализации. По данным отчета «Эволюция Интернета», опубликованного в августе 2010 года компанией Cisco и подразделением глобальных бизнес-сетей консалтинговой фирмы Monitor Group, уже сейчас Всемирная паутина охватывает 2 миллиарда пользователей и поддерживает рынок объемом в 3 триллиона долларов США [9]. Согласно данным компании ComScore на май 2009 года, 65% глобальной интернет-аудитории составляют посетители социальных сетей [10]. Именно социальные сети, а также сервисные службы блогов и микроблоггинга (в первую очередь Твиттера, последней новинки Интернет-моды) демонстрируют, по данным социологов, наиболее активный рост среди онлайн-ресурсов. Дэвид Чартер в статье «Будущее социальных медиа», опубликованной в июньском номере журнала «Wired» за 2009 год, отмечает: «люди толпятся на этих сайтах в рекордном количестве, ... Facebook перевалил сейчас за 200 миллионов пользователей по всему миру, а Twitter вырос за прошлый год на 3000%» [11].

Постепенно, как водится, количество переросло в качество: аналитики заговорили о рождении «общества Web 2.0», стремительно развивающемся социокультурном феномене глобального масштаба, когда из хаотической массы децентрализованных пользователей все более активно вычлняются новые интернет-сообщества, формирующие автономное социальное пространство, престижную социально-коммуникативную модель личной и групповой самопрезентации. Кстати сказать, возрождение «новой коллективности», – парадоксальной общности эгоцентрических индивидов, сбивающихся в «электронные племена», – было предсказано классиком теории СМИ Маршаллом Маклюэном.

Общество web 2.0: новая парадигма или старый архетип

Я прихожу к заключению по поводу человеческого подсознания, ... что, как на него ни смотри, машины действительно и есть наше подсознание. То есть не инопланетяне же спустились к нам на Землю и создали для нас машины, ... мы сотворили их сами. Поэтому машины могут быть только продуктами нашей сущности и потому окнами в наши души. ...Наблюдая за машинами, которые мы строим, и за тем, что мы в них вкладываем, мы получаем потрясающе достоверный лакмус того, как мы развиваемся.

Д. Коупленд. Рабы «Майкрософта»

Отмечая тотальный инклюзивный характер электронных средств коммуникации, овецивающих нервную систему человека, Маршалл Маклюэн писал, что «с пришествием электричества и автоматизации технология фрагментированных процессов внезапно слилась воедино с человеческим диалогом и потребностью во всепоглощающем внимании к человеческому единству. Люди вдруг превратились в кочевых собирателей знания, кочевых, как никогда раньше, информированных, как никогда раньше, свободных от фрагментарного специализма, как никогда раньше, – и вместе с тем, как никогда раньше, вовлеченных в тотальный социальный процесс» [4, с.412]. Период новой кочевой устности в онлайн – это также вполне

по Маклюэну, период слухов, неуверенности, тревоги (издержек «открытости», трансцендирующей пространство и время), эпидемического снижения уровня общения, примитивизации интересов, мифологизации мышления, засилья сленга и вульгарной эротики – вследствие ренессанса «социального бессознательного», занимающего место ниспровергнутого «ratio» «гутенберговского», «письменного» человека с его индивидуализмом, интроспекцией и высокими интеллектуальными стандартами.

По Маклюэну «Немезида креативности» (удивительно ёмкий термин!) наступает человечество, когда оно, передоверив электронным технологиям бремя познания и укрощения бытия, в состоянии «нарциссического наркоза» (после «самоампутации» утраченных способностей) эйфорически развивает игровое пространство общения. Очевидно, что в современную эпоху планетарного господства электронных СМИ, когда экстерииоризации подвергается сама нервная система человека, шок самоампутации должен быть всеобъемлющим, поскольку же «удар новой технологии парализует процедуры осознания» [4, с.78], закономерно, что «эпоха тревоги и электрических средств является также эпохой бессознательного и апатии» [4, с.57], эпохой господства массовой психологии и ренессанса телесного дорефлексивного восприятия, равно как и упадка элитарного книжного знания, ведь “ в электрически конфигурированном и взорвавшемся внутри обществе фрагментированный, письменный и визуальный индивидуализм невозможен» [4, с.61].

Возможна, однако, и другая трактовка происхождения новой модели социальности.

Не является ли массовизация инфантильно-эгоцентрического дискурса в креативном пространстве web 2.0 вкупе с новой сетевой идентичностью акторов общения и негласно признаваемым «продвинутым» сетикетом родимыми пятнами молодежной субкультуры, приобретшей – при посредстве авангардной техники – в эпоху цивилизационной неопределенности и институциональных рисков новое звучание и невиданный, глобальный масштаб? То, что социальное и биологическое взросление – фактор, разрушающий магию новейших онлайн-ресурсов, демонстрирует недавняя статья «Бремя Твиттера» ветерана киберкультуры Стивена Леви. «Каюсь, что имея блог, я не пополнял его семь месяцев. Не то, чтобы мне не нравились социальные сети – я обожаю их. Сам способ мне нравится – он преобразует закоснелый круг контактов и знакомств в нечто, приближающееся к общине», – так интригующе начинает статью Леви [13].

Вскоре, однако, былой энтузиаст кибернетической коммунитарности пришел к неутешительному выводу: «боюсь, что я таскаю кусочки из информационного банка, не делая никакого вклада взамен. Вместо здорового взаимовыгодного участия, я флиртую с паразитическим вуайеризмом» [13]. Наверное, нет ничего удивительного в том, что солидному сотруднику «Newsweek», автору нескольких книг о киберкультуре (кстати, одна из них посвящена трансформации «приватности» в электронную эру [ii]), скучна «электронная тусовка», неинтересно «следить за цифровыми восклицаниями выбранных Twitterati» [13], психологически неудобно быть открытым всем и каждому. Но, как говорится, *noblesse oblige*, обретшая легитимность свобода сетевого самовыражения не подлежит сомнению. Остаются жалобы на алчное любопытство и низкие запросы анонимного сетевого социума: «Одно дело – от человека к человеку делиться личными моментами. Но где же здесь община? ...Мы много слышали о нарушении прав личности Большим Братом и Малым Братом [iii]. Но что если вина за это лежит не на нашем окружении, а на нас самих?» [13]

Странно ожидать высокого общинного сознания от конгломерата интернет-пользователей, как правило, воспитанных массовой поп-культурой с ее корпусом шаблонных жанров (видеоклипы, боевики, триллеры, рекламные ролики, видеоигры), мозаичностью и текучестью мировосприятия, ненасытной жадой рассеяния и развлечения, боязнью самопознания и партикулярным бунтом против «тоталитаризма» высоких ценностей и вечных истин. До предела выхолощенные ценности молодежной контркультуры 60-х еще в 70-е были адаптированы коммерческой поп-культурой, что и привело – через последовательную легализацию психотерапевтических и психоделических установок андеграунда в более широком по социальной и возрастной базе движении «Нью эйджа» – к триумфальной победе «заговора эпохи Водолея» (если перефразировать название знаменитой книги-манифеста Мэрилин Фергюссон), превратившей специфический культурный канон маргиналов и «леваков» 1960-х в мейнстрим глобальной массовой культуры. Потребительскую ориентацию на «вечное настоящее» техноавангардного интернет-сообщества подчеркивал в одной из последних публикаций видный деятель молодежной рок-культуры Илья Кормильцев: «Интернет — это „Улисс“ на каждый день, а пользователи его – современные блумы-иксеры в их блужданиях по лабиринтам помойки-супермаркета, где каждый артефакт самодвижущегося духа привлекательно упакован и соответственно разрекламирован... Действительно ли „поколение икс“ – последнее историческое поколение, а далее нас ждет тотальное превращение в клиентов Всемирного Виртуального Интерактивного Супермаркета, национальные и возрастные различия между которыми станут второстепенными» [14, с.234].

Культурный праксис в онлайн – хаотический поток краткосрочной визуальной и текстовой информации – может представляться единым планетарным сознанием лишь некоторым ветеранам и теоретикам киберкультуры, воззрения которых (пестрая смесь технодетерминизма, либертарианства и коммунитаризма) получили в американской критической мысли наименование «Калифорнийской идеологии». Яркий представитель ее, Луис Росетто, один из основателей журнала «Wired» [iv], писал в итоговой статье, посвященной пятнадцатилетию выхода в свет этого печатного издания: «Мы с определенностью предсказали новое планетарное сознание, основанное на использовании людьми все более мощных персональных компьютеров и сетей. Возьмите существующую смесь нашего „железа“ и „софта“: миллиард компьютеров в Интернете, восемь терабайтов трафика при двух миллионах сообщений e-mail в секунду; три миллиарда пользователей сотовых телефонов; хранители данных объемом 264 экзобайта. У Единой Машины сейчас в тысячу раз больше транзисторов, чем нейронов в вашем мозге. Позволю себе заметить, что это составляет вычислительную мощность человеческого мозга – один ЧМ; к 2040 году Единая Машина превысит шесть миллиардов ЧМ, превзойдя вычислительную мощность человечества» [15].

Такое прославление Единой Машины, удивительно схожее по смыслу с культом Единого Организма в ритуале фордослужения, сатирически описанном Олдосом Хаксли в «Новом дивном мире», знаменует последовательный технодетерминизм как мировоззренческую доминанту основателя «Wired». Все остальное: продвижение социальных сетей, блоггинга, свободной торговли, органической пищи, генной инженерии, солнечных батарей, глобальной экономики и прочих «коньков» неолиберального мировоззрения – трактуется как формирование новой социально-экономической инфраструктуры и биологического субстрата, необходимых для дальнейших успехов Цифровой Революции. В 1993 году в первом номере журнала Луис Росетто писал: «Цифровая революция затопляет нашу жизнь как бенгальский тайфун». Пятнадцать лет спустя он все тот же преданный слуга Единой Машины: «Мы открывали Цифровую Нацию, новую родину сетевого человечества [v]. И мы восславляли новых героев, вели хронику новых побед, воодушевляли борющихся за создание нового мира» [15].

Бурная интернетизация социума, с приходом социальных сетей и ЖЖ многократно увеличившая плотность онлайн-взаимосвязей как отдельных индивидов, так и групп, интерпретируется Кевином Келли [vi], другим ветераном киберкультуры, как массивное обобществление социальной сферы, скрытое развертывание «нового социализма». В недавней статье «Новый социализм: глобальное коллективистское общество приходит через онлайн», вызвавшей массу откликов в американской блогосфере, он писал: « Неистовый глобальный порыв соединить всех и вся, во всякое время – это медленно свершающийся приход подвергнутой ревизии версии социализма» [16]. Что же имел в виду Келли, говоря о том, что «общинные аспекты цифровой культуры развиваются глубоко и широко» [16]? В первую очередь, факт динамичного роста таких коллективных онлайн-ресурсов как Википедия, число которых, по мнению У. Каннингема (Ward Cunningham), – впервые открывшего в 1994 году веб-страницу, основанную на сотрудничестве интернет-пользователей, – сейчас превышает 150, причем каждый объединяет огромное количество сайтов. Общественная самоорганизация пользователей Сети, безусловно, продолжает традиции «цифровой демократии» эпохи BBS и Фидонета [vii], приобретая все большую востребованность как противодействие растущей коммерциализации Интернета, но можно ли данное явление – даже в ранге метафоры – назвать социализмом?

Каковы же очертания цифрового социализма как «самой свежей американской инновации» по Келли? « В то время как социализм старой школы был орудием государства, – пишет он, – цифровой социализм – это социализм без государства. Этот новый бренд социализма на настоящий момент более активно, чем государство, работает в сфере культуры и экономики. ... В отличие от старого социализма с красным флагом новый социализм действует через безграничный Интернет, через жестко интегрированную глобальную экономику. Он предназначен возвысить индивидуальную автономию и ниспровергнуть централизацию. Это – экстремум децентрализации» [16]. Но разгосударствление и предельная децентрализация с поощрением автономизации хозяйствующих и социальных субъектов – далеко не новые принципы либерализма, где же здесь фактор обобществления?

Келли продолжает: «Вместо собраний в колхозах (collective farms) мы собираемся в коллективных мирах. Вместо государственных фабрик у нас фабрики-рабочие столы, соединенные с виртуальными напарниками. Вместо того, чтобы делиться сверлами, кирками и лопатами, мы делимся приложениями, алгоритмами и инструментарием разработок. Вместо безликого политбюро у нас безличная меритократия, где лишь одно имеет значение – довести дело до конца. Вместо национального производства у нас производство распределенное (peer). Вместо государственного рационарования и субсидий у нас – поощрение свободными благами» [16]. Объясняя, почему он воспользовался термином с колоссальными культурно-политическими коннотациями, вместо употребления нейтральных терминов «коллективизм» и «коммунитаризм», Келли делает вывод: «Когда массы людей, владеющих средствами производства, работают ради общей цели и сообща делятся произведенными продуктами, когда они сообща участвуют в трудовом процессе без вознаграждения и наслаждаются плодами свободного обмена, это, безусловно, следует назвать социализмом» [16].

На наш взгляд, вряд ли корректно называть социализмом базирующиеся на сотрудничестве некоторые новые тренды Интернет-экономики (например, распространение адхократий, временных организационных образований, как правило, с жесткой функциональностью нацеленных на решение конкретной инновационной задачи). Под сетевым коллективизмом, с одной стороны, можно понимать новый тип корпоративной культуры, тесно ассоциированной

с электронными субкультурами программистов, компьютерных инженеров, Интернет-деятей, во многом, сохранившими мировоззренческую преемственность от субкультуры хакеров, где, фактически, не существовало понятия частной собственности на тот или иной программный продукт. Именно такой технологически продуктивный коллективизм имеет в виду Келли, подчеркивая, что «это не идеология. Он не требует жесткой веры. Скорее это – спектр определенных подходов, техник и инструментария, ориентированных на сотрудничество, соучастие, объединение, координацию, адхократию и массу иных вновь открытых видов социальной кооперации. Это – конструкция фронта и исключительно благоприятная среда для инноваций» [16]. С другой стороны, чертами сетевого коллективизма отмечены такие новейшие проекции массового общества в онлайн как социальные сети, ЖЖ, Твиттер, осуществляющие расширенное воспроизводство киберпротезированных социальных взаимодействий. Аморфная нерerefлексивная коллективность, транслируемая через социальные сети в парадоксальном обличье эгоцентрического дискурса, – это спонтанная общность электронной толпы со всеми признаками массовидного образования (подверженности феномену моды, восприимчивости к манипулятивным воздействиям, рекламному «импринтингу» и т.д.).

Как видим, в обоих модусах цифрового коллективизма, и у производителей сетевого продукта и у его потребителей (пользователей), ничего социалистического не обнаружено; где же в таком случае первоисток этой идеологемы, не подтвержденной сетевым практиком? Американский журналист Ричард Барбрук, сделавший себе имя на разоблачении «калифорнийской идеологии» неоллибералов-дигерати, убежден: «Призрак бродит по Сети: призрак коммунизма», и коренится он в головах избранной кучки интеллектуалов-экстремистов («киберфеминисток, приверженцев коммуникативной герильи, техномадов и цифровых анархистов» [18]), по-прежнему убежденных, что избранное меньшинство призвано осчастливить человечество, что свет истины, воистину, воссияет – но уже не из коминтерновской Москвы, а из Силиконовой долины.

Популярная в узких кругах «продвинутых» дигерати идеология киберкоммунизма (то, что ветеран киберкультуры Джон Перри Барлоу называет непереводаемым выражением «dot-communism») являет собой странную смесь технократических амбиций, амплифицированных триумфальным шествием Цифровой революции и успехами сетевого предпринимательства; старых киберпанковских грез о «преображенной плоти» постчеловека – киборга; нового издания пуританского концепта «избранного народа» на просторах Нового Света, маяка спасения для человечества; диковинной аберрации самосознания «спецов» – дигерати, уверовавших в спонтанную «освободительную силу» авангардных информационно-коммуникативных технологий. Но все эти идеологические фантомы не меняют сути глобального капитализма, надевшего цифровую личину, в рамках которого они существуют, как бы не замечая властных и бизнес-структур могущественных ТНК. Как пишет Ричард Барбрук: «Как общественные, так и частные институты лишь затем вводят новые информационные технологии, чтобы обеспечить собственные интересы. Еще в 1960-е годы военные США финансировали изобретение Сети для ведения ядерных войн. Начиная уже с 1970-х гг., финансовые рынки использовали компьютерные сети для распространения гегемонии по всему миру. И в последние годы капиталистические компании, равно как и правительственные службы, опираются на Сеть для улучшения общения с персоналом, партнерами и клиентами. Сейчас любой биржевик с Уолл-стрита ищет киберпредпринимателя, способного построить новый „Майкрософт“. Несмотря на все утопические предсказания дигерати, нет ничего спонтанно освободительного в сращении компьютеров, телекоммуникаций и медиа. Подобно прежним формам капитализма, информационное общество пребывает под управлением иерархий рынка и государства» [18].

Констатируя все большее расхождение «калифорнийской идеологии» киберкультуры и реального культурного праксиса в онлайн, нельзя не отметить, что самодовольная эйфория от успехов Цифровой революции, в которой пребывают некоторые ветераны киберкультуры, мало способствует пониманию тех новых вызовов и угроз, с которыми столкнулось сетевое сообщество уже в XXI веке. Прежде всего, это нарастающая амбивалентность дальнейшего сращения киберпространства с повседневной жизнью миллионов людей в эпоху «умных толп», когда, с одной стороны, невиданно возрастает уровень комфортности пользования новейшими онлайн-сервисами, а, с другой, личная жизнь человека во всех нюансах ее биографических, медицинских, профессиональных, мировоззренческих и прочих параметров становится все более проницаемой для технологического наблюдения. Обратная стороны расширяющих пространство личной свободы технологических удобств (социальных сетей, многофункциональных мобильных телефонов, «умных помещений», «мыслящих предметов», «нательных компьютеров») – многократно возросшая возможность контроля, когда любое подключенное к Сети вычислительное устройство потенциально является «глазом» Мегамшины, этого коллективного надзирателя, добровольно выстроенного человечеством. По сравнению с таким рукотворным вездесущим монстром не покажется ли наивной игрушкой паноптикон Иеремии Бентама, о котором так много писал Мишель Фуко как образце технологической эффективности надзирающего контроля?

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.