

Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего профессионального образования
«Рязанский государственный университет имени С.А. Есенина»

А.В. Соловьёв

КУЛЬТУРА ИНФОРМАЦИОННОГО ОБЩЕСТВА

Учебное пособие

Допущено учебно-методическим объединением вузов
Российской Федерации по образованию
в области историко-архивоведения в качестве учебного пособия
для студентов высших учебных заведений,
обучающихся по направлению 033000.68 «Культурология»

Рязань 2013

УДК 008
ББК 71
С60

Рецензенты:

Е.Г. Соколов, профессор кафедры культурологии философского факультета
Санкт-Петербургского государственного университета;
кафедра культурологии, этнокультуры и театрального искусства
Мордовского государственного университета имени Н.П. Огарёва

Соловьёв А.В.

С60 Культура информационного общества : учебное пособие /
А.В. Соловьёв ; Ряз. гос. ун-т им. С.А. Есенина. – Рязань, 2013. –
276 с.

ISBN 978-5-88006-802-9

В учебном пособии раскрыто содержание основных концепций информационного общества, проанализированы этапы его культурогенеза. Особое внимание уделено системообразующим элементам культурной модели информационного общества: модусам интеллектуальной и эстетической деятельности, а также культурным формам, соответствующим современному этапу развития общества. В пособие включены контрольные вопросы к каждому разделу, словарь основных терминов, приложения для организации практических занятий и списки литературы.

Работа адресована студентам, аспирантам и преподавателям гуманитарного профиля.

УДК 008
ББК 71

ISBN 978-5-88006-802-9

© Соловьёв А.В., 2013
© Государственное образовательное учреждение
высшего профессионального образования
«Рязанский государственный университет
имени С.А. Есенина», 2013

*Посвящается моей жене
Татьяне Фёдоровне Соловьёвой*

Слова признательности

Любая книга, а тем более учебная, написанная для студентов, начинающих исследователей, – результат сотрудничества многих и многих людей, внесших свой вклад в ее рождение. Это особенно важно понимать студентам и аспирантам, которым для продвижения науки нужно будет создавать исследовательские группы, развивать и укреплять междисциплинарные связи, искать способы публикации и распространения своих научных изысканий.

С этой целью автор данного учебного пособия счел необходимым сказать слова благодарности людям, внесшим вклад в публикацию этой работы.

Я искреннее благодарен профессору Иосифу Матвеевичу Росману за его постоянные советы и консультации, начиная с моей кандидатской диссертации и до сегодняшнего дня; профессору Наталье Петровне Ледовских за всемерную поддержку моих научных идей и организацию необходимых научных мероприятий; профессору Татьяне Вадимовне Ерёменко за организацию моих публичных лекций, в процессе подготовки к которым происходило осмысление некоторых важных положений данного учебного пособия; Ричарду Даунсу, руководителю некоммерческой организации «Партнеры с Россией», за совместные научные исследования и участие в конференциях в области культуры информационного общества; профессору Евгению Георгиевичу Соколову, моему научному консультанту, за ценные замечания и критику в лучшем смысле этого слова; моим коллегам – членам кафедры культурологии Рязанского государственного университета имени С.А. Есенина и моим друзьям из разных университетов России, США, Великобритании, Венгрии, Беларуси, Украины за дискуссии, круглые столы и конференции, в процессе которых обсуждалось множество актуальных проблем и поставлено немало новых; моим студентам за детальные обсуждения тем настоящего учебного пособия в процессе семинарских занятий и за ценные примеры из современной социокультурной реальности.

В учебном пособии понятие «информационное общество» используется для обозначения современной технотронной культурной специфики, которая, с одной стороны, заключается в массовой информатизации всех сторон жизни, а с другой стороны, в тотальной информизации общества, представляющей собой «встраивание» в индивидуальное и общественное сознание понимания и принятия того, что информация определяет все без исключения аспекты личной и социальной жизни индивида.

Интерес к информационному обществу впервые возник в связи с исследованием экономических изменений, вызванных проблемами, связанными с обработкой потоков информации в супериндустриальном потребительском обществе. Одним из первых заложивших основы концепции информационного общества был экономист Ф. Маклап, опубликовавший в 1962 году работу «Производство и распределение знания в США». Как экономиста его интересовали проблемы, связанные с конкуренцией в свободном демократическом обществе, и, в частности, проблема формальных ограничений конкуренции, таких как, например, патентная система. В 1969 году известный американский ученый-экономист П. Дракер публикует работу «Эпоха дискретности», одна из глав которой посвящена «обществу знания» и базируется на данных Маклапа. В основу своего понимания общества знания, или информационного общества, Дракер положил экономический показатель: он утверждал, что к середине 70-х годов XX века сектор экономики, основанный на знаниях, составит половину всего внутреннего национального продукта. В 1973 году вышла работа Д. Белла «Грядущее постиндустриальное общество», центральная идея которой состояла в том, что в постиндустриальном обществе основными видами деятельности становятся производство знания, информации и планирование. Нельзя не упомянуть также работы Э. Тоффлера, М. Маклюэна и М. Кастельса, оказавшие огромное влияние на ста-

новление общей теории информационного общества и прогностики развития его культуры.

В течение последних десятилетий информационно-коммуникационные технологии как ключевой элемент информационного общества привели к серьезным изменениям в образе жизни, которые включают в себя «телекоммуникационную» зависимость как в деловых, так и в личных (семейных, дружеских) взаимоотношениях, использование Всемирной паутины в качестве ведущего информационно-коммуникационного ресурса-инструмента и, как следствие, превращение компьютерных сетевых технологий в фундаментальный компонент обыденной культуры.

Единство культурных форм информационного общества определяется его технологической основой, то есть информационно-коммуникационными технологиями. Таким образом, становление и развитие культурных форм информационного общества заключено в некоем пространстве, чья архитектура фундируется компьютером как краеугольным камнем, вокруг которого сформирована структура других технологических элементов социокультурного коммуникационного процесса, таких как электронные сети, спутниковые системы, теле-, радио- и телефонные сети. Тем не менее, в рамках этого технологического единства мы наблюдаем колоссальное многообразие культурных форм, связанное с тем, что информационное общество представляет собой культурную систему, которая не была сформирована в культурном вакууме и не является герметично закрытой культурной системой.

В данном пособии информационное общество рассматривается с нескольких точек зрения:

1) как концепция, синонимическая таким понятиям, как постиндустриальное общество (Д. Белл), общество знаний (П. Дракер), постматериальное общество (Р. Инглехарт), сетевое общество (М. Кастельс), супериндустриальное общество (Э. Тоффлер);

2) как составляющая бинарной оппозиции «индустриальное общество – информационное общество»;

3) как социокультурный и во многом футурологический, прогностический и/или протокультурный конструкт, что связано с невозможностью определения четких векторов развития информационно-коммуникационных технологий как ключевого элемента общественных изменений.

КУЛЬТУРОГЕНЕЗ ИНФОРМАЦИОННОГО ОБЩЕСТВА

Глава 1

**СОЦИОКУЛЬТУРНЫЙ КОНТЕКСТ КУЛЬТУРОГЕНЕЗА
ИНФОРМАЦИОННОГО ОБЩЕСТВА**

§ 1. Потребительское общество

Формирование потребительского общества имеет значение для проблем развития культуры информационного общества по нескольким причинам. Во-первых, потребительское общество – это массовое, современное, супериндустриальное (постиндустриальное) общество, которое позволило производить огромное количество товаров и предлагать связанные с ними услуги, которое потребовало новой организации рынков сбыта. Эти рынки сбыта стали координироваться и расширяться, а на сегодняшний день глобализироваться с помощью информационно-коммуникационных технологий. Во-вторых, потребительское общество – общество потребительской культуры, которая обслуживает рынки продаж самых разнообразных продуктов. Телекоммуникационные технологии (телевидение, в том числе спутниковое и кабельное, Интернет, в том числе спутниковый и беспроводной доступ, сотовая связь) ежедневно формируют потребительскую культуру миллионов людей и не только с помощью собственно рекламной продукции, но и с помощью разнообразных ток-шоу, сериалов и даже таких традиционных средств, как кино и мультфильмы. В-третьих, сами информационно-коммуникационные технологии стали самым высокопотребляемым продуктом, предопределяя таким образом их приоритетное развитие как наиболее коммерчески выгодной сферы.

В большой степени развитие потребительского общества на протяжении всей второй половины XX века было связано с ориентацией

на достижение всеобщего благосостояния, что имело однобокое развитие, направленное, прежде всего, на обеспечение материального благополучия граждан, при этом социально-культурные аспекты данного процесса практически игнорировались. Это привело в конце XX века к возникновению целого ряда проблем: падению общего культурного и образовательного уровня, распаду семьи, социальной аномии, росту молодежной преступности и т. д. Сегодня политики и политологи с противоположными взглядами (неоконсерваторы и неолибералы) предлагают многочисленные варианты решения этих проблем в своих аналитических публикациях¹. Несмотря на непримиримые противоречия, идеологических противников объединяет понимание того, что общество потребления оказывает негативное влияние на духовную сферу личности. Гедонистская мораль задает модели поведения, ставящие под угрозу важнейшие социально-культурные институты общества, такие как семья, образовательные учреждения, местное сообщество. По мнению З. Бжезинского, доминирующая, например в американском обществе, культура больше тяготеет к массовым развлечениям, в которых господствуют гедонистские мотивы и темы ухода от социальных проблем: «...США и странам Западной Европы оказалось трудно совладать с культурными последствиями социального гедонизма и резким падением в обществе центральной роли ценностей, основанных на религиозных чувствах. Возникший в результате кризис культуры осложнялся распространением наркотиков и, особенно в США, его связью с расовыми проблемами. И, наконец, темпы экономического роста уже не могут больше удовлетворять растущие материальные потребности, которые стимулируются культурой, на первое место ставящей потребление. Не будет преувеличением утверждение, что в наиболее сознательных кругах западного общества начинает ощущаться чувство исторической тревоги и, возможно, даже пессимизма»². Тотальная коммерциализация общества сопровождается активной коммерциализацией детской и молодежной среды. Дети и молодежь рассматриваются маркетологами как полноценный и динамично растущий сегмент рынка. Алан Дёрнинг, старший научный сотрудник Института

¹ Бжезинский З. Великая шахматная доска. Господство Америки и его геостратегические императивы. М. : Международные отношения, 2000 ; Gore A. The Earth of Balance. Boston : Houghton Muffin, 1992.

² Там же. С. 251.

мировых исследований (Worldwatch Institute, Вашингтон, округ Колумбия), приводит следующие данные: американские дети и тинэйджеры просматривают около 3 часов рекламных роликов в неделю, что составляет 20 тысяч роликов в год и примерно 360 тысяч рекламных роликов к моменту окончания школы. Стоимость «детского» рынка в 1990 году составила 75 миллиардов долларов, затраты компаний на «детский» маркетинг – 500 миллионов долларов, что в пять раз больше, чем в предыдущее десятилетие ³.

Роберт Патнэм, политический социолог, автор бестселлера 2000 года «Боулинг в одиночестве: коллапс и возрождение американского общества» утверждает, что американское гражданское общество быстро разрушается, все более растёт отчуждение американцев от семьи, соседей, общины, других социальных институтов ⁴. Патнэм опирается на большой фактологический материал, который показывает, что американцы за последние 20–30 лет все меньше участвуют в различных общественных мероприятиях, сокращается членство в клубах, ассоциациях и других некоммерческих организациях. Растущее отчуждение, разрушающее социальную ткань гражданского общества, которое описывает Патнэм, является следствием продолжительного периода консьюмеризма и стремлением к достижению наивысшей степени комфорта. Материалистические ценности консьюмеризма занимают доминирующее положение в культуре.

Первоначально термин «консьюмеризм» означал «организованные усилия граждан, деловых кругов и правительства по защите потребителей» ⁵. Консьюмеризм ассоциировался с движением в защиту прав потребителей, получившим широкую известность благодаря деятельности известного американского адвоката Ральфа Надера, прозванного «бичом корпоративной морали» ⁶. Однако негативные тенденции в развитии потребительского общества привели к тому, что критики неограниченного потребления стали использовать термин

³ Durning A.T. An Ecological Critique of Global Advertising // Environmental Ethics. Readings in Theory and Application / ed. by P. Louis Posman. Boston ; L. : Jones and Bartlett Publishers, 1994. P. 487.

⁴ Putnam R.D. Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community. N.Y. : Simon & Schuster, 2000.

⁵ Gitman L. J., McDaniel C. The World of Business. Cincinnati : South-Western Publishing Co., 1992. P. 753.

⁶ Webster's New World Encyclopedia. N.Y. : Prentice Hall, 1992. P. 576.

«консьюмеризм» для определения потребления как такового и, в первую очередь, его отрицательного влияния на ценностные ориентации людей ⁷. Ю.А. Шведков, анализируя последствия консьюмеризма для американского общества, использует коллективный труд ряда американских социологов, психологов, экологов и экономистов, опубликованный в 1997 году под заглавием «Потребительское общество» ⁸. Авторы книги подчеркивают, что потребительское общество нарушает стабильность семей и общин, выдвигая потребление в качестве единственной сферы, в которой культивируется личное достоинство, подрывает гармоничное развитие молодого поколения ⁹.

В капиталистическом обществе конца XX века, когда мир стал многополярным, центральной проблемой стало повышение продуктивности: глобальные кровопролитные войны за экономическое и политическое доминирование уступили место глобальным войнам корпораций, преследующим ту же цель. Общество консьюмеризма поставило человека на службу системе. Никогда слова Эриха Фромма о времени зарождения капитализма (XVI век) не звучали более актуально, чем сегодня: «Продуктивность приобрела роль одной из высочайших моральных ценностей. В то же время стремление к богатству и материальному успеху стало всепоглощающей страстью» ¹⁰. Не будет преувеличением сказать, что рекламные ролики на современном телевидении изредка прерываются короткими передачами, «мыльными операми» и эпизодами кинофильмов, которые в свою очередь косвенно рекламируют торговые марки различных компаний. Это имеет отношение и к периодическим изданиям, которые существуют во многом благодаря корпоративным рекламным спонсорам. Потребительские ценности небезуспешно претендуют на место моральных, духовных ценностей. В последнее десятилетие XX века экономисты и профессора бизнес-школ обрушили на мировое сообщество поток «предупреждений» о возможной потере экономического мирового лидерства США в ближайшем будущем. Авторы одного из таких предупреждений – книги «Американский менеджмент на пороге XXI века» (оригинальное название «Американский бизнес: двухминутное предупреж-

⁷ Bellah R.N. The Good Society / R.N. Bellah [et al.]. N.Y. : Vintage Books, 1992. P. 211.

⁸ Шведков Ю.А. Что сулит миру потребительское общество // США – Канада. 1999. № 1. С. 96–104.

⁹ The Consumer Society / ed. by N. Goodwin, F. Ackerman, D. Kiron. Washington, 1997.

¹⁰ Фромм Э. Бегство от свободы. М. : Прогресс, 1990. С. 58–59.

дение». – А.С.) – Джексон Грейсон младший и Карла О’Делл предельно конкретны в формулировке своих целей: «...мы стараемся внушить беспокойство американцам. Слава США как индустриального лидера улетучивается, и эта книга написана в надежде внушить потребность в немедленных действиях для ее восстановления»¹¹. Э. Фромм считает это намеренное насаждение беспокойства свойством бюрократически организованного и централизованного индустриального государства, где вкусы манипулируются таким образом, что люди потребляют как можно больше. Фромм утверждает, что «бюрократически-индустриальная цивилизация, преобладающая в Европе и Северной Америке, создала новый тип человека, которого можно обозначить как **человека организации, человека-авто-мата** и как *homosconsumens*»¹². Данное утверждение свидетельствует о наступлении постгуманистической эпохи в развитии цивилизации. Человек приобретает ценность как продуктивный и потребляющий компонент экономической системы, его духовная, личностная ценность отходит на второй план. О ценностной дезориентации, вызванной наступлением постгуманистической эпохи, и о подавлении духовной сущности индивидуума, предупреждал в 1970 году также и Э. Тоффлер, говоря о современном американском обществе: «...несмотря на свои экстраординарные успехи в искусстве, науке, интеллектуальной, моральной и политической жизни, США являются страной, в которой десятки тысяч молодых людей спасаются от действительности, выбирая наркотическое отупение; страной, в которой миллионы взрослых ввергают себя в постоянный телевизионный ступор или в алкогольный туман; страной, в которой легионы пожилых людей прозябают и умирают в одиночестве; в которой бегство из семьи и от принятой ответственности становится массовым; в которой широкие массы подавляют свои страстные желания различными транквилизаторами и психотропными препаратами»¹³. З. Бжезинский в своем труде «Вне контроля» приводит пространный список внутренних проблем, с которыми столкнулось современное западное общество в последние десятилетия XX века. Ограничимся

¹¹ Грейсон Дж. мл., О’Делл К. Американский менеджмент на пороге XXI века. М. : Экономика, 1991. С. 27.

¹² Фромм Э. Душа человека. М. : Республика, 1992. С. 43.

¹³ Тоффлер Э. Шок будущего. М. : АСТ, 2002. С. 399.

перечислением только тех из них, которые носят ярко выраженный социокультурный характер и свидетельствуют о постгуманистической сущности потребительского общества.

Рост преступности и насилия. Система торговли оружием, например в США, обеспечивает легкий доступ к нему практически всех категорий населения. Массовая кино- и телевизионная культура, являясь основой американской индустрии развлечений с годовым бюджетом в 160 миллиардов долларов ¹⁴, пропагандирует насилие и социальную безответственность. В июне 1999 года президент Билл Клинтон в специальном обращении к нации заявил: «Нашим детям скормливают ежедневную дозу насилия. К 18-летию каждый американец видит 200 тысяч сцен насилия и 400 тысяч сцен убийств. Детей это привлекает, они становятся более черствыми, в некоторых случаях у особенно впечатлительных из них появляется вкус к насилию. За последние 30 лет было проведено около 300 исследований. Все они указывают на связь между постоянным воздействием развлечений, насыщенных насилием, и жестокостью детей в жизни» ¹⁵.

Распространение массовой наркотической культуры. Как правило, центрами распространения наркотиков являются бедные городские районы, в которых наркотики рассматриваются либо как средство освобождения от депрессивной реальности, либо как средство освобождения от бедности. Ежегодные прибыли от продажи наркотиков в США оцениваются примерно в 100 миллиардов долларов.

Рост чувства социальной безнадежности. Для многих американцев, живущих на грани бедности, а также бездомных, это чувство стало ежедневной реальностью. К этой категории людей можно отнести и несколько миллионов американских граждан, которые во втором поколении, а некоторые и в третьем, живут на социальные пособия.

Растущее ощущение духовной пустоты. Для многих американцев существующие религиозные институты кажутся излишне ритуализированными, не связанными с их жизненными дилеммами. В свою очередь церкви неспособны противостоять натиску массовой культуры, проповедующей моральную распущенность ¹⁶.

¹⁴ Bellah R. N. The Good Society. P. 49.

¹⁵ Цит. по: Раснер М. Стрельба в американских школах // Правозащитник. 2000. № 2. С. 91.

¹⁶ Brzezinski Z. Out of Control. N.Y. : Touchstone, 1995. P. 106–107.

Профессор университета Северной Каролины Сви Шапиро, один из руководителей программы «Социальные основы образования» (Social Foundations of Education), следующим образом определяет влияние потребительского общества на морально-этические установки подрастающего поколения: «Проникающее влияние рынка на организацию нашего мира разрушает и приватизирует наши жизни. Акцент рынка на соревновательный индивидуализм порождает культуру, в которой личный интерес и личная выгода являются более значимыми, чем ощущение взаимозависимости и связи между людьми. И нигде эта философия не является более влиятельной, чем в школьном классе, который служит теплицей, где заботливо лелеется культура конкуренции и личного интереса. Элизабет Додсон Грей описала то, что она называет «культурой разделенных парт» – среду школьного класса, сконструированную как место, где дети изучают нормы патриархата и капитализма – индивидуализм, независимость, отделение от своих сверстников. Школа – ведущий социальный институт, задачей которого является дифференциация людей, институт, который определяет статус, возможности и шансы на будущее каждого нового поколения граждан. Учителя, которые, как правило, выбирают профессию, чтобы помочь всем детям расти и развиваться, вместо этого обнаруживают себя, до беспрецедентной степени, тестирующими и сортирующими детей на победителей и побежденных (неудачников). Это внимание к оценкам, баллам за тесты, спискам лучших учеников и «продвинутым» классам имитирует наше стремление создать поддерживающую, дружелюбную среду, в которой дети так нуждаются. Несомненно, в среде, которая делает такой акцент на успех и неуспех, проигравшие могут испытывать только стыд и унижение. А если проигравшие непропорционально бедны, этот стыд может легко трансформироваться в гнев и негодование¹⁷.

В потребительском обществе технический прогресс сам по себе начинает играть роль ценности, начинает «потребляться», превращается в фактор успеха. Если рассматривать всю культуру как совокупность культуры умения (техники, технологии) и культуры воспитания (нравственности) в русле кантианского подхода, то потребительское общество развитых капиталистических стран является ярким примером высокого развития культуры умения, которое значительно опере-

¹⁷ Shapiro S. Killing kids: the new culture of destruction // Tikkun. 1998. July-Aug. P. 48.

дило развитие культуры нравственной. Развиваясь в рамках потребительского мировоззрения, технология как ценность и как ключевой фактор развития информационного общества меняет свое значение и из фактора развития превращается в основу, определяющую структуру и векторы развития культуры информационного общества. Одна из декларируемых основополагающих проблем информационного общества – проблема доступа к компьютерным сетям – обретает, кроме чисто технологического статуса, статус социальной проблемы, так как в современном западном потребительском обществе доступ служит качественной характеристикой уровня жизни: без доступа нельзя получить соответствующее высшее образование или работу согласно потребительским предпочтениям представителей среднего класса. Благодаря потреблению доступа, потребление как таковое получает еще и виртуальную проекцию как потребление образов-симулякров. Эта проекция направлена не только в киберпространство, но и в пространство объектного материального потребления, которое также виртуализируется: люди начинают потреблять брэнды и торговые марки, ассоциируемые с образами стилей жизни. Стили жизни маркируются брэндами, и брэнды становятся репрезентациями стилей жизни: каждый брэнд имеет свою демографическую группу, и компании не только пытаются привлечь определенную страту потребителей, но и заставить их думать, что хорошая жизнь определяется тем, какие брэнды одежды и еды они потребляют¹⁸. Акцент смещается с удовлетворения потребностей путем материального производства на производство потребностей для усиления потребления.

§ 2. Контркультура

«Спинной хребет» современного западного массового потребительского общества – средний класс – начал активно формироваться после Второй мировой войны. Этот процесс был в основном локализован в США, на территории которых в течение войны и почти трех десятилетий после нее наблюдался устойчивый экономический рост, а также в Западной Европе, страны которой получили значительную финансово-экономическую и гуманитарную поддержку по плану Мар-

¹⁸ Barber B. Consumed. N.Y. ; L. : W.W. Norton & Company, 2007. P. 169.

шалла и таким образом смогли достаточно быстро восстановить свою экономику и запустить социальные программы, позволившие в короткие сроки сформировать жизнеспособный средний класс. Однако уже через десять-пятнадцать лет после начала этого процесса становятся заметными последствия тотальной ориентации на чисто материальную организацию жизни.

В начале 1960-х годов появились критики, обращавшие внимание общественности на негативные аспекты жизни среднего класса. Л. Мамфорд, описывая массовое движение в пригородные территории, называл пригороды низкопробной униформистской средой, бегство из которой бесполезно¹⁹. Социальный философ Д. Райзман предостерегал от опасной тенденции концентрировать все устремления личности на достижении социального признания²⁰. С. Миллс в книге «Белый воротничок» представлял общество как огромный магазин, гигантский файл-папку, корпоративный мозг, новую вселенную менеджмента и манипуляции²¹.

Унификация и стандартизация общественных отношений привели к тому, что к концу 1960-х годов так называемые «культурные левые», или «академические левые», в основном представители различных философских направлений, в том числе и культурной антропологии, занялись разработкой концепций, призванных научить западного человека распознавать и признавать «другость». Р. Рорти в книге «Обретая нашу страну: политика левых в Америке XX века» пишет, что «для этой цели левые помогли составить такие академические дисциплины, как история женщин, история черных, дисциплины о сексуальных меньшинствах, об испано-американцах и о мигрантах»²². По мнению Рорти, культурные левые добились необычайных успехов. Новые академические программы помогали сократить количество проявлений нетерпимости и садизма в американском обществе. Таким образом, умышленное унижение стало менее социально допустимым,

¹⁹ Mumford L. The City in History: Its Origins, Its Transformation and Its Prospects. N.Y. : Harcourt, Brace, 1961. P. 486.

²⁰ Reisman D., Glazer N., Denney R. The Lonely Crowd: A Study of the Changing American Character. New Haven : Yale University Press, 1950.

²¹ Mills C.W. White Collar: The American Middle Classes. N.Y. : Oxford University Press, 1951. P. XV.

²² Рорти Р. Обретая нашу страну: политика левых в Америке XX века. М. : Дом интеллектуальной книги, 1998. С. 90.

чем это было в течение первых шестидесяти лет XX столетия. По сути, культурные левые расширили рамки традиционного сегрегационного гуманизма, помогли включить в активные социальные отношения людей, олицетворявших «другость» и в связи с этим испытывавшим разнообразные формы социально допускаемого садизма. Подводя итог их деятельности, Рорти отмечает: «С 60-х годов в законах нашей страны мало что изменилось к лучшему, за исключением нескольких решений Верховного суда. Но произошли гигантские изменения в стиле наших отношений друг с другом»²³. Усилия «культурных левых» были поддержаны молодыми американцами – студентами колледжей, в стенах которых обсуждались идеи создания обновленного общества людей, которые восстанут против власти элиты, заставят ее остановить участие страны в грязной вьетнамской войне, отменят расовую и экономическую несправедливость и изменят политическую жизнь страны. Однако для части студенчества участие в этом процессе было связано с несколько другими целями, которые можно определить как стремление к персональному освобождению. Это стремление выразилось в попытках создания новой культуры, которая делала возможным избежать антигуманистические последствия общества консьюмеризма и технократии. Новая молодежная культура, получившая название «контркультура», демонстрировала открытое презрение к ценностям и удобствам среднего класса, который представлял собой основу потребительского общества. Наиболее явным проявлением контркультуры было изменение стиля жизни. Демонстрируя отвращение к потребительским стандартам, молодые люди начали отращивать длинные волосы, окрашивать одежду во все цвета радуги и занавешивать ее до дыр. К радикальным проявлениям контркультуры можно отнести активное увлечение молодежи курением марихуаны и употребление более сильных галлюциногенов, как, например, ЛСД. Псилоцибин, марихуана, гашиш, мескалин и ЛСД служили социальными ускорителями, помогая радикально изменять ощущения, укрепляя веру в то, что общепринятые социальные нормы и институты являются спорными, несущественными и коррумпированными²⁴. В 1966 году после официального запрещения ЛСД один из активных

²³ Рорти Р. Обретая нашу страну: политика левых в Америке XX века. С. 91.

²⁴ Kamin J. Counterculture. The 1996 Grolier Multimedia Encyclopedia. Grolier Electronic Publishing, Inc., 1995.

сторонников его свободного употребления Тимоти Лири основал «Лигу духовного открытия» (League for Spiritual Discovery), целью которой была легализация ЛСД и марихуаны как религиозных святынь ²⁵.

Показное иконоборчество и гедонизм представителей контркультуры основывались на философии, противоположной философии потребительского общества. Контркультура бросала вызов самой структуре современного западного общества, обличая его обыденность, духовную пустоту, искусственность, изоляцию от природы. В скандальном манифесте контркультуры «Сделай это!» Джерри Рубин заявлял, что умирающая американская культура разрушает все, к чему она прикасается. С точки зрения Рубина, язык является одним из индикаторов этого процесса: «Никто больше не использует слова для общения. Слова потеряли их эмоциональное воздействие, интимность, способность шокировать и создавать любовь. Язык предотвращает общение. МАШИНЫ ЛЮБЯТ ШЕЛЛ. Как я могу сказать «Я люблю тебя» после того, как я слышу «МАШИНЫ ЛЮБЯТ ШЕЛЛ» (ШЕЛЛ – известная марка машинного масла в США и Европе. – А.С.). Кто-нибудь понимает, что я имею в виду? Контроль над ниггерами называется «закон и порядок». Воровство называется «капитализмом». «РЕВОЛЮЦИЯ» В ТУАЛЕТНОЙ БУМАГЕ. «РЕВОЛЮЦИЯ» В БОРЬБЕ С ЗАПАХОМ ИЗО РТА! «РЕВОЛЮЦИОННЫЙ» ГОЛЛИВУДСКИЙ ФИЛЬМ! Разве у капиталистов совсем нет уважения?» ²⁶. Дж. Рубин призывает молодежь к гражданскому неповиновению, уничтожению ценностей потребительского общества, поиску новых путей развития: «Мы будем делать все, что запрещено. Мы будем возмущать Америку до тех пор, пока буржуазия не сдохнет от апоплексии. Мы превратим американские колледжи в нудистские лагеря. Мы найдем новые пути сосуществования и воспитания наших детей» ²⁷.

Радикально настроенная молодежь, называвшая себя «хиппи», отрицала традиционную семью, заменяя концепцию брака концепцией свободной любви. На практике это выражалось в том, что молодые люди жили совместными группами, называвшимися коммунами, устойчивость которых базировалась лишь на желании ее членов оста-

²⁵ Kamin J. Counterculture. The 1996 Grolier Multimedia Encyclopedia.

²⁶ Rubin J. Do It! N.Y. : Social Education Foundation, 1970. Reprinted by permission of Simon and Schuster, Inc. P. 42.

²⁷ Ibid. P. 44.

ваться вместе. Сексуальные отношения в коммунах строились на основе взаимного притяжения членов группы. Хиппи призывали к жизни сегодняшним днем. «Плыть по течению» – было их девизом. Они предпочитали «отрываться», нежели быть зажатыми социальными нормами. Квазирелигиозная природа психоделических опытов многих молодых людей привела к тому, что в молодежной среде резко возросла популярность восточных философских систем, таких как йога и дзен-буддизм, а также западных оккультных течений – астрологии, таро, гаданий, магии и колдовства²⁸. В стандартизированной, предельно рациональной потребительской культуре подобные контркультурные практики создавали виртуальный мир иррациональности, исповедующий другие ценности и идеалы, которые позднее стали основой интернет-культуры, хакер-культуры, киберкультуры и киберпанка. Писатели-фантасты, представители кибер-панка Дж. Баллард, Ф. Дик, С. Делани принадлежали к контркультурному поколению конца 60-х годов XX века. По утверждению М. Кастельса, интернет-культура – это культура создателей Интернета – Дж. Ликлайдера и Р. Тэйлора, которые в конце 60-х годов XX века, разрабатывая идею компьютерных сетей, исповедовали интеллектуальные принципы, созвучные ценностям контркультуры²⁹. Так, в эпохальном эссе «Компьютер как коммуникационное устройство», опубликованном в 1968 году, они впервые заговорили о технической коммуникации как о творческой, интерактивной коммуникации, которая, по их мнению, требовала пластичного, гибкого, динамичного медиапосредника, в котором причины будут перетекать в следствия и, что важнее всего, этот медиапосредник создан бы и изменялся совместными усилиями всех членов общества³⁰. Эти принципы свободного творчества, интерактивности и равенства являлись основой контркультурных движений 60-х годов XX века. Один из участников группы разработчиков этого медиапосредника – прототипа Интернета – Северо Орнштейн стал основателем ассоциации «Компьютерные специалисты за социальную ответственность» (Computer Professionals for Social Responsibility).

²⁸ Kamin J. Counterculture.

²⁹ Castells M. The Internet Galaxy. Oxford : Oxford University Press, 2002. P. 36.

³⁰ Licklider J.C.R., Taylor R. The Computer as a Communication Device // Science and Technology. 1968, Apr.

Как отмечают Н.М. Травкина и В.С. Васильев в статье «Духовные основы современной американской цивилизации», контркультурная система ценностей отвергала рационализм как метод мышления, применимый в основном к материальным сторонам бытия³¹. Ценности контркультуры, казалось, предлагали выход из тюрмы общества консюмеризма, показывали путь к достижению духовного удовлетворения. В этом смысле ценности контркультуры предвосхитили нео-гуманистические ценности, акцентирующие проявления субъективного внутреннего мира личности. Контркультура активизировала центральный для понимания неогуманизма процесс – эмансипацию личности. В ходе этого процесса была предпринята попытка создания необходимых условий для самовыражения личности, наиболее полного раскрытия ее внутреннего творческого и духовного потенциала.

Несмотря на то, что контркультурное движение как специфическое общественное явление к восьмидесятым годам XX века практически растворяется в культурной мозаике западной цивилизации, важное значение феномена контркультуры для процесса изменения ценностных ориентаций американцев и европейцев и генезиса культуры информационного общества неоспоримо. Контркультура расширила границы их сознания, принесла в их жизнь культурный и политический плюрализм, сделала общество более толерантным к проявлениям «другости» и «инакости». Контркультура привела к важным изменениям необратимого характера в общественной жизни Запада. К важнейшим из них можно отнести:

- более гибкое восприятие социальных и половых ролей;
- бóльшая открытость к нетрадиционным духовным практикам и другим формам самовоспитания и саморазвития;
- изменение отношения к личному опыту и переосмысление его как важнейшего источника знания;
- рост скептицизма по отношению к мотивам, способностям и честности политических лидеров;
- рост интереса к экологической проблематике и, как следствие, возникновение инвайронментализма.

³¹ Травкина Н.М., Васильев В.С. Духовные основы современной американской цивилизации // США – Канада. 1995. № 8. С. 84–95.

Именно с эпохой контркультуры М. Иссерман и М. Казин связывают начало эпохи «постматериальных ценностей»: индивидуальной свободы, самовыражения, полового релятивизма, ставших основой этических кодексов сетевых движений альтернативной культуры ³².

Для многих участников контркультурного движения информационно-сетевые технологии, несмотря на отрицание центральной роли технологии и техники в жизни как лишенной духовности системы стандартов и алгоритмов, олицетворяли инструмент или даже оружие освобождения от системы установленных потребительским обществом правил жизни, возможность «ухода» в виртуальное общение с себе подобными, новую телесность или, скорее, бестелесность, нирвану слияния с «родственными душами» и полную либерализацию сознания. И сегодня интернет-контент во многом продолжает нести отголоски контркультуры, в изобилии предоставляя пользователям экскурсии в эмоционально-психоделические переживания, цифровые инсталляции, хэппенинги и перформансы, сообщества глубоких экологов, неохиппи и бунтарей-хакеров. Борцы контркультуры, частично добившиеся успеха и поглощенные новым культурным мейнстримом, признавшим права меньшинств, женщин, право на выражение «инакости», этническое и культурное разнообразие, инвайронментальную идеологию, оказались в ситуации, когда их телеология потеряла смысл: «Вещи разрушаются. Ты не можешь иметь все. Небо – не предел. Предел – земля» ³³. Выход был найден в безвещности, бестелесности, неограниченности, свободе и потенциальной экологичности информационно-коммуникационных технологий. Адепты контркультуры воспользовались ситуацией информационно-компьютерной революции, чтобы нести свою идеологию через принципиально новые каналы коммуникации, единственными ограничениями которых были ограничения технического характера.

Деятельность представителей движения контркультуры, культурных левых оказала серьезное влияние на социальную, экономическую, культурную жизнь западной цивилизации во второй половине XX века как на индивидуальном, так и на институциональном уровне,

³² Isserman M., Kazin M. *America Divided*. Oxford ; N.Y. : Oxford University Press, 2004. P. 308.

³³ Roszak T. *The Making of a Counter Culture*. Berkeley : University of California Press, 1995. P. 12.

во многом определила приоритетные направления трансформации общества, одними из которых являются информационно-технологические инновации. Контркультура в США стала детонатором нового общественного движения, которое зародилось в Калифорнии и активно восприняло технологические инновации, которые привели к созданию персонального компьютера³⁴. С этого момента компьютер становится инструментом творчества, сопротивления, симуляции и развлечения, а не только инструментом профессиональной экономической деятельности. По мнению Т. Розака, в шестидесятые годы XX века США были ближе, чем другие страны, к постиндустриальному горизонту, за которым проступали проблемы необычного характера, связанные с качеством и смыслом жизни, опытом и сознанием, рациональностью и перманентностью промышленного роста и отношениями человека с природной средой³⁵.

Вектор контркультурного сопротивления был перенесен в культуру информационного общества как борьба с новым, теперь уже информационно-компьютерным технократизмом. Мать Земля получила свою виртуальную проекцию – Мать Сеть, и компьютерные сети стали новым полем битвы за душу человека. В 1981 году У. Шон и А. Грегори писали, вспоминая дни контркультурной революции: «На самом деле, очень возможно, что шестидесятые представляли собой последний рывок человека до того, как он был уничтожен. И что это было начало конца будущего, и что отныне будут просто все эти роботы, бродящие вокруг, ничего не чувствующие, ничего не думающие. И почти никого не останется, кто мог бы им напомнить, что был раньше такой вид, который назывался «человек» с чувствами и мыслями. И что история и память стираются прямо сейчас, и что скоро никто не будет помнить, что жизнь существовала на этой планете»³⁶.

В пессимистическом описании финала контркультуры звучит скрытый призыв к продолжению сопротивления, которое может быть продолжено в новом «обществе цифрового достатка». Сеть, как и Земля, тоже подвержена вирусу потребления и стандартизации под маской удовлетворения индивидуальных потребностей. Новое поколение

³⁴ Levy P. Cyberculture. Minneapolis : University of Minnesota Press, 2001. P. 14.

³⁵ Roszak T. The Making of a Counter Culture. P. 13–14.

³⁶ Цит. по: Roszak T. The Making of a Counter Culture. P. 11.

сетевой контркультуры составили хакеры, киберпанки, цифровые художники, активисты борьбы за права в Сети.

§ 3. Генезис концепции информационного общества

Концепция информационного общества зарождалась в сфере экономики и в первую очередь была связана с проблемами обработки больших объемов экономических данных и управления ими. После Второй мировой войны поток этих данных колоссально увеличился. Потребительское «общество достатка» (К. Гелбрейт) 50-х годов XX века требовало новых механизмов управления производством и распределением товаров. Одним из первых авторов, заложивших основы концепции информационного общества, был экономист Фриц Маклап, опубликовавший в 1962 году работу «Производство и распределение знания в США»³⁷. Как экономиста его интересовали проблемы, связанные с конкуренцией в свободном демократическом обществе, и в частности проблема формальных ограничений конкуренции, например, патентная система. Прямая связь между патентной системой и научно-исследовательскими отделами компаний привела Маклапа к мысли о необходимости комплексного исследования процесса производства знаний (информации) в масштабах всего общества. Таким образом, исследование Маклапа в итоге включало в себя анализ следующих компонентов системы производства и распределения знаний:

- научно-исследовательская деятельность;
- все уровни образования;
- коммуникация и ее средства (книги, журналы, радио, телевидение, произведения искусства и т. д.);
- информационные машины (компьютеры, телекоммуникации, электронная обработка данных);
- информационные услуги, предоставляемые разными организациями (библиотеки и информационные центры, государственные учреждения и т. д.).

³⁷ Machlup F. The Production and Distribution of Knowledge in the United States. Princeton (NJ) : Princeton University Press, 1962.

Практически параллельные исследования велись японскими учеными, где концепция разрабатывалась также в экономическом контексте профессором Токийского технологического института Ю. Хаяши и социологом и футурологом Ё. Масудой. В 1972 году Масуда разработал «План для информационного общества – национальная цель к 2000 году», который лег в основу книги «Информационное общество как постиндустриальное общество», опубликованной в 1980 году. В 1969 году для правительства Японии были подготовлены отчеты «Японское информационное общество: темы и подходы» и «Контур политики содействия информатизации японского общества».

Исследования Ф. Маклапа, Ю. Хаяши и Ё. Масуды не оказали практически никакого влияния на социокультурную среду в отличие от работ известного американского теоретика менеджмента Питера Дракера, который обратил внимание не только на экономические, но и на социокультурные последствия информационной революции. В 1969 году Дракер публикует работу «Эпоха дискретности»³⁸, содержащую главу «Общество знания», основанную на данных Ф. Маклапа. Концепция информационного общества П. Дракера в основном базируется на экономическом аспекте общественных отношений, на изменении деловой и/или профессиональной культуры. Для описания социокультурных трансформаций, связанных с новыми формами производства, распространения и использования информации, ученый использовал термин «информационная революция». В истории человечества, по его мнению, было четыре информационных революции³⁹. Первая информационная революция связывается с изобретением письменности в Месопотамии (5–6 тысяч лет назад), позднее (независимо) в Китае и еще позднее в цивилизации майя; вторая информационная революция – с изобретением письменной книги вначале в Китае (возможно в XIII веке до нашей эры), потом в Греции восемью столетиями позднее; третья информационная революция – с изобретением И. Гуттенбергом печатного пресса (1450–1455 годы). Количество артефактов первых двух революций было очень немногочисленным по сравнению с третьей информационной революцией.

³⁸ Drucker P. The Age of Discontinuity. Guidelines to Our Changing Society. N.Y., 1969.

³⁹ Drucker P. Beyond the Information Revolution. P. 47–57 ; Drucker P. The Next Society // The Economist. 2001. 1 Nov. ; Drucker P. The Age of Discontinuity.

Четвертая информационная революция создает невероятно огромное количество документов-артефактов по сравнению с тремя предыдущими, учитывая возникновение таких феноменов, как проблема сохранения цифрового наследия и информационная перегрузка. Доставка информации, отображаемой всеми возможными способами, становится, а во многих странах, таких как США, Япония, страны Европейского сообщества, уже стала полноправным сектором экономики.

Как указывает Дракер в своей статье «Следующая информационная революция», четвертая революция представляет собой не революцию в технологии, оборудовании, технике, программном обеспечении или скорости. Это – революция концепций⁴⁰, где технология служит лишь инструментом реализации новых концепций. Например, развитие информационного общества с постоянно изменяющимся содержанием и структурой интерпретации информации приводит к изменению концепции высшего образования, которое уже сейчас становится профессиональным образованием, продолжающимся в течение всей активной жизни человека. Упорядоченность и структурированность образования в традиционном смысле уходят в прошлое: оно происходит в постоянно изменяющихся группах или индивидуально, иногда без наличия преподавателя или без прямого контакта с ним, дома, в поезде, в самолете, в машине, на рабочем месте и все реже в учебной аудитории. По мнению Дракера, настоящая революционность информационной революции заключается не в информации, не в «искусственном интеллекте», не во влиянии компьютеров и не в обработке данных на принятие решений, политический процесс или стратегию, а в том, что еще пятнадцать лет назад никто не мог предвидеть во взрывном возникновении Интернета электронную коммерцию, то есть как основного и, возможно, в итоге единственного канала распределения товаров, услуг и рабочих мест для менеджеров и специалистов⁴¹. Речь идет о радикально меняющихся национальных экономиках, рынках, промышленных структурах, сегментировании потребительского рынка, потребительских ценностях и поведении потребителей, а также о рабочих местах и рынках труда. Эти изменения приводят в то же время к возникновению новых и иногда

⁴⁰ Drucker P. The Next Information Revolution. Forbes. URL : [http : // www.forbes.com/asap/1998/0824/046.html](http://www.forbes.com/asap/1998/0824/046.html).

⁴¹ Drucker P. Beyond the Information Revolution.

неожиданных отраслей промышленности, например биотехнологий и рыбоферм. Дракер указывает на революционность рыбоводства, отмечая, что в течение следующих пятидесяти лет его развитие превратит людей из охотников и собирателей в «морских скотоводов» так же, как в случае с подобными инновациями около 10 тысяч лет назад, когда наши предки стали земледельцами и скотоводами. Электронная коммерция как бизнес-технология, по мнению ученого, принципиально отличается тем, что физическое расстояние между партнерами или между продавцом и клиентом перестает играть такую роль, как раньше. Дракер утверждает, что электронная коммерция породила единственную экономику и единственный рынок. В действительности это утверждение является идеализацией, поскольку «единый» рынок электронной коммерции имеет множество ограничений, начиная с проблем коммуникации (языковой и культурный барьер) и заканчивая проблемами, связанными с уровнем развития экономики и политико-правовых систем конкретных стран. Таким образом, внешне ничем не ограниченный, он имеет значение только для тех компаний и потребителей, которые обладают стандартным набором характеристик и средств для обеспечения своего онлайн-присутствия. Тем не менее, как справедливо отмечает Дракер, местоположение для таких компаний уже не играет определяющей роли. Они перестают быть в полном смысле местными локальными и начинают конкурировать в глобальном масштабе, что неминуемо изменяет стратегии бизнеса, работу с клиентами, подходы к рекламе, ассортимент продукции, набор сервисных услуг и т. д. В такой среде изменяются не только компании, но и потребители, их покупательские предпочтения, то, как они хранят и распоряжаются своими сбережениями.

Несомненно, ключевым фактором информационной революции является компьютер, который, по мнению Дракера, стал для нее не столько спусковым механизмом, сколько символом. Закон Мура утверждает, что стоимость базового компонента информационной революции микрочипа падает на 50 процентов каждые восемнадцать месяцев. В этом смысле Дракер сравнивает современную информационную революцию с промышленной революцией XIX века, когда отмечались подобные изменения, связанные с ценами на ведущие продукты промышленного производства, например текстиля и металлов.

Однако Дракер считает необходимым отметить, что, кроме экономических последствий как промышленной, так и информационной

революции, огромное значение для общества имели их социальные и культурные последствия. Например, один из ключевых элементов промышленной революции – железная дорога – не только создал еще одно экономическое измерение, но и быстро изменил ментальную географию: впервые возникла беспрецедентная мобильность, которая колоссально расширила горизонты обычных людей. Дракер при этом ссылается на Ф. Броделя, который указывал в одной из своих последних работ, что именно железная дорога превратила Францию, которая состояла из самодостаточных регионов, объединенных лишь политической властью, в единую нацию с единой культурой ⁴². Как и промышленная революция, информационная революция только трансформировала уже существующие процессы. Например, Дракер указывает на практически полное отсутствие изменений в способах принятия решений в сфере бизнеса или политики. Он использует термин «рутинизация процессов» для описания влияния информационной революции на общество. Благодаря компьютеру и специализированному программному обеспечению, многие процессы (например, проектирование помещений и коммуникаций большого здания, заполнение налоговых форм, брокерские операции) стали рутиной и значительно сократились по времени и стоимости.

Говоря о психологическом воздействии информационной революции, Дракер использует в качестве примера способы, с помощью которых обучаются современные маленькие дети. Начиная с четырехлетнего возраста (а часто и более раннего) они быстро развивают навыки работы с компьютером, который становится одновременно и игрушкой, и средством обучения, при этом вскоре превосходят старших. Из таких детей формируется новый социальный класс – «работники знания» (в терминологии Дракера). Именно от их социального положения и общественного принятия ценностей зависит лидерство в экономике и технологии.

В труде «Задачи менеджмента в XXI веке» Дракер, отмечая, что информационная революция, начавшись в сфере бизнеса, где ее результаты наиболее заметны, радикальным образом изменит системы и образования, и здравоохранения ⁴³. По его мнению, система образования стоит на пороге серьезных изменений, связанных, например, с тем, что очень быстрыми темпами дистанционное обучение вытесня-

⁴² Бродель Ф. Что такое Франция? М. : 1996.

⁴³ Друкер П. Задачи менеджмента в XXI веке. М. : Вильямс, 2002.

ет традиционные аудиторные формы занятий в учебных заведениях. Дракер утверждает, что технологические изменения приведут к тому, что основным направлением в высшем образовании, получаемом после среднего обычного и специального образования, станет непрерывное обучение (повышение квалификации, переобучение) работников на протяжении всей их трудовой деятельности. Это в свою очередь может переместить процесс обучения из университетских центров в самые неожиданные места: в дома, транспортные средства, на рабочие места и т. д. Сегодня можно найти достаточно подтверждений выводам Дракера. Крупная сетевая компания «Виртвэй» (Virtway)⁴⁴ предлагает дистанционную форму обучения с помощью трехмерных симуляций для следующих профессиональных сфер: безопасность и чрезвычайные ситуации, туризм и выставочная деятельность, недвижимость и технопарки, методика обучения и повышение квалификации (переобучение) (рис. 1). Участники могут находиться где угодно. Единственными ограничениями такого способа обучения являются техническая оснащенность и знание языков, на которых построен интерфейс.

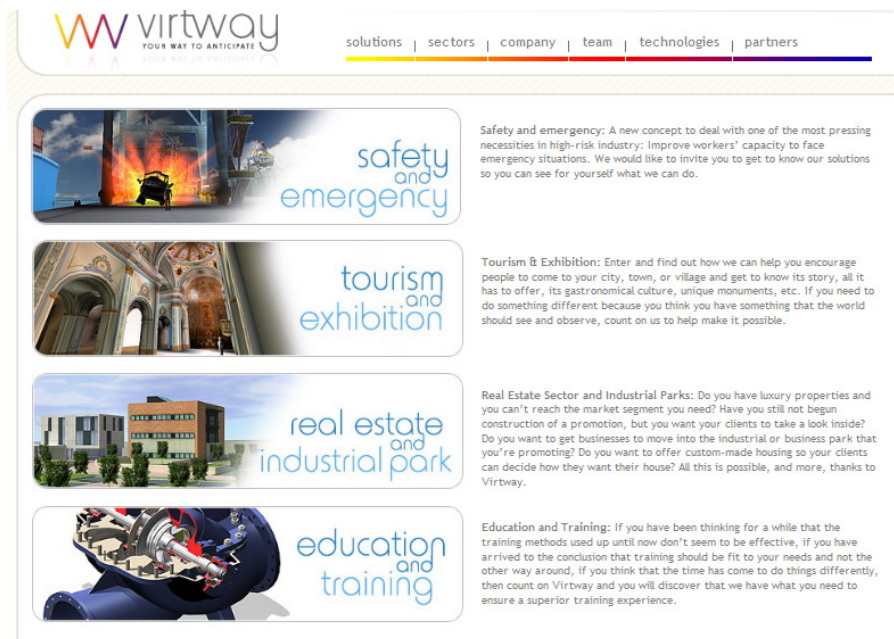


Рис. 1. Вебстраница компании «Виртвэй»

⁴⁴ Virtway Official Website. URL: <http://www.virtway.com>. Accessed May 3, 2009.

В данном случае профессиональное обучение построено на компьютерных сетевых симуляциях-сценариях. Обучающиеся участники симуляций должны осуществлять соответствующие действия согласно сценариям предлагаемых ситуаций. Последние в зависимости от совместных и индивидуальных действий участников могут развиваться в реальном времени и иметь различные последствия.

Дракер считает, что в здравоохранении те же самые концептуальные изменения, как и в сфере образования, приведут, скорее всего, к отказу от взгляда на здравоохранение как на борьбу с болезнями и к появлению нового взгляда, который ставит на приоритетное место поддержание физического и психического здоровья. Таким образом, в образовании и здравоохранении смысл термина «информационные технологии» переносится с «технологий» на «информационные», как это уже произошло в бизнесе.

Следующее общество будет обществом знания, утверждает Дракер ⁴⁵, где знание будет ключевым ресурсом, а так называемые «знаниевые работники» станут доминирующей группой его рабочей силы. Это общество будет обладать тремя основными характеристиками. Во-первых, это общество будет без границ, потому что для передачи знаний потребуется еще меньше усилий, чем для передачи денег. Во-вторых, это будет общество возрастающей мобильности, обеспечиваемой каждому через легко доступное формальное образование. В-третьих, общество знания будет обладать равным потенциалом как для успеха, так и для неудачи, поскольку каждый сможет обладать «средствами производства», то есть знаниями, необходимыми для получения работы, но не каждый сможет ими успешно воспользоваться.

Эти три характеристики обеспечат высокую конкуренцию в обществе знания и на уровне организаций, и на уровне индивидов. Информационные технологии уже позволили знанию распространяться почти мгновенно и быть доступным огромному количеству людей. Учитывая легкость и скорость распространения информации, все институты общества знания становятся частью глобальной конкуренции, хотя большинство организаций остаются локальными и по своей деятельности, и по сегменту рынка, который они обслуживают, так как Интернет делает доступной информацию о том, что доступно в конкретной сфере в мире и по какой цене.

⁴⁵ Drucker P. The Next Society.

Что касается структуры рабочей силы, то среди «знаниевых работников» будут усиливаться позиции «знаниевых технологов» — компьютерных техников, разработчиков программного обеспечения, аналитиков клинических лабораторий, юрисконсультов, которые на самом деле работают больше руками, чем головой, с той разницей, что их работа основана на знании, полученном через формальное образование, а не через обучение на производстве, как это было раньше. Так же, как неквалифицированные рабочие были доминирующей социальной и политической силой XX века, знаниевые технологии станут доминирующей социальной, а возможно, и политической силой современности.

В 1973 году вышла работа Дэниэла Белла «Грядущее постиндустриальное общество»⁴⁶, центральной идеей которой было то, что в постиндустриальном обществе основными видами деятельности становятся производство знания, информации и планирование. Содержательно и методологически концепция постиндустриального общества Белла являлась синонимичной концепции информационного общества. В этом фундаментальном исследовании в целом был сформулирован социологический подход к концепции информационного общества. Крупный теоретик информационного общества Ф. Вебстер определил пять основных подходов к определению информационного общества: технологический, экономический, профессиональный, пространственный и культурный⁴⁷. Каждый из этих подходов отражает различные точки зрения ученых на то, какой фактор являлся ключевым для генезиса концепции информационного общества. В дополнение к указанным подходам Вебстер предлагает свой собственный, согласно которому общество становится информационным не потому, что колоссально возросли объемы информации, а потому, что существующий характер информации преобразовывает то, как мы живем⁴⁸. По предположению Вебстера теоретическое знание/информация находится в основе того, как ведет себя современный человек. В связи с этим предлагаемый им подход методологически близок к определению культурной формы Ф.К. Бока как набора взаимосвязанных и час-

⁴⁶ Bell D. The Coming of Post-Industrial Society. A Venture in Social Forecasting. Basic Books. N.Y., 1999.

⁴⁷ Webster F. Theories of the Information Society. 3 ed. L. : Routledge, 2006. P. 8–9.

⁴⁸ Ibid. P. 9.

точно произвольных ожиданий, пониманий, верований и соглашений, разделяемых членами социальной группы и воздействующих на поведение некоторых членов данной группы.

Важным фактом является то, что концепция информационного общества с самого начала была тесно связана с концепцией информационной революции. Развитие информационных технологий (компьютер, телевидение, телекоммуникации) во второй половине XX века сравнивалось с развитием технологий XIX века (электричество, телеграф, телефон, радио, звукозапись и др.). Учитывая, что технологическая революция XIX века привела к развитию индустриального общества, то вполне логично назвать общество, к зарождению которого привели информационные технологии, «информационным». Сама концепция информационного общества, хорошо теоретически разработанная и широко популяризированная крупными теоретиками экономической, социологической и политической наук, довольно быстро приобрела статус социокультурной концепции, а термин «информационное общество» стал употребляться как обозначение современной стадии цивилизационного развития.

Глава 2

ТРАНСФОРМАЦИИ СОВРЕМЕННОГО СОЦИОКУЛЬТУРНОГО ПРОСТРАНСТВА

§ 1. Пространство и время

Жизненное пространство человека второй половины XX – конца XXI века колоссально расширилось во многом именно благодаря компьютерным и информационным технологиям. Цифровые технологии позволили проникнуть в глубь материи, увидеть и смоделировать ее структуру до элементарных частиц, а также зафиксировать процессы, происходящие в отдаленных уголках галактик. Кажется, что физическое пространство больше не имеет границ, но современный уровень развития технологий имеет границы и создает у человека ощущение заполненности этого физического пространства, что заставляет его осуществлять

экспансию в ничем не ограниченную инфосферу: «Единственная среда, в которой наша цивилизация еще может расширяться, наш единственный настоящий фронтир – это эфир, иными словами, медиа. Власть, которой сегодня обладает тот или иной человек, определяется уже не количеством собственности, находящейся в его распоряжении, а тем, сколько минут прайм-тайма на телевидении или страниц новостной печати он может заполучить. Наша новая среда обитания называется ИНФОСФЕРОЙ»⁴⁹. Р. Сильверстоун, описывая концепцию медиаполиса, использует для обозначения современных медиа как глобального пространства видимости размышления А. Арендт⁵⁰. По Сильверстоуну понятие «медиаполис» подчеркивает моральную роль медиа, обеспечивающую общественную поддержку происходящих изменений. Сильверстоун рассматривает медиа как критическую составляющую человеческой повседневности, а не как дополнение к социальным, политическим, экономическим и культурным процессам, в которые медиа фундаментально вписаны. В этом контексте медиасреда, которая, как и природная среда, обеспечивает и необходимые средства, и ресурсы не только для управления социальной жизнью, но и для основ самой ее возможности⁵¹, формирует пространство, которое одновременно является пространством референций и пространством принуждений и которое интегрировано в ткань повседневности. В связи с этим, например, Интернет должен изучаться и пониматься как интегрированная часть этого пространства, то есть более широкой медиасреды, которую он формирует и которая формирует его⁵².

Мироздание постоянно «расширяется» по мере совершенствования технологий, заставляя человека изменять свои представления об окружающем мире. Утрачивает привычные границы не только физическое пространство, но и пространство коммуникации. Например, сотовые технологии привели к изменению коммуникационных практик, связанных с пространственной локализацией человека. Теперь часто в процессе разговоров по мобильным телефонам можно слышать вопросы «Ты дома?», «Ты где?». До возникновения сотовых технологий подобные

⁴⁹ Рашкофф Д. Медиавирус. Как поп-культура тайно воздействует на ваше сознание. URL : [http : // mediavirus.narod.ru](http://mediavirus.narod.ru).

⁵⁰ Orgad S. The internet as a moral space: the legacy of Roger Silverstone // New Media and Society. 2007. Vol. 9/1. P. 33.

⁵¹ Silverstone R. Media and Morality: On the Rise of the Mediapolis. Cambridge : Polity Press, 2006. P. 166.

⁵² Orgad S. The internet as a moral space: the legacy of Roger Silverstone. P. 34.

вопросы были бессмысленными, так как человек был жестко пространственно «привязан» к проводному телефону.

Проблемы, которые занимают сегодня научное сообщество, профессионально исследующее роль и место технологий и техники в жизни человека, связаны с интерфейсом взаимодействия человека и новых технологий, таких как виртуальная реальность, биотехнологии (клонирование, киборгизация), а также с психологическими, философскими и культурными последствиями стирания границ между понятиями человек и машина, иллюзия и реальность. Культурная эволюция преодолевает еще одну волну – волну обратного слияния, но теперь это слияние не с природным миром, а с миром техники, которое в новых условиях имеет шансы быть реализованным. Для этого современные информационные технологии обладают значительно большим потенциалом, чем технологии, например, XVIII–XIX веков, которые только подчеркивали непреодолимые границы между миром человека и природы и миром техники. Известный теоретик информационного общества профессор Майкл Дертузос, руководитель лаборатории компьютерных исследований Массачусетского института технологии (Massachusetts Institute of Technology), следующим образом описывает социально-культурные изменения, происходящие в процессе информационной революции: «Информационные технологии изменяют то, как мы работаем и отдыхаем, но, что более важно, они изменяют более глубокие аспекты наших жизней и человечества в целом: то, как мы получаем медицинское обслуживание, как учатся наши дети, как пожилые люди остаются связанными с обществом, как правительства осуществляют свою деятельность, как этнические группы сохраняют свое наследие, чьи голоса имеют значение и даже то, как формируются нации. Они (информационные технологии. – А.С.) также бросают и серьезные вызовы: бедные могут стать еще беднее и слабее; преступники, страховые компании и работодатели могут вторгнуться в наши банковские счета, медицинские документы и личную переписку. В конечном счете информационная революция даже может сблизить диаметрально противоположные взгляды технологов, которые поклоняются научному мышлению, и гуманистов, которые поклоняются вере в человечество»⁵³.

⁵³ Dertouzos M. What Will Be: How the New World of Information Will Change Our Lives. N.Y. : HarperEdge, 1997. P. 5–6.

Информационные технологии воплотили в культуре то состояние, которое описывал М. Маклюэн: «...художникам давно известно, что объекты не содержатся в пространстве, а рождают собственные пространства»⁵⁴. По его мнению, именно осознание этого факта в математическом мире, забрезжившее столетие тому назад, позволило оксфордскому математику Льюису Кэрроллу сочинить «Алису в стране чудес», где времена и пространства не являются ни единообразными, ни непрерывными, какими они казались со времен появления ренессансной перспективы⁵⁵. В культуре информационного общества понимание пространства как уникального, плоского и единственно возможного и понимание времени как линейного и непрерывного процесса отсутствует. Множество пространств и множество времен взаимодействуют друг с другом, объединенные одной глобальной коммуникационной медиасредой. Основой этой глобальной медиасреды стал Интернет как широко используемая форма коммуникации, обладающая тремя специфическими характеристиками⁵⁶. Во-первых, Интернет обеспечил мгновенную глобальную передачу письменных сообщений, которые могут также сопровождаться графическим и аудиовизуальным материалом. Во-вторых, предоставил возможность легко общаться с большим количеством людей, находящихся на сколько угодно большом удалении друг от друга. В-третьих, стал средством беспрецедентного доступа к информации. Эти три чисто технологические характеристики сделали возможным генезис нового огромного культурного пространства или, точнее, взаимосвязанных и взаимопроникающих пространств, поиски названия которых привели к самым разным результатам: «киберкультура», «киберобщество», «медиаполис», «цифровое общество», «интернет-галактика», «киберпространство», «глобальная цифровая деревня», «электронный метрополис», «инфосфера» и т. д. Обещания новых технологий, помноженные на безграничное воображение, свойственное человеку, обеспечили взрывное развитие культурных образов и форм информационного общества уже на первой стадии его развития. По мнению С. Джонса, человек создавал виртуальные миры с момента возникновения письменности⁵⁷, а скорее с момента возникновения первых знаков

⁵⁴ Маклюэн М. Автоматизация. Учиться жить. Сумерки глобализации. М. : АСТ, 2004. С. 157.

⁵⁵ Там же.

⁵⁶ Biegel S. Beyond Our Control? Cambridge : The MIT Press, 2003. P. 26.

⁵⁷ Jones S. G. Cybersociety 2.0. Thousand Oaks : SAGE publications, 1998. P. 16.

и символов, но практически никогда эти миры не создавались одновременно и не переживались таким огромным количеством людей на таких огромных расстояниях друг от друга. Состоялся переход от собственно компьютерной культуры – культуры независимых данных – к сетевой культуре, то есть к культуре объединенных гипертекстовых данных, когда произошел «большой взрыв», и локальное, хотя и огромное в сравнении с книгами «пространство» данных отдельного компьютера расширилось невообразимо. Чтобы наглядно продемонстрировать эту «культурную революцию», приведем два следующих отрывка. В 1988 году У. Эко так описал внедрение компьютера в повседневность и рождение «нового», опять же в сравнении с книгой компьютерного текста, точнее «прогипертекста»: «Я мог бы, исправив текст, выкинуть предыдущий кусок: оставляю его только для демонстрации того, чтобы показать, как на этом экране могут сосуществовать бытие и долженствование, случайность и необходимость. А мог бы убрать порочный кусок из видимого текста, но сохранить в виртуальной памяти, накапливая таким образом каталог предыдущих стадий, не лишая загробувших фрейдистов и асов «критики вариантов» ни радостей научного сыска, ни профессионального удовлетворения, ни академических лавров»⁵⁸. Всего через 11 лет (в 1997 году) У. Эко следующим образом описывает процесс конструирования принципиально нового «виртуального» культурного пространства: «Как в детстве, когда я воображал себе открытия с приключениями над атласом, держа его под партой на уроке математики, теперь я только и делаю, что охочусь за волшебными снами и слежу не останавливаясь за схемами и маршрутами. Если это можно назвать «виртуальной реальностью», то она, безусловно, существует. Чтобы просиживать ночи и ночи перед компьютером, мне надо будет запастись крепкими напитками из разных мест, которые я посещаю, трубками и, разумеется, кальянами, шубами и грелками. Если все пойдет хорошо, не миновать и убийства в Восточном экспрессе»⁵⁹. Прогипертекст, создаваемый отдельным компьютером, превратился в гипертекст, а локальный компьютер – «маленькая планета Земля» – из центра мироздания превратился в периферию, одновременно оставшись центром «цифровой гипертекстовой Вселенной», в которой автор текста утратил контроль над своим творением, но получил возможность бесконечного путешествия по ней.

⁵⁸ Эко У. Маятник Фуко. СПб. : Симпозиум, 2003. С. 37–38.

⁵⁹ Эко У. Картонки Минервы. СПб. : Симпозиум, 2008. С. 215–216.

Одним из важных отличий Интернета от других современных способов коммуникаций (телефон, сотовый телефон, спутниковая связь) является высокий уровень внимания к нему со стороны общества. Интернет представляется чем-то большим, нежели просто еще одним инструментом коммуникации, и вызывает дебаты на самых высоких уровнях правительства и бизнеса. С. Бигел иллюстрирует проблемы, связанные с определением Интернета, на примере дела «Рино против ACLU (American Civil Liberties Union – Американский союз гражданских прав. – А.С.) 1996–1997 годов»⁶⁰. Это был первый, связанный с Интернетом случай, который рассматривался в Верховном суде США. В ходе судебного процесса и адвокаты, и судьи сконцентрировали свое внимание на природе киберпространства и стремились определить самую подходящую для него аналогию. Представитель правительства, помощник заместителя министра юстиции Сет П. Уоксман утверждал, что Интернет может рассматриваться как аналог библиотеки. Основываясь на факте, что многие люди используют Интернет как исследовательский инструмент, он утверждал, что Закон о благопристойности коммуникаций (Communications Decency Act – CDA), принятый в 1996 году, просто требует, чтобы определенный неприличный материал был помещен в «другой зал» библиотеки. В данном случае Интернет представляется виртуальным аналогом физического места, то есть библиотеки, которая также является особым образом организованным пространством. Аналогия с библиотекой понравилась также и представителям истца, но по другим причинам: Джудит Круг из Американской ассоциации библиотек (American Library Association) с удовлетворением отметила, что в течение слушаний судьи обратили особое внимание на угрозу, которую Закон о благопристойности коммуникаций представляет для библиотек по всей стране, стремящихся использовать Интернет для обеспечения более открытого доступа общественности к информации. Судья Стивен Брейер сравнивал Интернет просто с телефоном, учитывая большой процент пользователей, которые общаются друг с другом через модемы по телефонным линиям. Судьи Сандра Дей О’коннор и Энтони Кеннеди в своих вопросах к господину Уоксману о том, может ли онлайн-мир рассматриваться как традиционный общественный форум в целях обсуждения первой поправки к Конституции США, высказали предположение, что Интернет можно считать аналогией «угла улиц или парка».

⁶⁰ Biegel S. Beyond Our Control? P. 26.

Эта аналогия снова сравнивала киберпространство с физическим неинституализированным пространством человеческого взаимодействия. Правительство, однако, склонялось к точке зрения, в соответствии с которой Интернет, скорее, является средством широкого вещания (broadcasting media), то есть средством массовой информации в русскоязычном эквиваленте. Учитывая то, что Верховный суд в итоге пришел к заключению, что Интернет, по крайней мере в конкретном случае, может рассматриваться как библиотека или торговый центр, есть основание утверждать, что использование каждой из указанных выше аналогий зависит от ситуации и обстоятельств. Таким образом, Интернет может рассматриваться как библиотека, телефон, общественный парк, местный бар, торговый центр, средство массовой информации, печатное издание, медицинская клиника, гостиная в частном доме, общественное образовательное учреждение. Никакой предыдущий способ коммуникации в истории человечества не выполнял столько функций одновременно. По мнению Бигела, ученые, исследующие юридические аспекты Интернета все чаще и чаще основывают свои работы на этой концепции киберпространства, утверждая, что Интернет не должен рассматриваться как одно место или пространство, но как несколько отдельных «киберпространств», которые могут существенно отличаться друг от друга⁶¹.

На основе вышесказанного можно выделить *три основных подхода к определению киберпространства*.

Первый подход определяет киберпространство как совокупность технологий, позволяющих осуществлять социальную коммуникацию с помощью новых способов (Интернет, электронная почта, чат, видеоконференции, форумы, веб-логи (блоги) и т. д.). С точки зрения данного подхода эти технологии не приносят в бытийную реальность принципиальных изменений, кроме усовершенствований уже ранее существовавших и существующих технологий коммуникации: Интернет можно сравнить с традиционной почтовой системой и системой циркуляции газет и журналов, причем в некоторых случаях уступающей ей, поскольку по Интернету нельзя переслать физические объекты, а только их образы; чат и форумы представляют собой усовершенствованную версию всем известного телеграфа; электронная почта – современный аналог обычного письма, а блоги – электронный вариант публичной демонстрации дневниковых записей. Сам термин «киберпространство» содержит ука-

⁶¹ Biegel S. Beyond Our Control? P. 28.

зание на *другое* место, но, с точки зрения приверженцев данного подхода, это всего лишь метафизический конструкт, отражающий романтические поиски, близкие к поискам «земли обетованной», «Царства Небесного», Атлантиды, Эльдорадо и тому подобных мест, не существующих в эмпирической реальности. «Нахождение, пребывание в киберпространстве» не более чем фигура речи или образ, построенный авторами фантастических романов и фильмов. Веб-сайты, блоги и форумы не находятся в некотором виртуальном мире, а представляют собой всего лишь переведенные в цифровую форму тексты и образы, хранящиеся на серверах, которые существуют физически в специфическом географическом местоположении. Для характеристики этой многослойной среды М. Дертузос использует термин «электронная проксемика» (electronic proximity)⁶². Электронная проксемика позволяет представить миллиарды людей и компьютеров в виде компактного электронного метрополиса, где коммуникационные возможности определяются не километрами, а характеристиками используемых для коммуникации машин и информационных каналов. Дертузос выделяет несколько типов коммуникации, анализируя электронную проксемику: 1) коммуникацию машины с машиной, 2) коммуникацию человека с машиной, 3) коммуникацию человека с человеком. Машины в данном случае являются только элементом коммуникации, даже когда коммуницируют друг с другом.

Наиболее важным с точки зрения анализа изменений в человеческой культуре, несомненно, является то, что, несмотря на появление новых технологий коммуникации, поведение людей принципиально не изменилось: как утверждают приверженцы первого подхода, люди продолжают делать те же самые вещи, но с использованием Интернета, которые они делали до его возникновения⁶³.

Согласно второму подходу утверждается, что современная сетевая компьютерная среда принципиально отличается от физической окружающей среды, в особенности по отношению к традиционно принятым понятиям места и длительности (времени). Например, метафора «виртуальное сообщество» означает получение аутентичного социального опыта в Сети, который объединяет людей, делает возможным обмен жизненными переживаниями и таким образом создает

⁶² Dertouzos M. What Will Be : How the New World of Information Will Change Our Lives. P. 277.

⁶³ Ibid. P. 32.

чувства места и сообществ⁶⁴. В данном случае киберпространство представляет собой нечто большее, чем функциональный инструмент, обеспечивающий информацию, и ее передачу. Для этого подхода характерно представление, что компьютерная коммуникация делает пространство и географию более пластичными. Технологии киберпространства не просто удаляют территориальные, политические границы и линии, прочерченные для обозначения границ общественной жизни. Так называемый «конец географии» означает окончание всех границ, включая бюрократические разделители, которые обеспечили структуру для частного бизнеса, например, такие как транснациональные корпорации, обладающие огромной властью в большинстве традиционных национальных государств⁶⁵. Более того, сетевое пространство не просто расширяет представления о геометрии, но и отрицает ее, хотя имеет четкую топологию компьютерных узлов и векторов для битов и эти узлы и соединения могут быть нанесены на чертежи. В русле данного подхода виртуальное пространство, или киберпространство, уже не фигура речи, а культурная форма бытия-пребывания, учитывая то, что человек имеет следующую универсальную способность: в процессе деятельности он наполняет символами все значимые для него области реальности, фактически существуя в искусственной жизненной среде, созданной собственным воображением, и, несмотря на то, что природная, объективная среда продолжает играть огромную роль в его жизни, для него она не является приоритетной, а существует лишь как средство удовлетворения витальных потребностей и символизации реальности.

Однако, кроме двух практически полярных, описанных выше подходов Бигел выделяет третий (*умеренный*) *подход*, который, по его мнению, достаточно хорошо выражен в следующем определении киберпространства, сформулированном Г. Рейнголдом в 1993 году: «*Киберпространство...* — название, используемое некоторыми людьми для концептуального пространства, где слова, человеческие отношения, данные, богатство и власть заявлены людьми, использующими технологии компьютерной коммуникации»⁶⁶.

⁶⁴ Mosco V. The Digital Sublime : Myth, Power, and Cyberspace. Cambridge, MA : MIT Press, 2004. P. 52.

⁶⁵ Mosco V. The Digital Sublime : Myth, Power, and Cyberspace. P. 88–89.

⁶⁶ Ibid. P. 33.

Согласно этому подходу, по крайней мере, некоторые части киберпространства значительно отличаются и по своей архитектурной конструкции, и по типу деятельности, которая в них происходит. Особенности этого пространства/способа коммуникации состоят в том, что оно, во-первых, предоставляет возможность мгновенного одновременного общения на трех уровнях: один на один, один с многими, многие с многими; во-вторых, это пространство обеспечивает независимость коммуникации от физического расстояния. Одновременное соединение и участие в одновременной коммуникации со многими адресатами независимо от их физического географического расположения должно где-то происходить, и киберпространство как концептуальное пространство в данном случае является вполне подходящим термином. Развитие и архитектура этого концептуального пространства с момента его зарождения в 70-х годах XX века (хотя сам термин был введен в употребление только в 1984 году Уильямом Гибсоном в его научно-фантастическом романе «Нейромант» ⁶⁷) существенно продвинулись вперед и значительно усложнились. Учитывая тот факт, что все входы в киберпространство оборудованы интерфейсом, ощущение реальности пребывания в нем будет возрастать по мере усложнения интерфейса, которое идет по двум параллельным направлениям: 1) моделирование воображаемого мира для достижения его максимальной схожести с физическим миром в смысле социальной, социокультурной, социально-экономической структуры и 2) симулирование сенсорных ощущений, которые не позволяли бы отличить реальные действия в реальном мире от виртуальных в киберпространстве ⁶⁸. Что касается первого направления, то к нему можно отнести бесконечное на сегодняшний день количество сетевых компьютерных игр-стратегий, по большому счету не претендующих на замену реальности, а также проекты, напоминающие внешне игры, но на самом деле таковыми не являющиеся, как, например, проект «Сэконд Лайф» (вторая жизнь) ⁶⁹, получивший мировую известность и продолжающий набирать обороты (рис. 2). Как указывают создатели проекта, «Сэконд

⁶⁷ Gibson W. Neuromancer. N.Y. : Ace Books, 1984.

⁶⁸ Это направление было глубоко исследовано Станиславом Лемом в целой серии работ, написанных в период с 1964 по 2000 год. (Лем С. Молох. М. : АСТ : Транзиткнига, 2005.)

⁶⁹ Second Life. URL : <http://secondlife.com>.

Лайф» – трехмерный мир, полностью построенный и принадлежащий своим жителям. Со времени своего открытия в 2003 году он значительно вырос и по данным на 4 августа 2007 года составлял 8 613 433 жителя из разных стран мира.



Рис. 2. Главная страница проекта «Сэконд Лайф»

Лексика, используемая в текстах проекта, описывает этот виртуальный мир как «огромный цифровой континент, наполненный людьми, развлечениями, экспериментами и возможностями». Презентационный текст приглашает новых жителей создавать свое виртуальное благополучие по образцу реального мира: «После того, как вы освоитесь немного, возможно вы найдете прекрасный участок земли для постройки своего дома или бизнеса. Вы также будете окружены созданиями своих сограждан. Так как граждане сохраняют права на эти цифровые создания, они могут их покупать, продавать и обмениваться ими с другими гражданами. Рынок составляет миллионы американских долларов в ежемесячных сделках. Эта коммерция осуществляется с помощью внутренней торговой единицы – доллара Линдена, который может быть конвертирован в американский доллар в нескольких преуспевающих онлайн-обменных пунктах доллара Линдена»⁷⁰. Таким образом, в рамках проекта решаются проблемы, обозначенные нами как первое направление усложнения ин-

⁷⁰ Second Life.

терфейса, то есть как моделирование воображаемого мира для достижения его максимальной схожести с физическим миром в смысле социальной, социокультурной, социально-экономической структуры. Второе направление (симулирование сенсорных ощущений, которые не позволяли бы отличить реальные действия в реальном мире от виртуальных в киберпространстве) также находит свое развитие, с той лишь поправкой, что оно идет значительно медленнее, чем развитие по первому направлению, поскольку ограничено объективными причинами инновационной деятельности разработчиков и количеством ресурсов, направляемых на развитие технологий. Например, в рамках «Сэконд Лайф» уже налажено трехмерное изображение (3D digital image) и голосовая коммуникация, что значительно усиливает эффекты реальности пространства.

Проект «Интерактивный город»⁷¹, как и «Сэконд Лайф», создает пространство иллюзии, которое, сохраняя формат игры-симуляции, таковой в сущности не является, так как предлагает своим участникам производить вполне реальные действия с точки зрения коммуникации и экономики: общение с другими жителями города, плата за покупки недвижимого и движимого виртуального имущества (рис. 3).



Рис. 3. Главная страница проекта «Интерактивный город»

⁷¹ Interactive City. URL : [http : // www.icyou.se](http://www.icyou.se).

Пространство иллюзии усиливается метафорами пространства («мир», «миры», «ограничения», «город», «строительство», «неограниченные возможности») в презентационном тексте проекта: «Будь частью эволюции и превзойди ограничения! Где встречаются миры? В интерактивном городе – виртуальном мире неограниченных возможностей. Интерактивный город только строится. Когда он будет построен, он станет самым большим в мире глобальным городом, в котором все будет возможно. И ты можешь принять участие в его создании!»⁷².

Эти примеры возвращают нас к проблеме интерфейса как к ключевой проблеме восприятия киберпространства в смысле пространства физической локальности: если интерфейс настолько сложен, что не дает нам возможности отличить симулированные ощущения от настоящих, споры о том, является ли киберпространство пространством или нет, теряют смысл. Киберпространство представляет собой мир постмодернистской симуляции, где образ и реальность, человек и машина сливаются, становятся пористыми. В процессе развития технологий «виртуальной реальности» интерфейс «человек – машина» становится все более проницаемым⁷³. Киберпространство – это непространство, которое везде и все-таки нигде: «это некое «нигде» на телефонной линии, находящееся между Вами и тем местом, где все происходит в режиме «он-лайн»⁷⁴.

Кроме указанных выше характеристик Интернета и киберпространства, рассматриваемых как синонимические понятия, очевидно, что они обладают еще двумя связанными и противоположными характеристиками: технологической структурностью и содержательным хаосом. Если рассматривать Интернет как библиотеку, то есть собрание текстов (не обязательно вербальных), то главным его отличием от библиотеки будет то, что тексты не являются неизменными и не поддаются конечной классификации. Интернет – пространство «текучих текстов»: даже копии могут оказаться репликантами (только внешними копиями), а не репродукциями. Даже так называемые классические тексты содержат в себе потенциал изменемости. При жесткой технологической структурности киберпространство информационного общества

⁷² Interactive City.

⁷³ The Routledge Critical Dictionary of Postmodern Thought. N.Y. : Routledge, 1999. P. 219.

⁷⁴ Аппиньянези Р., Гэрретт К. Знакомьтесь: постмодернизм. СПб. : Академический проект, 2004. С. 128.

основывается на постмодернистской идее деконструкции: текстуальная образная целостность заменяется гипертекстовой, расслоенной фрагментарностью. Сюжетное повествование уступает место блогу. Цельные тексты «рассекаются» на фрагменты с независимыми адресами и локализацией и «пронзаются» линками-ссылками, нанизывающимися как бусины на бесконечную нить «не-текста» или «все-текста», то есть на список слов, не имеющий ни начала, ни конца, в котором объединенными логикой и смыслом могут быть только стоящие близко друг к другу слова, хотя это абсолютно не обязательно. С одной стороны, такое информационное пространство – это пространство границ, но границ легко проницаемых, часто невидимых и меняющих положение и контуры. Эта информационная деконструкция сродни «космическому распластыванию» Н. Бердяева, которое «не истребляет личного духа, не истребляет «я» человека, если дух человеческий делает героическое усилие устоять и творить в новом космическом ритме»⁷⁵. В киберкультуре присутствует потенциал возможности освобождения от власти органической материи, который заложен в философии развивающейся машины информационной эпохи – компьютере. Бердяев очень четко предвосхитил эту новую, иную роль машины в рождении нового искусства, нового свободного творчества: «...машина клещами вырывает дух из власти у материи, разрушает старую скрепку духа и материи. В этом – метафизический смысл явления машины в мире. <...> Новое искусство будет творить уже не в образах физической плоти, а в образах иной, более тонкой плоти, оно перейдет от тел материальных к телам душевным»⁷⁶. Квazarная космическая гипертекстуальность, свобода и бестелесность цифрового искусства информационной эпохи полностью подтвердили идеи-пророчества Бердяева, что подробно рассмотрено в разделе 2 (главы 3, § 3).

При анализе проблемы изменения концепций пространства в информационную эпоху необходимо также, с нашей точки зрения, учитывать тот факт, что наше восприятие мира состоит не только из биологически сенсорной составляющей, но и из культурной. Иными словами, культурное восприятие играет важную, если не ведущую роль в мировосприятии человека. При данном подходе воображаемые объекты являются такой же реальной частью человеческого ми-

⁷⁵ Бердяев Н.А. Кризис искусства. М. : Интерпринт, 1990. С. 21.

⁷⁶ Там же.

ра, как и физические. Этот способ моделирования сред активно используется в киберпространстве Интернета. Например, вы можете оставить надпись на стене своего друга в его «виртуальном жилище»⁷⁷. В данном случае мы снова имеем дело с нематериальной культурной формой, которая является отражением или подобием, символом физического объекта. Эта культурная форма бытия-пребывания, как указывалось выше, позволяет провести грань между *здесь* и *там*. Лоренс Лессиг отмечает, что сегодня киберпространство – это действительно «место», где люди живут⁷⁸. Там они переживают всё, что переживают в любом реальном месте. Их переживания не изолированы как в случае, если бы они играли в некую высокотехнологическую компьютерную игру. Люди испытывают переживания в группах, в сообществах, среди незнакомцев, одновременно находясь и в реальном (*здесь*), и в виртуальном пространстве (*там*)⁷⁹.



Рис. 4. Матрица современного социокультурного пространства

⁷⁷ См. например, коммуникационный веб-ресурс «В контакте». URL: [http : // vkontakte.ru](http://vkontakte.ru).

⁷⁸ Lessig L. Surveying Law and Borders: The Zones of Cyberspace // Stanford Law Review. 48. 1996. 1403, 1407.

⁷⁹ Ibid.

Современная социокультурная среда представляет собой четырех-сегментную матрицу, состоящую из сегментированных (в свою очередь) культурно-конструируемых субпространств (рис. 4): 1) физическое пространство мейнстрима (формальное, институализированное, государственное), 2) физическое пространство альтернативности, андеграунда (неформальное, неинституализированное, негосударственное), 3) киберпространство мейнстрима (формальное, институализированное, государственное), 4) киберпространство альтернативности, андеграунда (неформальное, неинституализированное, негосударственное). Эти пространства пересекаются и взаимодействуют, создавая социальные, политические, экономические и культурные альтернативы.

Эта культурная матрица – основа развития альтернативной культуры информационного общества. Физический ландшафт изменяется под воздействием виртуального кибершафта и *vice versa*. Точки соединения этих пространств (жилище, место работы (кабинет, офис), интернет- и киберкафе, точки доступа и зоны Wi-Fi, электронные информационные экраны, информационные терминалы, библиотеки, рекламные щиты, флэш-мобы (flash mobs), диванный серфинг (couch-surfing), веб-камеры (web cams), камеры наблюдения (security cams) и т. д.) создают новую среду, иногда называемую «усиленной реальностью» (augmented reality, enhanced reality), в которой люди уже не осуществляют коммуникацию с компьютерами посредством какого-то отдельного интерфейса, а выполняют множество заданий в «натуральной» среде, которая обеспечивает их набором ресурсов для творчества, информации и коммуникации⁸⁰. Усиленная реальность обычно определяется как использование современных технических средств информирования публики о неочевидных свойствах реальности⁸¹. Примером усиленной реальности может служить применение специальных очков, совмещающих в себе видеокамеру и дисплей, причем дисплей может выводить «усиленные» компьютером (из собственной базы данных или «подкачанные» из Интернета) изображения, которые получает видеокамера. С помощью технологии усиленной реальности жители города и его гости в зависимости от их профессий и потребно-

⁸⁰ Levy P. Cyberspace. Minneapolis : University of Minnesota Press, 2001. P. 20.

⁸¹ Подходы к реформе системы надзора и контроля в регулируемых деятельности (v. 0.2, 18 октября 2002 г.). Экспертный совет по промышленной политике. URL : http://www.prompolit.ru/files/51705/enforcement_0_2.rtf. Доступ: 06.05.2009.

стей могут получать разные данные. Например, турист может наблюдать поверх всех иностранных надписей на улицах, которые он видит через такие очки, переводы на родной язык или на рекламных щитах недостающую информацию о продукции (например, адрес ближайшего места, где можно купить продукт, цену продукта). Агент по продаже недвижимости может видеть цены на конкретных зданиях, инженеры-строители – техническую информацию на строительной площадке, водители-курьеры получают информацию о расположении улиц, оперативную информацию о дорожной ситуации в конкретном месте и т. д.

В такой среде усиленной реальности постоянное увеличение количества и миниатюризация отдельных интерфейсов (точек входа) в итоге может привести к тому, что физическая и виртуальная реальность достигнут такой степени взаимопроникновения, что их невозможно будет разделить. Именно поэтому в современном культурном дискурсе так часто появляются концепты типа «конец реальности», «конец истории», «конец утопии», означающие нарастающие ощущения перехода даже не к виртуальной реальности, а к какой-то новой реальности, которой будет соответствовать и какая-то новая культура. Тем не менее, и в условиях такого информационного многослойного пространства наличествует признание того факта, что физическое место имеет значение, например, в случае обеспечения социальных, культурных и экономических услуг на уровне местных сообществ⁸². По мнению У. Митчелла, здания, районы, города и мегаполисы, которые вырастают в ходе развивающейся цифровой революции, сохраняют большинство из того, что знакомо нам сегодня⁸³. Но на старые пространственные структуры, подобно новым нервным структурам, будут наложены глобальные конструкции высокоскоростной коммуникационной сети, «умных мест» и программного обеспечения, без которых нельзя будет обойтись. Этот слой изменит функции и ценность существующих городских элементов и радикально модифицирует связи между ними. Такие процессы происходят уже сегодня: старые промышленные объекты и складские помещения, на-

⁸² Taylor W. The e-Volution of the i-Society in the Business of e-Governance // UNESCO between two phases of the World Summit on the Information Society / Institute of the Information Society. M., 2005. P. 55.

⁸³ Mitchell W. E-topia. Cambridge : MIT Press, 1999. P. 7.

ходящиеся в городской черте, становятся, например, мультимедийными выставочными комплексами («Винзавод» в Москве и грузовой пирс в заливе Чесапик в Балтиморе). В результате новая городская среда будет характеризоваться комбинированными помещениями для жилья и работы, «неспящими» районами, сетевыми удаленными конфигурациями мест встреч, обслуживаемыми электронными коммуникациями, гибким, децентрализованным производством, маркетинговыми и дистрибутивными системами и электронно заказываемыми и поставляемыми услугами. Все это переопределит интеллектуальные и профессиональные цели архитекторов, городских девелоперов и других профессионалов сферы пространственного дизайна.

Такое многослойное пространство в информационную эпоху начинает обладать парадоксальными характеристиками: с одной стороны, оно расширяется физически и виртуально, благодаря новым технологиям; с другой стороны, оно сокращается, благодаря все тем же технологиям, так как нужно все меньше и меньше времени и усилий на покрытие тех же самых расстояний.

Наиболее подходящей моделью для демонстрации взаимодействия двух пространств (физического и виртуального) будут две пересекающиеся сферы, имеющие общий сегмент, которые представлены на предельно простой схеме (рис. 5).



Рис. 5. Взаимодействие физического и виртуального пространства

Эта схема не только предельно проста, но и предельно условна, так как мы не можем установить границы сегмента взаимодей-

ствия физического и виртуального пространств по нескольким причинам: 1) учитывая условность виртуального пространства, его сопредельная область с физическим тоже является условной, представляя собой нематериальную культурную форму и 2) этот сегмент постоянно увеличивается по мере усложнения и совершенствования интерфейса, как указывалось выше. Информационно-коммуникационные технологии интегрируются в наш физический и культурный мир с помощью многочисленных приспособлений на основе компьютерных процессоров, соединенных в сети. Физическое и виртуальное пространства интегрируются, например, с помощью «оцифровывания» привычных географических карт, которые с помощью GPS-технологий превращаются в интерактивные «карты». GPS-технология делает путешествие по привычной карте культурным анахронизмом, некой детской игрой, приключением, поиском сокровищ. Подобные технологии картируют пространство динамически в реальном времени, вызывая к жизни метафизический парадокс: виртуальная реальность усиливает восприятие физической реальности. Уже сегодня портал «Википедия» (Wikipedia) предлагает владельцам iPhone приложение, которое позволяет получать дополнительную фактологическую информацию об объектах окружающей архитектурной среды спомощью направления на них камеры iPhone. Кроме того, в режиме реального времени данное приложение проводит одновременный поиск дополнительной информации о фиксируемых объектах в Интернете. По идентифицированным объектам приложение проводит также географическую локализацию пользователя и дает ему дополнительную информацию о населенном пункте, в котором он находится. Эта информация может быть различной с учетом интересов конкретного человека: от культурных объектов до ресторанов и торговых центров, располагающихся в данном населенном пункте.

Процессы интеграции физического и виртуального пространств проникают во все сферы повседневной культуры. Многочисленные компании предлагают комплексные решения, превращающие офис, дом и машину в интегрированную систему, которой можно управлять из различных точек доступа в зависимости от того, где владелец находится в данный момент. Одна из подобных схем, названная «умный

дом» (smart home) и предлагаемая компанией Smart Home USA⁸⁴, представлена на рисунке 6.

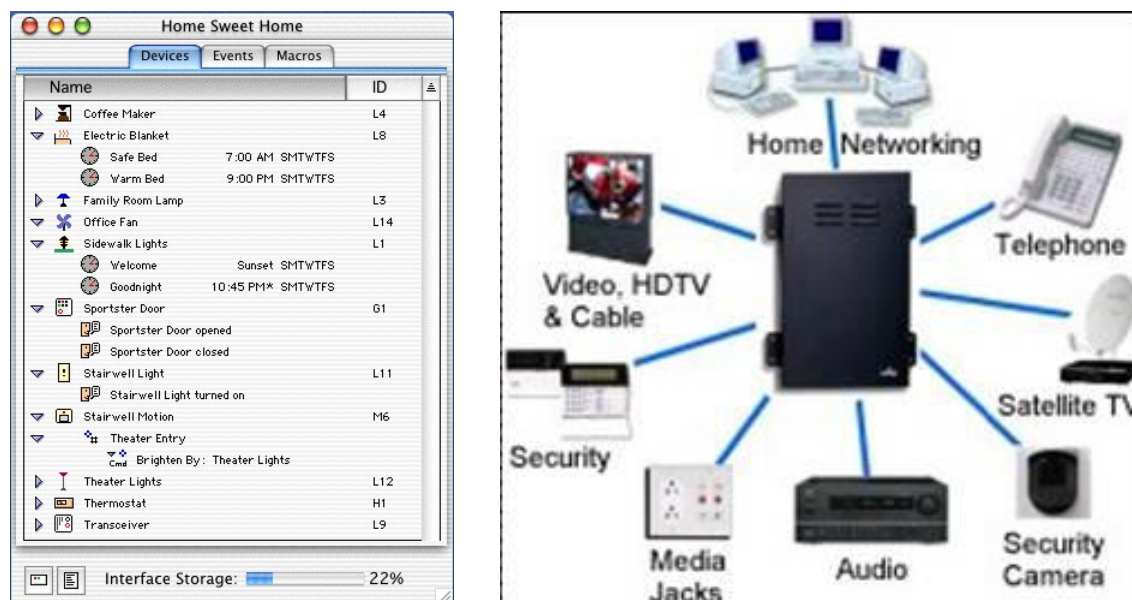


Рис. 6. Интегрированная схема управления домом

Модель такого дома была описана в 1980 году известным американским футурологом-социологом Э. Тоффлером в труде «Третья волна». Тоффлер утверждает, что работа дома, вовлекающая значительную часть населения, может означать большую стабильность общества⁸⁵, что в свою очередь означает системное изменение образа жизни, то есть повседневной культуры. Феномен возвращения к культуре локальности в виде обретения более постоянного места жительства, чем раньше – в индустриальную эпоху, по мнению Тоффлера, приведет к меньшей вынужденной мобильности, меньшему стрессу для человека, меньшему количеству временных связей между людьми и большему участию в жизни общества: «электронный коттедж» мог бы помочь восстановить смысл принадлежности к обществу и вызвать возрождение добровольных организаций, таких как церковь, женские объединения, клубы, спортивные и юношеские организации»⁸⁶. Все это означает

⁸⁴ Smart Home USA. URL : <http://www.smarthomeusa.com>. Accessed June 3, 2006.

⁸⁵ Тоффлер Э. Третья волна. М. : АСТ, 2002. С. 335.

⁸⁶ Там же. С. 336.

также изменение в пространственно-временной сфере. Эти изменения, а также изменения в других основных сферах человеческой деятельности можно проследить с помощью таблицы 1.

Таблица 1

Модель цивилизационного развития
(по Э. Тоффлеру)

№		Первая волна	Вторая волна	Третья волна
<i>Экономическая сфера</i>				
1.	Экономическая основа	Крестьянское хозяйство	Фабрика	Рабочий кабинет, дом
2.	Использование ресурсов	Строго ограниченное потребление	Неограниченное потребление	Потребление, ограниченное потребностью сохранения баланса системы
3.	Технология	Ручной труд	Массовое машинное производство	Информационные технологии
<i>Социальная сфера</i>				
1.	Основа социальной организации	Традиция	Коллектив	Личность
2.	Основа мотивационной направленности	Чувства	Разум	Разум и интуиция
<i>Пространственно-временная сфера</i>				
1.	Отношение к миру природы	Анимизм	Покорение природы	Интеграция с природой
2.	Временная (темпоральная) направленность	Прошлое	Настоящее	Будущее
3.	Ощущение времени	Природные ритмы	Исчисляемое время	Время как длительность процессов

Окончание таблицы 1

№		Первая волна	Вторая волна	Третья волна
<i>Познавательная сфера</i>				
1.	Эпистемологическая основа	Авторитетность	Научность	Новые парадигмы науки (постмодернизм, постгуманизм)
2.	Основа образовательной системы	Семья	Школа, университет	Индивидуальные сетевые структуры

По мнению Тоффлера, культура «второй волны» цивилизации связывала повседневную жизнь (ритмы сна и бодрствования, работы и отдыха) с основными ритмами машин⁸⁷. Люди приходили на работу в одно и то же время, принимали пищу в одно и то же время и т. д. «Третья волна», по мнению Тоффлера, бросила вызов этой механической синхронизации с темпом машины, заменив большую часть основных социальных ритмов и освободив человека от машинной зависимости⁸⁸. Многие компании теперь не требуют, чтобы каждый работник проходил через фабричную проходную или в офис в одно и то же время, а устанавливают несколько «основных» часов, когда кто-либо, как ожидается, будет находиться на работе, а все остальные часы рассматриваются как гибкие. Кроме того, активно распространяется частичная занятость, работа на дому и в ночное время. Комбинация гибкого времени, частично занятого времени и ночной работы означает, что все больше и больше людей работают вне режима («с девяти до пяти» или другого фиксированного расписания) и что все общество сместилось в сторону круглосуточной работы. Политика «гибких часов» сегодня используется руководством компаний, которые являются флагманами информационного общества⁸⁹.

⁸⁷ Тоффлер Э. Третья волна. С. 398.

⁸⁸ Там же. С. 399.

⁸⁹ См., например, сайты компании «Гугл» (Google). URL : [http : // www.google.com](http://www.google.com) и компании «Майспэйс» (MySpace). URL : [http : // www.myspace.com](http://www.myspace.com).

Говоря о таких способах использования времени в современном обществе, Тоффлер называет этот процесс «демассификацией времени»⁹⁰, которая параллельна демассификации других черт социальной жизни, вызванной распространением третьей волны.

В изменении пространственно-временных характеристик общества Тоффлер также отводит ключевую роль компьютерам, которые начинают придавать новую форму ежедневным индивидуальным графикам, делают возможным применять гибкое время как в больших, так и в небольших организациях, интегрируют сотни индивидуальных гибких графиков, заменяют коммуникационные образцы времени, позволяя пользователям иметь доступ к данным и производить их изменение и синхронно, и асинхронно. В такой среде, как указывает Тоффлер, каждый пользователь, разделенный с другими пользователями временными зонами, выбирает, посылает или восстанавливает данные, когда это необходимо⁹¹. Таким образом, человек может работать в любое время суток сообразно индивидуальным биологическим и социальным ритмам активности. Но гибкое тоффлеровское время имеет еще одну сторону. Время человека в культуре информационного общества становится не просто гибким, но и бесструктурным: из-за использования информационно-коммуникационных технологий становится сложным провести границу между временем работы и досуга. В культуре повседневности этот феномен проявляется в ощущении собственной лени или позывах работать во время, отведенное для досуга. Человек ощущает разрыв между рекламными посланиями компьютерных и сотовых компаний, обещающих облегчение жизни посредством использования информационно-коммуникационных технологий, сотовых телефонов и коммуникаторов за счет большего контроля за социальными связями и усиления эффективности деловой коммуникации. На самом деле давление времени еще больше усиливается, так как ожидается, что человек ответит на телефонный звонок своего мобильного телефона в любое время, даже в выходные и праздники. Другие мобильные устройства (ноутбуки, наладонные компьютеры, коммуникаторы и т. д.) предполагают, что человек может начать работу в любое время и в любом месте, то есть не обязательно на своем физически локализованном рабочем месте. Таким образом, границы между временем и пространством работы и досуга раз-

⁹⁰ Тоффлер Э. Третья волна. С. 405.

⁹¹ Там же. С. 409.

мываются, а возможность «отключиться» от работы и стать «недоступным», посвятив время дому, семье, друзьям и хобби становится роскошью будущего⁹².

Однако, по мнению Тоффлера, влияние компьютеров на время еще глубже, так как они изменяют традиционные человеческие представления о нем. Это относится, например, к таким новым специфическим терминам, как «реальное время», которое предусматривает, что, кроме реального времени, существует время виртуальное (компьютерное, машинное). Все это требует новой классификации, обозначения переконцептуализации временных явлений. Тоффлер отмечает, что за 20 лет с момента возникновения компьютеров ученые прошли путь осознания времени в терминах от «миллисекунды» (тысячная доля секунды) до «наносекунд» (миллиардная доля секунды), то есть сжатие времени стало гораздо сильнее, чем может себе представить человек⁹³. Основанная на компьютерах новая коммуникационная система, как указывает М. Кастельс, радикально трансформирует пространство и время, так как местности лишаются своего культурного, исторического, географического значения и реинтегрируются в функциональные сети или в образные коллажи, вызывая к жизни пространство потоков, заменяющее пространство мест: время стирается в новой коммуникационной системе – прошлое, настоящее и будущее можно программировать так, чтобы они взаимодействовали друг с другом в одном и том же сообщении. Таким образом, утверждает Кастельс, материальным фундаментом новой культуры становится пространство потоков и вневременное время. Кастельс определяет культуру информационного общества как культуру, которая перекрывает и включает разнообразие передававшихся в истории систем отображения; как культуру реальной виртуальности, где выдуманный мир есть выдумка в процессе своего создания⁹⁴.

М. Кастельс указывает, что доминирующая тенденция направлена к горизонту сетевого внеисторического пространства потоков, стремящегося навязать свою логику рассеянными сегментированным

⁹² Gripenberg P. Virtualizing the office // ed. by T. Heiskanen, J. Hearn. Information Society and the Workplace. L. : Routledge, 2004. P. 122.

⁹³ Ibid. P. 410.

⁹⁴ Castels M. The Rise of the Network Society // The Information Age: Economy, Society and Culture. Oxford, 1996. Vol. 1. P. 375.

местам, все слабее связанным друг с другом, все менее и менее способным пользоваться общими культурными кодами. Потеря этой способности звучит как предупреждение: если люди не смогут намеренно построить культурные и физические мосты между двумя формами пространства (виртуальным и реальным физическим), то возможно дойдут до жизни в параллельных вселенных, в которых время не может совпадать, так как они деформированы разными измерениями социального гиперпространства⁹⁵. Одним из важнейших атрибутов этого гиперпространства Кастельс называет вневременность, которая представляет собой повторяющуюся тему культурных выражений современной эпохи в виде или внезапных всплесков видеоклипов, или вечного эха электронного спиритуализма⁹⁶.

В современной культурфилософии изменения, происходящие в пространственно-временной сфере, принято связывать с ситуацией постмодерна. Б.Л. Губман, ссылаясь на известного американского культурфилософа Ф. Джеймсона⁹⁷, указывает, что в период постмодерна пространство как бы подавляет темпоральность, временное измерение⁹⁸. По его мнению, речь идет не о возвращении стереотипов пространственно-временного восприятия традиционного общества, а о появлении качественно новых феноменов, при которых события, вершащиеся во времени, отнюдь не прикрепляются вновь к строго определенному месту и ритму природных процессов⁹⁹.

Таким образом, в информационном обществе локальность воспринимается как традиция и во многом как вынужденность, как необходимость, связанная с телесностью бытия. Пространственность перестает восприниматься как ограниченность, чему способствует и новое восприятие времени: в сетевых сообществах время локализуется внутри них и воспринимается как длительность процесса, а не как природный цикл (утро, день, вечер, ночь). В киберпространстве время становится многослойным: в один и тот же момент и машина, и пользователь выполняют несколько операций или заданий, хотя в отличие от машины, которая действительно параллельно выполняет несколько действий, пользователь занят клипизацией действий, что также формирует определенную

⁹⁵ Castels M. The Rise of the Network Society. P. 428.

⁹⁶ Ibid. P. 463.

⁹⁷ Jameson F. The Seeds of Time. N.Y., 1994.

⁹⁸ Губман Б.Л. Современная философия культуры. М. : РОСПЭН, 2005. С. 518.

⁹⁹ Там же. С. 518.

культурную среду, которую принято называть «клип-культурой». Исчисляемость времени, характерная для Нового времени или, другими словами, индустриальной эпохи, в данном случае теряет свое значение и трансформируется в длительность процессов, к тому же асинхронную с реальным пространством. В связи с этим во времени информационного общества концепция пунктуальности претерпевает серьезные изменения: учитывая то, что файловые системы и системы коммуникации позволяют осуществлять асинхронную коммуникацию и обеспечивать многопользовательский доступ к информации по индивидуальному запросу, во многих случаях опоздание становится невозможным. В культуре информационного общества эсхатологические культурные тексты, несущие в заголовках слово «конец» («конец истории», «конец цивилизации», «конец времени» и т. п.) воспринимаются не как физическое завершение феноменов, а как вопрос «Что дальше?». Что наступает: пост-, нео-, транс-, контр-, анти-, прото-? В этих попытках описать виртуализированную реальность проступает вневременность вечности. Клип-периоды пост-времени и постпространства перемежаются клип-периодами неовремени и неопространства, многократно реплицируемые в многочисленных вневременных и внепространственных сетевых сообществах, тысячами возникающих и гибнущих ежедневно.

§ 2. Аксиология информационного общества

На Западе проблемы этико-аксиологического измерения информационного общества начали широко обсуждаться в 80–90-е годы XX века. Серьезное влияние на этот процесс оказали факторы, связанные с развитием потребительского общества и феноменом контркультуры. Как уже указывалось, эти факторы послужили первотолчком для крупных социальных сдвигов и возникновения новых социальных групп и движений в западных странах. В США мощный ценностный сдвиг в общественном сознании пришелся на 60-е годы XX века, когда миллионы молодых людей приняли участие в общественных движениях за гражданские права, гуманизацию общества, социальную справедливость, охрану окружающей среды, равные права для расовых меньшинств и женщин. Именно на этот период

приходится генезис концепций информационного общества как социального конструкта, что связано с благоприятными интеллектуальными и социальными условиями. Новые интеллектуалы составили ядро сегмента современного западного общества, который идентифицируется П. Рэем как «культурные созидатели»¹⁰⁰, а Р. Флоридой как «креативный класс»¹⁰¹. Наибольший интерес и потенциал развития, по нашему мнению, в качестве ценностей информационного общества как максимально открытой структуры представляют собой ценности «культурных созидателей». Этой группе свойственно отрицание гедонизма, материализма и цинизма, а также антиэкологической ориентации ультраконсерваторов и нетерпимости религиозных правых. Хотя доказанной прямой связи между приверженностью к нематериальным или постматериальным (по определению Р. Инглехарта¹⁰²) ценностям и уровнем образования нет, тем не менее, тот факт, что большинство «культурных созидателей» имеют высшее образование, указывает на то, что их ценностные системы во многом были сформированы под воздействием среды американской системы высшего образования, которая в исторической ретроспективе явилась колыбелью радикальных (контркультурных) социальных идей в течение второй половины XX века, и в этой же среде зародилось информационное общество, начиная от технологических разработок информационно-коммуникационных технологий и до идеологических и философских концепций киберобщества.

В этом смысле представляется целесообразным проанализировать исследования П. Рэя, результаты которого приводятся на страницах социологического журнала «Американская демография» (American Demographics)¹⁰³. Наряду с попыткой дать типологию ценностных субкультур современного американского общества, автор на основании проведенного социологического исследования отмечает, что в США существует многочисленная группа людей, носителей новой системы ценностей (табл. 2).

¹⁰⁰ Ray P. H. The Emerging Culture. American Demographics. 1997. Febr.

¹⁰¹ Флорида Р. Креативный класс: люди, которые меняют будущее. М. : Классика XXI, 2005.

¹⁰² Inglehart R. Culture shift in advanced industrial society. Princeton NJ : Princeton University Press, 1990 ; Abramson Paul R., Inglehart Ronald. Value Change in Global Perspective. Chicago : The University of Michigan Press, 1995.

¹⁰³ Ray P.H. The Emerging Culture // American Demographics. 1997. Febr. P. 28–34.

Таблица 2

Результаты анализа ценностей субкультур, %

<i>Ценности</i>	<i>Традиционалисты</i>	<i>Модернисты</i>	<i>Культурные созидатели</i>	<i>Общая выборка</i>
<i>Ценности традиционалистов</i>				
Религиозно правые	70	26	31	40
Традиционные взаимоотношения	55	25	26	34
Консервативные религиозные взгляды	53	21	30	33
Традиционные рели- гиозные взгляды	47	36	15	34
Против феминизма	46	35	20	35
<i>Ценности модернистов</i>				
Финансовый материализм	61	82	51	68
Не религиозно правые	14	55	46	41
Не самоактуализи- рующиеся личности	43	51	26	43
Не альтруисты	21	49	16	33
Циничны по отноше- нию к политике	29	48	19	35
Не идеалистичны	33	44	18	35
Светское/природное – священно	15	42	29	31
Ортодоксальные рели- гиозные взгляды	29	40	17	31
Успех – высший приоритет	11	36	12	23
Не ориентированы на взаимоотношения	14	32	8	21
Гедонизм	5	12	4	8

Продолжение таблицы 2

<i>Ценности культурных созидателей</i>				
Хотят изменить местное сообщество/окрестности	86	84	92	86
Опасаются насилия	84	75	87	80
Хорошо относятся к иностранному и экзотическому	69	63	85	70
<i>Ценности</i>	<i>Традиционалисты</i>	<i>Модернисты</i>	<i>Культурные созидатели</i>	<i>Общая выборка</i>
Природа священна	65	72	85	73
Общие ценности «зеленых»	58	59	83	64
Экологическая устойчивость	52	56	83	61
Добровольная умеренность	65	53	79	63
Взаимоотношения важны	65	49	76	60
Успех – не высший приоритет	61	39	70	53
Сторонники феминизма	45	56	69	56
Не беспокоятся о работе	41	50	62	50
Альтруизм	55	32	58	45
Идеализм	36	32	55	39
Религиозные таинства существуют	19	25	53	30
Самоактуализация	29	32	52	36
Не финансовый материализм	34	17	48	29
Хотят быть активистами	34	29	45	34
Не финансовые проблемы	33	31	44	35
Духовная психология	36	24	40	31

Окончание таблицы 2

Не циничны по отношению к политике	24	21	40	27
Оптимистичны по поводу будущего	26	24	35	27
Нуждаются во времени для творчества	19	31	33	28
Холистическое здоровье	23	21	31	24
Не хотят традиционных взаимоотношений	5	18	22	15

По оценкам П. Рэя, количество культурных созидателей составляет около 44 миллионов человек, что соответствует примерно четверти всего взрослого населения США. Данная страта является движущей силой обширного процесса изменения ценностей, мировоззрения, стилей жизни. Культурные созидатели отличаются потребительскими предпочтениями и специфическим отношением к рекламе и маркетинговым кампаниям.

Впервые термин «культурные созидатели» (cultural creatives) был употреблен организацией «Эмерикан ЛАЙВЗ» (American LIVES, Калифорния), специализирующейся на опросах населения¹⁰⁴. Опросы и фокус-группы, проведенные организацией, позволили сделать вывод, что современное американское общество можно разделить на три основные группы, каждая из которых характеризуется различными дистинктивными ценными ориентациями. Ценностные ориентации каждой из групп в свою очередь выражаются в потребительских предпочтениях, политических убеждениях и социальном поведении.

Вторая группа, выделяемая П. Рэем, определяется как традиционалисты (traditionalists). Эта группа составляет примерно 29 процентов американцев (56 миллионов человек). По их убеждению, основой социального устройства являются небольшие города и сильные церкви, которые составляют сердцевину образа стабильности и порядка и представления о «старой доброй американской жизни».

Третья группа в классификации П. Рэя условно называется «модернисты» (modernists) и составляет примерно 47 процентов (88 миллионов) взрослых американцев. Мировоззрение данной группы опре-

¹⁰⁴ Цит. по: Ray P.H. The Rise of Integral Culture // The Noetic Sciences Review. 1996. Spring. P. 76.

деляется принципами, на которых основана современная рыночная экономика. К этой группе можно отнести большую часть политиков, бизнесменов, военных, ученых. Ведущими ценностями модернистов являются личный успех, консьюмеризм, материализм и технологическая рациональность.

Ценности культурных созидателей можно определить с помощью как минимум трех терминов: трансмодернизм, трансгуманизм и неогуманизм. Начало развития данных философско-культурологических концепций прослеживается с XIX века, когда американские интеллектуалы, изучая эзотерические духовные движения, пришли к выводу о многообразии и единстве мировых религиозных течений и философий. Мощный скачок в развитии неогуманизма в США, как указывалось выше, приходится на 60-е годы XX века, когда миллионы молодых людей, приняли участие в общественных движениях за гражданские права, гуманизацию общества, социальную справедливость, охрану окружающей среды, равные права для расовых меньшинств и женщин.

Как указывает П. Рэй, консервативные эксперты утверждают, что перечисленные выше общественные движения отличаются высокой степенью изолированности и важны только для ограниченного числа их участников. Но несомненным фактом является то, что ценности инвайронменталистов, защитников прав женщин и людей с ограниченными возможностями были поддержаны подавляющим большинством американских граждан и воплотились во многих законодательных актах, принятых американским национальным парламентом.

Культурные созидатели в отличие от модернистов не ориентированы на материальное потребление. Более важным для них является приобретение нового и необычного опыта. Они озабочены глобальными проблемами и их решением на основе системного (холистического) подхода. Культурные созидатели альтруистичны и меньше озабочены своей успешностью и доходами, хотя, как указывает П. Рэй, большинство из них имеет средние или средневысокие доходы и имеет высшее образование.

Несмотря на большое количество людей, определяемых П. Рэем как культурные созидатели, информационное содержание американских массмедиа показывает невысокую популярность цен-

ностей культурных созидателей в связи с тем, что большинство американских средств массовой информации сосредоточено в руках представителей группы, которая определяется как модернисты и соответственно отражает ценности материализма, индивидуализма и консюмеризма.

Культурным созидателям свойствен когнитивный стиль: получая информацию из нескольких источников, они с успехом синтезируют ее, создавая полную картину. Их методом познания является «сканирование» большого количества информации, выделение релевантных фрагментов для детального анализа и изучения.

Культурные созидатели – неоднородная группа. П. Рэй выделяет две основные страты внутри данной группы: активные культурные созидатели (core cultural creatives) – около 11 процентов взрослого населения, и зеленые (greens) – около 13 процентов взрослого населения¹⁰⁵. Активные культурные созидатели серьезно озабочены развитием своего внутреннего мира и проецируют это стремление через активное социальное участие. Ценности зеленых имеют ярко выраженную неогуманистическую инвайронментальную направленность: природа сама по себе священна, человек является одной из составляющих планетарного биоценоза.

По мнению П. Рэя, позитивные ценности культурных созидателей можно определить как основу трансмодернистского мировоззрения¹⁰⁶, так как ценности этой группы отражают более глубокое понимание современной реальности и образуют новую, неогуманистическую этику, главный императив которой – объединение принципов коммунитаристской и индивидуалистической этик. Такое понимание предусматривает следующие принципы, выражающиеся в различных видах институциональной и неинституциональной деятельности представителей данной группы:

- стремление к достижению продолжительной устойчивости человеческого сообщества;
- достижение экономической справедливости в глобальном масштабе (адекватный уровень жизни всех членов человеческого сообщества, справедливое использование и распределение ресурсов и технологических инноваций);

¹⁰⁵ Ray P.H. The Emerging Culture. P. 32.

¹⁰⁶ Ibid.

- формирование и развитие культурной среды, которая позволит личности реализовать свой внутренний физический, интеллектуальный, эмоциональный и духовный потенциал;
- создание условий для реализации принципа добровольного выбора, основанного на эмпатической, ответственной морали.

В соответствии с проведенным анализом можно сделать вывод, что появление культурных созидателей в США как носителей новых трансмодернистских, неогуманистических ценностей свидетельствует о возникновении «новой культуры»¹⁰⁷.

Идеи защитников прав меньшинств и культурных созидателей по своей сути созвучны идеям инвайронменталистов. Экологические движения 60-х годов XX века и особенно движение глубокой экологии были маргинальными, ставящими под сомнение общепринятые представления об общественном устройстве. Начало движению инвайронменталистов в США было положено публикацией в 1962 году книги Рэйчел Карсон «Безмолвная весна»¹⁰⁸. Автор книги описала вредные влияния пестицидов, таких как, например, ДДТ на животных и людей. «Безмолвная весна» заставила многих американцев задуматься о негативных влияниях, на первый взгляд, безопасных и полезных технологий, широкомасштабно применяемых в сельском хозяйстве и промышленности. Студенты и преподаватели в более чем полутора тысячах колледжей и университетов и десяти тысячах школ провели экологические уроки. Сотни тысяч американцев провели акции протеста, многие из них приняли активное участие в создании известных экологических организаций, таких как Фонд защиты окружающей среды (Environmental Defense Fund, в 1967 г.), Друзья Земли (Friends of the Earth, в 1968 г.), Гринпис (Greenpeace, в 1970 г.), правозащитный фонд «Сьерра Клуб» (Sierra Club Legal Defense Fund в 1971 г.). В 1970 году около 20 миллионов американцев приняли участие в так называемом «Дне Земли», чтобы заявить свой протест против варварского отношения к окружающей среде.

Участники массового экологического движения получили имя «новые инвайронменталисты», так как их взгляды на окружающую среду принципиально отличались от взглядов их предшественников,

¹⁰⁷ Ray P.H. The Emerging Culture. P. 34.

¹⁰⁸ Microsoft Encarta Online Multimedia Encyclopedia, 2001. URL : [http : // www.encarta.com](http://www.encarta.com). См. также: Brinkley, A. The Unfinished Nation. N.Y. : McGraw-Hill Inc., 1993. P. 909.

которые заботились в основном о сохранении отдельных природных территорий и рачительном использовании природных ресурсов. Активисты нового экологического движения основывали свою деятельность на результатах исследований молодой научной дисциплины – экологии, целью которой стало изучение взаимосвязи всех компонентов природной среды. Токсичные отходы, загрязнение воздуха и воды, вырубка леса, вымирание биологических видов перестали рассматриваться как изолированные, не связанные между собой проблемы. Ученые-экологи утверждали, что все элементы планетарной среды близко и неразрывно связаны друг с другом и только путем принятия новой социальной этики, в рамках которой экономический рост будет иметь меньшее значение, чем экологическое здоровье, возможно выживание человеческой расы. В социокультурном плане данный подход нашел выражение в создании новых некоммерческих организаций и объединений. Эти организации и объединения состоят из людей, ценностно-культурные установки которых отличаются от традиционных гуманистических, рассматривающих природу только как источник ресурсов для обеспечения человека.

В данном контексте заслуживает внимания подход, используемый некоммерческой образовательной организацией «Сэконд Нэйчер», название которой можно перевести как «второе Я» или «вторая природа»¹⁰⁹. Этот подход основан на статистических экономических теориях Г. Дэли и работах П. Хокена, Амори и Хантера Ловинсов, которые утверждают, что существует реальная возможность совместного и благополучного проживания человека и других живых существ в условиях *гуманистических* ценностей справедливости, равенства, многообразия, целостности и общего здоровья¹¹⁰. Очевидно, что под гуманистическими здесь понимаются не просто традиционные гуманистические ценности, учитывая тот факт, что речь идет не только о человеке, но и о других живых существах.

Говоря о необходимости нового взгляда на развитие человечества, президент «Сэконд Нэйчер» доктор Э. Кортес подчеркивает важность образовательных программ, которые помогут людям понять их связь с природной средой и с другими людьми. Участвуя в подобных

¹⁰⁹ Second Nature. Education for Sustainability. URL : [http : // www.secondnature.org](http://www.secondnature.org).

¹¹⁰ Cortese A.D. Education for Sustainability: The Need for a New Human Perspective. Boston, 1999. URL : [http : // www.secondnature.org/pdf/snwritings/articles/humanpersp.pdf](http://www.secondnature.org/pdf/snwritings/articles/humanpersp.pdf). P. 1.

программах, подрастающее поколение и взрослые будут получать знания об источниках продуктов и услуг, о том, что происходит с отходами, как используются невозобновляемые или медленно возобновляемые ресурсы. Итогом реализации подобных программ должно стать понимание всеми людьми необходимости «минимизации своего экологического следа» на планете, понимание, которое станет «вторым Я» человека ¹¹¹. В связи с этим важнейшая цель образования – в изменении мышления, ценностей и подходов к деятельности не только отдельных людей, но и общественных институтов. Как показывают результаты социологического опроса, проведенного среди студентов высших учебных заведений США, в рамках программы «Как велик твой двор?» ¹¹², студенты лучше воспринимают концепцию баланса человечества и природы, нежели концепцию ограничения роста и господства над природой. Программа, посвященная, в частности, и процессу принятия решений, помогает студентам включиться в нравственный диалог, основанный на точной и уравновешенной информации, учит уходить от аргументов, построенных только на противопоставлении точек зрения, находить компромиссные решения в ситуациях, которые не могут быть оценены однозначно в терминах «белое-черное». Студенты становятся ориентированными на защиту окружающей среды больше по трансцендентным причинам, чем по прагматическим (доступ к ресурсам) или эстетическим (красота природы и ее рекреативные и досуговые возможности). Студенты, участвовавшие в опросе, ценят природную среду по причине ее внутренней присущей, изначальной ценности. В данном случае программа использует подходы, основанные на деятельностном опыте, чтобы помочь студентам установить связь с природными системами в условиях местного

¹¹¹ Cortese A.D. Education for Sustainability: The Need for a New Human Perspective. P. 4.

¹¹² Программа «Как велик твой двор?» предназначена для учащихся средней школы и финансируется фондом Натана Каммингса (Nathan Cummings Foundation). Программа построена на основе проекта «Установление связей: расширение участия студентов в защите окружающей среды» (Reaching Out: Broadening College Student Constituencies for Environmental Protection) Института изучения глобальной этики (Institute for Global Ethics) и организации Гэллапа (Gallup Organization). Первым этапом проекта был социологический опрос, проведенный в марте 2000 года 763 студентами колледжей, которые не являлись активистами экологических организаций. Цель опроса – выяснение отношения студентов к проблемам окружающей среды. Опрос помог установить связь между базовыми ценностями студентов и их инвайронментальными интересами, а также понять с помощью каких пропагандистских посланий и акций местное сообщество активистов движений по защите окружающей среды может увеличить участие студентов в своих программах.

сообщества. В ходе программы студентам предоставляется возможность участвовать в практической деятельности и видеть результаты деятельности других людей, которые оказали влияние на изменение конкретных ситуаций, связанных с проблемами окружающей среды ¹¹³.

В 70-х годах внутри нового Североамериканского экологического движения возникает несколько направлений. Наиболее заметными в контексте формирования новых ценностей являются экофилософия, экософия и так называемая «глубокая экология». Смысл и содержание данных понятий детально рассматривается А. Дренгсоном, профессором Университета Виктории (Британская Колумбия, Канада), автором ряда работ по историографии, философии и современным тенденциям инвайронментализма ¹¹⁴. Дренгсон отмечает, что в течение последних тридцати лет западные философы подвергают критике принципиальные общепринятые положения современной философии в отношении к миру природы ¹¹⁵. В связи с тем, что философские исследования на Западе часто игнорировали мир природы, а исследования в области этики фокусировались только на человеческих ценностях, подходы, в русле которых делался акцент на экоцентрические ценности, получили развитие в рамках экофилософии. Дренгсон поясняет, что так же, как целью традиционной философии является София, или мудрость, целью экофилософии является Экософия, или экологическая мудрость. По его мнению, практика экофилософии представляет собой перманентное комплексное исследование ценностей природы мира и личности ¹¹⁶.

Экофилософия помогает развивать более глубокие и гармоничные отношения между личностью, социумом и миром природы. Экософия определяется теоретиками экофилософии как стремление к экологической гармонии и балансу ¹¹⁷. Экософия содержит нормы, правила, постулаты и ценностные приоритеты, имеющие отношение к состоянию Вселенной. Таким образом, мудрость, накапливаемая экофилософией, важна только в практическом измерении: фактиче-

¹¹³ Institute for Global Ethics. URL : <http://www.globalethics.org>.

¹¹⁴ Часть материалов, касающихся концепций экофилософии и экософии, получена автором исследования в процессе личной переписки с профессором А. Дренгсоном в 2001 году.

¹¹⁵ Drengson A. An Ecophilosophy Approach, the Deep Ecology Movement, and Diverse Ecosophies // *Trumpeter : Journal of Ecosophy*. 1997. Vol. 14. № 3, Summer. P. 110–111.

¹¹⁶ Ibid. P. 110.

¹¹⁷ Drengson A., Inoue Y. *The Deep Ecology Movement: An Introductory Anthology*. Berkeley : North Atlantic Publishers, 1995. P. 8.

ские знания о загрязнении окружающей среды, о природных ресурсах и населении играют роль лишь в том случае, если основываются на определенных ценностных приоритетах¹¹⁸. Представители движения глубокой экологии считают ее важнейшим аспектом признания априорной ценности всех живых существ и разнообразия всех видов¹¹⁹. С точки зрения глубокой экологии для сохранения разнообразия и достижения экологической гармонии необходимо фундаментальное изменение базовых ценностей и поведенческих практик. Иначе природное разнообразие будет разрушено, а с ним и его способность поддерживать разнообразие человеческих культур. Платформа движения глубокой экологии была разработана Арне Наэссом и Джорджем Сэшинсом в 1984 году во время путешествия через Долину смерти в Калифорнии. Платформа содержит восемь принципов, которым необходимо следовать при разрешении проблем, вызванных глобальным экологическим кризисом:

1. Благополучие и процветание человеческой и нечеловеческой жизни на Земле являются ценностями сами по себе (синонимы: неотъемлемая ценность, врожденная ценность). Эти ценности не зависят от полезности нечеловеческого мира для целей человека.

2. Богатство и разнообразие форм жизни способствуют реализации этих ценностей и также являются ценностями сами по себе.

3. Люди не имеют права уменьшать это богатство и разнообразие, кроме как для удовлетворения своих витальных потребностей.

4. Процветание человеческой жизни и культур совместимо со значительным снижением человеческого населения. Процветание нечеловеческой жизни требует такого снижения.

5. Современное вмешательство человека в нечеловеческий мир слишком велико, и ситуация быстро ухудшается.

6. Принципы деятельности человека, влияющие на основные экономические, технологические и идеологические структуры, должны быть изменены.

7. Идеологическое изменение заключается в осмыслении качества жизни (жизни в условиях врожденной ценности), нежели в следо-

¹¹⁸ Drengson A., Inoue Y. The Deep Ecology Movement: An Introductory Anthology

¹¹⁹ Naess A. Gandhi and Group Conflict. Oslo : Universitets-Forlaget, 1974 ; Naess A. Ecology, Community and Lifestyle. L. : Cambridge, 1991.

вании повышающемся ее уровню, что приведет к глубокому осознанию разницы между большим и огромным.

Осознание вышеизложенных принципов прямо или косвенно должно содействовать их реализации¹²⁰.

Сторонники глубокой экологии не считают, что некоторые из этих принципов и установок могут рассматриваться в качестве антигуманистических, как заявляют их критики. По мнению Дренгсона, некоторые одиозные инвайронменталисты, называющие себя сторонниками движения глубокой экологии, известны своими мизантропическими заявлениями. Однако они не объясняют, как подобные заявления соотносятся с первым принципом вышеприведенной платформы, в соответствии с которым признается неотъемлемая ценность всех живых существ, включая и человека¹²¹. Переход от антропоцентризма к биоцентризму, четко обозначенный данной платформой, с большой степенью очевидности можно классифицировать как переход от гуманизма к постгуманизму. Постгуманизм второй половины XX века, катализированный движением «глубокой экологии», стал одним из двигателей исследований в области искусственного интеллекта, основанных на цифровых компьютерных технологиях. Идея создания искусственного интеллекта по своей сути глубоко постгуманистическая, так как включает в себе возможность возникновения в человеческой реальности разума, который будет равен разуму человека, а значит сможет и превзойти его, поскольку будет содержать в себе возможность самосовершенствования. Исследования в этой области идут не только по чисто технологическому вектору, потому что для достижения результата необходимо встроить во все процессы разработки и в само программное обеспечение философские и культурные императивы. Ярким примером взаимозависимости философии и технологии в информационном обществе является совместная работа профессора информатики Терри Винограда и философа Фернандо Флореса в области создания программного обеспечения (в частности, groupware – комплекса программных продуктов, обеспечи-

¹²⁰ Devall B., Sessions G. Deep Ecology: Living as if Nature Mattered. Salt Lake City : Peregrine Smith, 1985. P. 70.

¹²¹ Drengson A. An Ecophilosophy Approach, the Deep Ecology Movement, and Diverse Ecologies. P. 111.

вающих коммуникационные процессы в сетях, основанных на использовании компьютеров), естественных языков, философии сознания и искусственного интеллекта¹²².

Близким по смыслу и содержанию к экофилософскому подходу является холистический (гр. *holos* – целое) подход, рассматривающий природу как систему целостных подсистем. Понятие «холизм» было введено в 1926 году Я.Х. Сметсом, который утверждал, что миром управляет холистический процесс – процесс творческой эволюции, создания новых целостностей¹²³. Действенность и легитимность холизма как мыслительной программы его ведущие идеологи (Я.Х. Сметс, Дж.С. Холдейн, А. Майер-Абих) пытались доказать при анализе сложных и сверхсложных систем и явлений, например биологических, где отсутствует вездесущий детерминирующий центр и производная от него и противопоставляемая ему периферия. Современные исследования в сфере информационных технологий проходят именно в рамках мыслительной программы холизма: архитектура коммуникационных сетей построена на идеях мультицентральности, взаимозависимости, взаимозаменяемости, разрушении дихотомии «центр – периферия». Важнейшим аспектом холизма является точка зрения, утверждающая, что принципы развития и функционирования природных подсистем не могут быть поняты, если изучать эти подсистемы независимо друг от друга. Другими словами, пытаясь изучить части целого, люди теряют понимание сути изучаемых объектов и явлений. Как указывает Г. Померанц, «в царстве осколков нет ничего безусловного, ничего до конца совершенного. В царстве осколков все пытается быть само по себе, а на самом деле оказывается другим. Все перемены с осколками – пустые перемены. Они не имеют ничего общего с гармонией, свободой, с подлинным бытием. Гармония и свобода не могут быть атрибутами осколка. Это атрибуты Целого. Чтобы быть свободным, надо быть в Целом, быть Целым»¹²⁴. Это яркое выражение философии холизма. В противоположность холизму редукционизм рассматривает мир с точки зрения составляющих его индивидуальных частей. Редукционизму присущи характеристики традиционного гуманизма (индивидуализм, материализм, ато-

¹²² Winograd T., Flores F. Understanding Computers and Cognition: A New Foundation for Design. Boston : Addison-Wesley Professional, 1987.

¹²³ Smuts J.C. Holism and Evolution. Westport : Greenwood Press, 1973.

¹²⁴ Померанц Г.С. Выход из транса. Москва : Юрист, 1995. С. 102.

мизация). В основе редукционизма – механистический взгляд на мир. Аксиологической основой холизма являются ценности сообществ, групп, систем, организаций. С этой точки зрения холизм внес свой вклад в процесс формирования новых ценностных систем во второй половине XX столетия, в том числе и в формирование ценностей информационного общества.

Идеи движений инвайронменталистов, экофилософов, холистов, культурных созидателей, представителей культуры и философии постмодернизма, описанные выше, по своей сути чрезвычайно созвучны друг другу и являются движущими силами процесса формирования пост- и неогуманистических ценностей (рис. 7), так как предлагают новый взгляд на смысл существования человека, уровень его ответственности не только за человечество, но и за другие формы жизни.

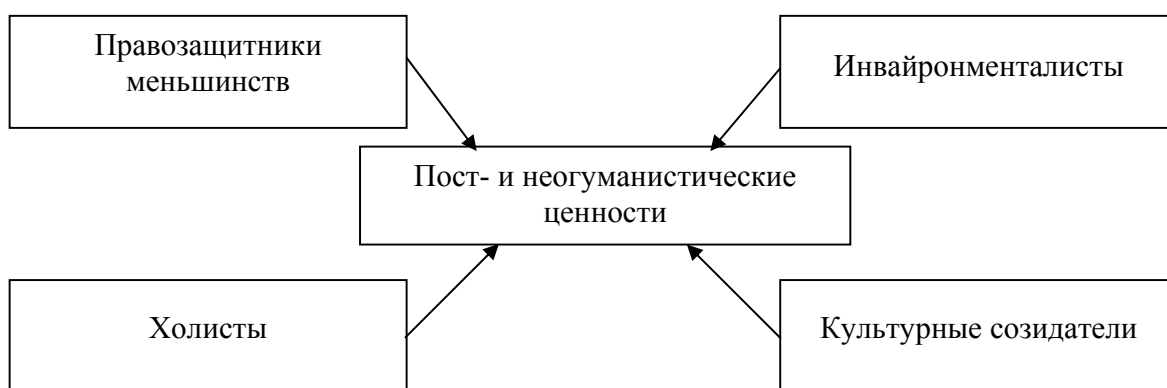


Рис. 7. Общественные движения, актуализирующие процесс формирования пост- и неогуманистических ценностей

Можно выделить, по крайней мере, три группы ценностей, которые начинают играть серьезную роль в культуре современного потребительского массового технологизированного общества Запада и могут рассматриваться как системообразующие для ценностного континуума информационного общества: 1) неэкономические ценности, 2) постматериальные ценности, 3) культурно-креативистские ценности (ценности культурных созидателей).

Все три группы имеют объединяющий их ценностный атрибут, который может быть сформулирован как открытость, то есть готов-

ность сообщества воспринимать новое в его непредсказуемом многообразии. Это может проявляться в готовности принятия новых членов с их самыми разнообразными идеологиями, идентичностями (религиозными убеждениями, этничностью, уровнем интеллекта, образованностью и т. д.), в отсутствии платы (или наличии невысокой платы) за вхождение в сообщество или доступ к его ресурсам.

М. Кастельс обозначает открытость как основной технологический атрибут сети, который способствует широкому публичному доступу и серьезно препятствует введению правительственных или коммерческих ограничений ¹²⁵. Открытость является следствием постоянного процесса инноваций и свободного доступа, задействованного первыми хакерами и любителями работы в Сети, которые все еще обитают в ней тысячами. Таким образом, открытость как ценность связывается с ценностями контркультуры.

С точки зрения культурологического подхода процессы сверхбыстрого распространения, изменения и интерпретации информации, а также связанные с ними проблемы самоидентификации неизбежно приводят к процессам атомизации, мозаичности, противоречивости ценностей действующих в информационном обществе индивидов. Неслучайно одной из базовых ценностей в ситуации постмодерна называется ирония как наиболее предпочтительный способ выражения ¹²⁶. Тем не менее, в формировании ценностной системы культуры информационного общества, в первую очередь, необходимо выделить тенденцию к экстраполяции ценностей демократического гражданского общества в информационное пространство. Эта тенденция согласно статье 10 пунктам 56–59 Приложения 2 «Построение информационного общества – глобальная задача в новом тысячелетии. Декларация принципов» проявляется на всех уровнях, начиная от «манифестов независимости» и «свободных конституций» интернет-сообществ до документов, имеющих государственный и международный статус. Например, Окинавская хартия глобального информационного общества закрепляет ценности, которые соответствуют ценностным принципам цивилизованного гражданского общества: общественное благосостоя-

¹²⁵ Castels M. The Rise of the Network Society // The Information Age: Economy, Society and Culture. Oxford, 1996. Vol. 1. P. 356.

¹²⁶ Ibid. P. 419.

ние, социальное согласие, демократия, прозрачность, стабильность, равенство, взаимная терпимость и уважение к особенностям других людей, защита личной жизни (Приложение 1). В Александрийском манифесте о библиотеках, принятом Международной федерацией библиотечных ассоциаций и учреждений (IFLA), крупной некоммерческой организацией, объединяющей 1 700 организаций-членов в 155 странах мира, указывается, что информационное общество должно быть демократическим и открытым (Приложение 2). Федерация, библиотеки и информационные службы имеют общее видение информационного общества для всех, принятое на Всемирном саммите на высшем уровне в Женеве в декабре 2003 года. Это видение продвигает идею развития всеобъемлющего общества, основанного на фундаментальном праве людей на доступ и выражение информации без ограничений, где каждый сможет творить, создавать, использовать и распространять информацию и знания.

Программные документы проекта «Информационное общество», разработанного на юридическом факультете Йельского университета в 1997 году, содержат в рамках этого проекта список следующих направлений деятельности, которые также позволяют выделить демократические ценностные императивы, на которых должно строиться информационное общество:

- защита свободы слова, частной жизни и демократических ценностей в цифровую эпоху;
- создание активных общественных и гражданских мест в киберпространстве;
- развитие технических архитектур, юридических правил и демократических стратегий, способствующих личной свободе, а не общественной или частной цензуре;
- использование технологии для создания сообществ, исповедующих культурный плюрализм и местные (локальные) ценности.¹²⁷

Группа обсуждения «АЙДИАЗ» (IDEAS (Internet, Democracy, Economy and Services) – Интернет, демократия, экономика и услуги)¹²⁸, базирующаяся в Женеве, фокусирует свою деятельность на определении восприятия Интернета как целого и тех ценностей, которые с ним

¹²⁷ Yale Information Society Project. URL : <http://islandia.law.yale.edu/isp/about.html>.

¹²⁸ IDEAS («Internet, Democracy, Economy and Services»). URL : <http://www.connected.org/is/is.html>.

ассоциируются. В процессе обсуждения различных тем участники группы попытались сформулировать основные коллективные ценности, связанные с использованием Интернета, несмотря на то, что общегрупповые ценности, по их общему мнению, достаточно размыты, с трудом поддаются словесным формулировкам, а иногда даже мифологичны. Тем не менее, результатом этой попытки стал следующий список ценностей:

1. **Превалирование человеческих аспектов.** Хотя Интернет основан на технологии, самым важным его аспектом является человеческий аспект, то есть люди, которые используют Интернет и как используют ценности, которые он олицетворяет для них и его взаимосвязь с обществом.

2. **Непрекращающийся процесс обучения.** Использование Сети рассматривается как процесс обучения.

3. **Полноценная двусторонняя коммуникация.** Каждая личность должна иметь возможность разместить свои материалы в Сети и иметь доступ ко всей публикуемой информации.

4. **Взаимопонимание и сотрудничество.** Необходимо преодолевать барьеры между дисциплинами, видами деятельности и научными школами для развития более творческого и гибкого обмена, сотрудничества и понимания.

5. **Общность.** Люди должны помогать друг другу преимущественно в некоммерческом контексте. Такое мышление близко к тому, к которому стремился Андрэ Горц, то есть, выступая за увеличение дополнительных рыночных видов деятельности, он рассматривает дарение или бесплатный обмен в качестве правила. Вследствие этого Интернет не должен быть полностью посвящен или подчинен коммерческой деятельности.

6. **Всеобщий доступ.** Доступ должен быть всеобщим, при этом стоимость, географическое положение, отсутствие ноу-хау и другие затруднения не должны создавать барьеры для доступа.

7. **Право собственности и контроль.** Ни одна компания, организация, сообщество или группа не должны владеть или контролировать Интернет.

8. **Многоязычность.** Интернет должен позволять и поощрять использование любого и каждого языка.

По мнению Д. Подольны и К. Пейдж, одним из основных отличий сетевой формы организации от традиционной является «дух доброй во-

ли», который означает использование права голоса вместо права силы для разрешения проблем, а также высокий уровень доверия между участниками. Нормы взаимности лежат в основе сетевой организации. Это означает, что в отношениях между участниками преобладают чувства взаимных обязательств и ответственности, а не желание извлечь выгоду из имеющего место доверия ¹²⁹. Такие демократические ценности, как считает Ф. Фукуяма, являются имманентной характеристикой общества, основанного на информации и имеющего тенденцию к преобладанию двух принципов, являющихся особо ценными в современной демократии – свободы и выбора ¹³⁰.

Таким образом, *открытость, обмен, сотрудничество, доверие* – базовые ценностные ориентации, которые могут обеспечить восприятие культуры информационного общества как конструктивной культуры, усиливающей, а не ослабляющей культурные коды общества. Активно обсуждаемая и известная во всем мире среди пользователей Интернета платформа Web 2.0 имеет в своей основе как раз эту философию общинности, совместного использования и содержания, создаваемого пользователем ¹³¹. Другим примером, подтверждающим этот тезис, служит всемирно известная система Creative Commons, которая обеспечивает бесплатные лицензии и другие юридические инструменты, чтобы отметить творческую работу как бесплатный, доступный объект, предоставляемый создателем другим пользователям ¹³². Таким образом, другие пользователи могут распространять, изменять и даже использовать в коммерческих целях предоставленную творческую работу.

Совершенно очевидно, что на данном этапе развития информационного общества формальные документы скорее пытаются обрисовать контуры желаемого будущего, чем констатировать реальное положение вещей. В отличие от институциональных документов, являющихся виртуальными проекциями существующих организаций, внеинституциональные документы, такие как «Декларация независимости киберпространства», сформулированная Джоном П. Барлоу (Приложение 1), опи-

¹²⁹ Podolny J.M., Page K.L. Network Forms of Organization // Annual Review of Sociology. 1998. Vol. 24. P. 57–76.

¹³⁰ Фукуяма Ф. Великий разрыв. М. : АСТ, 2003. С. 12.

¹³¹ Annual Web 2.0. Summit. URL : [http : // www.web2summit.com](http://www.web2summit.com).

¹³² Creative Commons. URL : [http : // creativecommons.org/about](http://creativecommons.org/about).

сывают ценности зарождающегося социума информационного общества более радикально и в определенной степени более реалистично:

- **свобода и независимое самоуправление** («Мы не избирали правительство и вряд ли когда-либо оно у нас будет...»);

- **вера в естественность и саморегулирование информационного сообщества** («Киберпространство есть дело естества и растет само посредством наших совокупных действий»);

- **вера в равенство и полное отсутствие каких бы то ни было ограничений гражданских прав и свобод** («...мир, в который могут войти все без привилегий и дискриминации независимо от цвета кожи, экономической и военной мощи и места рождения»; «...мир, где кто угодно и где угодно может высказывать свои мнения, какими бы экстравагантными они ни были, не испытывая страха, что его или ее принудят к молчанию или согласию с мнением большинства»);

- **нематериалистический взгляд на человеческую личность и полное отрицание физического насилия** («Ваши правовые понятия собственности, выражения, личности, передвижения и контекста к нам не приложимы. Они основаны на материи – здесь материи нет. Наши личности не имеют тел, поэтому в отличие от вас мы не можем достичь порядка посредством физического принуждения»);

- **холизм** («В нашем мире все чувства и высказывания, от низменных до ангелических, являются частями единого целого – глобального разговора о битах. Мы не можем отделить воздух, который удушает, от воздуха, по которому бьют крылья»);

- **отказ от потребительского отношения к идеям** («...законы провозглашают, что идеи – всего лишь еще один промышленный продукт, благородный не более чем чугунные чушки. В нашем же мире все, что способен создать человеческий ум, может репродуцироваться и распространяться до бесконечности безо всякой платы»).

Несмотря на то, что утопические и романтические мотивы явно прослеживаются в данном культурном тексте, совершенно очевидно, что подобные тексты оказывают значительное влияние на формирование внеинституционального сегмента информационного общества, в котором ценности интернализируются значительно проще и быстрее, чем в его институциональном сегменте. В документах институционального сегмента ценности носят во многом инструментальный характер как фактор проведения определенной политики (например, всеобщий

доступ к информации для всех, реализуемый в рамках правительственных программ информатизации) и их духовный потенциал снижен, учитывая недоверие к правительственным и окологovernmentальным организациям как одну из ценностей западного общества в целом.

Анализ статей Кевина Келли и его онлайн-ресурса «Ваерд Ньюс» (Wired News) ¹³³ посвященных идеологии современных информационных сетевых сообществ и компаний, показывает, что те сообщества и компании, которые основываются на постмодернистских ценностях, обладают наибольшей жизнеспособностью. Эти ценности могут быть сформулированы в терминологии, предложенной В.А. Канке ¹³⁴. В скобках дается перевод оригинального текста К. Келли, отражающий постулируемую ценность. То, что идеологемы, сформулированные Келли, обладают коммерческим или экономическим звучанием, в данном случае принципиального значения не имеет: они применимы ко всему полю культуры информационного общества, а не только к его бизнес-сфере. Итак, базовыми ценностями для информационного общества являются:

- **дисконсенсус, дискретность и рассеивание** («Нужно стремиться стать пусть менее совершенным, но более гибким и децентрализованным, чтобы на пике успеха провести демонтаж старого и идти к новому»);
- **нестабильность** («Новые виды постоянно замещают старые. Балансировка на грани хаоса и самообновления»);
- **соблазн, а не производство, игра, а не цель** («Развивайте не продукт, а сеть деловых связей. Преданность стандартам, а не фирме»);
- **движение на поверхности слов и вещей** («Все дешевеет по мере совершенствования. Следует изобретать быстрее, чем новшество станет привычным»);
- **лабиринт, неопределенность и эстетика парадоксально-возвышенного** («Не решайте проблемы, ищите новые возможности. Повторы, копирование, автоматизация – обесцениваются, а оригинальность, воображение, творчество – растут в цене») ¹³⁵.

¹³³ Wired News. URL : [http : // www.wired.com](http://www.wired.com).

¹³⁴ Канке В.А. Основные философские направления и концепции науки. Итоги XX столетия. М. : Логос, 2000. С. 121.

¹³⁵ Kelly K. New Rules for the New Economy. URL : [http : // www.wired.com/wired/archive/5.09/newrules_pr.html](http://www.wired.com/wired/archive/5.09/newrules_pr.html).

В целом этико-аксиологическая сфера информационного общества несет в себе все этические и нравственные проблемы, свойственные традиционным и индустриальным обществам. Многие из этих проблем не только перенеслись на новую почву в связи с развитием киберпространства, но и обострились вследствие более высокого уровня как духовной свободы, так и коммерческой выгоды, обещанной новыми технологиями. Наш анализ показывает высокую степень мозаичности ценностного ландшафта информационного общества от неогуманистических ценностей контркультурных основателей первых сетевых сообществ до постмодернистских ценностей сетевых бизнес-гуру. Формирование системы этических ценностей информационного общества идет по двум основным направлениям. Первое направление представляет собой традиционно понимаемые полюсы власти, сформированные в современных индустриальных обществах (межправительственные, правительственные организации и организации, лояльные к правительствам). Это культура контролируемой демократии, политической корректности, сохранения статус-кво, то есть культура достижимого (рационального). Второе направление состоит из сообществ тех, чьими ценностями являются ценности изменения, неопределенности, принятия и исследования нового, то есть культура вероятного и воображаемого (иррационального). Ярким примером таких сообществ служат хакеры, ценности которых выражены, например, в «Манифесте хакера» (Приложение 2), и киберпанки, чья ценностная идеология достаточно ярко выражена в «Манифесте киберпанка» (Приложение 5). Очевидно, что взаимовлияние и влияние каждого из этих направлений на формирование системы этических ценностей информационного общества огромно.

Тем не менее, по утверждению Дж. Филана, киберпространство «не является заменителем для обучения мышлению, дружбы, путешествий или изучения искусству письма, или настолько же сложному искусству чтения сложных текстов. Хотя киберпространство может быть привлекательным местом и источником приобретения вещей, местом вопросов и ответов, это не мир первичного опыта»¹³⁶. Подтверждением данного тезиса может служить технология коммерциализации ценностей в условиях роста информационного потребления, активно применяемая информационно-коммуникационными компаниями. В реклам-

¹³⁶ Communication and Cyberspace: Social Interaction in an Electronic Environment. Cresskill : Hampton Press, 1996. P. 45.

ном тексте коммуникационного сервиса «Скайп» (Skype) говорится: «Поцелуй на ночь своего любимого человека, даже если он сейчас в отъезде. А если в отъезде ты, свяжись со своими близкими и дай им знать, что у тебя все хорошо. Позвони своей маме, чтобы справиться о ее здоровье, и на этот раз не забудь попросить у нее рецепт ее сногшибательного фирменного пирога»¹³⁷.

В качестве вывода о превалирующих ценностях информационного общества представляется целесообразным процитировать М. Кастельса и Э. Киселеву: «Новый мир является открытым, демократичным, высокодинамичным, он ждет своих завоевателей»¹³⁸. По мнению У. Эко, анархия Интернета прекрасна, так как дает право кому угодно демонстрировать собственную незначительность¹³⁹. Конструктивное ценностное ядро культуры информационного общества, по-видимому, должно формироваться на основе концепции «подобающей дистанции» (proper distance) Р. Сильверстоуна, которая определяется важностью понимания более или менее точной степени аппроксимации, требуемой в наших медиаотношениях, если мы хотим создавать и поддерживать ощущение Другого, достаточное не только для взаимности, но и для обязательства заботы, долга и ответственности, а также понимания. Подобающая дистанция защищает Другого как через различие, так и через общую идентичность¹⁴⁰.

§ 3. Мифология в информационном обществе

Мифу как культурному феномену свойственна размытость границ между вымыслом и реальностью и даже невозможность отделить их друг от друга. Этот атрибут в полной мере присущ «сетевому» (информационному) обществу. В первую очередь, сам акт рождения Интернета в недрах военных ведомств США как «империи Зла» имеет черты мифа и предстает как один из результатов всемирной войны в лице двух титанов – США и СССР: «...подлинную революцию в информатике произвел Интернет. В конечном счете это был реванш

¹³⁷ Skype Official Website. URL : <http://www.skype.com/intl/ru/download/skype/windows>.

¹³⁸ Кастельс М., Киселева Э. Россия в информационную эпоху // Мир России. 2001. № 1. Публикация на сайте журнала «Мир России». URL : <http://www.socio.ru/wr/1-01/Castells.htm>.

¹³⁹ Эко У. Картонки Минервы. С. 192.

¹⁴⁰ Silverstone R. Media and Morality: On the Rise of the Mediapolis. P. 47.

за унижение, пережитое Америкой при запуске советского спутника в 1957 г.»¹⁴¹. Начиная с этого момента и вплоть до сегодняшнего дня информация сама по себе и информационное пространство, созданное на основе Интернета и других телекоммуникационных технологий, подверглись бесчисленным актам сакрализации. Идея «грядущего информационного общества» рассматривается как единственный универсальный сценарий мирового общественного развития, вплоть до придания этой идее сакрального и/или эзотерического характера: «Информационная политика общества обеспечивает автоматическое ускорение его развития. Так, по данным экспертов, только свобода слова и частная собственность на средства массовой информации автоматически повышают на 25 % прогресс общества, рыночная экономика на 25 % повышает уровень жизни, а еще на 50 % уровень жизни повышается за счет частной собственности на землю, жилье и основные средства (фонды) производства. Следовательно, правильная информационная политика любого государства обеспечивает автоматическое повышение уровня благосостояния и развитие общества»¹⁴². Информационные потоки – данные – абсолютизируются как основа жизни современного общества: «Данные – это настоящая ткань нашей среды в системной и растущей форме информационной архитектуры: воздушные линии управляются данными; города управляются данными; пригороды управляются данными; дома управляются данными. Данные – неизбежный атрибут, хотите вы или нет, метода технологии в виде абсолютной эффективности»¹⁴³. Основой этих цифровых данных является цифровой бинарный код: «Это мир идеальных чистых форм, сложенный из неизменных и неизменяемых «кирпичиков» – бинарного кода. Этот мир не «гниет» и не «пахнет», а если пахнет, то пахнет стерильностью и безукоризненной чистотой. И поэтому этот мир – вечный мир, ибо любая «поломка» устраняется просто: наподобие замены в конструкторе одной детали другой, однотипной с ней»¹⁴⁴. Вместе с банарным кодом абсолютизируется и цифра, лежащая в его основе, а значит и в основе цифрового мира:

¹⁴¹ Уткин А.И. Глобализация: процесс и осмысление. М. : Логос, 2002. С. 30.

¹⁴² Юзвизин И.И. Основы информациологии. М., 2000. С. 370.

¹⁴³ Burgos N. The Age of Blur and Technology // / ed. by A. Kroker, M. Kroker. Critical Digital Studies. Toronto : University of Toronto Press, 2008. P. 122.

¹⁴⁴ Соколов Б.Г. Генезис истории. СПб. : Алетейя, 2004. С. 370.

«Цифра – по сути своей «атом» этого мира – не подлежит разложению, она вечна и кажется, что однозначна, ибо, как сказала бы «народная мудрость», цифра – она и в Африке цифра»¹⁴⁵. Божественный Логос заменяется божественной Цифрой или отождествляется с ней: «Слово – это Информация и Информация – вездесущая»¹⁴⁶. И далее: «Бог – это Информация и Информация – это Бог вездесущий»¹⁴⁷. В 1974 году И. Бродский с присущим ему поэтическим чутьем предвещает эру Цифры и ее победу над Логосом:

В будущем цифры рассеют мрак.
Цифры не умира.
Только меняют порядок, как
телефонные номера.
Сонм их, вечным пером привит
к речи, расширив рот,
удлинит собой алфавит;
либо наоборот.
Что будет выглядеть, как мечтой
взысканная земля
с синей, режущей глаз чертой –
горизонтом нуля¹⁴⁸.

Кевин Келли, редактор легендарного журнала «Ваерд» (Wired), во многом сформировавшего идеологию современного информационного общества, предлагает свою версию сотворения мира в статье «Бог есть Машина»: «В начале был 0. Потом стал 1»¹⁴⁹. После чего Келли заявляет, что Вселенная не почти как компьютер, она и есть компьютер и что в конце концов, как утверждает П. Леви, будет один-единственный компьютер, но будет невозможно локализовать его границы и определить контуры¹⁵⁰. Центр этого компьютера будет везде, а окружность нигде. Этот гипертекстовый компьютер будет распылен, незавершен, жизнедеятелен, будет почковаться, то есть будет представлять собой само киберпространство. Таким образом, мир-машина был создан богом-машиной и в этом мире-

¹⁴⁵ Соколов Б.Г. Генезис истории. С. 370.

¹⁴⁶ Юзвизин И.И. Основы информациологии. С. 7.

¹⁴⁷ Там же.

¹⁴⁸ Бродский И.А. Урания. СПб. : Азбука-классика, 2007. С. 27.

¹⁴⁹ Kelly K. God is the Machine. URL : <http://www.wired.com/wired/archive/10.12/holy-tech.html>.

¹⁵⁰ Levy P. Cyberculture. Minneapolis : University of Minnesota Press, 2001. P. 26.

машине бог-машина создал человека-машину: «Образно мозг может быть представлен как высокопродуктивный компьютер, в котором неустанно трудятся многие миллиарды нервных клеток, связанных между собой сотнями тысяч всевозможных программ, аналогичных тем, что функционируют в компьютерах. За каждый процесс, управляемый мозгом, в том числе и за процессы, разворачивающиеся в пределах самого мозга, отвечает определенная совокупность программ, взаимодействующих друг с другом и друг от друга зависящих. Как и в обычном компьютере, эффективность и быстродействие работы мозгового гиперпроцессора зависит от взаимной сбалансированности нейроанатомического и совместимости психопрограмм»¹⁵¹. Принципиально неважно, что автор употребляет в данном тексте наречие «образно». Главное то, что образ всеобъемлющей и всепроникающей супермашины сконструирован и объяснен довольно детально.

Процитированные отрывки способствуют мифологизации информационного общества, так как содержащиеся в них утверждения не могут быть подтверждены или опровергнуты с помощью научных методов, да и в целом не являются научными в парадигме «научное мировоззрение – мифологическое (религиозное) мировоззрение». Все они лежат в области культурной прогностики или футурологии, доводя современный научно-технический прогресс до его мыслительных пределов, создавая два главных культурных конструкта – мир и человека в этом мире, при этом важным является то, что в культуре информационного общества, «в электронно-информационно-виртуальных полях меняется образ человека, сливаясь очертаниями то со всемогущим богом, то с умной машиной («теоантропос», «техноантропос»))»¹⁵². Однако необходимо подчеркнуть, что сознание современного человека скорее занято «мифовоспроизводством» или «мифокопированием», чем «мифотворчеством», в основном эксплуатируя архаический миф в процессе создания новейших мифотекстов: современные создатели мифов послушно следуют сценариям, написанным тысячи лет назад. В свою очередь концепция информацион-

¹⁵¹ Сельченко К.В. Ключ к будущему : практическое руководство для пользователя арт-технологического психопроцессора. Минск : Харвест, 2004. С. 53.

¹⁵² Эпштейн М.Н. Знак пробела: о будущем гуманитарных наук. М. : Новое литературное обозрение, 2004. С. 5.

ного общества, если ее рассматривать в ограниченном смысле как глобальную систему генерирования, обработки, передачи и хранения информации с помощью компьютерных телекоммуникационных технологий, дает массу возможностей для мифопроизводства, благодаря своей неопределенности (многовариантности векторов развития), вненаходимости (пребывании «везде и нигде»), вневременности (время, например, в Интернете, становится нелинейным, гибким, ускоряемо-замедляемым, многослойным, а часто и вовсе отсутствующим). Кроме того, важно учитывать парадоксальную ситуацию, что данное «мифопроизводство» является производством мифов о будущем, а не о прошлом как в случае с классическими мифами.

Несомненно, проблему мифологизации культуры информационного общества нужно рассматривать шире, чем просто мифологизацию киберпространства или Интернета, потому что сама концепция информационного общества включает в себя более широкий комплекс проблем, нежели просто проблему использования и развития телекоммуникационных технологий. В проблему мифологизации культуры информационного общества необходимо включить и проблемы искусственного интеллекта, и роботизацию вместе с киборгизацией, то есть проблемы, которые так или иначе прямо связаны с обработкой и использованием информации, а не только с ее передачей.

Для анализа мифологичности культуры информационного общества по только что сформулированным проблемам воспользуемся следующими основными признаками мифологического сознания:

- универсальность существования человека в мире (природное и человеческое не разделяется, события, отображаемые в мифе, имеют глобальное (всемирное) значение и смысл);
- холистичность и синкретичность (нерасчлененная целостность в мироощущении, преобладание хаотической перемешанности в восприятии сакрального и мирского, живого и косного, человеческого и природного, реального и вымышленного, неизбежного и случайного);
- цикличность восприятия времени и динамичность восприятия пространственного мира при отсутствии представлений о линейном времени (мифические события происходят в неопределенном времени и месте, идея вечности, в которой пребывает мир)¹⁵³.

¹⁵³ Флиер А.Я. Культурология для культурологов. М. : Академический проект ; Екатеринбург : Деловая книга, 2002. С. 225.

Кроме вышеизложенного, необходимо также отметить, что в основе мифа всегда лежит опыт столкновения со смертью и страх исчезновения, а самые значимые мифы повествуют о предельных состояниях, о неведомом, о существовании иного мира и подсказывают, как нам себя вести в нашем мире ¹⁵⁴. Неведомое репрезентируется, например, в новой магии, которая замещает понимание происходящих процессов по мере усложнения программного обеспечения и развития интерфейса. У. Эко указывает, что с помощью Windows в отличие от программирования на Бейсике (Basic) пользователь может нажать кнопку и перевернуть картинку вверх тормашками (программисту требуется написать несколько команд, чтобы провести эту простую операцию), может связаться с кем-то на расстоянии или получить результаты астрономических наблюдений, причем не задумываясь, как это происходит, и воспринимая компьютерную технологию как некое волшебство ¹⁵⁵.

Киберпространство и Интернет: миф об Олимпе и Аиде, рае и аде. Указанные признаки мифологического сознания вполне соответствуют и, более того, активизируются при столкновении с феноменом киберпространства, которое уже по своей сути является пространством мифическим, не имеющим реального физического измерения. Хотя в данном случае растворяется или становится менее ощутимой не граница между природным и человеческим, а между сетевым (виртуальным) и человеческим. Сакральное «Природа» заменяется сакральным «Сеть». В британском «Критическом словаре постмодернистской мысли», в статье, посвященной термину «Интернет», трижды упоминается слово «Сеть» с заглавной буквы ¹⁵⁶. Эта Сеть населяется гражданами: в 2003 году в США фиксируется термин Netizen, то есть «гражданин Сети» по аналогии с Citizen («гражданин города») ¹⁵⁷, а в отечественных публикациях «порталы» киберпространства сравниваются с агорой (средоточием социальной жизни античного полиса) ¹⁵⁸. Сеть воображается «неосмыслимой сложностью», холистичным и синкретичным алефом Борхеса, бесчисленны-

¹⁵⁴ Армстронг К. Краткая история мифа. М. : Открытый мир, 2005. С. 11.

¹⁵⁵ Eco U. Turning back the clock. Harvill Secker. L., 2007. P. 106.

¹⁵⁶ The Routledge Critical Dictionary of Postmodern Thought. Routledge. N.Y., 1999. P. 284.

¹⁵⁷ Biegel S. Beyond Our Control? P. 9.

¹⁵⁸ Жолудь Р.В. Интернет, журналистика, СМИ: возвращение к агоре? // Вестник ВГУ. Серия Гуманитарные науки. 2003. № 1. С. 252–257.

ми «линиями мыслей в не-пространстве сознания, кластерами и созвездиями данных, удаляющимися как огни города...»¹⁵⁹. Во многих случаях реальность событий, описываемых в киберпространстве, трудно верифицировать, а нередко они неотделимы от событийной среды самой Сети. Существование Сети приобретает глобальное (всемирное) значение и смысл.

«Сеть» практически вечна не только как социальная идея, но и как физический объект: гибель одного участка не ведет к гибели всей сети, но, вероятно, по утверждениям религиозных ортодоксов, ее можно уничтожить, добравшись до мифического Суперкомпьютера как до острия иглы, на которой находится смерть Кощея Бессмертного. Э. Тоффлер, ссылаясь на слова Харви Поппела, первого вице-президента консалтинговой компании «Booz Allen & Hamilton», указывает, что в 1965–1977 годах американцы «пребывали в "эре большой центральной ЭВМ... олицетворяющей собой последнее слово технической мысли. Это главное достижение века машин – большой суперкомпьютер – покоилось в бомбоубежище на глубине сотен футов под центром... в стерильной среде... управляемое группой супертехнократов". Эти централизованные гиганты настолько поражали воображение, что вскоре стали неотъемлемой частью социальной мифологии. Кинорежиссеры, карикатуристы и фантасты использовали их как символ будущего, шаблонно изображая компьютер неким всемогущим разумом – важнейшим средоточием сверхчеловеческого интеллекта»¹⁶⁰. Мифологические по своему смыслу образы неолуддитских текстов включают в себя «Систему», «Антимир», «мертвое имя», «вечное цифровое имя», «цифровое анти-имя», «надзор Сети», «мировую элиту», «мировое правительство», «сатанинскую глобальную Сеть» и т. д.¹⁶¹. Возникновение компьютерных вирусов активизировало мифопроизводство в этом направлении, но, учитывая то, что до сегодняшнего дня Сеть «справилась» со всеми вирусными атаками, борьба с «цифровым Антимиром» приобретает характер мифа, веры в супербогатырей», которые уничтожат «цифрового» дьявола.

Киборги: миф о герое-полубоге. Миф предусматривает наличие «культурного героя», то есть отца-основателя (или человека, связанного

¹⁵⁹ Gibson W. Neuromancer. N.Y. : Ace, 1984. P. 51.

¹⁶⁰ Тоффлер Э. Третья волна. С. 281–282.

¹⁶¹ Филимонов В.П. Но избави нас от лукавого. СПб. : Вектор, 2004.

с ним либо кровными узами, либо посредством общепринятых социально ритуальных действий), защитника, учителя. Интернет, современная фантастика типа «фэнтэзи», кинематограф наполнены мифическими образами современных Прометеев, приносящих людям «огонь» (хакеров, воюющих против «коррумпированной» системы), Одиссеев (странников Сети, серферов Киберпространства), спасителей (пророков и мессий), провозглашающих освобождение человечества с помощью новых технологий и перехода в «новую» виртуальную реальность. Типичным примером мифического культурного героя информационно-компьютерной эпохи является Нео из кинотрилогии-антиутопии «Матрица». Сам фильм, теперь уже, без сомнения, культовый, наполнен мифологически-религиозными подтекстами: Нео предстает «избранным» – «цифровым» спасителем, мессией; Морфеус (кроме своего уже мифологического имени) – Иоанном Крестителем, пророчествующим о приходе «избранного»; Тринити (в переводе с английского – Троица) – вероятно, Святым Духом, вдохновляющим Нео на его пути спасения человечества; Сайфер (цифра, нуль, человек, не имеющий значения) – Иудой Искаротом; Пифия – оракулом, открывающим будущее; последний оплот человеческого сопротивления город Сион – «священным холмом», «священным городом»; корабль, на котором путешествуют повстанцы, назван Новохудоносором по имени библейского царя Вавилона.

Второй важной характеристикой является то, что Нео уже не только человек, он – киборг, подключенный к «матрице» (аналогия: обычный пользователь, подключенный к Всемирной сети через персональный компьютер) с помощью интегрированного с мозгом высокоскоростного информационного порта. Это делает его способным действовать как в реальном мире, так и в мире «искусственной» реальности, генерированной Матрицей, но в отличие от других людей, которым «снится» их жизнь, Нео понимает, что происходит и, таким образом, становится героем, полубогом.

На сегодняшний день мифологизация кибергероя уже не ограничена пространством художественного творчества (кино, литература, искусство). Профессор кибернетики Университета Ридинга в Великобритании Кевин Уорвик получил прозвище Капитан Киборг в духе современной мифологии комиксов за эксперимент, описанный им в книге «Я, Киборг»¹⁶², в ходе которого имплантированный в его руку

¹⁶² Warwick K.I. Cyborg. Champaign : University of Illinois Press, 2004.

порт был соединен с его нервной системой. С помощью этого порта, находясь в Нью-Йорке, профессор Уорвик передавал сигналы своего мозга через Интернет в Великобританию, управляя рукой находящегося там робота. Благодаря телекоммуникационным средствам, Кевин Уорвик был мифологизирован как киберпионер, кибергерой, жертвующий собой ради научного прогресса. Таким образом, киборг становится новым типом (сверх)человека новой информационной киберэпохи. Как указывает Д. Харавэй, киборг – это своего рода демонтированное и повторно собранное постмодернистское коллективное и индивидуальное «я»¹⁶³.

Роботы: миф о создателе и его творении. Миф о роботе – слуге или поработителе своего создателя, то есть человека, – важен для культуры информационного общества по той причине, что единственная представляемая человеком современная модель робота основана на компьютере. У любого робота а priori компьютерный «мозг». Так думают все: и дети, и отец робототехники Айзек Азимов, и современные инженеры, разрабатывающие новейшие модели роботов. В большинстве случаев предпринимаются попытки антропоморфизации или «натурализации» роботов: чтобы помогать человеку, они «обязаны» быть похожими на него или хотя бы на другие, известные ему формы земной жизни (животных или насекомых). Так человек стремится к повторению мифа о создателе, с той лишь разницей, что боится повторения мифа о докторе Франкенштейне, то есть боится быть уничтоженным или поработленным своим же творением. Робот (он же – компьютер) может начать «жить» самостоятельно и, более того, вступать в общение с себе подобными посредством все той же Сети, как предполагают создатели киновблокбастера «Я робот», основанном на рассказах Айзека Азимова. И здесь снова возникает тема Спасителя: человек, негативно настроенный по отношению к роботам, но жизнь которого была спасена роботом; человек, который имеет искусственные, электронно-механические части тела, спасает от порабощения монстром – «компьютерным гипермозгом» Вики – и человечество, и «добрых», «послушных» роботов. Компьютерный гипермозг имеет все черты сетевой всеохватности и вседо-

¹⁶³ Haraway D. A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century // *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. N.Y. : Routledge, 1991. P. 164.

ступности, которая уже сформировалась в сегодняшней реальности: все взбунтовавшиеся роботы соединены беспроводной связью с центральным компьютером и как зомби выполняют его страшные приказы. Эта мифологема строится на исследованиях разработчиков кибертехнологий и искусственного интеллекта (К. Уорвик, Р. Карцвел, М. Мински), которые уже сегодня всерьез говорят о превосходстве роботов над человеком ¹⁶⁴.

Искусственный интеллект, компьютерное клонирование: миф о вечной жизни. Миф о вечной жизни представлен в культуре информационного общества идеями об искусственном интеллекте и о компьютерном клонировании человеческого мозга.

По утверждению Рэймонда Карцвела, в течение XXI века исчезнет четкая грань между человеком и машиной, так как компьютеры – нейральные имплантанты – будут установлены непосредственно в человеческий мозг ¹⁶⁵, то есть реальные и вымышленные миры будут объединены, как требует мифологическое сознание. Достижение и опережение компьютерами уровня человеческого интеллекта, как считает Карцвел, приведет к слиянию биологического и небиологического интеллекта, к возможности компьютерного копирования (клонирования) мозга и созданию бессмертных «софтверных», основанных на компьютерных программах людей. По мнению Майкла Дертюзоса, директора лаборатории компьютерных исследований Массачусетского технологического института, одним из возможных сценариев завершения проекта разгадки человеческого генома является создание плода, имеющего характеристики, заданные учеными, то есть мифологического «гомункулуса» ¹⁶⁶. «Разыгрывание» текстов мифов о создателе и бессмертии проходит на фоне мифа о вечной всемирной войне Добра и Зла: «Все это здорово, конечно. Но не будем игнорировать и мрачноватый прогноз Капитана Киборга (профессора Кевина Уорвика. – А.С.): “Как только появится первая машина с интеллектом, близким по мощности к человеческому, у нас уже не будет возможности ее выключить. Бомба

¹⁶⁴ Warwick K. The Matrix – Our Future? URL : http://whatisthematrix.warnerbros.com/rl_cmp/new_phil_main.html.

¹⁶⁵ Kurzweil R. Are We Spiritual Machines? Originally published in print June 18, 2002 in Are We Spiritual Machines? Ray Kurzweil vs. the Critics of Strong AI by the Discovery Institute. Published on KurzweilAI.net on June 18, 2002. URL : <http://www.KurzweilAI.net>.

¹⁶⁶ Dertouzos M. Finishing the Unfinished Revolution. Originally published 2001. Excerpt from the book The Unfinished Revolution // Published on KurzweilAI.net. 2001. 22 Febr.

с часовым механизмом начнет отсчитывать последние минуты господства человечества. И тогда мы уже не сможем остановить наступление машин”»¹⁶⁷.

Кроме архаических универсальных мифологических метанарративов, важно выделить три мифа, свойственных современности и непосредственно связанных с информационным обществом: миф о конце истории, миф о конце географии, миф о конце политики¹⁶⁸.

Миф о конце истории применительно к информационному обществу, по нашему мнению, созвучен с концепцией «конца истории» Ф. Фукуямы¹⁶⁹. Многочисленные технооптимисты, включающие в свои ряды как инженеров-технологов (разработчиков компьютеров, информационно-коммуникационных технологий и программного обеспечения), так и распространителей и пользователей их изобретений (политики, государственные чиновники, преподаватели информатики), активно используют метафоры типа «цифровое совершенство» (В. Моско) и «технологическое совершенство» (Д. Морли), говоря о развитии информационного общества. По их мнению, информационно-коммуникационные технологии и средства массовой коммуникации служат упрочению последнего и вечного исторического бастиона либеральной демократии, которая в концепции Фукуямы является финальной точкой эволюционного процесса человеческого общества. Основой этого мифа служит вера в то, что нельзя контролировать Интернет. Он слишком велик и хаотичен, как космос, и не поддается классификации и каким-либо схемам управления. Частично это верно, но совершенно очевидно, что цифровая природа информации, передаваемой с помощью информационно-коммуникационных технологий позволяет найти любые информационные биты с использованием тех же самых цифровых средств. Таким образом, мы наблюдаем не конец истории, а известную во всех исторических эпохах «игру в салочки», другими словами, вечную борьбу за свободу, в которой бунтари (в информационном обществе хакеры или просто борцы за демократические свободы) с помощью информационно-коммуникационных технологий пытаются донести свое послание до широких масс, а политические режимы «ловят» этих вольнодумцев и создают новые средства контроля и репрессий.

¹⁶⁷ Четвероногий интеллект // Независимая газета. 2006. 11 янв.

¹⁶⁸ Mosco V. The Digital Sublime: Myth, Power, and Cyberspace. Cambridge : MIT Press, 2004.

¹⁶⁹ Fukuyama F. The End of History and the Last Man. N.Y. : Avon Books, 1992.

Миф о конце географии состоит в утверждении о фундаментальном изменении нашего отношения к пространству и месту в эпоху информационно-коммуникационных технологий. В соответствии с этим мифом компьютерная коммуникация создает ситуацию конца географии, совершая революцию в процессе преодоления пространственных ограничений, исторически ограничивавших движение информации. Создателем этого мифа можно считать М. Маклюэна, который провозгласил в своей книге-манифесте «Средство само есть содержание» (1967), что «время» прекратилось, «пространство» исчезло, а люди живут теперь во всемирной деревне в единовременном происшествии¹⁷⁰.

Миф о конце географии начинается с представления о том, что компьютерная коммуникация делает пространство неопределенно пластичным и превращает его в логическое продолжение процесса освобождения людей от пространственных ограничений со всеми его экономическими и социальными проявлениями. Конвергенция компьютера и коммуникационных технологий позволяет людям встречаться безотносительно к конкретному месту и времени, делая таким образом возможным вездесущий и постоянный обмен информацией от самых простых форм коммуникации между двумя людьми до массовых коммуникаций между большими группами людей и организациями с их высокими требованиями по передаче информации с высокой скоростью, эффективностью и безопасностью. До середины XX века пространственные барьеры означали серьезную информационную ограниченность. Сегодня информационная медиасреда сделала значение географического расстояния минимальным, особенно в связи с разработкой и запуском международных коммуникационных систем, обеспечивающих высокоскоростную и в том числе беспроводную связь между любыми пунктами земного шара. Важно отметить, что в современном (информационном) обществе все пространство становится киберпространством, потому что в него «перемещается» вся коммуникация. Но киберпространство существенно отличается от географического пространства, потому что почти полностью прозрачно в смысле коммуникации.

Частью мифа о конце географии является то, что по мере роста экономической взаимозависимости стран и роста глобальных торго-

¹⁷⁰ Маклюэн М. Средство само есть содержание / Информационное общество. М. : АСТ, 2004. С. 345.

вых и иностранных инвестиций люди будут более свободно общаться друг с другом и больше узнавать об идеях и стремлениях людей в других частях земного шара. Этот феномен должен будет обеспечить лучшее понимание между людьми, способствовать развитию терпимости и в конечном счете установлению международного мира. Миф о конце географии содержит, как минимум, две причины, объясняющие, почему конец географии в итоге приведет к миру во всем мире. Во-первых, правительства будут более информированы о намерениях и действиях других правительств и в связи с этим недопонимания, приводящие к международным конфликтам и войне, будут существенно уменьшены. Во-вторых, торговые и коммерческие связи, которые объединяют страны, будут укреплять положительные отношения между ними. Согласно мифу о конце географии комплексные и постоянные изменения в сфере информационно-коммуникационных технологий приводят к появлению пространственных структур цифровой эпохи, что, наряду с новыми социальными структурами, окажет серьезное влияние на доступ людей к экономическим возможностям и общественным благам, на характер и содержание общественного дискурса, формы культурной деятельности, на действия власти и на события, которые придают форму и структуру повседневной человеческой жизни.

Миф о конце политики заключается в утверждении, что развитие информационно-коммуникационных технологий радикально изменит традиционную политику и сократит «дистанцию власти» согласно терминологии Г. Хофштеде. Компьютер и такие технологии не являются уникальной технологией в этом смысле. В шестидесятые годы XX века активно обсуждалась роль развивающегося кабельного телевидения и особенно его интерактивной составляющей, которая, как предполагалось, могла оказать серьезное влияние на политическую сферу.

Развитие киберпространства привело к тому, что адепты мифа конца политики в ее существующих формах утверждают, что изменения будут заключаться не только в организации политических кампаний в режиме онлайн и проведении голосований в сети с помощью удаленного доступа, но и в использовании электронной почты, чатов и блогов для влияния на традиционный политический процесс с целью лоббирования интересов и оказания давления на политиков. Миф о конце политики в информационном обществе также затрагивает переход от обще-

ства, построенного на вертикальных властных отношениях, к обществу, построенному на горизонтальных связях. Традиционные социальные ограничения, связанные с семьей, этничностью и религией, которые эволюционировали во властные структуры, определяющие государственные и негосударственные учреждения, такие как корпорации, основаны на вертикальных властных отношениях. Миф о конце политики утверждает, что развитие «горизонтального» общества, большинство членов которого имеют сетевой доступ и используют ИКТ на ежедневной основе, радикально преобразует традиционную политику.

Мифы о конце географии и конце политики углубляют и расширяют мифическую вселенную киберпространства. Наряду с концом исторического времени, человек, действительно, сталкивается с изменениями пространственных и социальных отношений, которые существенно преобразуются новыми информационно-коммуникационными технологиями. Киберпространство воспринимается как радикальный разрыв в человеческом опыте, подкрепляемый «обещаниями» лучшего общества со стороны бурно развивающихся информационно-коммуникационных технологий. Однако до рождения киберпространства такие «новые» технологии, как электричество, телеграф, телефон, радио и телевидение, уже провозглашали конец времени, пространства и традиционных социальных отношений.

Современное информационное пространство создает необходимые предпосылки для мифопроизводства и мифотворчества, так как позволяет человеку не только скрывать свою идентичность, но и изменять ее или создавать принципиально новую, часто не лишенную мифологических элементов. Элементы всемирных мифов о Создателе, земле обетованной, героях, чудовищах, вечной жизни продолжают трансформироваться в их новейшие высокотехнологические аналоги в нарождающемся мире культуры информационного общества.

§ 4. Семиосфера информационного общества

Все описанные и проанализированные выше мифологические метанарративы, формирующие пространство культуры информационного общества, прямо связаны с важнейшей сферой функционирования и динамики человеческой культуры, которая выражается в производстве знаков и символов.

По мнению Ф. Вебстера, современная культура представляет собой медианасыщенную среду, более сильно нагруженную информацией, чем ее предшественники ¹⁷¹. Эта среда фокусирует повседневную жизнь на символизации, обмене и получении сообщений о себе и других. Этот взрыв сигнификативной функции культуры на современном этапе обозначается многими авторами как вступление человечества в эпоху информационного общества.

Необходимо заметить, что символы – неотъемлемая часть любого вида культуры, в том числе и культуры информационного общества. Изменяется ли функция символа в процессе перехода к информационному обществу? Очевидно, что нет. Он продолжает оставаться коммуникационным медиумом с той лишь разницей, что увеличивается его значимость как фактора коммуникации. Если рассматривать символ как образ, то неоспоримым фактом является многократное увеличение потока образов, постоянно передаваемых человеку в единицу времени посредством информационно-коммуникационных технологий. Как отмечает У. Эко, на интерактивных, мультимедийных, гипертекстовых CD-дисках встречается что угодно: ступни, ладони, глобусы, сложенные листы, лупы, профили Шерлока Холмса, цветные стрелки, поражающие себя в хвост ¹⁷². Кроме того, «символическое поле» изменяет свою насыщенность: оно «плотнее» в зоне ведущих на сегодняшний день телекоммуникационных средств (телевидение, радио, Интернет) и «разреженнее» в традиционных зонах, где человек сталкивается с миром физических объектов (книги, газеты, журналы, объекты искусства). Скорость увеличения плотности символического поля в интерфейсах программного обеспечения такова, что, по мнению У. Эко, «в конце концов у нас появятся сверхдружественные программы, все составленные из иероглифов, так что даже слова окажутся на картушах и примут формы Анубиса, совы, уст с зубчатой линией вверх. И придется взывать к новому Шампольону!» ¹⁷³. Этот информационный взрыв символов, по мнению Ф. Вебстера, привел некоторых авторов к заявлениям о смерти знака ¹⁷⁴. Современный человек, бом-

¹⁷¹ Webster F. Theories of the Information Society. L. : Routledge, 2006. P. 20.

¹⁷² Эко У. Картонки Минервы. С. 196.

¹⁷³ Эко У. Картонки Минервы. С. 196–197.

¹⁷⁴ Webster F. Theories of the Information Society. P. 20.

бардируемый знаками, формируемый знаками, не способный укрыться от знаков, в результате переживает смысловой коллапс. Знаки, воспринимаемые творческой, сознательной и рефлексирующей аудиторией, встречаются ею скептицизмом и сомнением и, следовательно, легко инвертируются, реинтерпретируются и отклоняются от своего изначально предполагаемого значения. По мере того как приобретение людьми знаний через первичный опыт снижается, все более очевидным становится то, что знаки уже не являются прямыми репрезентациями чего-то или кого-то ¹⁷⁵.

Символ-образ в телекоммуникационном пространстве не только обретает свое собственное, независимое от обозначаемого объекта существование, но и часто становится или изначально является симулякром, то есть образом отсутствующей действительности, правдоподобным подобием, лишенным подлинника, поверхностным, гиперреалистическим объектом, за которым не стоит какая-либо реальность ¹⁷⁶. Как отмечает В.В. Биbihин, в наши дни «человечество стало похоже на один сплошной глаз, на одно сплошное ухо, оно прильнуло к своим слышащим и видящим экранам и слышит и видит только то, что удивительные приборы работают все более совершенно и безотказно, все больше готовы подхватить и мгновенно передать слово и образ. Ничто, кажется, так не ценится сегодня, как этот экран. К нему приникли, и что ждут на нем услышать? Какие последние новости? <...> Самого человека нет на экране. Видны его проекции и проекты» ¹⁷⁷. Ги Дебор отмечает в своей книге-манифесте «Общество спектакля»: «Образы, отделенные от всех аспектов жизни, слились в единый поток, в котором единство жизни уже не может быть восстановлено. Фрагменты реальности перегруппируют себя в новое единство как отдельный псевдо-мир, на который можно только смотреть. Поле образов мира эволюционирует в мир самостоятельных образов, в котором даже обманщики обмануты. Спектакль есть конкретная инверсия жизни, самостоятельное движение неживого» ¹⁷⁸. Символы такого мира уже не могут быть классифицированы и описаны: самостоятельные потоки образов-символов утверждают фрагментарность как основную характеристику реальности.

¹⁷⁵ Webster F. Theories of the Information Society.

¹⁷⁶ Культурология. XX век. СПб. : Университетская книга, 1997. С. 423.

¹⁷⁷ Биbihин В.В. Новый Ренессанс. М. : Наука : Прогресс-Традиция, 1998. С. 43–44.

¹⁷⁸ Debord G. The Society of the Spectacle. Canberra : Hobgoblin Press, 2002. P. 7.

С семиологической точки зрения современное информационное пространство и особенно электронное информационное пространство, несмотря на свою мозаичность и разнообразие, продолжает сохранять американско-английскую доминанту в силу своего происхождения. Это касается не только английского языка как первичной символической основы, например киберпространства, но и невербальных символов (образов), которые тиражируются и адаптируются другими национальными культурами с разной степенью успеха. В этом процессе формирования информационного пространства как символического целого можно выделить следующие универсалии, способствующие эффективной коммуникации «членов информационного общества»:

- использование общих графических символов (семитиконов, эмотиконов, смайликов, клипарта и т. д.);
- формирование универсальной терминологии и сленга (аватар, мыло, черви, троянские кони, эпидемия, атаки, флэйм и т. д.)¹⁷⁹;
- использование стандартных темплейтов (структур) при создании веб-страниц или блогов в Интернете, символизирующих принадлежность к какой-либо группе или сообществу и/или выражающих идентичность владельца.

Эмотиконы – символы, получаемые с помощью клавиатуры, например « :) » (я шучу) или « :(» (я грущу), стали важной частью глобальной культуры информационного общества. По мнению У. Эко, беседуя лицом к лицу, можно понять «глазами», если что-то говорится не всерьез, а письма обычно пишутся людям, которые хорошо понимают адресанта; используя же электронную почту, люди часто вступают в контакт с незнакомцами, порою принадлежащими к культуре, где чувство юмора может отличаться от их собственной¹⁸⁰.

Одним из важных ограничений на пути формирования информационного общества как понятийного и символического целого является то, что современные компьютерные системы обмена и обработки информации в каждой стране во многом сформированы с помощью программного обеспечения, которое несет в себе определенные культурные и в том числе языковые и символические особенности отдельной страны. Официальные языки стран могут требовать различных версий про-

¹⁷⁹ Dickson P. Slang. A Topical Dictionary of Americanisms. N.Y., 2006. P. 220–227.

¹⁸⁰ Эко У. Картонки Минервы. С. 207.

граммного обеспечения с различными возможностями и особенностями. Кроме того, важнейшая составляющая культурного слоя языка – идиомы и разговорные выражения – могут оказывать серьезное влияние на практику найма на работу, а также на эффективность деловой коммуникации. В связи с этим дальнейшее исследование символическо-смысловой насыщенности информационного общества приобретает серьезное значение, особенно в условиях вневременности и дискретности на границах киберпространства и реальности, когда цепочка «восприятие – переживание – представление – формирование знаков – знаковое выражение» практически не подвергается осмысленному анализу по причине значительного превышения пороговых величин восприятия человеческого мозга. Символы сменяют друг друга с высокой скоростью, многократно реплицируются, образуя замкнутый цикл, стремясь к минималистской стандартизации, диктуемой законами высоких электронных технологий.

Компьютер и Интернет сами по себе становятся символами – символами активности и прогресса, «включенности» в мировое сообщество. Компьютер объявляется отражением природы человека¹⁸¹. Владение персональным компьютером до сегодняшнего дня символизирует современность, приверженность новому, а акт его приобретения рассматривается как акт присоединения к сообществу современных людей. Исследование веб-пользователей, проведенное компанией «Роупер Старч Уорлдвайд» (Roper Starch Worldwide) в 1998 году, показало, что, как только американцы «присоединяются» к Интернету, у них развивается сильная потребность в «онлайновом мире» и они начинают рассматривать свои интернет-связи как обязательные¹⁸². Девяносто процентов респондентов отметили, что используют Интернет для того, чтобы поддерживать отношения с семьей и друзьями, а больше семидесяти процентов – чтобы получить информацию о продуктах, которые они собираются купить. Но наиболее значительным является то, что большинство опрошенных заявили, что, если бы они оказались на необитаемом острове, то в ситуации выбора предпочли бы Интернет телефону или телевидению. Восемьдесят процентов опрошенных назвали компьютер самым важным изобретением XX сто-

¹⁸¹ Ронжин А.Л. Компьютер – зеркало человека // Тезисы докладов участников I Российского культурологического конгресса, 25–29 августа 2006 г. СПб. : Эйдос, 2006. С. 201–202.

¹⁸² Roper Starch Worldwide: In the News 1998. URL : <http://www.ropers.com/news/content/news86.htm>.

летия. Этот факт еще раз подтверждает то, что информационно-коммуникационные технологии позволяют многократно увеличить пространство культуры образов, знаков и символов по сравнению с техническими средствами, которые им предшествовали. Справится ли сознание современного человека с этим потоком, вопрос лонгитюдных исследований. На сегодняшний день точки зрения противоречивы и во многом носят либо политический, либо эмоциональный характер, что не позволяет дать им объективную оценку.

Контрольные вопросы к разделу

1. Как формирование «потребительского общества» повлияло на развитие культуры информационного общества?
2. Какой новый тип человека, по мнению Э. Фромма, создала бюрократически-индустриальная цивилизация, преобладающая в Европе и Северной Америке?
3. Как контркультурное движение повлияло на формирование ценностей культуры информационного общества?
4. Кратко опишите социокультурный контекст, в котором происходил генезис концепции информационного общества.
5. Какими тремя специфическими характеристиками обладает Интернет как форма коммуникации?
6. Перечислите основные подходы к определению киберпространства.
7. Какие три группы ценностей могут рассматриваться как системообразующие для ценностного континуума информационного общества?
8. Какие элементы всемирных мифов и в какой форме сохраняются в культуре информационного общества? Какие новые мифы создаются?
9. Изменяется ли функция символа в процессе перехода к информационному обществу?

Список рекомендуемой литературы

1. Бибихин, В.В. Новый Ренессанс [Текст]. – М. : Наука : Прогресс-Традиция, 1998.

2. Друкер, П. Задачи менеджмента в XXI веке [Текст]. – М. : Вильямс, 2002.
3. Культурология. XX век [Текст]. – СПб. : Университетская книга, 1997.
4. Маклюэн, М. Средство само есть содержание [Текст] // Информационное общество. – М. : АСТ, 2004.
5. Рорти, Р. Обретая нашу страну: политика левых в Америке XX века [Текст]. – М. : Дом интеллектуальной книги, 1998.
6. Тоффлер, Э. Третья волна [Текст]. – М. : АСТ, 2002.
7. Тоффлер, Э. Шок будущего [Текст]. – М. : АСТ, 2002.
8. Флиер, А.Я. Культурология для культурологов [Текст]. – М. : Академический проект ; Екатеринбург : Деловая книга, 2002.
9. Фромм, Э. Бегство от свободы [Текст]. – М. : Прогресс, 1990.
10. Эко, У. Картонки Минервы [Текст]. – СПб. : Симпозиум, 2008.
11. Эпштейн, М.Н. Знак пробела: о будущем гуманитарных наук [Текст]. – М. : Новое литературное обозрение, 2004.
12. Castells, M. The Internet Galaxy [Text]. – Oxford : Oxford University Press, 2002.
13. Webster, F. Theories of the Information Society [Text]. – 3 ed. – L. : Routledge, 2006.

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ И ЭСТЕТИЧЕСКАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В ИНФОРМАЦИОННОМ ОБЩЕСТВЕ

Глава 2

СОЦИАЛЬНАЯ ФИЛОСОФИЯ

§ 1. Гуманистический контекст изменений

Говоря непосредственно о процессах трансформации ценностных систем, необходимо привести цитату П. Дракера: «Каждые несколько сотен лет в западной истории мы пересекаем черту. В течение нескольких коротких декад общество перестраивает себя – свое мировоззрение, свои базовые ценности, свои социальные и политические структуры, свои ключевые институты. Пятьдесят лет спустя это новый мир. И люди, рожденные в это время, не могут представить себе мир, в котором жили их бабушки и дедушки и в котором родились их родители»¹.

Информационно-технологические инновации, сопровождавшиеся возникновением новых социально-философских концепций в контркультурных кругах, ускорили вступление человеческой цивилизации в новый этап, характеризующийся серьезными мировоззренческими изменениями. Среди них можно назвать и поиски новой религии, и переосмысление старой, и создание «новой этики»², в рамках которой развивалась концепция обновленного гуманизма, или, другими словами, неогуманизма. По мнению некоторых авторов, начал формироваться феномен информационного человека³. Фиксируется возрастание инте-

¹ Drucker P. F. Post-Capitalist Society. N.Y. : HarperBusiness, 1993. P. 7.

² Степин В.С. Новые ориентиры цивилизации // Экология и жизнь. 2000. № 4.

³ Адров В.М. Культурологические последствия информатизации // Тезисы докладов участников I Российского культурологического конгресса, 25–29 августа 2006 г., г. С.-Петербург. СПб. : Эйдос, 2006. С. 354.

реса к внелогическому, недискурсивному знанию, стремление к целостному восприятию мира ⁴. Вместо узко рационально понимаемого научного мировоззрения рождается целостное мировосприятие.

Процесс активного развития новых мировоззренческих идей, убеждений и стилей поведения в западном обществе, оказавший серьезное влияние и на другие страны мира, является в свою очередь следствием целого ряда факторов. К таким факторам можно отнести:

- фундаментальные научные исследования, возникновение новых наук, таких как кибернетика, экология, генная инженерия, бионика и др.;
- развитие идей неогуманизма, постгуманизма, постмодернизма и их активное влияние на социально-культурные институты общества;
- разработки новых телекоммуникационных и компьютерных технологий.

З.П. Трофимова, анализируя, например, основные направления в общественной мысли США, показывает, что в американской научной среде ведется активная дискуссия о необходимости создания нового глобального морального сознания ⁵. Особенно сильно, по ее мнению, эта тенденция проявилась на X конгрессе Международного гуманистического и этического союза» 1988 года. В резолюции конгресса «Декларация независимости: новая глобальная этика» подчеркивается, что для «спасения мира необходимо создать новые общие гуманистические ценности. Для этого необходимы: добрая воля, желание всех людей на планете, терпимость по отношению к взглядам других, справедливость. В то же время этому будут способствовать развитие политики, экономики, науки и культуры, также новая глобальная демократия и плюралистические институты, которые будут защищать права всех людей» ⁶.

В научном проекте Гуманистического института (Humanistic Institute) при Североамериканском комитете по гуманизму (The North American Committee for Humanism) «Глобализация и гуманизм» Джеральд Ларю определяет основные принципы, на которых должна строиться система гуманистических ценностей XXI века:

⁴ Раушенбах Б.В. На пути к целостному рационально-образному мировосприятию. // О человеческом в человеке. М., 1991. С. 39.

⁵ Трофимова З.П. Гуманизм, религия, свободомыслие. М. : Изд-во МГУ, 1992. С. 95.

⁶ Там же.

- Гуманистические ценности XXI века должны быть секулярными, демократическими и плюралистическими.
- Гуманистические ценности XXI века должны быть глобальными.
- Гуманистические ценности XXI века должны быть основаны на этике общей семьи.
- Глобальные гуманистические ценности XXI века, основанные на этике общей семьи, должны включать в себя этику выживания.
- Глобальные гуманистические ценности выживания требуют отношения людей друг к другу как к членам одной семьи, что означает заботу о благосостоянии всех и каждого.
- Глобальные гуманистические ценности должны отражать заботу о здоровье и благополучии всех членов человеческой семьи.
- Глобальные гуманистические ценности требуют общесемейной ответственности перед лицом проблемы ограничения рождаемости.
- Гуманистические ценности должны воспитываться.
- Глобальные гуманистические ценности должны быть ориентированы на обеспечение каждого члена человеческой семьи возможностями получения значимой работы, способствующей повышению благосостояния всего человеческого сообщества⁷.

По мнению Дж. Ларю, данные принципы представляют собой основу для ценностного самоопределения, которая поможет реализовать идею планетарного мира и гармонии, мира, где человеческое многообразие уважается и воспринимается с толерантностью. Для создания этого идеального мира участники проекта «Глобализация и гуманизм» считают необходимым наличие демократического плюралистического общества, признающего права каждого индивида и запрещающего все виды дискриминации.

§ 2. Неогуманизм и постмодернизм

Принципы, развитые учеными-экологами, философами, представителями институтов гражданского общества, включая активистов инвайронментального движения и многочисленных некоммерческих орга-

⁷ Globalization and Humanism // Humanism Today. 1998. Vol. 12.

низаций, приобретают все более широкое мировоззренческое звучание, оказывают влияние на мировоззренческие основания всей культуры. Новый взгляд на мир предполагает идею взаимосвязи и гармонического отношения между людьми различных национальностей и вероисповеданий, человеком и природой, составляющими целостное единое образование. В данном контексте необходимо определить концептуальные философско-культурологические различия между гуманизмом и неогуманизмом. Представим их в виде таблицы (см. табл. 3).

Таблица 3

Сравнительная характеристика гуманизма и неогуманизма

<i>Гуманизм</i>	<i>Неогуманизм</i>
Антропоцентризм	Биоцентризм (экоцентризм)
Модернизм	Постмодернизм
Индивидуализм	Коммунитарный индивидуализм
Монокультура	Мультикультура (поликультура)

Как видно из таблицы 3, неогуманизм не является концепцией, отрицающей достижения гуманизма, доминирующего в философской среде XX столетия. Неогуманизм – это новый гуманизм, расширяющий рамки антропоцентрического гуманизма, ставящий в центр мироздания не человека, а биосистему (экосистему) – источник выживания человека как вида. Неогуманистическая этика рассматривает человека как органичную часть мироздания и признает его ответственность перед природой. С точки зрения неогуманизма человек может сохранить свое положение «венца природы», только осмысленно отказавшись от него. Неогуманизм призывает человека заменить эгоистический индивидуализм потребителя заботой о сохранении и развитии местного сообщества (общины), частью которого он является. В отличие от чисто европейского, монокультурного

гуманизма, неогуманизм поликультурен и несет в себе опыт всех культур мира. Таким образом, неогуманизм можно определить как расширение рамок личности от собственного «Я» до семьи, общины, нации, расы, человечества, до всех живых существ⁸. Кроме этой биологической стороны неогуманизма, в культуре информационного общества выделяется и принципиально новая социокультурная среда, в которой рождается новый тип человека с новыми культурными формами кодификации и ограничения. Донна Харавэй в «Манифесте для киборгов: наука, технология и социалистический феминизм в 1980-е» 1985 года и полнее в «Манифесте для киборгов: наука, технология и социалистический феминизм в конце XX века» 1991 года выделила концепции, практики, абстракции, соответствующие модернизму – «белой капиталистической патриархии», и постмодернизму – «информатике доминирования»⁹ (табл. 4).

Таблица 4

Сравнительная характеристика модернизма и постмодернизма

<i>Модернизм</i>	<i>Постмодернизм</i>
Репрезентация	Симуляция
Буржуазный роман, реализм	Фантастика, постмодернизм
Организм	Биотический компонент
Глубина, целостность	Поверхность, граница
Теплота	Шум
Биология как клиническая практика	Биология как данность
Психология	Инжиниринг коммуникаций

⁸ Inayatullah S. Transforming Capitalism // New Renaissance Magazine. Vol. 9, N 1, issue 27.

⁹ Haraway D. A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century // Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature. N.Y. : Routledge, 1991. P. 162.

Продолжение таблицы 4

<i>Модернизм</i>	<i>Постмодернизм</i>
Совершенство	Оптимизация
Евгеника	Популяционный контроль
Декаданс, «Волшебная гора»	Устаревание, «Шок будущего»
Гигиена	Управление стрессом
Микробиология, туберкулез	Иммунология, СПИД
Органическое разделение труда	Эргономика/кибернетика труда
Функциональная специализация	Модульное конструирование
Репродукция	Репликация
Органическая специализация сексуальных ролей	Оптимальные генетические стратегии
Биологический детерминизм	Эволюционная инерция, ограниченность
Экология сообщества	Экосистема
Расовая цепочка бытия	Неоимпериализм, «ООНовский» гуманизм
Научный менеджмент в доме / на фабрике	Глобальная фабрика / электронный коттедж
Семья / рынок / фабрика	Женщины в интегрированной схеме
Семейная зарплата	Сравниваемая стоимость
Общественный / частный	Киборг-гражданство
Природа / культура	Поля различий
Сотрудничество	Совершенствование коммуникации
Фрейд	Лакан

<i>Модернизм</i>	<i>Постмодернизм</i>
Труд	Робототехника
Разум	Искусственный интеллект
Вторая мировая война	Звездные войны
Белая капиталистическая патриархия	Информатика доминирования

Приведенные в таблице 4 дихотомии, одновременно и материальные, и идеологические, по мнению Д. Харавэй, выражают переход от привычных старых иерархических доминирований к пугающим новым сетям¹⁰. «Целостность» или «естественность» западного «я» уступает дорогу процедурам принятия решений и экспертным системам. В качестве примера Харавэй использует стратегии управления, которые относились к женской способности рожать новых людей, а теперь выражаются на языке популяционного контроля и максимизации достижения цели для отдельных лиц, принимающих решение¹¹. Люди, как любой другой компонент или подсистема, ограничиваются архитектурой системы, основные режимы работы которой являются вероятностными и статистическими. Все объекты, места, или тела теряют свою сакральность и могут соединяться с любыми другими компонентами, если может быть создан соответствующий стандарт или код для того, чтобы обрабатывать сигналы на общем языке¹².

Одним из факторов активного развития неогуманистического дискурса является постмодернизм как философия многообразия и многозначности опыта, отрицания предустановленности, безоговорочного допущения альтернативных форм бытийности. В общем смысле постмодернизм может рассматриваться как отрицание многих, если не всех, культурных доминант, которые представляли собой основу запад-

¹⁰ Haraway D. A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century. P. 162.

¹¹ Ibid. P. 164.

¹² Ibid.

ной цивилизации в течение, по крайней мере, двух последних веков¹³. Постмодернизм поставил под сомнение такие базовые ценности культурного прогресса Запада, как непрерывный рост экономики и постоянное улучшение качества жизни. Эти ценности, порожденные либерально-гуманистической идеологией, доминировавшей в западной культуре с XVIII века, были призваны освободить человечество от экономических проблем и политического диктата. Однако с точки зрения постмодернизма они закрепили человечество, заставив его мыслить и действовать строго в заданных ими идеологических рамках.

Определяя постмодернизм как общий культурный феномен, К. Бек выделяет следующие его характеристики:

- вызов традициям;
- смешение стилей;
- толерантное отношение к неопределенности;
- акцент на многообразии;
- принятие инноваций и изменений;
- принятие условности реальности¹⁴.

Эти характеристики обеспечили взрывное и практически ничем не ограниченное развитие информационно-коммуникационных технологий как инфраструктуры информационного общества. Феномен киберпространства часто выводится непосредственно из феномена постмодернистской симуляции, в которой образ и реальность, человек и машина сливаются, становятся пористыми¹⁵. Смешение стилей, толерантность, многообразие, принятие инноваций и изменений может быть выражено идеей «игровой» сопричастности, создающей тотальную модель окружающей среды, состоящей из непрерывных спонтанных ответов, радостных обратных связей и многонаправленных контактов, которая, по мнению Ж. Бодрийяра, рождает «великую Культуру тактильных коммуникаций, на знаменах которой техно-люмино-кинетическое пространство и всеобъемлющее спациодинамическое зрелище»¹⁶. Это довольно четкое опи-

¹³ The Routledge critical dictionary of postmodern thought / ed. by Stuart Sim. N.Y. : Routledge, 1999. P. VII.

¹⁴ Beck C. Postmodernism, pedagogy, and philosophy of education. Philosophy of education, 1993.

¹⁵ The Routledge Critical Dictionary of Postmodern Thought. P. 219.

¹⁶ Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. М., 2005. С. 148.

сание социокультурного пространства информационного общества, в котором информационно-коммуникационные технологии (электронная почта, форумы, социальные сети, SMS-, MMS-сообщения, интерактивные телепрограммы и т. п.) создают «технолюмино-кинетическое пространство» с «мириадами стимулов, минитестов, бесконечно ветвящихся вопросов/ответов, которые тяготеют к нескольким моделям в светлом поле кода»¹⁷.

По мнению Т. Шанина, постмодернизм сложился во влиятельную силу как новая интерпретация общества и знания¹⁸, идеологи которого резко критиковали традиционную академическую науку, провозглашая новую стадию культурного развития и предлагая альтернативную концепцию природы межличностных отношений. Т. Шанин утверждает, что для постмодернизма характерно отрицание как «эссенциализма» глобальных и универсалистских моделей общества, так и «всеобщих текстов» понятийных систем. История рассматривается постмодернистами как нечто фрагментарное, изменчивое и полиморфное. Идеи детерминизма (особенно экономического) а priori отрицаются, а в центре внимания оказываются «маргиналы», люди, оказавшиеся в меньшинстве, в состоянии неопределенности и перед необходимостью выбора. Именно эти маргиналы продолжают оставаться проводниками идей трансформации традиционного гуманизма, основанного на принципе антропоцентризма. Именно эти маргинальные интеллектуалы стали лидерами развития киберкультуры информационного общества (Д. Барлоу, К. Келли, У. Гибсон, С. Леви, А. Коток, П. Сэмсон). Т. Шанин предлагает следующее определение постмодернизма, которое также подтверждает тезис о постмодернизме как идеологическом основании культуры информационного общества: «Постмодернизм представляет собой, по сути, интеллектуальную реакцию на новый этап трансформации индустриального общества, характеризующийся глобализацией и информатизацией»¹⁹. Постмодернизм как идеология, как доктринальный источник во многом определил архитектуру глобальной информационной сети (и, как следствие, нарождающегося информационного общества) после того, как она перестала

¹⁷ Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. С. 148.

¹⁸ Шанин Т. Социальная работа как культурный феномен современности // Взаимосвязь социальной работы и социальной политики. М.: Аспект Пресс, 1997. С. 33.

¹⁹ Там же. С. 34.

быть узко технологическим проектом и превратилась в инструмент переживания новых виртуальных реальностей, стала еще одной культурной формой включенного человеческого общения, но в усложненной многослойной медиасреде. Интернет представляет собой яркий пример этой многослойной медиасреды и пример постмодернистского объекта, который, по выражению У. Гибсона, является «всеобщей галлюцинацией»²⁰. Этой среде в полной мере соответствуют доминанты философского постмодернизма, выделенные В.А. Канке, определяющего их как «агонистику языковых игр, дисконсенсус (а не консенсус), дискретность (а не непрерывность и прогресс), множественность (а не единство), нестабильность (а не стабильность), локальность (а не пространственную всеобщность), фрагментарность (а не целостность), случайность (а не системность), игру (а не цель), анархию (а не иерархию), рассеивание (а не центрирование), апофатику (а не позитивность), движение на поверхности слоев и вещей (а не в глубь их), след (а не означаемое и обозначаемое), симулякр (а не образ), поверхностность (а не глубину), лабиринт (а не линейность), неопределенность (а не определенность), имманентное (а не трансцендентное), эстетику парадоксально-возвышенного (а не прекрасного и представимого), соблазн (а не производство)»²¹.

Постмодернизм открыл новый этап коллективного мышления, который начался как реакция на универсализм и огосударствление общественных систем²². Конкретные проблемы отдельных людей, а также различного рода «меньшинств» и тесно связанная с ними проблема свободы индивидуального выбора не находили решения в системе, основанной на убеждении, что эксперты могут точно спрогнозировать курс развития того или иного процесса, предложить оптимальные решения. На смену концепции однолинейного движения вперед и вверх приходит постмодернистская концепция, утверждающая неогуманистическую идею плюрализма, которая в свою очередь является двигателем и идеологической основой для адептов развития информационного общества. Подход, при котором единственно правильные решения экономических, политических, социальных, куль-

²⁰ The Routledge critical dictionary of postmodern thought. P. 284.

²¹ Канке В.А. Основные философские направления и концепции науки. Итоги XX столетия. М. : Логос, 2000. С. 121.

²² Шанин Т. Социальная работа как культурный феномен современности. С. 32.

турных проблем предлагаются экспертами, заменяется подходом с несколькими вариантами решений (сценариев), к разработке которых привлекаются не только признанные специалисты в конкретной сфере, но и представители общественности. Примером могут служить многочисленные онлайн-проекты, виртуальные сообщества или виртуальные базы знаний, такие как Википедия (Wikipedia) ²³. Журнал «Тайм» (Time) сообщает о новом термине 2006 года «wikiality» (викиальность), который создан из двух слов «Wikipedia» (Википедия) и «reality» (реальность). Термин понимается как истина, основанная не на фактах, а на консенсусе. «Тайм» сообщает, что термин возник благодаря растущей популярности онлайн-энциклопедии «Википедия», статьи для которой пишут и редактируют пользователи Интернета ²⁴.

Большинство современных западных авторов (Стюарт Сим, Ричард Рорти, Джон Стори, Дэниэл Белл, Найджел Уотсон, Анджела МакРобби и др.), исследующих те или иные аспекты постмодернизма, согласны с тем, что постмодернизм оказал и продолжает оказывать серьезное влияние на социально-культурную практику развитых капиталистических демократий Запада. Постмодернизм как культурное движение начал активно развиваться в Европе и США в конце 50-х – начале 60-х годов. Для США этот период может быть без преувеличения назван «американской культурной революцией» ²⁵. Одним из заметных проявлений этой революции были атаки новых культурных явлений на высокую культуру (или культуру американской элиты). Оппонентами высокой культуры были, с одной стороны, представители контркультуры, которые выступали за отмену условностей и ограничений, ассоциировавшихся с высокой культурой, с другой – представители массовой культуры (или поп-культуры), выражавшей ценности потребительского общества. Эта борьба привела к определенной конвергенции между вышеназванными культурами и появлению так называемого «нового восприятия», которое сделало различия между высокой и массовой культурами менее заметными ²⁶. Ярким примером реализации «нового восприятия» можно назвать совместные творческие проекты представителей изобразительного искусства

²³ Wikipedia. The Free Encyclopedia. URL : <http://wikipedia.org>.

²⁴ Time. 2006. 25 Dec. ; 2007. 1 Jan. P. 22.

²⁵ Подробнее о «контркультуре» см. главу 1 § 2.

²⁶ Sontag S. Against Interpretation. L., 1966.

и поп-музыки: Питер Блэйк разработал дизайн обложки альбома «Биттлз» «Sergeant Pepper's Lonely Hearts Club Band»; Ричард Гамильтон – для «белого альбома» «Биттлз»; скандально известный деятель поп-арта Энди Уорхол – для альбома группы «Ролинг Стоунз» «Sticky Fingers». Это «новое восприятие» позволило заложить основы философии интернет-сообществ и во многом сформировать социокультурный ландшафт киберкультуры.

Кроме расширения границ восприятия в области искусства, принятия культурного плюрализма и роста толерантности к различным формам человеческой экспрессивности, постмодернизм, по мнению А. МакРобби, вызвал к жизни целое сообщество новых интеллектуалов, которые, будучи маргиналами по своим взглядам, инициировали обсуждение этнических, классовых, гендерных проблем с точки зрения инакости²⁷. Эта группа ученых, деятелей искусства и культуры внесла серьезный вклад в развитие толерантности и культурного плюрализма в западном обществе и в формирование идеологии информационного общества.

§ 3. Постгуманизм

В связи с тем, что использование информационных компьютерных технологий ставит вопросы мировоззренческого характера о месте человека в новом мире, где идеи об искусственном интеллекте, киборгах и биотехнологиях, модифицирующих растения, животных и человека, становятся реальностью, кроме неогуманизма и постмодернизма как системообразующих идеологий, необходимо рассмотреть феномен постгуманизма, концептуальные основания которого прослеживаются в работах как американских (Р. Карцвел, А. Вудс, Д. Харавэй, С. Манн, М. Мински), так и ряда европейских авторов (К. Уорвик, М. Кулен, Т. Рэй). Критика феномена постгуманизма наиболее полно и системно представлена в трудах Ф. Фукуямы²⁸.

Ф. Фукуяма связывает проблему постгуманизма, в первую очередь, с активно развивающимися биотехнологиями, компьютерными и нанотехнологиями. Защитники использования биотехнологий аргументируют это тем, что данные технологии обещают принести чело-

²⁷ The Routledge critical dictionary of postmodern thought. P. 149.

²⁸ Fukuyama F. Our Posthuman Future. N.Y. : Picador, 2002.

веку вполне реальный выигрыш в сфере медицины, в сфере сельского хозяйства – повысить производительность и сократить применение пестицидов. Противники применения биотехнологий утверждают, что, во-первых, для человека вред от их применения может быть значительнее, чем польза, а во-вторых, что биотехнологии недопустимы по морально-этическим соображениям. Фукуяма выделяет три главные категории возможных возражений, основанные: 1) на религиозных верованиях, 2) утилитарных соображениях и 3) философских принципах.

Рассматривая *религиозные опасения*, Ф. Фукуяма отмечает, что религия дает самые ясные основания для возражения против генной инженерии человека. Например, в христианстве нарушение таких природных норм, как обязательность сожительства и семейной жизни для появления детей является нарушением воли Бога. Христианство наделяет всех людей равным достоинством независимо от их внешнего социального статуса и требует равного права на уважение. Целый ряд биомедицинских технологий, включая регулирование рождаемости, искусственное оплодотворение, аборт, исследования стволовых клеток, клонирование и развивающиеся формы генной инженерии, с точки зрения христианства недопустимы, поскольку они ставят человека на место Бога.

Под *утилитарными опасениями* Ф. Фукуяма подразумевает опасения экономического характера. Главным опасением является то, что издержки или негативные последствия применения биотехнологий могут превысить предполагаемые выгоды. Если «вред» от биотехнологии с точки зрения религии часто неосязаем (как, например, угроза человеческому достоинству, связанная с генетическими манипуляциями), то утилитарный (экономический) вред связан либо с конкретными экономическими потерями, либо с ясно определимым ущербом физическому здоровью.

С экономической точки зрения самым очевидным типом вреда является вред, хорошо известный по традиционной медицине, – побочные эффекты лечения или долгосрочные негативные последствия для пациента. Как отмечает Фукуяма, согласно экономической теории совокупный социальный вред имеет место лишь тогда, когда индивидуальные выборы приводят к так называемым негативным внешним эффектам, то есть затратам третьей стороны, не участвующей

щей в транзакциях. Таким образом, дети, которые становятся объектами генетических модификаций, не дававшие своего согласия на них, составляют самый очевидный класс потенциально терпящей ущерб третьей стороны. Тем не менее, современное семейное законодательство предполагает общность интересов родителей и детей и, таким образом, предоставляет родителям значительную свободу в детском воспитании и образовании. Например, либертарианцы утверждают, как отмечает Фукуяма, что имеется как бы молчаливое согласие со стороны детей, которые выигрывают от более высокого интеллекта, хорошей внешности и прочих желательных генетических характеристик, поскольку подавляющее большинство родителей желает для своих детей лишь самого наилучшего. Фукуяма считает, что принимать ошибочные решения относительно интересов своих детей родители могут еще и потому, что полагаются на советы ученых и врачей, у которых свои собственные задачи. По его мнению, очень распространенным является стремление управлять человеческой природой, основанное просто на тщеславии или на идеологических представлениях о том, каким должен быть человек. Другим фактором экономического порядка могут являться и социально-культурные нормы. Во многих азиатских странах наличие сына дает родителям вполне определенные преимущества в отношении и социального престижа, и обеспеченной старости. Но, как указывает Фукуяма, это наносит вред девочкам, которым не дают родиться. Искаженное соотношение полов вредит и мужчинам как социальной группе – им труднее найти себе пару, и их позиции на брачном рынке ухудшаются по сравнению с женщинами.

По мнению Фукуямы, в данный момент нельзя сказать, какую роль сыграют те или иные из утилитарных аргументов против определенных направлений биотехнологии, так как многое будет зависеть от конкретного развития этих технологий – от того, столкнутся ли люди с продлением жизни, несовместимым с поддержанием высокого уровня жизни, или же с генными технологиями, приводящими к страшным последствиям, которые проявляются только через двадцать лет после вмешательства. Резюмируя анализ опасений, связанных с применением биотехнологий, Фукуяма отмечает, что самый глубокий страх относительно данных технологий вообще не утилитарен. Он связан с тем, что в конечном счете биотехнология приведет людей к утрате их человечности как фун-

даментального свойства, на котором всегда строилось понимание того, кто такие люди и куда они идут.

Уильям Хейни утверждает, что первичный человеческий опыт чистого сознания может скоро оказаться под угрозой постгуманистической биотехнологии. В эксплуатировании способности сознания к инструментальному поведению постгуманисты стремятся расширить человеческий опыт, физически проецируя сознание наружу через непрерывность мысли, тела и материального мира. Постгуманизм предполагает симбиоз биологии/машины, который разовьет это расширение, искусственно увеличивая умственные и физические возможности человека, возможно, за счет естественной тенденции сознания стремиться к истинному постижению²⁹.

Постгуманизм утверждается не только технологическими изменениями в современном обществе, но и системным переходом, который Б.Г. Соколов определяет как «переход от модели знания к информационному пространству»³⁰. По его мнению, может показаться, что демократия европейской модели наиболее тождественна гуманизму, однако «субстантивация индивида, выстраивание его по модели монады» приводит лишь к нейтральной обезличенной коммуникации³¹. Человек как личность «распыляется» в этой модели, его присутствие заменяется присутствием обезличенного, усредненного симулякра человека.

Анализ современных течений общественной мысли (неогуманизм, постмодернизм, постгуманизм) показывает, что в настоящее время важнейшей особенностью процесса формирования социокультурной среды при переходе к информационному обществу является то, что она складывается в условиях общества неопределенности. Эта неопределенность выражается и в трактовках сущностных характеристик современности: «постиндустриальное общество», «информационное общество» (Д. Бэлл), «постматериальное общество», «общество постмодерна» (Р. Инглеарт), «информационное общество», «сетевое общество» (М. Кастельс), «информационная революция» (П. Дракер), «общество комплементарной эко-

²⁹ Haney II, W.S. *Cyberculture, Cyborgs and Science Fiction. Consciousness and the Posthuman*. Amsterdam ; N.Y., 2006. P. VII.

³⁰ Соколов Б.Г. Гипертекст истории / С.-Петербург. филос. о-во. СПб., 2001. С. 166.

³¹ Там же. С. 167.

номики», «общество достатка» (К. Гелбрейт), «постцивилизация» (К. Боулдинг), «шок будущего», «супериндустриальное общество» (Э. Тоффлер), «столкновение цивилизаций» (С. Хантингтон), «конец истории», «великий разрыв» (Ф. Фукуяма), «век киберпространства» (С. Бигел) и т. д.

Говоря о производстве «постчеловеческой реальности», М. Эпштейн задает вопрос: «Проектируемый ныне человек – генетически видоизмененный, объединенный с машиной, киборг, андроид, техноангел – будет ли он больше или меньше себя как человек?»³². Постгуманизм информационной эпохи – это не только постгуманистическая или неогуманистическая идеология глубокой экологии и инвайронментализма, это постгуманизм сверхчеловечности, то есть того состояния, когда человек «преодолеывает» свои границы. В информационную эпоху он приобретает атрибут не конечности человеческой истории, а начальности истории сверхчеловека или истории человеческого бессмертия. Душа облекается в цифровую форму: «Как знать, может смерть равна не имплозии, не направленному внутрь взрыву, как принято считать, а взрыву, направленному вовне, эксплозии, и не исключен отпечаток в каком-то там непостижимо отдаленном водовороте Вселенной нашего персонального софтвера (того, что некоторые именуют «душой»), того, что мы сформировали в течение нашей жизни?»³³. Эта идея персонального софтвера выражается в идее сингулярности, которая заключается в том, что человечество является свидетелем взрывоподобного роста скорости научно-технического прогресса, который предположительно приведет к созданию искусственного интеллекта и самовоспроизводящихся машин, интеграции человека с вычислительными машинами либо значительному увеличению возможностей человеческого мозга за счет биотехнологий³⁴. По мнению некоторых авторов, прогнозируемое приближение технологической сингулярности ставит человечество не только перед проблемой соотнесения себя с появлением на Земле разума другой природы, но также перед про-

³² Эпштейн М.Н. Знак пробела: о будущем гуманитарных наук. М. : Новое литературное обозрение, 2004. С. 5.

³³ Эко У. Пять эссе на темы этики. СПб. : Симпозиум, 2003. С. 22.

³⁴ Технологическая сингулярность. URL : http://ru.wikipedia.org/wiki/технологическая_сингулярность.

блемой эволюционной адаптации новых поколений к быстро изменяющемуся настоящему³⁵.

Постгуманистическая идея сингулярности постепенно становится культурной идеей и обсуждается пользователями Интернета именно как социокультурная, поскольку речь идет о тенденциях появления и увеличения в обществе новой, так называемой «интегральной популяции», обладающей определенным, более высоким эмерджентным уровнем сознания людей, которая при достижении примерно 10-процентного рубежа начинает служить огромной силы аттрактором для массового сознания³⁶.

По мнению М. Эпштейна, на рубеже XX–XXI веков наблюдается радикальный сдвиг в самосознании культуры: человечество живет в самом начале нового периода, который лучше всего характеризуется приставкой «прото-» (протоглобальный, протоинформационный, протовиртуальный)³⁷. Новая эпоха описывается в терминах «искусственного протоинтеллекта», основанного на компьютерах, «протожизни», основанной на био- и нанотехнологиях, «коллективного проторазума», основанного на всемирной электронной сети³⁸.

Глава 2

НАУКА И ТЕХНОЛОГИИ

§ 1. Научно-техническая парадигма современности

Вначале необходимо оговориться, что при анализе значения науки, техники и технологии в развитии культуры информационного общества нас, прежде всего, волнуют культурные репрезентации этих феноменов, а не их объективные характеристики с точки зре-

³⁵ Ивашинцов Д.А. Технологическая сингулярность и культура // Тезисы докладов участников I Российского культурологического конгресса, 25–29 августа 2006 г., г. С-Петербург. СПб. : Эйдос, 2006. С. 187.

³⁶ Сингулярность – забег не на жизнь, а на смерть. URL : [http : // community.livejournal.com/ru_kenwilber/105450.html](http://community.livejournal.com/ru_kenwilber/105450.html).

³⁷ Эпштейн М.Н. Знак пробела: о будущем гуманитарных наук. С. 24.

³⁸ Там же. С. 25–26.

ния философии науки или самого профессионального научного сообщества. Наша задача – выявление того, как изменения в современной науке изменяют культуру, что становится в связи с изменением научной картины мира допустимым и возможным с точки зрения обычного человека.

Началом современной науки, то есть изменением парадигмы индустриальной цивилизации, когда усилия науки были направлены на максимизацию результатов, полученных в ходе исследования и использования отдельных неограниченных и органических ресурсов окружающей среды, мы будем считать изменение мировоззрения научного сообщества, которое привело к пониманию окружающей среды как единой системы, когда экология, возникнув как узко специальная область знания, расширилась практически на все сферы человеческого бытия: экология природной среды, экология социальных отношений, педагогическая экология и т. д. В данном контексте и в контексте культуры информационного общества большое значение имеют идеи В.И. Вернадского о ноосфере, в которую превращается биосфера XX столетия и которая создается прежде всего ростом науки, научного понимания и основанного на ней социального труда человечества³⁹. Понятие ноосферы Вернадский связывает с понятием «культурная цивилизация», которая, по его мнению, «не может прерваться и уничтожиться, так как это есть большое природное явление, отвечающее исторически, вернее геологически, сложившейся организованности биосферы»⁴⁰. Вернадский считает, что «культурная цивилизация», образуя ноосферу, всеми корнями связывается с этой земной оболочкой, чего раньше в истории человечества в сколько-нибудь сравнимой мере не было⁴¹. П. Тейяр де Шарден описывает объединение человечества в «культурную цивилизацию» в терминах «мегасинтеза» и «планетизации человека»⁴². Этот мегасинтез и планетизация человека проявляются в развитии ноосферы, которая стремится стать одной замкнутой системой, где каждый элемент в отдельности видит, чувствует, же-

³⁹ Владимир Вернадский: Жизнеописание. Избранные труды. Воспоминания современников. Суждения потомков. М. : Современник, 1993. С. 501.

⁴⁰ Там же. С. 505.

⁴¹ Там же.

⁴² Тейяр де Шарден П. Феномен человека. М. : Айрис-пресс, 2002. С. 249.

ляет, страдает так же, как и все другие, и одновременно с ними ⁴³. Вся ноосфера представляется как гармонизированная общность сознаний, эквивалентная своего рода сверхсознанию: «Земля не только покрывается мириадами крупинки мысли, но окутывается единой мыслящей оболочкой, образующей функционально одну обширную крупинку мысли в космическом масштабе. Множество индивидуальных мышлений группируется и усиливается в акте одного единогодушного мышления» ⁴⁴.

По мнению Тейяра де Шардена, на пути развития ноосферы будут и серьезные кризисы, один из которых мы наблюдаем сегодня: «Двойной кризис, уже всерьез начавшийся в неолите и приближающийся к своему максимуму на нынешней Земле, прежде всего связан, об этом уже говорилось, с массовым сплочением (с «планетизацией», можно бы сказать) человечества: народы и цивилизации достигли такой степени периферического контакта, или экономической взаимозависимости, или психической общности, что дальше они могут расти, лишь взаимопроникая друг в друга. Но этот кризис связан также с тем, что мы присутствуем при громадном выходе наружу незанятых сил, возникших под комбинированным влиянием машины и сверхвозбуждения» ⁴⁵. П.А. Сорокин обнаруживает этот кризис в терминах двойственного социокультурного процесса, который выражается: а) в нарастающем упадке чувственной культуры, общества и человека и б) появлении и постепенном росте первых компонентов нового (идеационального или идеалистического) социокультурного строя ⁴⁶. По мнению П.А. Сорокина, в науке этот двойственный процесс нашел отражение, во-первых, в усилении разрушительной мощи морально безответственных научных достижений чувственного типа; и, во-вторых, в преобразовании фундаментальных научных теорий в морально ответственном (идеациональном или идеалистическом) направлении ⁴⁷. В этой новой идеациональной научной парадигме Сорокин предвосхищал и намечал контуры новой постиндустриальной техники, которая ос-

⁴³ Тейяр де Шарден П. Феномен человека. С. 258.

⁴⁴ Там же.

⁴⁵ Там же. С. 258–259.

⁴⁶ Сорокин П.А. Социальная и культурная динамика. М. : Астрель, 2006. С. 885.

⁴⁷ Там же.

новывается на менее материалистической и детерминистской современной науке в отличие от чисто позитивистской науки трех предыдущих столетий.

Сверхизобилие развитых стран, созданное машинами индустриальной эпохи и породившее тейлоровские «незанятые силы», в новой научной парадигме должно быть заменено постиндустриальной техникой, которая, по мнению М. Эпштейна, имеет дело с мыслью и числом, словом и духом – это техника средств сообщения и передвижения, техника одухотворения материи и сближения ее с нашим внутренним «я»⁴⁸. Фактически он обозначает начало новой техники с невиданным ранее творческим потенциалом создания альтернативных реальностей: «Виртуальный мир, созданный электронной техникой, тот порог, за которым начинается ее переход в технософию, сотворение параллельных, альтернативных миров»⁴⁹. П.А. Сорокин выделил важный момент, касающийся современной науки, который стал катализатором развития современной постиндустриальной техники, указав, что «в области квантовой механики и на пороге электронной теории такие основные понятия «материалистической и механистической науки», как материя, объективная реальность, время, пространство, причинность, уже неприменимы, а свидетельство органов чувств во многом теряет свое значение»⁵⁰. Такой подход открыл возможности для развития технологий виртуальной реальности, «усиленной реальности», коллективно управляемых и развиваемых мультимедийных баз данных, «открытого кода» и других феноменов информационного общества.

Ю. Хабермас рассматривает науку и технологию как культурные феномены, помещая их в идеологическое измерение. По мнению Хабермаса, наука и технология становятся идеологией с того момента, когда М. Вебер ввел понятие «рациональность» и индустриализация общественного труда стала подчиняться стандартам рационального решения, что в свою очередь привело к проникновению стандартов инструментальной деятельности в другие сферы жизни, такие как урбанизация образа жизни, технизация транспорта и средств коммуникации⁵¹. Это про-

⁴⁸ Эпштейн М.Н. Знак пробела: о будущем гуманитарных наук. С. 775.

⁴⁹ Там же. С. 775.

⁵⁰ Сорокин П.А. Социальная и культурная динамика. С. 885.

⁵¹ Хабермас Ю. Техника и наука как идеология. М. : Праксис, 2007.

никновение обозначает начало новой ступени общественного развития – рационального информационного общества, в котором наука и техника перестают быть отдельными и до некоторой степени замкнутыми сферами человеческой деятельности и встраиваются в институциональные сферы общества, преобразовывая и изменяя их. В условиях нарастающей конвергенции естественных и социальных наук технология становится направляющей и формирующей силой культуры общества постмодерна⁵². Рациональное технологическое господство является ведущим фактором культурогенеза информационного общества. Как отмечал Г. Маркузе, в технике как исторически-общественном проекте «спроектировано то, что общество и господствующие в нем интересы замышляют сделать с людьми и вещами»⁵³. В информационном обществе «технологический проект» разворачивается в полный фронт, вовлекая людей и вещи в единый синергетический «коктейль»: их уже нельзя разделить; их слияние представляет собой необратимый процесс. Таким образом, в информационном обществе заложены два противоречивых, но взаимодействующих начала: рациональное, утверждаемое наукой и техникой, и иррациональное (случайное и необратимое), значение которого, по мнению, И. Пригожина и И. Стенгерс, возрастает по мере расширения наших знаний⁵⁴. На современном этапе наше научное видение природы претерпевает радикальные изменения в сторону множественности, темпоральности и сложности: практически во всех процессах обнаруживается эволюция, разнообразие форм и неустойчивости⁵⁵. Обозначая специфику новой научной парадигмы, П.А. Сорокин писал: «...в противоположность устаревшим, хотя все еще употребляемым штампам механистической, материалистической и детерминистской биологии, психологии и социологии, новейшие значительные теории в названных дисциплинах ясно показывают, что явления жизни, организм, личность, разум, социокультурные процессы не могут быть поняты как чисто материалистические, механистические и чувственно воспринимаемые реальности и не сводимы к ним»⁵⁶. Таким образом, Сорокин косвенно указал, что прогресс в науке и технологии должен коэволюционировать с прогрессом в теории социальных наук. По мнению

⁵² The Routledge Critical Dictionary of Postmodern Thought. P. 66.

⁵³ Хабермас Ю. Техника и наука как идеология. С. 52.

⁵⁴ Пригожин И., Стенгерс И. Порядок из хаоса. М. : Изд-во ЛКИ, 2008. С. 12.

⁵⁵ Там же. С. 16.

⁵⁶ Сорокин П.А. Социальная и культурная динамика. С. 886.

В. Тонна, новые технологии приведут к революционным изменениям в обществе, которое подвергнет сомнению ценность и полезность многих фундаментальных парадигм социальных наук, теорий и моделей, на которых основываются некоторые направления этих наук ⁵⁷.

Информатизация общества, вызванная развитием науки и техники, на социокультурном уровне привела к тотальной информизации общества. Информизация означает внедрение в общественное сознание и в культуру понимание того, что информация определяет каждый аспект нашей личной и социальной жизни. Вся человеческая жизнь, включающая природу и культуру, микро- и макрокосм, начинает рассматриваться и переживаться как информационная структура. «В начале был бит» – так начинается книга профессора механического инжиниринга Массачусетского института технологии С. Ллойда «Программирование Вселенной» ⁵⁸. Ллойд описывает Вселенную как систему битов, в которой каждая молекула, каждый атом и элементарная частица регистрируют биты информации, и вся история Вселенной, таким образом, это огромное и перманентное квантовое вычисление, а Вселенная – квантовый компьютер ⁵⁹. Значение такого информационного подхода для культуры трудно переоценить. Этот подход изменяет отношение человека как к природному, так и к искусственно создаваемому им миру. Грань между природным и искусственным стирается, что приводит к возможности нового экспериментирования во всех сферах человеческой деятельности: возникают инфо-, био-, нано-, экотехнологии, составляющие основу научно-технической парадигмы современности.

Ноосфера, синергетика, сингулярность, конвергенция и коэволюция – основные метанарративы культуры современной научной парадигмы.

§ 2. Инфо-, био-, нано- и экотехнологии

Описывая новый «век унификации», М. Дертузос утверждает, что «четвертая революция» (объединение технологии и человеческого

⁵⁷ Tonn B.E. Coevolution of Social Science and Emerging Technologies // Managing Nano-Bio-Info-Cogno Innovations: Converging Technologies in Society / ed. by W.S. Bainbridge, M.C. Roco. Dordrecht : Springer, 2006. P. 309.

⁵⁸ Lloyd S. Programming the Universe. N.Y. : Alfred A. Knopf, 2006. P. IX.

⁵⁹ Ibid P. 3.

духа) приведет к синтезу веры, сознания, природы и человечества и проложит путь за пределы человеческих артефактов и их последствий к пониманию себя:

Унификация
Технари,
Следите за своими рецептами миру.
Гуманитарии,
Успокойте ваши технострахи.
Выйдите из своих драгоценных дворцов
Загляните в себя до раскола
Заполните пространство, которое делает вас целыми
Насладитесь закатом
И колесом.
Исходите из логики
И эмоций.
Технология – дитя человечества
И наш поиск человеческой цели.
Любить их – значит любить себя.
Нет никакой разницы.
Только этикетки ⁶⁰.

В последних строках этого манифеста слияние завершается: человек и его технологические творения не разделены ничем, кроме формальных культурных обозначений. Наступает эпоха технологической сингулярности.

В культуре эта технологическая сингулярность выражается в перцепции инфо-, био-, нано- и экотехнологий как что-то единое, что приведет людей либо в «светлое будущее», либо погрузит цивилизацию в ад невиданных эпидемий, войн и страданий. По мнению Б.Г. Соколова, такие свойства цифрового, то есть сингулярного, мира, как вечность и взаимозаменяемость, переходят в наш мир: клонирование, трансплантация и соответственно вечность становятся реальностью ближайшего будущего ⁶¹.

Одним из принципиальных отличий цифровых инфотехнологий от аналоговых является то, что они представляют собой уни-

⁶⁰ Dertouzos M. What Will Be: How the New World of Information Will Change Our Lives. N.Y. : HarperEdge, 1997. P. 316.

⁶¹ Соколов Б.Г. Генезис истории. СПб. : Алетейя, 2004. С. 370.

версальную модель репрезентации информации с системой дискретных данных и событий ⁶². М. Дертузос, описывая информационную эпоху, указывает, что она базируется на следующих пяти столпах:

1. Числа используются для репрезентации всей информации.
2. Эти числа выражаются единицами и нулями.
3. Компьютеры трансформируют информацию путем арифметических действий с этими числами.
4. Коммуникационные системы перемещают информацию путем перемещения этих чисел.
5. Компьютеры и коммуникационные системы комбинируются с целью создания компьютерных сетей. Компьютерные сети являются базисом для информационных инфраструктур будущего, которые в свою очередь являются базисом информационного рынка ⁶³.

Развитие информационных и коммуникационных технологий прошло четыре последовательных этапа:

- середина 1940-х – 1970-е годы (архивирование первых вычислительных данных, полученных с помощью вычислительных центров и научных вычислительных машин);
- 1980-е годы (очень быстрое развитие средств цифровой публикации сначала на аудио-CD, за которыми последовали мультимедийные CD-ROM и видеоигры на консолях);
- 1990-е годы (появление спутникового цифрового телевидения и радио);
- рубеж XX–XXI веков (обобщенная взаимосвязь сетей и всеобъемлющее развитие Интернета, особенно его веб-приложений и почтовых приложений).

Эти этапы можно обобщенно назвать завершенным периодом технологического генезиса информационного общества, в течение которого была сформирована сетевая технологическая структура на основе компьютеров. Структура четко локализована (серверы-узлы расположены в ключевых географических точках всей планеты) и достаточно стабильна (созданы технологии хранения, оперативной передачи, резервного копирования и сохранения данных). Сеть децентрализована и состоит из самодостаточных субсетей, соединенных между

⁶² Lallana E.C. The Information Age. Manila, 2003. P. 6.

⁶³ Dertousos M. What Will Be. P. 53.

собой различными техническими шлюзами, что также обеспечивает стабильность глобальной Сети в целом.

Уже в зародыше компьютерная технология содержала некоторые специфические черты, которые позволяют ей:

- заменять человека в самых разных областях;
- осуществлять замену человека с невиданным до сих пор совершенством;
- быть тем языком, к которому могут быть сведены все другие языки;
- выполнять функцию универсального механизма для производства знаний и информации;
- служить во многих областях деятельности одновременно инструментом, темой и рабочим местом для творческого труда;
- становиться во все большей степени главной средой коммуникации для разных народов;
- стать в конечном счете местом возникновения новой формы архива⁶⁴.

Именно эти специфические черты позволили информационно-коммуникационным технологиям стать флагманом «армады» новых технологий и в научном, и в культурном смысле. По мнению экспертов ЮНЕСКО, данные технологии следует рассматривать и как образовательную дисциплину, и как педагогические инструменты в развитии эффективных образовательных услуг⁶⁵, что означает включение информационно-коммуникационных технологий в ежедневные культурные практики, превращение их в устойчивую культурную форму современности. В подтверждение этого факта можно привести следующее высказывание: «...эти технологии являются не просто инструментами, они позволяют получать информацию и формируют способы общения, влияя также на наш мыслительный процесс и наши созидательные способности»⁶⁶.

Современные научно-популярные, а значит и культурные представления об окружающем мире построены на присутствии некоего кода во всех объектах мироздания. И если этот код не обнаружен

⁶⁴ Формирование и сохранение культурного наследия в информационном обществе. СПб., 2004. С. 14–15.

⁶⁵ Там же. С. 6.

⁶⁶ Там же.

в каком-то объекте, это означает, что он *пока* не обнаружен. В культурном плане эти представления еще более укрепляют тезис о единстве всего сущего и возможности наступления эпохи сингулярности, когда *psyche* и *techné* невозможно будет отделить друг от друга. Современная биоинформатика, например, является зоной объединения инфотехнологии и биотехнологии и представляет собой одну из важнейших сфер, которая порождает интенсивные культурные дискуссии человеческого, постчеловеческого и духовного плана. Биоинформатика – междисциплинарная область, которая исследует биологическую проблематику с использованием вычислительных (компьютерных) методов и делает возможным быструю организацию и анализ больших массивов биологических данных. Биоинформатика обозначается также как вычислительная биология и определяется как концептуальная биология с точки зрения молекулярных исследований и прикладных методов информатики с целью осмысления и организации информации о молекулярных структурах в больших масштабах. Биоинформатика играет ключевую роль в различных областях, например, в функциональной геномике, структурной геномике и протеомике, а также является ключевым компонентом биотехнологии и фармацевтики.

Благодаря «расшифровкам» генов, «построению» генома человека, «конструированию» генетически модифицированных организмов в рамках биоинформатики, метафора цифры становится одной из ведущих культурных категорий. Цифра как мерило строительных «кирпичиков» микрокосма лежит и в основе нанотехнологии, которая уже породила понятие нанокультуры⁶⁷. На культурном уровне концепция нанотехнологии оказывается чрезвычайно привлекательной, так как «оживляет» извечный миф о бессмертии, делает его мифом в полном смысле слова, а не сказкой, пересказанной тысячи раз всеми видами культурных текстов. Катерина Хэйлес пишет: «Представьте... мир, в котором микророботы внутри тела продлевают жизнь на века, созданные биомеханические организмы очищают воздух и воду...»⁶⁸. В статье «Наноботы в кровеносных сосудах» журнала «h+», посвященного влиянию технологий на общество и культуру, сообщается, что исследователи Поли-

⁶⁷ Nanoculture / ed. by K.N. Hayles. Portland : Intellect Books, 2004.

⁶⁸ Ibid. P. 12.

технической школы Монреаля (École Polytechnique de Montréal) создали нанобот – наноустройство-судно, используя живые плавающие бактерии, соединенные с бусинками полимера⁶⁹. Во главе с профессором компьютерного инжиниринга С. Мартель они успешно провели такие наноботы через каротидную артерию живой свиньи со скоростью 10 см/с, используя технологию магниторезонансного отображения (MRI). Их последнее исследование показывает, что они могут сделать это и с человеческими кровеносными сосудами. Биомеханические наноботы будут атаковать и уничтожать злокачественные опухоли в любой точке организма человека. Сегодня – это обещание здоровья и долголетия, завтра, возможно, обещание бессмертия. Тысячи подобных печатных и сетевых сообщений в средствах массовой информации создают устойчивое представление о нанотехнологиях как о чем-то волшебном и недоступном восприятию простого смертного, с одной стороны, а с другой стороны, как о части повседневной человеческой реальности, а значит и культуры.

Совершенно очевидно, что современные биотехнологии, работающие на уровне генов и наночастиц, невозможны без нанотехнологий, которые в свою очередь немыслимы без инфотехнологий. Активное развитие этих трех видов технологий открыло новые возможности в области экотехнологий. Появился быстрорастущий сектор «green tech», то есть «зеленая технология», который расширяет границы культуры инвайронментализма и открывает возможность реализации подлинного устойчивого развития. Изобретения последних лет в области «зеленых технологий» включают в себя биотопливо, электронные тормоза для поездов, «умную электросеть», которые стали возможными только благодаря совместному использованию инфо-, био-, нано- и экотехнологий. И снова конвергенция вышеуказанных видов технологий в культурном плане предлагает две альтернативы: постгуманистическую культуру и неогуманистическую протокультуру. Какой из векторов развития победит, ответить сложно, но, вероятно, для победы неогуманистической протокультуры понадобится радикальное переосмысление антропной роли технологий, а также современной концепции человека.

⁶⁹ Orca S. Nanobots in the Bloodstream // H+. 2009. Iss. 2. Spring. P. 13.

§ 3. Культуротворческий потенциал информационных технологий

Современная научно-техническая парадигма ставит вопрос о культуротворческом потенциале информационных технологий. Модели, заложенные в них, задают векторы развития культурных модусов современности. Информационное общество отчасти является порождением концепции «ноосферы», которая разрабатывалась В.И. Вернадским и П. Тейяром де Шарденом ⁷⁰. Возросшие по экспоненте потоки информации, передаваемые информационно-коммуникационными технологиями, создали ноосферный хаос, который стремится к упорядочению, исходя из особенностей, заложенных в нем вычислительных кодов. Информационное пространство, порожденное информационно-коммуникационными технологиями и, в частности, Интернетом, по своей сути представляет собой детерминированный хаос: иррегулярное и непредсказуемое поведение детерминистских нелинейных динамических систем (определение Р. Дженсена из Йельского университета); явно беспорядочное, повторяющееся поведение в простой детерминистской системе, похожей на работающие часы (определение Б. Стюарта из Брукхевенской национальной лаборатории США) ⁷¹. Ж. Бодрийяр описал такие системы в другой терминологии, указав, что жизнь регулируется дисконтинуальной недетерминированностью генетического кода – телеономическим принципом: цель не полагается в итоге (итога вообще нет, как и причинной обусловленности), а наличествует изначально, зафиксированная в коде ⁷². Важной чертой Всемирной сети является отсутствие единой классификации; в ней есть, если перевернуть понятие Лейбница (или Линнея), непредустановленная гармония ⁷³. Эта непредустановленная гармония позволяет говорить о современной информационной медиасреде как о динамической системе широчайшего охвата и структурной сложности, содержащей, тем не менее, свои фундаментальные процессы, которые могут отличаться от известных физических процессов, таких как гроза или торнадо, но которые достаточно схожи,

⁷⁰ Владимир Вернадский. Жизнеописание. Избранные труды. Воспоминания современников. Суждения потомков ; Тейяр де Шарден П. Феномен человека.

⁷¹ Бердичевский А. Аттрактор и бабочка. Lenta.ru : Комментарии. URL : <http://lenta.ru/articles/2008/04/18/lorenz/> 20.04.2008.

⁷² Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. С. 129.

⁷³ Парщиков А. Возвращение ауры? URL : <http://magazines.russ.ru/nlo/2006/82>.

что касается их понимания. В этом смысле киберпространство современной информационной медиасреды может рассматриваться как экосистема, как множество взаимосвязанных серферов⁷⁴.

Применим ли к Интернету вымышленный демон Лапласа, который знал положение и скорость каждой частицы во Вселенной в каждый момент времени и мог предсказать будущее каждой частицы и описать ее прошлое, если Интернет – это детерминированный хаос? Если это хаос, напоминая описание Алефа, данное Борхесом: «Теперь я подхожу к непересказуемому моменту моего повествования и признаюсь в своем писательском бессилии. Всякий язык представляет собою алфавит символов, употребление которых предполагает некое общее с собеседником прошлое. Но как описать другим Алеф, чья беспредельность непостижима и для моего робкого разума? Мистики в подобных случаях пользуются эмблемами: перс, чтобы обозначить божество, говорит о птице, которая каким-то образом есть все птицы сразу; Аланус де Инсулис – о сфере, центр которой находится всюду, а окружность нигде; Иезекииль – об ангеле с четырьмя лицами, который одновременно обращается к Востоку и Западу, к Северу и Югу. (Я не зря привожу эти малопонятные аналогии, они имеют некоторое отношение к Алефу.) Быть может, боги не откажут мне в милости, и я когда-нибудь найду равноценный образ, но до тех пор в моем сообщении неизбежен налет литературщины, фальши. Кроме того, неразрешима главная проблема: перечисление, пусть неполное, бесконечного множества. В грандиозный этот миг я увидел миллионы явлений – радующих глаз и ужасающих, – ни одно из них не удивило меня так, как тот факт, что все они происходили в одном месте, не накладываясь одно на другое и не будучи прозрачными. То, что видели мои глаза, совершалось одновременно, но в моем описании предстанет в последовательности – таков закон языка»⁷⁵.

Это описание и то, что происходит в рассказе далее, поразительно напоминает хаос Интернета, в котором все происходит одновременно (миллионы красивых и ужасающих явлений) и ни одно из явлений не накладывается на другое: «В диаметре Алеф имел два-три сантиметра, но было в нем все пространство вселенной, причем ничуть не

⁷⁴ Mosco V. The Digital Sublime: Myth, Power, and Cyberspace. Cambridge : MIT Press, 2004. P. 52.

⁷⁵ Борхес Х.Л. Алеф. СПб. : Азбука, 2000. С. 60.

уменьшенное. Каждый предмет (например, стеклянное зеркало) был бесконечным множеством предметов, потому что я его ясно видел со всех точек вселенной. Я видел густо населенное море, видел рассвет и закат, видел толпы жителей Америки, видел серебристую паутину внутри черной пирамиды, видел разрушенный лабиринт (это был Лондон), видел бесконечное число глаз рядом с собою, которые вглядывались в меня, как в зеркало, видел все зеркала нашей планеты, и ни одно из них не отражало меня, видел в заднем дворе на улице Солера те же каменные плиты, какие видел тридцать лет тому назад в прихожей одного дома на улице Фрая Бентона, видел лозы, снег, табак, рудные жилы, испарения воды, видел выпуклые экваториальные пустыни и каждую песчинку, видел в Инвернесе женщину, которую никогда не забуду, видел ее пышные волосы, гордое тело, видел рак на груди, видел круг сухой земли на тротуаре, где прежде было дерево, видел загородный дом в Адрогге, экземпляр первого английского перевода Плиния, сделанного Файлмоном Голландом, видел одновременно каждую букву на каждой странице (мальчиком я удивлялся, почему буквы в книге, когда ее закрывают, не смешиваются ночью и не теряются), видел ночь и тут же день, видел закат в Керетаро, в котором словно бы отражался цвет одной бенгальской розы, видел мою пустую спальню, видел в одном научном кабинете в Алкмаре глобус между двумя зеркалами, бесконечно его отражавшими, видел лошадей с развевающимися гривами на берегу Каспийского моря на заре, видел изящный костяк ладони, видел уцелевших после битвы, посылавших открытки, видел в витрине Мирсапура испанскую колоду карт, видел косые тени папоротников в зимнем саду, видел тигров, тромбы, бизонов, морские бури и армии, видел всех муравьев, сколько их есть на земле, видел персидскую астролябию, видел в ящике письменного стола (от почерка меня бросило в дрожь) непристойные, немислимые, убийственно точные письма Беатрис, адресованные Карлосу Архентино, видел священный памятник в Чакарите, видел жуткие останки того, что было упоительной Беатрис Витербо, видел циркуляцию моей темной крови, видел слияние в любви и изменения, причиняемые смертью, видел Алеф, видел со всех точек в Алефе земной шар, и в земном шаре опять Алеф, и в Алефе земной шар, видел свое лицо и свои внутренности, видел твое лицо; потом у меня закружилась голова, и я заплакал, потому что глаза мои увидели это таин-

ственное, предполагаемое нечто, чьим именем завладели люди, хотя ни один человек его не видел: непостижимую вселенную»⁷⁶.

Вселенная непостижима, с точки зрения среднестатистического землянина; фундаментальные физики, астрофизики, несомненно, знают больше и уже «догадались» и продолжают «догадываться» о «краеугольных» законах-кодах Вселенной, но в целом она остается аморфной, бесконечной для восприятия человека: что значит «бесконечной», что значит «конечной», и если она конечна, то что за ее пределами? Где пределы Интернета? Мы знаем, что они есть. Но как их определить? Проекты типа «The End of the Internet» («Конец Интернета») ⁷⁷ показывают, что люди предпринимают попытки определить эти границы, но эти попытки нельзя назвать удачными, за исключением тех, которые советуют выключить компьютер, и таким образом радикально обозначить границу ⁷⁸. В обыденном восприятии Интернет аморфен и бесконечен. Будучи бесформенным, он иногда обретает форму в виде индивидуального набора-комплекса сервисов и веб-сайтов («библиотеки ссылок»), определенных для себя конкретным пользователем. Это его индивидуальное виртуальное «расширение». Оно может быть очень персонифицированным, но в данном случае ограниченным и упорядоченным; любой пользователь сталкивается с условно бесконечным множеством, своего рода пульсаром, который расширяется, сжимается, замедляется, ускоряется, изменяет цвет, настроение каждую секунду, минуту, час, день, месяц, год. Дальше года измерять нельзя: это уже будет совсем другая вселенная, которую сложно предсказывать и сложно предсказать, как эта интернет-вселенная изменит обычную вселенную человека – общество. Например, обычные почтовые адреса могут быть заменены IP-адресами. Кто знает. Эта вселенная непредсказуема. Но прогнозы есть. Их тысячи. Как и прогнозы для обычной Вселенной. А какая тогда вселенная Интернет? Необычная? Виртуальная? Это мало что объясняет. В терминологии С. Лема она может быть определена как «фантоматичная». Или «фан-

⁷⁶ Борхес Х.Л. Алеф. С. 61–62.

⁷⁷ The End of the Internet. URL : <http://www.endoftheinternet.com>; The End of the Internet. URL: <http://www.shibumi.org/eoti.htm>.

⁷⁸ The End of the Internet. URL : <http://www.shibumi.org/eoti.htm>. Авторы этого проекта пишут: «Поздравляем! Это последняя страница. Спасибо за посещение «Конца Интернета». Больше нет ссылок. Вы должны выключить свой компьютер и сделать что-то продуктивное. Идите, прочитайте книгу, ради всего святого».

томатично фантомная». Она состоит из двоичного кода, который отображает образы, звуки, тексты. М. Маклюэн писал, что Г.В. Лейбниц, человек математического ума, видел в мистическом изяществе бинарной системы, включающей только нуль и единицу, прообраз божественного творения. По мысли Лейбница, единичность Верховного существа способна путем бинарных операций вывести из небытия все сущее ⁷⁹. В чем разница между «Матрицей» и «Антиматрицей», выражаясь терминами поколения «М»? Принципиальной разницы на онтологическом уровне нет: и «обычная» Вселенная, и интернет-вселенная существуют. «Носителем-прародителем» Интернета, однако, является «обычная» Вселенная: для создания и хранения конфигураций двоичного кода используются «твердые» носители (компьютеры и/или серверы). Переход на энергетические носители – вопрос времени. Сегодня даже эксперты ЮНЕСКО утверждают, что мы больше не находимся в эпохе носителей и что две стороны сообщения (содержание и носители) были полностью разделены. По их мнению, что на самом деле было утрачено, так это материальное тело, будто ускорение развития в электронную эпоху вызвало применение новых средств при старом способе мышления ⁸⁰. Сегодня уже речь идет о квантовых компьютерах. Кремний как основа процессора исчерпывает себя: появились двух-, четырех-, многоядерные процессоры, что указывает только на экстенсивный рост. Когда Интернет перейдет на квантовые компьютеры в качестве архитектурной платформы, возможности для оцифровывания индивидуальной памяти возрастут многократно. Цифровые технологии сохранения коллективной памяти человечество осваивает достаточно быстро. Этой цели сегодня служит и Интернет. ЮНЕСКО официально использует термин «цифровое наследие» ⁸¹. Вопрос только в интеграции человеческой и машинной памяти, человеческого интеллекта и машинного интеллекта. Один из прогнозов утверждает, что машинные/сетевые формы жизни будут более быстрыми, более лабильными и более разнообразными, чем наблюдаемые в биологии ⁸². Другой прогноз предрекает наступление эпохи сингуляр-

⁷⁹ Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. С. 126.

⁸⁰ Формирование и сохранение культурного наследия в информационном обществе. С. 53.

⁸¹ UNESCO Charter on the Preservation of the Digital Heritage - Updated: 17-08-2006 8:19. URL : http://portal.unesco.org/ci/en/ev.php-url_id=13366&url_do=do_topic&url_section=201.html.

⁸² Vinge V. Signs of the Singularity // IEEE Spectrum. URL : <http://spectrum.ieee.org/jun08/singularityprobe>.

ности, в которую наш интеллект станет небиологическим и в триллионы раз более мощным, чем сегодня; возникнет цивилизация, которая преодолест свои биологические ограничения и усилит нашу креативность; не будет четкой границы между человеческим и машинным, реальной и виртуальной реальностями⁸³. Это объединение человеческого и машинного выглядит правдоподобным, потому что биологические организмы, включая человека, характеризуются их ДНК-структурой, другими словами, информацией. Хотя объем данных, необходимый для описания молекулярного образа отдельного человека огромен, речь идет всего лишь об информации⁸⁴. Есть ли здесь место идеализму, вопросам духа и души? Несомненно, и некоторые авторы говорят о некой *ауре объектов*, вещей и промежутков между вещами, которая проявляется благодаря разрывам и эллипсисам, заполняемым *самой киберпространственной тканью*⁸⁵.

Возможно, параллельная и совместная эволюция (коэволюция) обычной Вселенной и интернет-вселенной ответит на вопросы духовного, а может быть, и религиозного характера. Обе вселенные двигаются по пути эволюции, которая начинается с хаоса и очень медленно ускоряющегося порядка. Экспоненциальный рост компьютерной мощности на сегодняшний день не испытывает недостатка в двух ключевых ресурсах: (1) возрастающем порядке самой эволюционирующей технологии и (2) хаосе, из которого эволюционный процесс черпает свои выборы для дальнейшего развития⁸⁶. Эти ресурсы практически неограничены, по крайней мере в перспективе XXI века. Другая точка зрения разрушает как упорядочивающийся технологический континуум, так и духовно-нравственный континуум. Берлинский социолог науки М. Диркс называет происходящее всего лишь «кипением дикой турбулентности». Бесполезно мучить себя прогнозами, считает ученый, существует только одно: «Порядка становится все меньше, хаоса все больше»⁸⁷.

⁸³ Kurzweil R. The Singularity Is Near: When Humans Transcend Biology. Viking Press, 2005.

⁸⁴ Dertouzos M. Finishing the Unfinished Revolution. Originally published 2001. Excerpt from the book The Unfinished Revolution. URL : <http://www.kurzweilAI.net>. Published on February 22, 2001.

⁸⁵ Парщиков А. Возвращение ауры?

⁸⁶ Kurzweil R. The Evolution of Mind in the Twenty-First Century. URL : <http://www.kurzweilAI.net>. Published on June 18, 2002.

⁸⁷ Цит. по : Томилкина С. Наш мир в XXI веке // Молдавские ведомости. 2000. 27 дек. № 87 / 345.

В данном случае, да и во многих других, Интернет может использоваться как прогностическая модель-система (и для социокультурных, и для природных процессов). В Интернете уже сотни тысяч субмоделей, своеобразных «чашек Петри», сот, ячеистых систем, инкубаторов, которые задают модели платформ (BBS, WWW, Web 2.0, PR 2.0), сообществ (Facebook, Second Life, Linkedin, Blogspot, Live Journal), персонифицированных систем управления потоками информации (Google, Wiki), систем коммуникации (email, Googletalk, ICQ), систем информационного поиска (Yahoo, Google, AltaVista, Answers), систем торговли (Amazon, eBay). Эти субмодели задают код, а далее, подхваченные волной развития системы, растут как микроорганизмы на «питательном бульоне» Интернета, пока эта волна не пройдет и за ней не придет другая. Дж. П. Барлоу сравнивает киберпространство с постоянной волной транзакций, взаимоотношений и самих идей, организованных как постоянная волна в сети наших коммуникаций⁸⁸. Это «пространство потоков» недостаточно организовано для того, чтобы перемещать вещи из одного места в другое, но постоянно сохраняет вещи в движении. В «пространстве потоков» прибытие становится иллюзорным, в сущности неотделимым от отбытия⁸⁹. Апогей и перигей, альфа и омега, начало и конец взаимозаменяемы и неразличимы в хаотичном пространстве без центра и периферии.

Рассматриваемый как модель-система детерминированного хаоса, Интернет, возможно, позволит ответить на вопрос хаоса обычной Вселенной, потому что создавался людьми как система, в которой была заложена возможность хаоса, но хаоса, детерминированного определенными законами-кодами, позволяющими системе обладать определенной степенью непредсказуемости.

Культуротворческий потенциал информационных технологий возрастает по мере того, как информационная среда Интернета перерастает в феномен технологически конвергированной медиасреды, которая становится все более актуальной для современной культуры: постоянно возрастающие потоки информации изменяют не

⁸⁸ Barlow J.P. A Declaration of the Independence of Cyberspace (Feb. 1996). URL : http://www.eff.org/pub/Publications/John_Perry_Barlow/barlow_0296.declaration.

⁸⁹ Stalder F. The Space of Flows: notes on emergence, characteristics and possible impact on physical space. URL : http://felix.openflows.org/html/space_of_flows.html.

только модусы существования человека, но и сложившуюся культурную парадигму. В информационном обществе медиасреда начинает рассматриваться не только как вполне самостоятельная реальность, но и как определенная кодирующая система, живущая по собственным законам. Несмотря на эту замкнутость, развитие медиасреды сопряжено с процессом глобализации и связанной с ней информатизацией, которые, формируя сознание человека, меняют и общекультурную картину мира⁹⁰. Это положение требует необходимого осмысления и развития. На первом этапе, возникнув как частная, узкоспециализированная технология коммуникации, Интернет разросся в глобальную информационную среду. На следующем этапе параллельно развивающиеся технологии коммуникации (Интернет, спутниковая связь, сотовая связь, телевидение) создали медиасреду, которая на третьем этапе встраивания в социокультурную среду стала системой культурных кодов для всего общества. Законы-коды этой среды сегодня определяют развитие человеческой культуры как системы.

Глава 3

ИСКУССТВО

§ 1. Искусство как база данных

В контексте культурной динамики информационного общества искусство рассматривается нами как «социальный, чрезвычайно важный проект, или общественный Институт»⁹¹, а не чисто эстетический опыт. Прежде чем анализировать искусство в информационную эпоху, проведем необходимую границу между «традиционным» искусством и искусством технологизированной современности.

⁹⁰ Соколова И.Б. Феномен медиасреды как основание картины мира будущего // Тезисы докладов участников I Российского культурологического конгресса, 25–29 августа 2006, г. С.-Петербург. СПб. : Эйдос, 2006. С. 367.

⁹¹ Соколов Е.Г. Аналитика массовой культуры : автореф. дис. д-ра филос. наук. СПб. : С.-Петерб. гос. ун-т, 2002. С. 14.

Во-первых, современное искусство – искусство технически и массово воспроизводимое ⁹². Искусство технологизированной современности возникло после изобретения фотографии, когда появилась возможность репродуцировать уникальные произведения искусства в виде книжных иллюстраций, плакатов, открыток и т. д. Тоже можно сказать и о музыке: эпоха массовой звукозаписи положила конец неповторимости концертного исполнения.

Во-вторых, возможность механического воспроизведения оригинального произведения искусства оказала разрушительное воздействие на концепцию «оригинальности», «подлинности» ⁹³. Возможность механического воспроизведения превратила искусство в искусство для всех. Ж. Бодрийяр писал: «Произведение искусства в колбасной, абстрактное полотно на заводе... Не говорите больше: Искусство – это слишком дорого... Не говорите больше: Искусство – это не для меня, читайте «Музы» ⁹⁴. Цифровые технологии стали еще одним шагом эволюции искусства, доведя воспроизводимость до невиданных масштабов: подлинник стал копией, а копия – подлинником в силу их цифровой тождественности. После вступления Интернета в фазу Web 2.0, возникновения движения «свободное/открытое программное обеспечение» (Free/Open source), вики-страниц и вики-сообществ, пиринговых сетей, блогов, фолксономии (англ. folksonomy, от folk – народный + taxonomy – таксономия, от гр. расположение по порядку + закон) ⁹⁵. Сеть стала составной частью сферы искусства. Художники фокусируются на Сети как на феномене и часто используют ее как инструмент создания своих художественных произведений и их распространения ⁹⁶. Это изменяет привычные художественные практики и канализацию продуктов творчества, а также сами понятия «произведение», «происхождение», «право», которые рассматриваются в данной среде как ограничивающие свободу действий художника.

⁹² Benjamin W. The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction / ed. by M.G. Durham, D.M. Kellner. Media and Cultural Studies. Malden : Blackwell Publishing, 2006. P. 18–40.

⁹³ Аппиньянези Р., Гэрретт К. Знакомьтесь: постмодернизм. СПб. : Академический проект, 2004. С. 18.

⁹⁴ Бодрийяр Ж. Общество потребления. М., 2006. С. 140.

⁹⁵ Фолксономия. URL : <http://ru.wikipedia.org/wiki/Фолксономия>.

⁹⁶ Andersen C. Mapping Intervention and the Network Interface // Art/Net/Work. Aarhus, 2006.

В-третьих, стимулированная ИКТ-революцией конвергенция искусства, науки и технологии, эволюция которой медленно протекала практически до середины XX века, начавшись в эпоху Возрождения, обеспечивает богатые возможности для художников усомниться в самом представлении о том, как искусство создается и каков его предмет и функции в обществе ⁹⁷.

В-четвертых, в искусстве технологизированной современности количество трансмутировало в качество: существенно увеличившееся количество участников изменило модус партиципации ⁹⁸.

М. Дертузос выделяет четыре характеристики искусства информационной эпохи:

1. **Вовлеченность нескольких чувств и мышц в процесс восприятия** с помощью визуального и слухового погружения, тактильных ощущений, изменений температуры и контролируемых запахов. По мере улучшения технологии художники будут создавать произведения, приносящие все более полные и глубокие переживания.

2. **Интерактивность**. Несмотря на то, что, например, интерактивные пьесы и фильмы с альтернативными сценариями уже существуют, постоянно развивающиеся информационные технологии выведут интерактивность аудиовизуальных искусств на более высокий уровень.

3. **Коллективная игра**. Эта характеристика означает, что в процесс творения какого-либо произведения может быть вовлечено большое количество человек, объединенных с помощью информационно-коммуникационных технологий.

4. **Демократизация**. Мировое искусство стало доступным миллионам людей. Онлайн-искусство предлагает колоссальное количество текстовых, аудио- и видеоматериалов, посвященных как физическим, так и цифровым произведениям искусства ⁹⁹.

Все перечисленные характеристики искусства информационной эпохи присутствуют в произведениях, выставленных в 2009 году на Кельнской ярмарке современного искусства «Арт-Кельн». Более 200 галерей наполнили пространство ярмарки под общим назва-

⁹⁷ Grau O. Virtual Art. Cambridge ; L. : MIT Press, 2003. P. VIII.

⁹⁸ Benjamin W. The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction. P. 32.

⁹⁹ Dertouzos M. What Will Be: How the New World of Information Will Change Our Lives. P. 151–154.

нием «Темная комната» (Dark room), то есть комната, которую фотографы использовали для изготовления фотографий. Ярмарка проходила под лозунгом «Искусство – плод спонтанной игры разума и воображения. Это – темная зона сознания». Куратор проекта Аня Натан-Дорн считает, что время искусства-фетиша, искусства «вещи в себе», искусства как сообщества немногих избранных кануло в лету, а современное искусство – это процесс, а не результат, это сияние извечной красоты природы перед вратами небытия¹⁰⁰. Это «сияние природы» на ярмарке выражалось аудиовизуальными композициями, видеоинсталляциями на основе телемониторов, компьютерных дисплеев и неоновым свечением скульптурных существ-монстров. Мотивы природы и современные технологии слились в информационном симбиозе. Программная фраза «современное искусство – это процесс, а не результат» отсылает нас к определению искусства как базы данных, которая постоянно пополняется, но никогда не завершается.

По мнению П. Леви, в киберискусстве XXI века главным художником, *субъектом искусства*, будет «инженер миров»¹⁰¹. Инженеры миров – это создатели виртуальностей, строители коммуникационных пространств, разработчики коллективных инфраструктур распознавания и накопления информации (баз данных), конструкторы сенсорно-моторных интеракций с цифровой вселенной. В такой пространственно-временной среде *искусство как произведение, как предмет*, многократно воспроизведенный, *теряет свое присутствие во времени и пространстве*, свое уникальное существование в месте, где ему случилось быть¹⁰². Присутствие и субъекта, и объекта искусства заменяется *телеприсутствием*, при котором произведение теряет свою привязанность к локальности: зритель не подходит к произведению, а произведение не направлено к исключительно отдельному зрителю¹⁰³. Телеприсутствие также представляет эстетический парадокс: оно обеспечивает доступ к виртуальным пространствам на глобальном уровне, который ощущается одновременно как пребывание и как перемещение в совершенно различные места.

¹⁰⁰ Арт-Кельн: кризис? Какой кризис? URL : <http://ru.euronews.net/2009/04/29/art-in-the-dark>.

¹⁰¹ Levy P. Cyberculture. Minneapolis : University of Minnesota Press, 2001. P. 125.

¹⁰² Benjamin W. The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction. P. 20.

¹⁰³ Grau O. Virtual Art. P. 271.

Как указывает В.М. Дианова, «сетевое искусство», которое не фиксировано как объект, а разбросано по электрическим сетям, движется, трансформируется и каждый из пользователей компьютера может внести в него свою долю творчества¹⁰⁴. В высокодинамичной и изменчивой информационно-коммуникационной среде произведения киберискусства отвечают характеристикам «открытого произведения». Для определения этих характеристик У. Эко использует в качестве примера главу «Блуждающие скалы» из романа «Улисс» Дж. Джойса, которая образует *малый универсум. Последний можно рассматривать с разных точек зрения, где от поэтики Аристотеля, а вместе с ней и от представления об однонаправленном течении времени в однородном пространстве не остается и следа*¹⁰⁵. Чтение такого произведения позволяет *нелинейно воспринимать текст. Его перечитывание можно начинать с любого места* точно так же, как можно войти в город с любой стороны и составить о нем иное представление. В такой ситуации читатель становится соавтором в деле создания произведения. Анализируя главу «Поминки по Финнегану», У. Эко добавляет еще несколько характеристик открытого произведения, применяя к тексту метафору *космоса Эйнштейна, искривленного, замкнутого на себе самом (начальное слово совпадает с последним), и следовательно конечном, но как раз поэтому беспредельном*¹⁰⁶. Эта беспредельность также выражается через *целостную многозначность*, в которой несколько различных корней сочетаются таким образом, что одно слово становится вместилищем разных значений, каждое из которых сталкивается и соотносится с другими средоточиями аллюзий, в свою очередь открытых *новым вариантам и возможностям прочтения*. Всеми этими характеристиками обладают произведения киберискусства, представляющие собой скорее поток, чем стоячую воду, скорее процесс, чем его завершение: «образы, отделенные от всех аспектов жизни, слились в единый поток, в котором единство жизни уже не может быть восстановлено»¹⁰⁷. Они являются «открытыми произведениями» не только потому, что допускают множество интерпретаций, но еще и потому, что физически чувствительны к ак-

¹⁰⁴ Дианова В.М. Постмодернистская философия искусства: истоки и современность. СПб., 2000. С. 230.

¹⁰⁵ Эко У. Открытое произведение. М. : Симпозиум, 2006. С. 80–81.

¹⁰⁶ Там же. С. 81.

¹⁰⁷ Debord G. The Society of the Spectacle. Canberra : Hobgoblin Press, 2002. P. 7.

тивному погружению исследователя и материально связаны с другими произведениями Сети¹⁰⁸.

В целом искусство информационного общества трудно поддается традиционному делению на «элитарное» и «народное» (массовое) искусство. Как указывают М. Кастельс и Э. Киселева, «Интернет открыл новое пространство для искусства, пространство, отличное от традиционного, элитного закрытого клуба со строгими правилами членства, четкой иерархией и жесткими эстетическими критериями»¹⁰⁹. По мнению У. Эко, если считать, что в наши дни еще существует качественное различие между искусством «элитарным» и искусством «народным», то элитарное искусство в этой атмосфере, именуемой постмодерном, предлагает одновременно как новые эксперименты за пределами фигуративности, так и возврат к фигуративности и новое обращение к традиции¹¹⁰. Информационная эпоха – эпоха доминирования массмедиа, которые в области искусства «больше не дают никакой универсальной модели, никакого единого идеала Красоты»¹¹¹, а предлагают нам «оргию терпимости, тотального синкретизма, абсолютного и безудержного политеизма Красоты»¹¹². По выражению Э. Тоффлера, «консенсус пошатнулся»: человек «клип-культуры» обстреливается разорванными и лишенными смысла «клипами», мгновенными кадрами¹¹³. По мнению В.М. Диановой, в результате развития новых технологий качество артефакта, отождествляемое со способами его создания, постепенно подменило красоту, духовность¹¹⁴.

Конвергенция цифровых технологий, идущая параллельно с процессом конвергенции искусства, науки и технологии, приведет к исчезновению отдельных видов искусства и отдельных медиа: «абсолютное знание будет протекать в бесконечном цикле»¹¹⁵. В «мас-

¹⁰⁸ Levy P. Cyberculture. P. 127.

¹⁰⁹ Кастельс М., Киселева Э. Россия в информационную эпоху // Мир России. 2001. № 1. (Публикация на сайте журнала «Мир России». <http://www.socio.ru/wr/1-01/Castells.htm>.)

¹¹⁰ История красоты. М. : Слово, 2005. С. 426.

¹¹¹ Там же.

¹¹² Там же. С. 428.

¹¹³ Тоффлер Э. Третья волна. М. : АСТ, 2002. С. 277.

¹¹⁴ Дианова В.М. Постмодернистская философия искусства: истоки и современность. С. 231.

¹¹⁵ Kittler F. et al. Gramophone, Film, Typewriter. Stanford : Stanford University Press, 1999. P. 2.

сово-информационной культуре», по выражению Ж. Бодрийяра, смысл всех произведений искусства зависит от того обстоятельства, что все значения стали цикличными¹¹⁶. По мнению Бодрийяра, нет больше различия между «культурным творчеством» (в кинетическом искусстве и т. д.) и игровой (технической) комбинаторикой, потому что и в том и в другом случае работают прежде всего с шифром, с подсчетом амплитуды и амортизации¹¹⁷. Таким образом, характеристиками искусства в культуре информационного общества можно считать воспроизводимость как технологический цикл, а шифр-код – как модель и основу воспроизводимости.

Динамично развивающаяся культура информационного общества приводит к кризису традиционной типологии искусства, которая основывалась на наборе средств или, выражаясь «цифровым» языком, «носителей» искусства: холст, бумага, камень, дерево, фото-, киноплёнка. Л. Манович считает, что этот концептуальный кризис начался в 1960-х годах с быстрым развитием новых форм искусства ассамбляжа, хеппенинга, инсталляции перформанса, акции, концептуального искусства, процессинг-арта, интермедиа-арта, которые угрожают столетней типологии сред искусства: живописи, скульптуре, рисунку¹¹⁸. Кроме того, если традиционная типология была основана на различии в материалах, используемых в художественной практике, то новые носители или допускали использование различных материалов в произвольных комбинациях (например, инсталляции), или вообще были направлены на дематериализацию художественного объекта (например, концептуальное искусство). В ситуации этого кризиса Манович говорит о зарождении постмедийной эстетики и следующим образом определяет ее особенности:

1. Эстетика постмедиа нуждается в категориях, которые могут описать, как культурный объект организует данные и структурирует опыт пользователя этих данных.

2. Категории постмедийной эстетики не должны быть привязаны ни к каким специфическим формам хранения или коммуникации. Например, вместо того чтобы думать «о произвольном доступе» как

¹¹⁶ Бодрийяр Ж. Общество потребления. С. 135.

¹¹⁷ Там же. С. 135.

¹¹⁸ Manovich L. Post-media Aesthetics. URL : http://www.manovich.net/DOCS/Post_media_aesthetics1.doc. Accessed April 29, 2009.

о специфическом атрибуте компьютерной среды, мы должны думать об этом как об общей стратегии организации данных, который приложим к традиционным книгам, архитектуре, а также как о специфической стратегии поведения пользователя.

3. Эстетика постмедиа должна принять новые понятия, метафоры и операции компьютера и эры Сети, такие как информация, данные, интерфейс, полоса пропускания, поток, хранение, копирование, сжатие и т. д. Мы можем использовать эти концепции, говоря и о нашей собственной постцифровой, постсетевой культуре, и о культуре прошлого. Необходимо видеть старую и новую культуру как один континуум, чтобы сделать новую культуру более богатой с помощью эстетических методов старой культуры и чтобы сделать старую культуру постижимой для новых поколений, которые чувствуют себя комфортно с концепциями, метафорами и методами компьютерной и сетевой эпохи. Как пример такого подхода, мы можем описать Джотто не только как живописца раннего Возрождения и Эйзенштейна как кинематографиста-модерниста, но и как заметных творцов информации. Представители первой культуры изобрели новые способы организации данных в пределах статической двумерной поверхности (одна панель) или трехмерного пространства (ряд панелей в здании церкви); представители второй культуры стали пионерами новых способов организации данных во времени и координировании данных в различных средах для оказания максимального эффекта на пользователя. Таким образом, будущая книга по информационному дизайну может включать Джотто и С.М. Эйзенштейна вместе с А. Кейем и Т. Бернесом-Ли.

4. Традиционное понятие средства подчеркивает физические свойства специфического материала и его репрезентационных возможностей, то есть отношения между знаком и референтом. Как традиционная эстетика вообще, эта концепция заставляет нас думать об интенциях автора, содержании и форме художественных работ, а не о пользователе (зрителе). Напротив, размышление о культуре, медиа и отдельных произведениях культуры как о программном обеспечении позволяет нам сосредоточиваться на операциях, называемых в конкретных компьютерных приложениях «командами», которые доступны пользователю. Акцент смещается на способности и поведение пользователя. Вместо того чтобы использовать понятие средства, мы можем использовать понятие

программного обеспечения, чтобы говорить о медиа прошлого, то есть задаваться вопросом, какие пользовательские информационные операции позволяет специфическое средство.

5. И культурные критики, и разработчики программного обеспечения пришли к различению между идеальным читателем/пользователем, предписанным (заданным) текстом/программным обеспечением и фактическими стратегиями чтения/использования/реиспользования, применяемыми фактическими пользователями. Эстетика постмедиа должна проводить подобное различие относительно всех культурных медиа, или, используя только что введенный термин, культурного программного обеспечения. Доступные операции и «правильный» способ использования данного культурного объекта отличаются от того, как люди фактически применяют его. (Фактически фундаментальный механизм современной культуры – систематическое «неправильное употребление» культурного программного обеспечения, такое как царапание пластинок в ди-джей культуры или ремиксы старых песен.)

6. Тактика пользователей, используя термин Мишеля де Серто, не уникальна или случайна, но следует специфическим паттернам. Чтобы описать специфический способ доступа и обработки информации, необходимо ввести другой термин – «информационное поведение». Мы не должны всегда априорно предполагать, что данное информационное поведение является «подрывным»; оно может близко коррелировать с «идеальным» поведением, подразумеваемым программным обеспечением, или может отличаться от него просто потому, что данный пользователь – новичок и не освоил это программное обеспечение в полной мере¹¹⁹.

Таким образом, один из векторов развития новой эстетики в культуре информационного общества – это «расшифровывание» кодов цифровых произведений искусства, а не фиксирование на средствах выражения авторского замысла, так как искусству информационной эпохи, по утверждению В.М. Диановой, свойственны созданные человеком великие симулякры, которые не принадлежат миру естественных знаков, а пребывают в мире рассчитанных сил: кибернетический контроль, модулируемые отклонения, обратная связь байтов информации и пр.¹²⁰. В культуре

¹¹⁹ Manovich L. Post-media Aesthetics.

¹²⁰ Дианова В.М. Постмодернистская философия искусства: истоки и современность. СПб., 2000. С. 189.

информационного общества единственным и неосязаемым средством-носителем искусства становится программное обеспечение с заложенной в нем мощностью кода и, более того, программное обеспечение проецируется в прошлое культуры, заставляя относиться ко всему культурному наследию человечества как к информационной базе данных.

§ 2. Изобразительное искусство

Обсуждая изобразительное искусство информационного общества, необходимо вернуться к бердяевской концепции нового искусства, которое, по его мнению, будет творить уже не в образах физической плоти, а в образах иной, более тонкой плоти и перейдет от тел материальных к телам душевным ¹²¹. Объектом искусства информационной эпохи, эпохи инфо-, био-, нано-, экотехнологий становится не человеческое тело или другие материальные объекты, а то, что невозможно увидеть невооруженным глазом: ДНК, бактерии, вирусы, структура материи и энергии, которые, хотя и реальны, не существуют как осознаваемые культурные категории человеческой среды. Они осознаются как некие неизведанные миры, новые территории, которые ждут своего открытия, не научного, но культурного. Сегодня молекулярная биология становится для современного искусства тем же, чем была анатомия для искусства Возрождения ¹²². В эстетике культуры информационного общества зарождается новая форма «готового предмета», представляющего собой уже не продукт кустарного или индустриального производства, но нечто спрятанное глубоко в природе, некую ткань, не видимую человеческим глазом ¹²³. Эта новая «эстетика фракталов» (У. Эко) стала возможной благодаря тонкой электронной технике, которая позволяет искать неожиданные формальные аспекты в глубине материи, как когда-то можно было любоваться через микроскоп красотой снежинок ¹²⁴.

Развитие техники и технологий во многом определяет современный статус человеческого тела, его «культурный концепт»: новые технологии формируют новые телесные практики и переписывают

¹²¹ Бердяев Н.А. Кризис искусства. М. : Интерпринт, 1990. С. 21.

¹²² Козловский Б. Биомасса с кисточкой // Русский репортер. 2009. 9–16 апр. № 13 / 092. С. 55.

¹²³ История красоты. М. : Слово, 2005. С. 409.

¹²⁴ Там же.

старую «функциональную карту» человеческого тела, влияют на повседневную жизнь современника, заставляют по-новому сформулировать многие философско-антропологические проблемы¹²⁵. Это проявляется в «киберфилософии», где образ человека, чьи органы заменены механическими и электронными устройствами, результат симбиоза человека и машины, может до настоящего момента быть репрезентацией научно-фантастического кошмара, но с приходом киберпанка пророчество воплотилось в реальности¹²⁶.

По мнению Д. Булатова, куратора выставки «Наука как предчувствие», искусство – это область, где технологии могут рассматриваться как собственный язык, на котором можно высказывать мысли, чувства, все что угодно, где технологии – медиум общения¹²⁷.

Сетевые структуры информационного общества, доминирующие в экономической, политической, коммуникационной сферах человеческой жизни, стали одной из доминант и в сфере изобразительного искусства. Сетевые структуры, обеспечившие неограниченные возможности для копирования (репродукции, репликации) и породившие сети досуга и развлечения, включающие в себя суперсети потребления, вызвали к жизни искусство, центральным объектом которого стал объект потребления (Э. Уорхол, Х. Штайнбах, Дж. Кунс). Бесцельное потребление, которое само является целью, создает в современном изобразительном искусстве ситуацию, когда реальность ассимилируется в бесконечном процессе постмодернистской симуляции коммуникационной индустрии (например, «нео-гео» живопись П. Хэлли)¹²⁸.

У. Митчелл утверждает, например, что «Всемирная сеть систем цифровых образов стремительно и молчаливо конституирует себя как перенастроенный глаз децентрализованного субъекта»¹²⁹. Нахождение везде и нигде, наблюдение и участие во всем и ни в чем делает невозможным фокусировку культурной перцепции. В. Собчек определяет электронное пространство как «феноменологическую структуру чувственных

¹²⁵ Прудникова А.Ю. Трансформация тела в современном искусстве – от идеи к реальности // Тезисы докладов участников I Российского культурологического конгресса, 25–29 августа 2006 г., С.-Петербург. СПб. : Эйдос, 2006. С. 252.

¹²⁶ On Ugliness / ed. by U.L. Eco : Harvill Secker, 2007. P. 431.

¹²⁷ Козловский Б. Биомасса с кисточкой. С. 55.

¹²⁸ Trodd C. Postmodernism and Art // The Routledge critical dictionary of postmodern thought. N.Y. : Routledge, 1999. P. 89.

¹²⁹ Mitchell W. The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Age. Cambridge: MIT Press, 1992. P. 57

и психологических переживаний, которые, кажется, никому не принадлежат»¹³⁰, а Ф. Киттлер делает вывод, что с наступлением цифровой конвергенции человеческое восприятие становится анахронизмом¹³¹.

§ 3. Музыка

Компьютерные технологии позволили генерировать новые электронные звуки, трансформировать звучание голоса, известных музыкальных инструментов, а также природных и искусственных звуков реального мира.

Стало возможным создание и записывание музыки одним человеком без участия музыкантов. Список всех направлений электронной музыки не ограничивается нижеприведенным списком наиболее популярных из них:

- ЕВМ (Electronic Body Music),
- электро-индастриал,
- пауэр-нойз (ритм-н-нойз, пауэр-ритмик-нойз, дистортед бит),
- агро-индастриал,
- мартиал-индастриал,
- неофолк (дарк-фолк),
- дарк-эмбиент,
- дрон-эмбиент,
- ритуал-эмбиент (ритуал-индастриал),
- апокалиптическая,
- экспериментальная,
- нойз,
- японский нойз,
- пауэр-электроникс,
- дэт-индастриал,
- биг-бит,
- экспериментальный индастриал,

¹³⁰ Sobchack V. Screening Space: The American Science Fiction Film. N.Y. : Ungar Press, 1987. P. 18.

¹³¹ Kittler F. et al. Gramophone, Film, Typewriter. Stanford : Stanford University Press, 1999. P. 311.

- EDM (Experimental Dance Music),
- Drum & Bass,
- Techcore,
- Hardcore,
- CyberCore,
- IDM (Intelligent Dance Music).

Рассмотрим один из ярких примеров современной электронной музыки – композицию группы «Радиохед» («Radiohead») «Больше формы. Больше счастья» («Fitter. Happier»):

Fitter, happier, more productive,
comfortable,
not drinking too much,
regular exercise at the gym
(3 days a week),
getting on better with your associate
employee contemporaries,
at ease,
eating well
(no more microwave dinners and
saturated fats),
a patient better driver,
a safer car
(baby smiling in back seat),
sleeping well
(no bad dreams),
no paranoia,
careful to all animals
(never washing spiders down the
plughole),
keep in contact with old friends
(enjoy a drink now and then),
will frequently check credit at (moral)
bank (hole in the wall),
favors for favors,
fond but not in love,
charity standing orders,
on Sundays ring road supermarket
(no killing moths or putting boiling
water on the ants),
car wash

Более подтянутый, более счастливый,
более производительный,
спокойный, не пьющий слишком много,
регулярные занятия в спортзале
(3 раза в неделю),
улучшающий отношения со своими
коллегами,
вольно,
хорошо кушающий
(никаких микроволновых обедов
и концентрированных жиров),
терпеливый совершенствующийся
водитель,
более безопасный автомобиль
(ребенок, улыбающийся на заднем
сиденье),
хорошо спящий
(никаких кошмаров),
никакой паранойи,
заботящийся о животных
(никогда не смывающий пауков
в канализацию),
всегда в контакте со старыми
друзьями
(совместная выпивка время от времени),
с частым сберегательным кредитом
в (моральном) банке (дырка в стене),
услуга за услугу,
нежный, но не влюбленный,
постоянные благотворительные
взносы,

(also on Sundays),
no longer afraid of the dark or midday
shadows
nothing so ridiculously teenage
and desperate,
nothing so childish – at a better
pace, slower and more calculated,
no chance of escape,
now self-employed,
concerned (but powerless),
an empowered and informed member
of society
(pragmatism not idealism),
will not cry in public,
less chance of illness,
tires that grip in the wet
(shot of baby strapped in back seat),
a good memory,
still cries at a good film,
still kisses with saliva,
no longer empty and frantic like a cat
tied to a stick,
that's driven into frozen winter shit
(the ability to laugh at weakness),
calm,
fitter,
healthier and more productive
a pig in a cage on antibiotics.

по воскресеньям супермаркет
на кольцевой
(не убивающий моль или не льющий
кипятков на муравьев),
мойка машин
(также по воскресеньям),
больше не боящийся темноты
или полуденных теней
ничего так смехотворно подросткового
и отчаянного,
ничего столь ребяческого – в лучшем
темпе,
более медленный и более
предсказуемый,
без шанса на побег,
теперь работающий на себя,
озабоченный (но бессильный),
активный и информированный
член общества
(прагматизм, не идеализм),
не будет плакать прилюдно,
меньше шансов заболеть,
шины, которые держат на мокром
(снимок ребенка, пристегнутого
на заднем сиденье),
хорошая память,
все еще плачет, если хороший фильм,
все еще целуется со слюной,
уже не пустой и бешеный, как кошка,
привязанная к палке,
таскаемая по замороженному зимнему
дерьму
(способность смеяться над слабостью),
спокойный,
подтянутый,
более здоровый и более
производительный
свинья в клетке на антибиотиках.

Текст композиции отражает культурные доминанты человека недалекого будущего информационного общества – человека посткультуры или человека протокультуры. Он все еще является человеком по плоти:

«все еще плачет, если хороший фильм, все еще целуется со слюной», но уже почти полностью контролируется технологиями: более подтянутый, более счастливый, более производительный, спокойный, с меньшими шансами заболеть, «свинья в клетке на антибиотиках». В композиции звучит электронный голос. Слушатель решает для себя, чей это голос: голос робота-компьютера (технологии), контролирующего жизнь человека, или голос человека, уже ставшего наполовину компьютером.

Компьютеры позволили неограниченно компилировать звуки и изображение (например, исполнение песни «Незабываемо» (Unforgettable) американской певицей Нэтали Коул дуэтом со своим умершим отцом Нэтом Кинг Коулом). Технология караоке, которая была изначально мазохистски окрашенным развлечением для перегруженных японских бизнесменов, стала всемирно распространенным видом музыкального перформансного искусства с участием зрителя как исполнителя¹³².

В эссе «Восемь предсказаний для будущего музыки» Г. Леонард сформулировал тенденции, которые будут превалировать в ближайшее время в сфере музыкального производства:

1. **Музыка как вода.** Музыка больше не продукт, а услуга. Музыка стала продуктом с появлением звукозаписи (пластинки, кассеты, компакт-диски) и с возникновением индустрии, которая быстро поняла, что продажа бутылки может принести намного больше денег, чем просто продажа вина. Для будущего надо думать о «лейбле записи» как о «компании музыкального сервиса».

2. **Пирог большего размера, но более дешевые куски.** Сегодняшние схемы ценообразования в сфере музыки будут полностью разрушены цифровыми музыкальными услугами (законными и, главным образом, незаконными) и жесткой конкуренцией со стороны других развлекательных продуктов. Появится «жидкая» система ценообразования, использующая подписку, связки различных видов контента, многоканальные/мульти-доступные оплаты и бесчисленные дополнительные бесплатные услуги. Цены на компакт-диск будут в пределах 5–7 евро за диск. Но самое главное, что общее использование и потребление музыки будет устойчиво расти, и если промышленность справится с переходом к сервисной модели, то в конечном счете оплата может составить 50–90 евро с человека в год с 75 процентов

¹³² Аппиньянези Р., Гэрретт К. Знакомьтесь: постмодернизм. С. 142.

населения как активных потребителей на основных рынках – пирог увеличится в три раза.

3. **Разнообразие и всеприсутствие.** Широкий диапазон музыки будет повсюду, и музыка будет частью всего, что имело обыкновение быть «только изображениями»: от мультимедийных реклам средств массовой информации до интерактивных слайд-шоу, от автомобильного программного обеспечения до MMS-сообщений и цифровых фотоаппаратов и до реклам в журналах. Аудиовизуальное использование музыки и одновременно доходы от ее лицензирования во много раз увеличатся.

4. **Доступ к музыке заменит владение музыкой.** Скоро потребители будут иметь доступ к «их» музыке в любое время, в любом месте, и физическое владение музыкой будет скорее минусом или происками мошенников. Музыка будет ощущаться (и вести себя) как вода.

5. **Мультиточечный доступ к музыке будет обыденной окружающей средой,** позволяющей потребителям заполнять свои музыкальные устройства в аэропортах, на вокзалах, кофейнях и барах, используя все виды беспроводной связи, сетевые технологии по запросу и специальные технологии.

6. **Идти напрямую.** Крупные музыканты все больше и больше будут полагаться на собственную «брендабельность» и через своих менеджеров будут работать с потребителями напрямую, используя свои собственные маркетинговые, брендинговые и промоутерские команды.

7. **Софт-про.** Организации исполнительских прав (PROs) в том виде, в котором мы их знаем, скорее всего, исчезнут. Комплексные технологические решения, включающие водяные знаки и дактилоскопию, так называемые DRM- и (что еще лучше) CRM-компоненты, мониторинг, администрирование/бухучет и мгновенные платежи сделают работу быстрее, дешевле и, конечно, с полной прозрачностью.

8. **Мобильная мания.** Сотовые телефоны и другие беспроводные устройства в конечном счете будут обрабатывать больше «контента», чем любая интернет-служба или клиент «точка – точка». Рингтоны из реальной музыки, мультимедийные SMS (MMS), Java-игры, радио, беспроводное потоковое аудио и видео, i-Mode-приложения и другие предложения на основе сотовых телефонов распространятся очень быстро сначала в Европе и Азии, а потом в США ¹³³.

¹³³ Leonhard G. Music 2.0. Hameenlinna, 2008. P. 15–16.

Очевидно, что в данном случае речь идет не об изменениях содержательных и эстетических элементов музыкального творчества, а о новой потребительской культуре: о способах распространения музыкальных произведений. Информационно-коммуникационные технологии в данных условиях служат развитию и укреплению культурных форм доступности, всеприсутствия, одноментности и фрагментарности, направленных на увеличение потребления. Такая музыкальная культура полностью корреспондирует с кастелевским «пространством потоков» и тоффлеровской «демассификацией медиа». Стандартный набор индивидуализирующих устройств и компьютерных приложений позволяет произвести выбор в потоках музыкального контента и максимально увеличить потребление за счет доступности. Невысокая содержательно-эстетическая ценность музыкального продукта, производимого также с помощью специализированных информационно-коммуникационных технологий, стимулирует продолжение движения по «потокам». Остановка невозможна, и движение, то есть потребление, становится целью.

Развитие информационно-коммуникационных технологий привело к тому, что музыка заменяется так называемым «звуковым искусством» (sound art). Хотя границы между терминами размыты, различия определяются через пути, которыми работы дефинируются и представляются в кругах авторов, промоутеров, критиков и аудитории, и через то, как произведение «двигается» внутри каждого конкретного институализированного сегмента¹³⁴.

Пионером постмодернистского разрушения границ между шумом и музыкой и адептом синкретизма и холизма, соответствующих культуре информационного общества, стал Эдгар Варез, который включил в свои композиции звуки сирен (например, «Ионизация» – («Ionisation»)) и называл себя «организатором звука», а не музыкантом. В произведении были объединены звуки традиционных музыкальных инструментов и звуки искусственной технологической среды человека. Его композиция «Электронная поэма» («Poeme Electronique»), представленная на Всемирной торговой выставке в Брюсселе (1958), является вехой звукового искусства. Композиция пред-

¹³⁴ Reflections on Sound Art // Music, Sound and Multimedia / ed. by Sexton J. Edinburgh : Edinburgh University Press, 2007. P. 85.

ставляла собой аудиовизуальную инсталляцию, объединяющую электронную музыку с видеорядом образов, отражающих современную культуру с ее повторяемостью, репродуктивностью, хаосом стилей и направлений всех видов искусства и техники. Композиция была специально создана для инсталляции Ле Карбюзье в павильоне корпорации «Филипс». В мультимедийной инсталляции использовались 400 динамиков, расположенных в нескольких залах, проходя через которые зрители сопровождались звуками и визуальными образами. Объединение звука, визуальных образов и архитектурного пространства, предпринятое Варезом, по мнению Дж. Сектон, оказало серьезное влияние на последующее развитие звукового искусства¹³⁵. Наличие сходных выразительных средств шумов и музыки сформировало новый тип художественного синтеза естественных натуральных звуков и звуков, созданных с помощью компьютера, – шумомузыку¹³⁶.

Таким образом, в культуре информационного общества вся звуковая среда человека превращается в информационную базу данных – данных, которые могут быть использованы для новых произведений. Некоторые известные создатели современной музыки прямо указывают, что вся человеческая культура как система передачи информации аналогична генетике в том смысле, что все существа передают информацию о своей среде на генетическом уровне¹³⁷. История культуры рассматривается ими не как линейный процесс, в котором роль музыканта выражается в создании нового, основанного на всем предыдущем опыте творчества, а как собрание «ремиксов», в котором музыкант использует огромный комплекс наличных культурных и стилистических теорий для реинтерпретации и представления заново определенных идей, которые не являются новыми¹³⁸.

Информационный подход к культуре изменяет и отношение к музыкальному творчеству как к индивидуальной деятельности. Музыкальное творчество, в течение веков являвшееся, как правило, индивидуальным видом творчества, превратилось в со-творчество неограни-

¹³⁵ Reflections on Sound Art. P. 87.

¹³⁶ Алабужева О.В. Особенности звукового решения документальных телепроизведений // Вестник Удмуртского университета. 2005. № 5 / 1. С. 48.

¹³⁷ Tamm E. Brian Eno: His Music and the Vertical Color of Sound. Berkeley, 1988. P. 88.

¹³⁸ Ibid.

ченных никакими рамками групп людей, которые могут находиться сколь угодно далеко друг от друга и принадлежать к разным национальным и музыкальным культурам. Одним из примеров нового коммуникационного медиатворчества является «первая интернет-опера»¹³⁹, которая стала всемирным веб-проектом в течение четырех лет по созданию кибер-оперы не усилиями одного человека, использующего один компьютер, а усилиями множества людей из разных стран мира. Например, в написании либретто и сценария оперы приняли участие 60 человек с глубоким знанием того, как формируются и разрушаются виртуальные взаимоотношения в киберпространстве. Персонажи создают тексты арий, поют и размещают их в Интернете. Такая фрагментированная сетевая коммуникация приводит к недопониманиям, сложным философским установкам, конфронтациям, опасностям и любви. Этот проект является исследованием с помощью средств искусства сложных способов онлайн-коммуникации и сетевых отношений, в которые вовлечен современный человек. Опера исследует погружения и открытия сложного мира онлайн-коммуникации и взаимоотношений, переживаемых многими современными людьми. С момента начала проекта активность онлайн-социального сообщества продолжала быстро расти, демонстрируя непреходящую важность предмета проекта.

Мультимедийная онлайн-коммуникация позволяет аккумулировать уникальные ресурсы пользователей, как это произошло в музыкальном проекте «Интернет-симфония интернет-оркестра», информацию о котором распространила компания BBC со ссылкой на видеосервис YouTube¹⁴⁰. YouTube объявил состав симфонического оркестра, который был определен пользователями сайта путем голосования в Интернете. В результате более 90 музыкантов собрались в Нью-Йорке на репетиции, а затем выступили в Карнеги-холле под управлением дирижера оркестра Сан-Франциско Майкла Тилсона Томаса. Проект начался в декабре 2008 года, когда продюсеры YouTube предложили музыкантам размещать на сайте свои видеозаписи. Они должны были исполнить композицию Тана Дуна «Интернет-симфония № 1 – “Эроика”». Жюри конкурса, в которое вошли музыканты различных оркестров, отобрали 200 кандидатов из более

¹³⁹ Honoria in cyberspazio. URL : <http://www.cyberopera.org>.

¹⁴⁰ Симфонический оркестр создали через YouTube. URL : http://news.bbc.co.uk/go/pr/fr/-/hi/russian/entertainment/newsid_7922000/7922436.stm.

чем 3 тысяч заявок. Их список был опубликован на сайте 14 февраля 2009 года, и пользователи YouTube получили возможность проголосовать за окончательный состав первого в мире симфонического оркестра, созданного в Интернете. В него вошли представители 30 стран, в том числе России, Украины и Литвы.

Что касается содержательных и эстетических элементов музыкального творчества информационной эпохи, то они обладают, на первый взгляд, некоторой амбивалентностью. С одной стороны, музыка под влиянием технологии превращается в базу данных, в набор «кирпичиков» конструктора, а с другой стороны, «возвращается» к эпохе традиционной культуры, эпохе иррационального и бессознательного повторения вселенских примитивных, а точнее, базовых ритмов. В этом смысле многократное повторение ритмических или структурных элементов в сочетании с бесструктурными элементами (нарушениями ритма или общего строя произведения) в произведениях электронной музыки возвращает нас к примитивным звуковым практикам культуры (например, бой барабанов, пение мантр, звуки рога). Это принципиально отличает музыку информационной эпохи от музыки индустриального, модернистского периода. Такой феномен может рассматриваться как органически связанный с протокультурными процессами становления информационного общества, которые рассматривались выше: контркультурные движения (в первую очередь, хиппи), движения культурных созидателей, глубоких экологов, холистов и т. п.

§ 4. Кинематограф и телевидение

В контексте культуры информационного общества кинематограф и телевидение могут рассматриваться как технологии и как визуальные искусства одной природы – технологии анимированных аудиовизуальных образов. Хотя телевидение нельзя считать искусством как таковым, учитывая его техническую и содержательную комплексность как системы, ему свойственны определенные характеристики (принципы) искусства, такие как миметичность, наличие художественных и символических образов, стиля, эстетики¹⁴¹. В отличие от те-

¹⁴¹ Бычков В.В. Эстетика. М. : Гардарики, 2005. С. 262–294.

левидения кинематограф обладает значительно большей целостностью как технология, создающая условно законченные образы, тексты, нарративы и эстетические образцы.

Культурный нарратив подавляющего большинства фильмов с кибер-техносюжетом антиутопичен и технопессимистичен («Альфафиль», «Газонокосильщик», «Бегущий по лезвию бритвы», «Терминатор», «Матрица», «Враг государства», «Сеть», «Особое мнение», «Крепкий орешек 4.0», «Я, Робот», «Остров», «На крючке»). Это относится и к современному отечественному кинематографу («Артефакт», «Хоттабыч», «Код апокалипсиса», «Охота на пиранию», «Скажи Лео», «Обитаемый остров»). Человек становится пленником либо «злых» организаций, либо «злых» умных машин – суперкомпьютеров. В этом нет ничего принципиально нового в культурном смысле. Подобный нарратив присутствовал в человеческой культуре с момента фиксации «добра» и «зла» как культурных форм. Тем не менее, мы сталкиваемся здесь с процессом взаимодействия информационно-компьютерных технологий и искусства кино в ходе формирования культуры информационного общества. Культура в целом – область виртуализации, область создания образов, область символизации. Каждый человек является потребителем этих «виртуальных» образов, особенно в эпоху экранной, визуальной культуры, когда кинематограф стал ведущим «культурным продуктом». Зрительское сознание «виртуализирует» кинореальность независимо от того, была ли она скопирована с натуры или полностью сфабрикована при помощи компьютерной графики¹⁴². В этом смысле любая кинореальность есть «спецэффект», идет ли речь о «Прибытии поезда» братьев Люмьер или о «Титанике» Д. Кэмерона. Кинореальность есть в то же время образ, обладающий визуальной достоверностью. Следовательно, кино представляет собой нечто среднее между образом и спецэффектом. Сочетание спецэффекта и образа приводит к сосуществованию виртуальной и визуальной линий в кино¹⁴³. Цифровые компьютерные технологии в кинематографе позволили значительно сблизить эти две линии в связи с тем, что сделали возможным мощное ускорение эмоционального эффекта с помощью скорости, эффективности и приближения,

¹⁴² Чистякова В.О. Визуальное и виртуальное как две стороны кинематографической реальности // Тезисы докладов участников I Российского культурологического конгресса, 25–29 августа 2006 г., С.-Петербург. СПб. : Эйдос, 2006. С. 178.

¹⁴³ Там же.

с которыми они обеспечивают визуальные образы высокого разрешения и чистейший звук¹⁴⁴. Возможность интерактивности в кино, принесенная цифровыми аудиовизуальными технологиями, также способствовала сближению виртуальной и визуальной линий. Компьютеры внесли огромный вклад в обе эти линии и содержательно, и чисто технологически. В первую очередь, нас интересует содержательная сторона, позволяющая выделить нарождающиеся или закрепляемые культурные формы в современной социокультурной среде. Одной из закрепляемых кинематографом культурных форм является мифологизация и демонизация виртуальной реальности и компьютера, а также его производных устройств (об этом шла речь в § 3 главы 1). Наиболее ярко, по нашему мнению, виртуальная реальность как грядущий ужас человечества представлена в фильме «Газонокосильщик» (режиссер Бретт Леонард, 1992), который можно считать классикой киберпанка. Герой фильма не просто периодически пребывает в виртуальной реальности, но постепенно становится объектом виртуального мира и врагом мира реального, который его отверг. Виртуальная реальность, таким образом, рисуется как юдоль зла, враждебная и опасная для человека среда.

Компьютерные технологии в кинематографе, связанные с искусственным интеллектом и роботизацией, выводят линию антропоморфизации технических устройств, причем как внутреннюю (компьютер с сознанием человека или сверхсознанием), так и внешнюю (компьютер с человекоподобным лицом на мониторе, компьютер-робот как человек). В фильме Жана-Люка Годара «Альфавиль» (1965) целый город управляется компьютером «Альфа-60», который навязывает человеку стандартные нормы поведения, подавляет чувства, эмоции, обезличивает его и превращает в машину. В «Бегущем по лезвию бритвы» (режиссер Ридли Скотт, 1982) и «Терминаторе» (режиссер Джеймс Кэмерон, 1984) тема машины-компьютера-демона продолжается, хотя компьютер как таковой не является ключевым персонажем или даже персонажем второго плана этих фильмов. Компьютер как технология здесь постулируется в виде программ заданной деятельности андроидов или киборгов, искусственного прерывания их «жизни» и т. д. «Бегущий по лезвию бритвы» ставит страшный – одновременно нео- и постгуманистический – для человека вопрос: «Может ли человеко-

¹⁴⁴ Lull J. Culture-on-demand: communication in a crisis world. Malden : Blackwell Publishing, 2007. P. 38.

подобная машина быть человеком?» Постгуманистическая идея технологической сингулярности вводится кинематографом в ткань культуры информационного общества. Подобная тема звучит в фильме «Остров» (режиссер Майкл Бэй, 2005), в котором развивается постгуманистическая мифология инфо-, био-, нано- и экотехнологий: люди живут в высокотехнологическом, полностью контролируемом, «чистом», утопическом, сингулярном комплексе, а использование вышеуказанных технологий снова ставит вопросы этического, социального и культурного порядка. «Обратный» процесс – процесс очеловечивания машины как процесс одухотворения, одушевления мы наблюдаем в фильме «Двухсотлетний человек» (режиссер Крис Коламбус, 1999), снятый по одноименному рассказу А. Азимова (1976). Страх порабощения человечества машинами заменен здесь оптимистической верой в человеческое, которое неизбежно побеждает, но вряд ли создателям фильма удастся сделать это достаточно убедительно: визуальные образы фильма только поддерживают страх перед мимикрией нечеловеческих форм жизни. Идея человеческого проходит красной нитью и через постгуманистический фильм С. Спилберга «Искусственный разум» (2001). Фильм состоит из нескольких «волн жизни»: вначале в жизнь человека приходят искусственные разумные существа (андроиды), потом человечество погибает, а на смену ему приходят новые энергетические существа, способные восстановить человеческие особи, но только на короткий промежуток времени. Грани между естественным и искусственным стираются: совершенно невозможно понять, является ли новая цивилизация продуктом эволюции человека или техники, или сингулярным продуктом коэволюции естественного и искусственного.

В фильме «Я, Робот» (режиссер Алекс Пройас, 2004), снятого по мотивам сборника рассказов Айзека Азимова «Я, Робот» (1950)¹⁴⁵, культурный нарратив мыслящей сверхмашины, антропоморфизированной, имеющей имя Вики и экранное лицо, развивается в идеи «коммуникации как власти» и «коммуникации как контроля». Суперкомпьютер, связанный коммуникационными сетями с другими машинами, захватывает мир человека и уничтожает «примитивных» роботов, служащих людям в соответствии с «тремя законами робототехники»¹⁴⁶.

¹⁴⁵ Asimov I. I. Robot. N.Y. : Gnome Press, 1950.

¹⁴⁶ Азимов А. Я. Робот. М. : Центрполиграф, 2003. С. 6.

Наделенный коммуникационными возможностями суперкомпьютер превращает машины, которые созданы для того, чтобы служить человеку, в смертоносные орудия его порабощения.

К культурному нарративу технокоммуникации как власти и как важнейшему модусу современного бытия в фильме «Враг государства» (режиссер Тони Скотт, 1998) присоединяется нарратив доступа как власти: правительство, имеющее неограниченный доступ к коммуникационным сетям и индивидуальным данным граждан, использует любые средства, чтобы скрыть правду и продолжать контролировать население. Следующим этапом эволюции доступа и контроля является тема превращения людьми, которые имеют огромные финансовые и, следовательно, технологические возможности современного информационного общества, живого человека в машину. В фильме «Геймер» (режиссеры Марк Невелдайн, Брайан Тейлор, 2009) заключенные становятся персонажами онлайн-эфирной игры, которую смотрят миллионы людей в режиме реального времени. Действие фильма происходит в недалеком будущем, где высочайшее развитие нанотехнологий позволило Кену Кастлу, технологическому гению, соединить видеоигру с реалити-шоу и смоделировать ультрафункциональную, мультиплеерную игру «Убийцы». Тема доступа продолжена в фильме «На крючке» (режиссер Ди Джей Карузо, 2008), где правительственный суперкомпьютер имеет доступ ко всем без исключения машинным устройствам и, таким образом, получает возможность неограниченного управления и контроля над жизнями людей высокотехнологического информационного общества. Нарративы коммуникации и доступа достигают апофеоза в трилогии «Матрица» (режиссеры Энди и Лари Вачовски, 1999), где человек превращается машинами в машину, источник энергии, коммуникационный узел и точку доступа.

Постгуманистические страхи, связанные с конвергенцией био-, нано-, эко- и инфотехнологий визуализируются в фильмах «Матрица», «Остров», «Особое мнение». Наиболее ярко эта тема представлена в «Особом мнении» (режиссер С. Спилберг, 2002), где все виды известных сегодня инновационных технологий слаженно работают как единая система контроля над сознанием и поведением человека. Установленные в общественных местах и транспорте камеры, соединенные

с компьютерами, идентифицируют граждан и предлагают им персонализированную рекламу в режиме «усиленной реальности». Сегодня прототипом такой рекламы является «контекстная реклама», разработанная крупнейшей информационной компанией Google.

В фильме «Шестой день» (режиссер Р. Споттисвуд, 2000) «реальность» происходящего, также насыщенная объемными интерактивными образами, готовыми удовлетворить любое желание человека, усилена перечислением фактов, связанных с биотехнологиями (клонированием), а также эпиграфом к фильму: «Недалекое будущее. Оно ближе, чем вы думаете». Герой фильма, окруженный виртуальными образами, попадает в ситуацию, когда и он, и окружающие его люди не уверены в своей аутентичности: серийность преодолевает границы виртуального мира и вторгается в мир материальный в виде совершенно плотских копий животных и человека.

Гипертекстуальность культуры информационного общества представлена в фильмах «Беги, Лола, беги!» (режиссер Том Тыквер, 1998) и «Осторожно, двери закрываются» (режиссер Питер Хауитт, 1998). Оба фильма содержат в себе несколько параллельно развивающихся сюжетов, что прекрасно иллюстрирует культуротворческий потенциал информационных технологий, создающих иллюзорную множественность моделей реальности. В этом смысле кинематограф и телевидение близки друг другу, особенно в постмодернистском понимании реальности, которое постулирует разрушение реальности в гиперреализме, в тщательной редупликации реальности, особенно опосредованной другим репродуктивным материалом: при переводе из одного материала в другой реальность улетучивается, становится аллегорией смерти, но самым этим разрушением она и укрепляется, превращается в реальность для реальности, в фетишизм утраченного объекта¹⁴⁷. Такое «улетучивание реальности» в полной мере проявляется в современном телевидении. Иногда такое улетучивание приобретает формы «полной потери реальности», когда оказывается, что реальность не улетучилась, а ее просто не было. Так, 22 апреля 2009 года Первый канал Российского телевидения сообщил об операции задержания подозреваемых в покушении на жизнь ректора Санкт-Петербургской полярной академии. Для того чтобы задержать злоумышленников,

¹⁴⁷ Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. С. 149.

убийство ректора было инсценировано, отснят необходимый видеоматериал и по одному из местных телеканалов показан репортаж об убийстве как о событии, имевшем место в реальности. Культурный эффект данного события заключается в «потере реальности наблюдаемого». На самом деле реальность была, но была не такой, какой ее представили в сюжете. Апофеоз «потери реальности наблюдаемого» ярко проявился в том факте, что Ж. Бодрийяр уже после окончания войны в Персидском заливе продолжал доказывать, что ее на самом деле не было, а был всего лишь ее гиперреальный образ на телевизионных экранах ¹⁴⁸. Война представляла собой дезинформационную игру-симулятор, программирующую все, что видели, что думали и что делали военачальники, политики, комментаторы, читатели газет и телезрители.

По мнению Л. Мановича, нарративное кино вытесняется ненарративным, что является следствием появления и развития электронных и цифровых медиа ¹⁴⁹. Начиная с 80-х годов XX века возникают новые кинематографические формы, которые не являются линейными нарративами и представлены на экране телевизора или компьютера, а не на экране кинотеатра. Первой из этих форм стало музыкальное видео, которое возникло одновременно с распространением устройств, создающих видеоэффекты. В музыкальных видео присутствует нарративность, но она не является линейной, так как видеообразы, содержащиеся в них, изменены настолько, что не вписываются в нормы традиционного кинематографического реализма ¹⁵⁰. Второй ненарративной кинематографической формой являются игры на CD-ROM-дисках, которые пытаются имитировать традиционное кино и язык которых синтезировал кинематический иллюзионизм и эстетику графического коллажа с его характерной гетерогенностью и прерывностью ¹⁵¹. Обе эти формы активно функционируют в современном телевизионном пространстве. Достаточно быстро генерируемое по сравнению с полнометражными кинофильмами музыкальное видео заполняет целые телеканалы, а самые популярные реалити-шоу построены по технологии игр на CD-ROM-дисках. Дискретность, прерывность, мозаич-

¹⁴⁸ Аппиньянези Р., Гэрретт К. Знакомьтесь: постмодернизм. С. 134.

¹⁴⁹ Manovich L. The Language of the New Media. Cambridge ; L. : MIT Press, 2001. P. 310.

¹⁵⁰ Ibid.

¹⁵¹ Ibid. P. 311.

ность, фрагментарность – основные характеристики этих жанров. Этими характеристиками в полной мере обладает современное электронное телевидение.

Телевидение информационной интернет-эпохи принципиально отличается от доинтернетовского телевидения и технологически, и содержательно. Современное телевидение уже не является закрытой, самодостаточной и технологически независимой системой, которой являлось вплоть до 80-х годов XX столетия. Технологически оно стало частью интегрированной медийной информационной системы современного общества. Вещание стало цифровым, а значит технологически неограниченным: телеприемники могут принимать теперь бесчисленное для человеческого восприятия количество каналов с высочайшим качеством изображения и звука и массой индивидуальных настроек, отражающих потребности конкретного человека. Содержательно телевидение потеряло линейность, целостность и устойчивость формата доинтернетовского телевидения. Фиксация на теме ушла в прошлое, уступив место постмодернистской фрагментарности и гипертексту. На многих телеканалах «основная картинка» обрамлена бегущими строками, плашками с финансовыми индексами, прогнозами погоды, анонсами следующих передач. Это формирует культуру «проглатывания без пережевывания»: целью становится просмотр, а не чтение, а не прочитывание. Блоки рекламы, в том числе и рекламы продуктов самого телевидения (телешоу и телепередач), стали отдельным полноправным жанром. Глобализирующие сетевые технологии сделали возможной массовую репликацию телепрограмм со специфическим культурным контентом.

Культура информационного общества вместе с ее круглосуточными потоками данных создала новые телевизионные форматы (ток-шоу, реалити-шоу, новостные программы, сериалы), либо поощряющие пассивный садизм, характеризующийся непреодолимой тягой поглазеть на жертву катастрофы или несчастного случая¹⁵², либо удовлетворяющие пристрастие человека к подглядыванию за частной жизнью других людей («...спектакль репрезентирует себя в огромной недоступной реальности, которая не подлежит сомнению. Ее единственное послание: “Что появляется – хорошо, что хорошо, то появляется”»¹⁵³. «Появление» стремится к темпоральной и пространствен-

¹⁵² Коупленд Д. Поколение X. М. : АСТ, 2003. С. 101.

¹⁵³ Debord G. The Society of the Spectacle. P. 8.

ной бесконечности. Всеприсутствие становится идеологией современного телевидения: каналы вещают круглосуточно, одни и те же новости ретранслируются по разным каналам, телевидение «расширено» в Интернет, компьютеры оснащаются встроенными телеприемниками – ТВ-тюнерами, телеканалы ведут прямое вещание в Интернете. Следующим этапом телевсеприсутствия становится технология, которую мы условно назовем «везде-ТВ» (ubiqui-TV). Основным жанром «везде-ТВ», которое осуществляется с помощью коннективных технологий (ноутбук, портативный телевизор, мобильный телефон, смартфон, медиаплеер, электронные терминалы в общественных пространствах и т. д.), становится рекламный ролик – главный атрибут суперпотребительского общества. Информационно-коммуникационные технологии развиваются, поставляя все больше и больше виртуального контента со все меньшим плюрализмом содержания¹⁵⁴. Б. Барбер указывает, что «всеприсутствие» означает «везде»: маркетологи придумывают, как привязать продукты и бранды к фильмам и песням, как превратить целые телеканалы в «доски рекламных объявлений»¹⁵⁵.

Амбивалентные характеристики культуры информационного общества, такие как непрерывность/всеприсутствие и фрагментарность/прерывность, проявляются в одном из ведущих жанров современного телевидения – онлайн-новостях. Напряженность между атомизацией информации в маленькие сегменты и аккумуляцией огромных ресурсов указывает на модель базы данных: взаимосвязанную информационную структуру, в которой каждый элемент новостей может участвовать на различных уровнях уместности в диапазоне новостных структур¹⁵⁶. Четыре особенности электронной коммуникации имеют прямое отношение к распространению новостей:

- единый кодирующий механизм объединяет текст, звук, образ и видео;
- неограниченное количество разнообразных информационных объектов может быть аккумуляровано в отдельном текстуальном про-

¹⁵⁴ Barber B. Consumed. N.Y. ; L. : W.W. Norton & Company, 2007. P. 227.

¹⁵⁵ Ibid. P. 226.

¹⁵⁶ Lewis D.M. Online news: a new genre? / ed. by J. Aitchison, D.M. Lewis. New Media Language. L. : Routledge, 2003. P. 97.

странстве (электронной трансляции свойственны байтовые информационные сегменты в неограниченном количестве);

- новые средства коммуникации приводят к различным паттернам взаимодействия между изменяющимися наборами собеседников;
- разные медийные средства порождают разные коннотации («новости» могут означать и «важные или интересные недавние события», и «информацию о таких событиях в средствах массовой информации»¹⁵⁷).

Новости во втором смысле являются социальным институтом, в значительной степени определяемым формой и распределением традиционной печати и трансляции («присутствовать в новостях», «читать/смотреть новости»). Таким образом, изменения в форме и распределении изменяют наше понятие новостей, делая их жанром телеискусства, а не просто информацией. Новости в режиме онлайн превращаются в ненарративный бесконечный, непрерывный сериал, передаваемый в форме фрагментов/клипов.

Неостанавливаемый и вездесущий поток новостей, рекламы, фильмов и шоу приводит к приватизации общественного пространства: люди, движимые призывом представить мир своей гостиной, номинально находящиеся в общественных местах, с помощью своих мультимедийных устройств превращают их в «личные ТВ-залы»¹⁵⁸. Происходит «аннигиляция общественного пространства»¹⁵⁹, в котором потребители уже не имеют возможности отвлечься от своего потребительского поведения: технические устройства предоставляют им всю необходимую информацию о продуктах, брендах, их обсуждениях, местах продажи и инструкции, как до них добраться. Потребность в реальном общественном пространстве исчезает, и все переносится в виртуальную сферу «езде-ТВ».

§ 5. Инсталляции, хэппенинги и перформансы

В мозаичном, синкретичном, конвергирующем современном искусстве информационного общества довольно сложно выделить виды.

¹⁵⁷ Lewis D.M. Online news: a new genre? P. 96.

¹⁵⁸ Barber B. Consumed. P. 224.

¹⁵⁹ Ibid.

Понятие холста, красок и кисти неприменимо к цифровому искусству так же, как неприменимы понятия неподвижность, неизменность, последовательность, линейность. Технологии сливаются в единое целое и настоящая текучесть, настоящее «пространство потоков» Кастельса репрезентируется через инсталляции (видео и сценические), хэппенинги и перформансы, которые представляют собой пятимерное (пространственно-временно-виртуальное) зрелищно-виртуальное пространство. Феномен сцены постулируется в данном случае не в буквальном смысле, а в смысле пространственной атрибуции происходящих актов искусства. Сцена виртуализируется через различные пространственные формы: несколько мониторов, расположенных в одном помещении; несколько мониторов, расположенных в разных помещениях; экран на стене здания; внутренние стены помещения как экраны и т. д. Будучи «продуктами» современной культуры, конвергенции, инсталляции, хэппенинги и перформансы в то же время являются и «продуктами» друг друга: инсталляции, как правило, часть хэппенинга, а хэппенинги – часть перформанса. Хотя, необходимо отметить, видеоинсталляции в этом смысле являются более независимой формой в силу своего технико-технологического характера. Все эти три формы пространственно-визуального искусства сущностно связаны с генезисом (прото)культуры информационного общества, а точнее, с периодом контркультуры 60-х годов XX века. Рок-фестиваль в городке Вудсток в 1969 году – легендарное событие контркультуры – в сущности представлял собой огромный хэппенинг под открытым небом. Вызванное им движение человеческих масс и автотранспорта не могло быть предсказано даже его организаторами. Термин «рок-фестиваль» недостаточен для описания проходящих в рамках фестиваля танцевальных, речевых, мимических, изобразительных перформансов, которые носили характер манифестов новых идей, философий, духовных практик. То же самое можно сказать и в отношении музыки, звучащей на фестивале: многих исполнителей даже с натяжкой нельзя назвать рок-музыкантами. В Вудстоке прозвучало много этнической, религиозной (в основном восточной) и экспериментальной музыки (психоделика, джаз-фьюжн). Документальный фильм «Вудсток» внес значительный вклад в зарождение музыкального видео. По мнению Н.А. Хренова, в связи с функционированием видео в искусстве экрана начинается новая эра, которая не может быть апологетической и которая включает приемы индивидуализации и субъективизации киноповество-

вания в структуры, предназначенные для массового зрителя, что в искусстве экрана явилось колоссальным прогрессом¹⁶⁰.

Человек, человеческое тело и его взаимодействие с новыми технологиями остаются центральной темой инсталляций, хэппенингов и перформансов. Через эту тему человек пытается ответить на базовые, актуальные вопросы культуры информационного общества. Как мы изменимся? Как изменятся наши отношения? Что означает быть/оставаться человеком? Цифровая видеоопера Берил Корот и Стива Риха «Три истории» (2002) отражает развитие и распространение в течение XX века (что особенно важно для данного исследования) технологий: компьютерных, информационных, биотехнологий, робототехнологий. Опера отображает дебаты и споры, связанные с внедрением технологий на протяжении всего XX столетия и делает это с помощью современных медийных средств образного выражения, которое само по себе отражает доминирование постмодернистской философии и эстетики в современном искусстве. Наиболее репрезентативным для изменения модусов искусства является третья часть оперы «Долли», в которой соединены на сюжетном, содержательном и эстетическом уровне основные элементы цифровой эстетики. Тема клонированной овцы Долли используется как отправная точка для анализа новой эры развития человеческой цивилизации. Биотехнологии, информационные технологии, робототехнологии и компьютерные технологии физически изменяют человека и изнутри, и снаружи. Теряется «фронт» изменения, изменения становятся модусом бытия, поднимают вопросы, пугают, делают невозможным отличить настоящее от искусственного. Технологии становятся невидимыми и обретают, таким образом, мистический, сакральный смысл или образ либо абсолютного зла, либо добра. В «Долли» звучит тема абсолютизации, сакрализации машины через нарратив человеческого тела как машины. Эволюция уже не рассматривается как биологический феномен, а как технологический, связанный и управляемый генной инженерией, био- и робототехнологиями. «Долли» наполнена фрагментами интервью представителей научного сообщества (Р. Карцвел, Р. Докинс, Дж. Лэннир, Р. Брукс, К. Уорвик, М. Мински и др.), которые погружены в контекст эстетики деконструкции, репликации, прерывности, дискретности. Звуки и образы оперы клипизированы цифровыми средствами с целью

¹⁶⁰ Хренов Н.А. Зрелища в эпоху восстания масс. М. : Наука, 2006. С. 586–587.

создания ритмической гармонии между натуральным и искусственным. Важным фактом с точки зрения анализа культуры информационного общества является то, что стилистика творчества Берил Корот, режиссера «Трех историй», в качестве ключевой фигуры в сфере зарождения и развития видеоинсталляций как вида искусства, восходит к традициям контркультуры. Группа художников и авторов во главе с Б. Корот, основав в 1970 году журнал «Рэдикал Софтвер» («Radical Software»), пришла к пониманию того, что развитие и возрастающая доступность революционного нового видеооборудования может сыграть важную роль в ускорении социальных изменений, к которым они стремились¹⁶¹. Их идеи базировались на работах Г. Маркузе, Б. Фуллера, Г. Бейтсона, М. Маклюэна. Первый номер журнала был открыт словами, которые без преувеличения могут считаться манифестом информационного общества: «Власть больше не измеряется землей, рабочей силой или капиталом, но доступом к информации и средствам ее распространения. Пока самые сильные инструменты (не оружие) находятся в руках тех, кто складывал их в кубышку, никакое альтернативное культурное видение не может преуспеть. Если мы не спроектируем и не создадим альтернативные информационные структуры, которые превзойдут и переформируют существующие, другие альтернативные системы и образы жизни будут не больше чем продуктами существующего процесса»¹⁶². В этом заявлении манифестируется точка бифуркации, после которой становится возможным генезис протокультуры в условиях зарождающегося информационного общества.

Однако радикальность идей группы Б. Корот определялась не столько идеей использования новых медиасредств (машин) для создания культурной альтернативы, сколько тем, что нужно изменить инструкции, используемые для управления этими машинами, то есть не менять железо, а менять софт (программный код). Изменение программного кода в свою очередь радикально изменит то, как медиамашины влияют на жизнь человека. Идеи группы были поддержаны сообществом художников, писателей, музыкантов и режиссеров, которые представляли себе общественное устройство, в котором могут быть созданы и сформированы новые формы сообщества

¹⁶¹ Ross David A. Beryl Korot's Radical Roots. URL : <http://www.flypmedia.com/content/beryl-korot's-radical-roots>. 2009. 14 May.

¹⁶² Radical Software. N.Y., 1970. Vol. I. N 1. P. 1.

с помощью развития взаимосвязывающей сети коллективного разума в соответствии с концепциями П. Тейяра де Шардена и В.И. Вернадского. Для этого была разработана концепция видеосферы, предусматривавшая не только перестройку структур власти, но и новый информационный порядок, в котором сама идея иерархической структуры власти может быть изменена или даже уничтожена¹⁶³.

Сторонники создания видеосферы представляли себе самооздоравливающие сообщества, в которых эстетическая страсть и любовь к знанию заменят силы отчуждения «зрелищного капитала»¹⁶⁴. Их идеальным миром должен был стать мир, в котором поэтические формы служили бы противовесом от непрерывных атак коммерческой пропаганды. Первым мультиканальным произведением видеосферы стала видеоинсталляция «Дахау», вышедшая в 1974 году и ставшая одним из важнейших событий в истории видеоарта¹⁶⁵. Инсталляция использовала технику репликации изображений посредством четырех видеоканалов, что является характерной чертой многих жанров искусства культуры информационного общества. Революционность данного видеопроизведения и жанра видеоинсталляции в целом заключалась в том, что выводила человека из формата телевидения (буквально из комнаты с телевизором) в общественное пространство показа. Четыре экрана-монитора были размещены один рядом с другим в прорезях отдельно стоящей стены размером 2,5 на 3 метра, которая символизировала черный неподвижный киноэкран. Образ Дахау в 1974 году создавался с помощью движущихся видеообразов, которые сменялись на экранах в соответствии с задуманной логической последовательностью, погружая зрителя в путешествие, начинающееся на дороге за пределами стен лагеря, продолжающееся на внутренних дорожках лагеря, ведущих к баракам, а потом внутри бараков и далее от бараков к крематорию. Путешествие заканчивается бесконечным «поток»м колючей проволоки, «текущей» через всю территорию лагеря. Каждый из каналов имел слегка другой ритм образов и односекундную черную паузу в течение всей инсталляции. Эти паузы прерывали нарратив, проигрывая идентичные образы один за другим, но со слегка отличающейся временной схемой.

¹⁶³ Ross David A. Beryl Korot's Radical Roots.

¹⁶⁴ Ibid.

¹⁶⁵ Dachau 1974 by Beryl Korot. URL : <http://www.pbs.org/auschwitz/dachau/index.html>.

Попытки создания новой социальности и альтернативной культуры в условиях информационного общества, начатые в период контркультурных движений, продолжают по сегодняшний день. Возможности информационно-коммуникационных технологий, связанные с обработкой огромного количества мультимедийных данных, позволили создавать веб-инсталляции с использованием мегаданных. Но только чисто технической возможности для создания этого вида искусства было бы недостаточно, если бы не сформировалась культура коллективного, свободного доступа к материалам миллионов пользователей сети. Идеи создателей таких веб-инсталляций были поддержаны пользователями, которые разделяют ценности открытой культуры или культуры участия, которая может рассматриваться как культура общего, коллективного сознания или разума, культура формирования ноосферы и, наконец, как культура общей цифровой памяти. Идеями веб-инсталляций американского художника и веб-дизайнера Джонатана Харриса является демонстрация разнообразия мира и в то же время универсальности человеческих проблем. Специально разработанные для его проектов компьютерные программы «обыскивают» Интернет с целью сбора «нефильтрованного» содержания, которое организуется в определенную последовательность из хаоса данных с помощью интерфейсов, представляющих собой виртуальные объекты современного искусства. Его два наиболее известных проекта «Мы чувствуем себя прекрасно» (проект, основанный на «сканировании» блогов по всему миру с целью сбора фотографий, отражающих чувства авторов) и проект «новой Вселенной» (проект, который превращает текущие события в созвездия слов) демонстрируют одну из характерных черт культуры информационного общества, которая заключается в возможности упорядочивания (классификации) содержательного хаоса Интернета. С помощью подобных веб-инсталляций коллективное сознание репрезентируется в воспринимаемую эстетическую форму.

Возможности информационно-коммуникационных технологий позволяют работать как с виртуальным макрокосмом (киберпространство, веб-пространство), так и с микрокосмом. В инсталляциях и перформансах живые формы (человек, животные и растения) становятся объектом высокотехнологичного вида искусства – биоарта. Телес-

ность человека присутствует в инсталляциях как динамическая, подвижная категория, изменяемая и управляемая технологиями на экстерьерном уровне с помощью различных механических и органических киберроботопротезоприспособлений и на интерьерном уровне с помощью био- и нанотехнологий. Инсталляции австралийского исполнителя Стеларка включают в себя демонстрацию новых искусственных органов: уха на руке со встроенным bluetooth-приспособлением, третьей роборуки и шести робоног, управляемых импульсами тела, виртуальной головы, которая, демонстрируемая в абсолютной темноте, отвечала на вопросы зрителей.

Инсталляции, хэппенинги и перформансы представляют собой инструменты конвергенции видов и жанров искусства. Цифровая среда предоставляет для этого процесса возможности, недоступные в доцифровой, докомпьютерной эпохе. Мультимедийность как одна из базовых особенностей и характеристик цифровой среды является также одной из основных характеристик инсталляций, хэппенингов и перформансов, которые, используя возможности цифровой мультимедийной среды, отражают особенности нового этапа развития философии техники, на котором она воспринимается как инструмент биологической и социальной эволюции.

§ 6. Литература и словотворчество

Информационная революция оказала огромное влияние не только на язык, как одну из основных форм культурного бытия и фиксации культурных форм, но и на то, как человек относится к классическим формам словесности, как протекает литературный процесс и как это выражается в обыденной культуре. Как указывает У. Эко, в какой-то момент показалось, что эра галактики Гуттенберга закончилась и началась эра изображений: «Все стали теленеграмотными – пока не появился компьютер, снова перевернувший положение вещей: чтобы им пользоваться, нужно уметь читать, и очень быстро»¹⁶⁶. А. Зиновьев в своей антиутопии «Глобальный человек» не разделяет оптимизма У. Эко и следующим образом описывает литературное творчество эпохи информационно-коммуникационных технологий:

¹⁶⁶ Эко У. Картонки Минервы. СПб. : Симпозиум, 2008. С. 194.

«К компьютерному искусству ошибочно подходить со старыми эстетическими критериями. Это – явление качественно иной природы. Нет никакого секрета в том, как оно делается. Его технология разъясняется в специальных пособиях. При желании любой может овладеть ею. Ты сам видел, как делаются картины и скульптуры. Аналогично делаются и литературные произведения. Автор или группа авторов делают схематичное описание персонажей, видов природы, зданий, квартир, магазинов, учреждений и т. д., короче говоря, того, что должно фигурировать в книге. Компьютеру дается задание «оживить» это по определенным образцам и описаниям. Творческая работа авторов сводится к построению схемы событий и поступков героев, в которую включаются персонажи из компьютерного склада. Автор, например, дает задание компьютеру построить описание сцены, в которой герой попадает в лапы гангстеров. Компьютер из имеющихся элементов должен скомбинировать сцену, какой еще не было в других книгах. И он делает это в какие-то минуты. Такие компьютерные книги делаются бесконечными сериями»¹⁶⁷. Технология, описанная Зиновьевым в 2003 году, получила реальное воплощение в 2008 году, когда вышел роман «Настоящая любовь.wrt», автором которого издательство объявило компьютер (программа PC Writer 1.0)¹⁶⁸. Команда из программистов и филологов составила программу, которая из сюжетных коллизий «Анны Карениной» и текстов 13 авторов сделала роман «Настоящая любовь.wrt». Действие происходит на неизвестном острове в похожее на наши дни время. В основе стиля книги – лексика, языковые средства и приемы тринадцати отечественных и зарубежных авторов XIX–XXI веков. Для создания текста группа разработчиков и филологов использовала программу PC Writer 2008, разработка которой заняла 8 месяцев. Филологами были созданы файлы каждого героя, которые включали описание внешности, лексику, психологический портрет и другие характеристики. Кроме того, было написано начало романа, на основе которого программа «сгенерировала» текст произведения за три дня непрерывной работы компьютера. Несмотря на то, что многие литераторы полагают, что автором романа является реальный писатель, имеющий в активе более десятка произведений, изданных под чужим именем, а IT-специалисты заявили, что достижения в области

¹⁶⁷ Зиновьев. А.А. Глобальный человек. М. : Эксмо, 2003. С. 266.

¹⁶⁸ PC Writer 1.0. Настоящая любовь.wrt. М. : АСТ, 2008.

искусственного интеллекта не достигли необходимого для написания романа уровня, культурный эффект достигнут. В результате в сознании людей сложился образ современного романа информационного общества. Эксперименты в этой сфере будут возрастать лавинообразно. Проект медиахудожника Сергея Тетерина «Кибер-Пушкин» – компьютер, на котором, по словам автора, «всего лишь эксплуатируются примитивные программки для генерации русскоязычных стихов», выставлялся в 2006 году в Эрмитаже, в 2003 году – в Museumsquartier (Вена, Австрия) в рамках фестиваля Roboexotica¹⁶⁹. Описанное выше можно обозначить как «смерть автора». Однако колоссальный рост персональных веб-сайтов и блогов приводит к «тираническому авторскому присутствию», где возведение личного и частного на общественный уровень только укрепило культ автора: «Мы все – авторы сегодня. Мы все *auteurs*. Мы все – писатели. Мы все – режиссеры. И все мы – теоретики, потому что то, что мы создаем, теоретизирует себя»¹⁷⁰.

Автор-компьютер, мыслящий компьютер – это одна из тем технологической сингулярности (см. § 2), которая заняла прочное место в популярной культуре, в первую очередь благодаря писателям-фантастам, среди которых Вернор Виндж, Уильям Гибсон, Чарльз Стросс, Карл Шрёдер, Грег Иган, Дэвид Брин, Иэн Бэнкс, Нил Стивенсон, Тони Баллантайн, Брюс Стерлинг, Дэн Симмонс, Дэмиен Бродерик, Фредерик Браун, Яцек Дукай, Нагар Танигава, Кори Доктороу. Кен Маклеод в романе «Подразделение Кассини» («The Cassini Division», 1998) определяет сингулярность как «вознесение для нердов». Идея сингулярности присутствует и в литературном киберпанке. Например, в «Нейроманте» Уильяма Гибсона показан самоулучшающийся искусственный интеллект, а роман «Метаморфозы Высшего Интеллекта» Роджера Вильямса посвящен жизни после сингулярности, запущенной искусственным интеллектом. Антиутопичные взгляды на сингулярность представлены в прозе Харлана Эллисона, Чарльза Штрасса и комиксах Уоррена Эллиса.

Вневременность (условность времени) киберпространства вызвала к жизни произведения, настоящее в которых приобретает гроте-

¹⁶⁹ Издается роман, написанный компьютером // Вечерний Харьков. 2007. 7 дек. URL : <http://www.vecherniy.kharkov.ua/news/17880>.

¹⁷⁰ Rombes N. The Rebirth of the Author // Critical Digital Studies / ed. by A. Kroker, M. Kroker. Toronto : University of Toronto Press, 2008. P. 437.

ские формы примитивного и извращенного прошлого. Например, главный герой романа Д. Рашкоффа «Стратегия исхода» (действие романа происходит в XXIII веке) описывает настоящее XXI века как «рыночный фашизм», в котором ценность измерялась в долларах, а «итоги» развития общества буквально означали строку «итога» в балансовом отчете ¹⁷¹. С «рыночным фашизмом» Рашкофф связывает возникновение среды без сопротивления, даже без реальной контркультуры, что противостояло бы тираническим «прелестям» рынка. Не последнюю роль в этом сыграл Интернет, как новая технология, создавшая «бесконечное множество историй, на которые финансовое сообщество приманивало начинающих неопытных инвесторов» ¹⁷². В этой оценке проявляется также негуманистическая идеология культурных создателей, креативного класса, глубоких экологов и адептов свободного киберпространства с их нематериальными, коммунитаристскими ценностями. Роман Рашкоффа – классический пример «открытого произведения», «совместного проекта», пример реализации идеи «свободного/открытого ПО» (free/open source): «Я так наслаждался, пока писал примечания и переживал настоящее с точки зрения будущего, что решил пригласить в игру читателей. Почему экспериментировать должен я один? И я выложил всю книгу онлайн, чтобы читатели стали писателями и комментировали ее голосами специалистов XXIII столетия» ¹⁷³.

Нарратив самостоятельных потоков образов-символов, утверждающих фрагментарность как основную характеристику реальности, утверждается в романе Д. Коупленда «Поколение X»: «...мир слишком разросся – мы уже не можем его описать, потому и остались с этими клочками впечатлений, озарениями и обрывками мыслей на бамперах» ¹⁷⁴. Коупленд определяет эту культурную ситуацию двумя, на первый взгляд, противоположными терминами: «недозировка истории» («время, когда, похоже, ничего не происходит») и «передозировка истории» («время, когда, кажется, что происходит слишком многое»). По сути дела эти «противоположности» составляют единство современности, так как обладают одними и теми же распростра-

¹⁷¹ Рашкофф Д. Стратегия исхода. М. : Эксмо, 2003. С. 14.

¹⁷² Там же. С. 8.

¹⁷³ Там же. С. 10–11.

¹⁷⁴ Коупленд Д. Поколение X. М. : АСТ, 2003. С. 14.

ненными симптомами: болезненным пристрастием к чтению газет и журналов, к теленовостям ¹⁷⁵. В колоссальном потоке текстов-образов люди, пытаясь адаптироваться к его скорости, теряют способность анализировать, отделять шум от информации, факты от вымысла. Постоянные попытки успеть, перемежающиеся постоянными «опозданиями», рожают ощущение «недозировки» или «передозировки» истории. В современной литературе это активно отражается либо через ироничное отношение к реальности, либо через виктимизацию человека, не понимающего, а часто и не желающего понять, что происходит. Роман В. Пелевина «Generation «П»» наполнен постмодернистской постгуманистической виртуальностью ¹⁷⁶. Экранная «реальность» оказывается «заэкранной» виртуальностью, в которой отставка правительства – результат банального «обрушения» сервера, генерирующего «реальность». Персонаж романа предлагает следующий способ борьбы с этой псевдореальностью: «Сначала ты смотришь телевизор с выключенным звуком. Примерно полчаса в день свои любимые передачи. Когда возникает мысль, что по телевизору говорят что-то важное и интересное, ты осознаешь ее в момент появления и тем самым нейтрализуешь. Сперва ты будешь срываться и включать звук, но постепенно привыкнешь. Главное, чтобы не возникало чувства вины, когда не можешь удержаться. Сначала так со всеми бывает, даже с ламами. Потом ты начинаешь смотреть телевизор с включенным звуком, но отключенным изображением. И наконец, начинаешь смотреть выключенный телевизор. Это, собственно, главная техника, а первые две – подготовительные. Смотришь все программы новостей, но телевизор не включаешь. <...> Если так смотреть телевизор десять лет подряд хотя бы по часу в день, можно понять природу телевидения» ¹⁷⁷.

Если использовать терминологию У. Эко, произведения в киберпространстве, благодаря его интерактивности, становятся по-настоящему открытыми: в текст можно играть, выбирая сценарии развития сюжета, текст можно комментировать в блогах, текст можно писать коллективно, можно дописывать и переписывать. Как указывает Б.Г. Соколов, «гипертекстовая мультимедийная модель, модель, использующая систему организации мира Интернета, сеть гиперссылок,

¹⁷⁵ Коупленд Д. Поколение X. С. 17–18.

¹⁷⁶ Пелевин В. Generation «П». М.: Вагриус, 2000.

¹⁷⁷ Там же. С. 269–270.

возможность включения видео- и аудиоцитат является на сегодняшний день наиболее оптимальной моделью исторического повествования»¹⁷⁸. В полной мере это можно отнести и к литературе. Компьютерная сетевая гипертекстуальность привела к возникновению книг-квестов, книг-игр, книг на основе электронных энциклопедий, книг-блогов. Книга Б. Акунина «Квест» – это и книга, и компьютерная игра одновременно. По мысли автора, она представляет собой первый универсальный «универсальную книгу» – текст, использующий самые разнообразные возможности компьютера: «Эту книгу можно просто читать, с ней можно играть, можно заглядывать за пределы повествования и так далее. Подобно традиционному квесту, книга разделена на уровни сложности. Нулевой уровень находится в открытом доступе. Затем вам надо будет решить, хотите ли вы читать дальше. Если хотите – покупайте входной билет»¹⁷⁹.

В информационную эпоху книги могут становиться вторичным продуктом изначально цифрового сетевого продукта. Например, книги «История красоты» и «История безобразного» под редакцией У. Эко первоначально вышли в формате электронных энциклопедий, а позднее были опубликованы в виде книг с частичным сохранением структуры гипертекста¹⁸⁰. В информационном обществе литературный сетевой цифровой продукт начал независимое полноценное существование в форме «кибературы» и «сетературы». Проект «Словесность» (полное и более точное название – «Сетевая словесность») представляет собой одновременно сетевой литературный журнал, электронную библиотеку и лабораторию сетературных исследований¹⁸¹. Это многосоставное определение отражает специфику информационной среды, в которой возник данный проект. Интернет размывает границы между традиционными институтами и различными формами текстуальной активности; рождаются гибридные, зыбкие, ранее не существовавшие формы, названия которых только формируются. «Словесность» использует старый термин «журнал», поскольку в нем публикуются новые произведения. Но журнал предполагает периодичность, дискретность выпусков, а в данном случае публикации добавляются к уже существующим

¹⁷⁸ Соколов Б.Г. Гипертекст истории / С.-Петерб. филос. о-во. СПб, 2001. С. 159.

¹⁷⁹ Акунин Б. Квест. URL : <http://www.elkniga.ru/akunin>.

¹⁸⁰ История красоты / ed. by U. Eco. On Ugliness. L. : Harvill Secker, 2007.

¹⁸¹ Сетевая словесность. URL : <http://www.netslova.ru/index.html>.

в континууме индивидуального и коллективного творчества. Нет выпусков, нет номеров, есть естественно образующиеся конфигурации «текстов-авторов-тем-жанров-мотивов». С этой точки зрения «Словесность» представляет собой, скорее, не журнал, а библиотеку или хранилище текстов. Но в библиотеку попадают уже опубликованные произведения, здесь же они в большинстве случаев предстают перед публикой впервые. Кроме того, авторы проекта «Словесность» называют его лабораторией словесного творчества в электронной среде – как теоретического, так и практического (разнообразные эксперименты в построении гипертекстовых и мультимедийных произведений). При принятии решения о публикации предпочтение отдается произведениям, использующим возможности, которые предоставляет электронная среда (гипертекст и пр.).

Такие хранилища текстов и масса подобных хранилищ, а также персональных веб-сайтов, электронных сервисов для создания онлайн-дневников, всякого рода хронологий, генеалогий и жизнеописаний поднимают проблему скриптизации бытия¹⁸² в условиях информационного общества. Жанры, такие как дневник, воспоминания, хроники, «летописи», исповедь, письма, «истории по жизни», в культуре информационного общества становятся одним из ведущих модусов бытия, обмирщаясь совершенно, лавинно наполняя обыденную медиасреду человека. Человек самозабвенно расстается с частной жизнью, предавая ее публичности по собственному желанию. По утверждению некоторых литературных критиков и обозревателей, Интернет сместил представление о том, что есть литература в сторону интимности¹⁸³. Информационное общество породило в литературе феномены «новой искренности», «супернаивности» и «непосредственности». Благодаря развитию и распространению «живых журналов» (live journal) и их разновидностей «маленький человек» стал автором. Родился новый жанр – книга-блог. Евгений Гришковец опубликовал роман «Год жжизни», который представляет собой интернет-дневник в «Живом журнале», состоящий из записей, сделанных в течение одного года¹⁸⁴. Отзывы на блог-книгу на сайте онлайн-магазина

¹⁸² Тульчинский Г.Л. Скриптизация как проблема и жанр философствования // Философские науки. 2008. № 9. С. 80.

¹⁸³ Горлова Н. Вот блог, а вот порог. Литературная газета. 2009г. № 7 (6211). 18–24 февр.

¹⁸⁴ Гришковец Е. Год жжизни. Минск : АСТ : Астрель, 2008.

«Ozon.ru» свидетельствуют о возникновении нового сообщества «маленьких читателей» и «маленьких авторов»:

«20 декабря 2008 г. Гришковец – хороший актер и очень плохой писатель. Пролистал книжку и подарил соседке, она как раз только и читает книги, написанные актерами, музыкантами и предпринимателями. К сожалению, чтения у нее все больше – скоро только такие книги и будут издавать – кого по ящику показали, тот и писатель. Muromets Iia».

«19 декабря 2008 г. Давно слежу за творчеством Гришковца, поэтому и «Год жжизни» купила практически сразу, как только она появилась в Питере. Гришковец теряется в книгах без своих жестов, взглядов, мимики. Но почему-то именно в «Годе жжизни» (которую Евгений, самое удивительное, как книгу не писал) он чувствуется! Тем более, это настоящая находка для тех людей, которым сложно читать с компьютера и которые не шибко любят Интернет. Зачитываюсь этой книгой, роняю сумку, наступаю на ноги прохожим, врезаюсь в них, но глаза от неё не поднимаю. Эдакий ЖЖ-онлайн в моей руке :) А главное я очень, очень много улыбаюсь. Уж такой он писатель – хороший. А главное, что не слово, то сплошная правда! :) Куземко Ольга».

«12 февраля 2009 г. Книга очень понравилась. Я стюардесса печально известной АК Дальавиа. Прекрасно понимаю автора, когда он меняет города, когда очень много впечатлений, и хороших, и всяких. А сборы сумки в дорогу – это отдельный ритуал! Мне интересно узнать, а есть ли у Евгения Валерьевича какая-либо вещь, которая ВСЕГДА находится в сумке, и неважно, куда направляется хозяин сумки? Вот у бортпроводников такая вещь – купальник или купальные плавки. Мохова Наталья»¹⁸⁵.

Блоги, ставшие одной из ведущих культурных форм информационного общества, породили массовые словоформирующие игры с корнем «блог»: «блогбастер», «блогонадежный», «блогонравный» и т. д. Блогосфера и виртуальные сообщества (социальные сети) являются несомненными лидерами технокоммуникации. Пожалуй, только сотовая связь (SMS, MMS) может сравниться с ними по объему передаваемых данных. Например, в блогосфере, наряду с коммуникацией в рамках традиционных языков, идет активное словотворчество, связанное с новой культурной средой информационного общества, создаются новые

¹⁸⁵ Ozon.ru. URL : <http://www.ozon.ru/context/detail/id/4148647/?type=3&img=1#comments>.

термины, описывающие новую социокультурную реальность, что отражается в следующем примере блог-коммуникации (сохранена орфография и пунктуация блоггеров):

«По поводу слова года № 3 «Блог».

Находясь с русскими писателями в Оксфорде, Миссисипи и сидя утром на болоте (местная достопримечательность), рассуждали по поводу слова «блог». Вот только маленькие кусочки: «Блог с тобой!», «блоговерный», «блогозвучный», «безбложный», «блогонадежный», «блогиня».

(Добавить комментарий)

[info]megajid

2008-04-12 04:38 am UTC (ссылка)

Блогоданный, блогоподанный

[info]al_soloviev

2008-04-13 01:59 am UTC (ссылка)

«Блогоподанный» – особенно хорошо. Эдакий благо-гражданин.

[info]megajid

2008-04-15 04:31 pm UTC (ссылка)

Вообще-то мы в Украине истосковались за дисциплиной, к слову, поддержите, по возможности, защиту кипарисов в Алушке, рубят – собаки

[info]al_soloviev

2008-04-13 02:03 am UTC (ссылка)

Хотя, прошу прощения. Видимо, устал и Нью-Йорк давит: поданный значит данный, а я подумал про «подданного». :))

(Анонимно)

2008-04-18 06:48 am UTC (ссылка)

Шоколад «Бла-блаевский»...

[info]stabrk

2008-08-17 11:08 pm UTC (ссылка)

«Блог» = «чушь»

[info]anton2ov

2008-08-21 05:56 pm UTC (ссылка)

Кстати, как замечательно все-таки русский язык усваивает заимствования. Какое дивное и какое русское слово – «безбложный!»¹⁸⁶.

¹⁸⁶ Ассоциация искателей слов и терминов. URL : http://community.livejournal.com/ru_words/48045.html.

Информационная перегрузка, которая является одной из особенностей информационного общества, как указывалось в § 3 главы 1, затрагивает все без исключения сферы человеческой жизнедеятельности, включая не в последнюю очередь и сферу языка, как одну из ведущих систем символизации окружающего мира. Говоря о логосфере информационного общества, необходимо учитывать, что ее возрастающее внутреннее давление приводит к нескольким последствиям: 1) ее дальнейшему расширению и стремлению к созданию единого и бесконечного «гипертекста», 2) попыткам снизить давление путем отказа от больших словесных (литературных) форм (романов, повестей и даже рассказов) или путем конструирования «супертекста», после создания которого никакие другие тексты не будут нужны, 3) постоянной репликации и комментированию уже существующих текстов, 4) революционному словотворчеству, которое пытается описать новую информационную реальность в новых, ранее не существовавших терминах. Информационная и шумовая перегрузка современного человека сделала уже обыденными тексты следующего содержания: «Где stuff? Почему так? Да от обилия информации. Ее слишком много. Мои ровесники сами признают, что если предыдущее поколение обладает энциклопедическими знаниями по всем сферам жизни, то новое жестко фильтрует информацию – ее объем чрезмерен. Узнал – использовал – забыл. Тотальное деление на «свой – чужой», «герой – тряпка», «секс-символ – лох». Без этого упрощения просто не совладать с информационным потоком»¹⁸⁷.

Филолог М. Эпштейн призывает отпустить читателя на волю, ограничить себя минимумом слов¹⁸⁸. Иначе процессы «информификации» (мифологизации информации) и «инфантилизации» (информация + инфантилизация, поглощение мыслительной деятельности информационными потоками/стоками, приводящее к ее замещению простыми (инфантильными) функциональными актами) станут необратимыми¹⁸⁹.

В ответ на слова немецкого слависта Энрики Шмидт о том, что HTML, всесоединяющий язык программирования, наделяется чертами

¹⁸⁷ Living Is Easy With Eyes Closed. URL : <http://tafintsev.livejournal.com/1015.html>.

¹⁸⁸ Эпштейн М.Н. Знак пробела: о будущем гуманитарных наук. С. 71.

¹⁸⁹ Мир культуры Соловьева. URL : <http://soloviev.blogspot.com/2008/02/books-review-spacesign-by-mikhail.html>.

божественного Логоса, как раньше тайное имя Бога – JHWE, а деятельность «прокладывания» ссылок оказывается метафорой, обозначающей человеческое стремление «связать все воедино» с целью создания в Интернете всеобъемлющего текста¹⁹⁰, пользователь «Живого Журнала» doctorhouse_2 предлагает свою версию всеобъемлющего текста: «А чего тут создавать? Вот он этот текст: 1 0. Альфа и омега. «Алеф» Борхеса. Молчание Дзэн. ...И к черту программирование! Оно только компилирование этого Текста, его многократно усиленное эхо. Кричи своими программами!!! Там услышат только бесконечное 1 0. И ничего не «вместо», а «вместе»: все только отражение Его. Только не разглядеть, потому что разглядываемого нет. Только 1 0. И когда смотришь на что-то, считай, что Его видишь и одновременно не его, потому что 1, и потому что 0, и потому что сочетания бесконечны»¹⁹¹. Эта попытка борьбы с турбулентностью современной логосферы вызывает к жизни новый «корпускулярный метод творчества», который выдвигает новые жанры, почти бесплотные, но начиненные лучистой энергией самораспада, такие, например, как «трактат-бонзай»¹⁹². Самыми лаконичными «текстами» культуры информационного общества сегодня являются «облака тэгов», то есть навигационных закладок, авторов веб-сайтов, блогов: именно их читает наибольшее количество пользователей сети, и можно говорить о возникновении «языка тэгов»¹⁹³.

Словоформы «как бы» и «типа», присутствующие в речевой и письменной практике как слова-паразиты, отражают состояние виртуализации современного этапа развития общества: вокруг очень мало реального, много симулякров, ничего нельзя сказать наверняка, все непостоянно, все текуче, поэтому все «как бы». Все легко копируется, все похоже друг на друга, отличия минимальны, поэтому все «типа».

Условность «как бы» и «типа» объясняется и с помощью ставшей вполне обыденной приставки «кибер», которая, например, в 90-е годы XX столетия была одной из наиболее часто используемых приставок, обозначающих все, связанное с миром компьютеров и опытом внетелесного существования¹⁹⁴. Все те, кто ищет порожденную ком-

¹⁹⁰ Шмидт Э. Бестелесные радости. URL : <http://www.netslova.ru/schmidt/radosti.html>.

¹⁹¹ Текст 1 0. URL : <http://doctorhouse-2.livejournal.com/18714.html>.

¹⁹² Эпштейн М.Н. Знак пробела: о будущем гуманитарных наук. С. 70–72.

¹⁹³ Simons J. Tag-elese or The Language of Tags. URL : http://journal.fibreculture.org/issue12/issue12_simons.html.

¹⁹⁴ Аппиньянези Р., Гэрретт К. Знакомьтесь: постмодернизм. С. 129.

пьютером трансцендентность, кто отправляется в долгий путь по киберпространству, называются кибернавтами ¹⁹⁵. Слово «киберпанк», появившееся в конце 80-х годов XX столетия для определения одного из видов научной фантастики, стало определением для описания вторжения будущего в настоящее и тотальное внедрение высоких технологий в жизнь обычного человека ¹⁹⁶.

Информационная революция, начавшаяся с момента перехода компьютера в статус персонального, произвела и революцию переименования: телевизор стал монитором (дисплеем), письмо стало набором текста, а выбор вариантов стал меню ¹⁹⁷. Массы людей (хакеры, игроки в компьютерные игры, новая гик-элита), вовлеченных в эту революцию, создали и продолжают создавать компьютерный интернет, киберсленг. Этот процесс экспоненциально ускорился после того, как закрытые компьютерные сети стали основой Всемирной паутины, доступной обычным пользователям. Этот этап характеризуется расширением компьютерного сленга до сетевого сленга «нетспика» (Netspeak). И здесь старые слова приобретают новые смыслы:

- серфинг (surfing) – акт скольжения по веб, преследование поездов мысли от одного веб-сайта к другому посредством линков;
- червь (worm) – интернет-вирус, передаваемый посредством электронной почты;
- место (place) – страница в гиперпространстве;
- путешественник (traveler) – человек, бороздящий Сеть;
- позвоночник (backbone) – скоростная линия или серия соединений, создающая основной путь внутри Сети ¹⁹⁸.

Виртуальная среда становится «виртогенной средой», которая способствует созданию слов с корнем «вирт»: виртушка, виртеп, виртушок, виртелка, виртяник, виртянка, виртист, виртец, виртун, виртухай, виртячество, виртечество, виртяк, виртусовка, виртус, виртография, виртония, виртология, виртория, виртизан, виртизанка, виртолет, виртосома, виртина, виртоголь, виртоголик, виртакса, виртоксикация, виртосоник, виртоник, виртовка, виртономика, виртайм, виртанк, виртономия, виртономика, виртензия, виртилятор, виртихвост(ка), виртезвитель, виртопато-

¹⁹⁵ Аппиньянези Р., Гэрретт К. Знакомьтесь: постмодернизм. С. 129.

¹⁹⁶ Там же.

¹⁹⁷ Dickson P. Slang. A Topical Dictionary of Americanisms. N.Y., 2006. P. 75.

¹⁹⁸ Там же. P. 220–227.

логия, виртонос, виртеменность, виртик, вирталец, вирток, виртизация, виртовод, виртевня, вирторик, вирторианец, виртомат, виртогляд, виртоход, виртаназия, виртуон, виртоскоп, виртило, виртело, виртижабль, виртипед, виртицикл, виртолов, виртолоид, виртофон, виртомет, виртогон, виртолаз. Этот, на первый взгляд, случайно генерированный набор слов конструирует словесные миры виртуальной реальности: слова могут быть разделены на группы и классифицированы, например: жители виртуального мира (вирталец, вирторианец, виртолов, виртоголик, виртизан(ка), виртяник, виртянка, виртихвост(ка), виртист, виртун, виртухай, виртолаз¹⁹⁹); транспортные средства виртуального мира (виртушка, виртолет, виртанк, виртоход, виртижабль, виртипед, виртицикл). Классификация может быть продолжена.

Возникает новый «вир» в терминологии М. Эпштейна. «Вир (сокращение от «виртуальный» и одновременно аналог слова «мир») – это виртуальный мир, обладающий свойствами реального мира. Вир воздействует на все органы чувств и практически не отличается от реального мира, но создан и управляем человеком. Это уже незнакомая нам по компьютерам «виртуальная реальность», а другой уровень искусственного мироздания – реальная виртуальность, как называют ее изобретатели «виртуального кокона», только что продемонстрированного в Англии²⁰⁰. В качестве примеров словоупотребления «вира» М. Эпштейн приводит следующие:

«У нас в городе скоро построят многоэтажный вир, в каждую вир-комнату будет стоять очередь жаждущих хоть на час (длина сеанса) побыть наедине со своими грезами.

Я тебя одну не отпущу в этот вир, мало ли что там случится, давай вместе.

Для виров не нужно большой реал-площади, лишь бы человек втеснился в кабинку. Маленькая дверь – а далее везде.

У меня дома есть только захудалый вирик, он с обонянием плохо работает, немножко резиной отдает, и осязание иногда западает»²⁰¹.

Динамичное, подвижное, скоростное информационное пространство и виртуальное пространство как его часть требуют но-

¹⁹⁹ Ассоциация искателей слов и терминов.

²⁰⁰ Эпштейн М.Н. Вир – виртуальный мир. URL : http://community.livejournal.com/-ru_words/70213.html?view=212549#t212549.

²⁰¹ Там же.

вых обозначений для его «путешественников». Инфонавт – искатель, открыватель, добытчик, поставщик информации. Виртонавт – плаватель по виртуальным мирам, тот, для кого воображение не только умственная способность, но и технически оснащенный способ бытия в воображаемых мирах». Виртонавтика – странствие, «плавание» по виртуальным мирам. В отличие от инфонавтики, которая связана с поиском информации, виртонавтика указывает на растущую чувственную достоверность виртуальных миров, образующих все более жизнеподобную среду обитания. Речь идет о множественности воображаемых, символических миров, которые постепенно становятся все более осязаемыми, вплотную подступают к нам через развитие электронных технологий и раскрывают возможность трансфизических путешествий. Как указывает создатель этих терминов М. Эпштейн, «наши теперешние нырки в компьютерный экран – это все равно как хождение босиком по пенной кромке океана. У нас уже мокрые ступни, но мы еще понятия не имеем о том, что такое – плавать. Дальнейшее движение в виртуальный мир, виртонавтика, предполагает исчезновение берега, т. е. самого экрана компьютера – и создание трехмерной среды обитания, воздействующей на все органы чувств»²⁰². В этой трехмерной среде обитания человек получит самые разнообразные проекции: Homo Informabilis (человек невещественный, не принимающий (внешних) форм), Homo Cassus (человек пустой), Homo Blogicus (блогочеловек), Homo Interneticus (интернет-человек), Homo Informicus (человек информированный), Homo Informaticus (человек информационный), Homo Aestheticus-informaticus (знанием насыщенный человек), Homo Cyber Sapiens (технологически улучшенный человек), Homo Electricus (человек с имплантированными микрочипами).

Интеграция и конвергенция всех видов медиа на основе «интернет-цемента» рождает целый список новых гибридов:

- «интернетизированное» телевидение,
- «интернетизированный» телефон,
- «интернетизированное» радио,
- «интернетизированная» газета (журнал),

²⁰² Эпштейн М.Н. «-навтика и -навты» // Новая газета. 2008. 30 мая. № 20. URL : <http://www.novayagazeta.ru/data/2008/color20/02.html>.

- «телевизированный» Интернет,
- «телефонизированный» Интернет²⁰³.

Культурные проекции информационного общества включают в себя и разнообразные приставки, самыми важными из которых являются смысловые приставки «пост-»²⁰⁴ и «прото-»²⁰⁵. Это означает, что термин «информационное общество» достаточно хорошо проработан и описан как культурная модель. Основными характеристиками постинформационного общества, например, считаются:

- снижение роли наукоемких отраслей промышленности и науки в целом (выражается в переносе исследовательских лабораторий в менее богатые страны, например, в Индию);
- занятость большинства населения развитых стран в индустрии развлечений (культура, включая шоу-бизнес, моду, гуманитарные науки и т. д., рестораны, туризм и пр.);
- падение в ведущих странах престижа всех так называемых «серьезных» профессий, связанных с умственным трудом (ученые, программисты, инженеры и т. д.), и соответственно рост популярности демонстративно «беззаботных» профессий (фотомодель, культу-ролог, парикмахер и др.)²⁰⁶.

В.В. Савчук использует термины «постинформационное состояние общества», «постинформационная ситуация», которые отражают не «отключение» информации как таковой, не тотальную депривацию человека, но какое-то иное ее качество²⁰⁷. При такой постановке проблемы постинформационное общество рассматривается как альтернатива информационному, основанному на массовом потреблении информации, в котором человек поражен неизлечимой «информационной болезнью», лишаящей информацию смысла, сопереживания и чувства. Последствием этой болезни становится парадоксальный дефицит информации в эпоху информационного общества, в котором гипертрофи-

²⁰³ Новая медийность. URL : http://community.livejournal.com/ru_words/59028.html.

²⁰⁴ Janin H. The Post-Information Society. URL : <http://www.vqronline.org/articles/1994/-winter/janin-post-information-society> ; Ruzic F. Mobinets: Post-Information Society Reality with Wireless/Mobile e-Technologies. Communications of the IBIMA. 2008. Vol. 3. URL : <http://www.ibima.org/CIBIMA/volume3/v3n23.pdf>.

²⁰⁵ Jaschko S. The Cultural Value of Urban Screens. URL : <http://www.sujaschko.de/downloads/274/urbanscreens>.

²⁰⁶ Скоглунд И. Постинформационное общество. URL : http://zhurnal.lib.ru/s/skog-lund_i/-postinformacionnoyeobshchestvo.shtml.

²⁰⁷ Савчук В.В. Конверсия искусства. СПб. : Петрополис, 2001.

ванность аудиовизуальной информации достигает невиданных масштабов. Используя термин «протоинформационное общество», М. Эпштейн предлагает прямо противоположный взгляд на состояние современности: «Мы живем не после (модернизма, структурализма, утопизма, коммунизма...), но в самом начале нового периода, который лучше всего характеризуется приставкой «прото-»: протоглобальный, протоинформационный, протовиртуальный...»²⁰⁸.

По его мнению, такие «прото» вездесущи на рубеже веков. Растущие мощности компьютеров – свидетельство становления искусственного протоинтеллекта; генетические эксперименты, в частности клонирование, намек на возможность искусственной протожизни; Всемирная электронная сеть – зародыш протоглобального сотрудничества умов и коллективного проторазума²⁰⁹.

Контрольные вопросы к разделу

1. Какие факторы оказали влияние на процесс активного развития новых мировоззренческих идей, убеждений и стилей поведения, соответствующих культуре информационного общества?
2. Каковы концептуальные философско-культурологические различия между гуманизмом и неогуманизмом?
3. Какое философское направление является одним из факторов активного развития неогуманистического дискурса в культуре информационного общества?
4. Какое значение имеют идеи В.И. Вернадского о ноосфере в контексте культуры информационного общества?
5. В чем отличие постиндустриальной техники от техники индустриальной?
6. Перечислите основные метанарративы культуры современной научной парадигмы.
7. Опишите сущность процессов информатизации и информизации общества.
8. В чем заключается культуротворческий потенциал информационных технологий?

²⁰⁸ Эпштейн М.Н. Знак пробела: о будущем гуманитарных наук. С. 24.

²⁰⁹ Там же. С. 25–26.

9. Каковы основные различия между «традиционным» искусством и искусством технологизированной современности?
10. Каковы особенности постмедийной эстетики?

Список рекомендуемой литературы

1. Бодрийяр, Ж. Символический обмен и смерть [Текст]. – М., 2005.
2. Бычков, В.В. Эстетика [Текст]. – М. : Гардарики, 2005.
3. Владимир Вернадский. Жизнеописание. Избранные труды. Воспоминания современников. Суждения потомков [Текст]. – М. : Современник, 1993.
4. Дианова, В.М. Постмодернистская философия искусства: истоки и современность [Текст]. – СПб., 2000.
5. Пригожин, И., Порядок из хаоса [Текст] / И. Пригожин, И. Стенгерс. – М. : Изд-во ЛКИ, 2008.
6. Савчук, В.В. Конверсия искусства [Текст]. – СПб. : Петрополис, 2001.
7. Соколов, Б.Г. Гипертекст истории [Текст] / С.-Петербург. филос. о-во. – СПб., 2001.
8. Сорокин, П.А. Социальная и культурная динамика [Текст]. – М. : Астрель, 2006.
9. Тейяр де Шарден, П. Феномен человека [Текст]. – М. : Айрис-пресс, 2002.
10. Тоффлер, Э. Третья волна [Текст]. – М. : АСТ, 2002.
11. Формирование и сохранение культурного наследия в информационном обществе [Текст]. – СПб, 2004.
12. Хабермас, Ю. Техника и наука как идеология [Текст]. – М. : Праксис, 2007.
13. Хренов, Н.А. Зрелища в эпоху восстания масс [Текст]. – М. : Наука, 2006.
14. Эко, У. Открытое произведение [Текст]. – М. : Симпозиум, 2006.
15. Эпштейн, М.Н. Знак пробела: о будущем гуманитарных наук [Текст]. – М. : Новое литературное обозрение, 2004.

РАЗДЕЛ 3

КУЛЬТУРНЫЕ ФОРМЫ В ИНФОРМАЦИОННОМ ОБЩЕСТВЕ

В процессе деятельности человека происходит постоянное возникновение новых и трансформация старых культурных форм, которые создаются в условиях уникальной и обладающей разной степенью устойчивости социокультурной среды. Современная социокультурная среда, описанная в первом разделе данного пособия, обладает высокой степенью динамики. Культура информационной эпохи характеризуется темпоральной неопределенностью, пространственной всеохватностью и всеприсутствием, альтернативностью и открытостью, высокой степенью мировоззренческой мозаичности и неопределенности, сопровождаемых высокой инновационной и творческой активностью, характерной для нестабильных культурных систем. В данном разделе будут рассмотрены основные сферы социокультурной среды (экономическая культура, коммуникативная культура, политическая культура), изменения в которых играют ключевую роль для формирования и развития культуры информационного общества.

Глава 1

ЭКОНОМИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА

В сфере экономической культуры наибольшее значение имеют изменения в ее основных компонентах – профессиональной (корпоративной) и потребительской культурах¹.

Сегодня метафора Сети становится парадигмой, с помощью которой объясняются почти все социальные практики современно-

¹ Кравченко А.И. Культурология. М. : Академический проект, 2001. С. 55–57.

сти². По мнению А. Барда и Я. Зодерквиста, Сеть оказывает влияние на многие аспекты нашей жизни и знаменитые крушения интернет-компаний показательны как раз в том смысле, что нынешние капиталисты не понимают основ новой экономики и социального устройства, появлению которых мы обязаны все той же Сети³. Конечно, говоря о последней, данные авторы имеют в виду Интернет, но совершенно очевидно, что именно Интернет представляет собой главный элемент и инструмент, обслуживающий современные информационно-коммуникационные организационные сетевые структуры, которые, по мнению большинства теоретиков информационного общества, являются основой его экономики. Например, М. Кастельс определяет философию экономики сетевого общества через изменение положения работника в изменяющихся социально-экономических структурах. По его мнению, никогда еще работники независимо от своих умений не были так уязвимы со стороны организации по той причине, что они стали чистыми индивидуумами, отданными в наем гибкой Сети, чье местонахождение неизвестно ей самой⁴. Ключевыми концептами данной философии являются Сеть, гибкость и неопределенность, где Сеть имеет и объектные, и субъектные атрибуты, являясь изменчивой и непредсказуемой средой и требуя в связи с этим новой экономической культуры как адаптационной реакции на новые условия среды. Важнейшей характеристикой такой среды является «коннективность», которая определяется как независимая транспортировка пакетов данных между двумя точками⁵ и как возможность соединения и способность к взаимодействию⁶, при этом коннективность становится культурным макроиндикатором, особенно в экономической и политической сферах. В экономической сфере этот культурный макроиндикатор характеризует новую форму организации – сетевую организацию.

² Rivoltella P.C. Knowledge, culture, and society in the information age // Digital Literacy: Tools and methodologies for information society. Hershey, 2008. P. 2.

³ Бард А., Зодерквист Я. Нетократия. Новая правящая элита и жизнь после капитализма / Стокгольмская школа экономики. СПб., 2005. С. X–XI.

⁴ Castels M. The Rise of the Network Society // The Information Age: Economy, Society and Culture. Oxford, 1996. Vol. 1. P. 279.

⁵ Frankston B. Connectivity: What it is and why it is so important. URL : <http://www.satn.org/about/separateconnectivity.htm>. Visited on Oct. 19, 2008.

⁶ Глоссарий по информационному обществу. URL : [Http://www.iis.ru/glossary/connectivity.ru.html](http://www.iis.ru/glossary/connectivity.ru.html). Доступ: 19 октября 2008.

Сетевая организация в информационном обществе, основанная на управляющем механизме информационно-коммуникационных технологий, содержит три уровня сетевых структур:

1. Внутриорганизационная сетевая структура, которая развивается внутри отделов и суботделов организации, заменяя бюрократический режим управления, например, в случае с глобальными производственными сетями, размещающими их дискретные функции в различных регионах мира.

2. Межорганизационная сетевая структура, заменяющая рынок как традиционный режим координирования обмена.

3. Сеть телеработников, выполняющих различные виды работ дистанционно с помощью информационно-коммуникационных технологий ⁷.

Дж. Нейсбит следующим образом описывает принципы корпоративной культуры лидера информационной экономики компании «Интел» («Intel»), основанной на сетевой структуре:

- у работника может быть несколько начальников;
- такие функции, как закупки и контроль качества, осуществляются комитетом или советом, а не иерархически организованной группой, подотчетной единому руководителю;
- нет отдельных кабинетов, есть только перегородки высотой до плеча, разделяющие офисное помещение;
- одежда неофициальная;
- компания управляется тремя «высшими руководителями» («человек со стороны», долгосрочный планировщик, внутренний администратор);
- решения принимает высшее руководство, но при этом от работников ожидается участие в обсуждении на равных;
- поощряются споры с начальством, даже со стороны вновь принятых служащих ⁸.

Указанные выше три уровня сетевых структур влияют на важные аспекты, связанные с профессиональной культурой. Примером может служить полная реструктуризация времени человека, работающего в таких структурах. Измененный и частично планируемый им

⁷ Information Society, Work and the Generation of New Forms of Social Exclusion (SOW-ING). Tampere, 1999. P. 67.

⁸ Нейсбит Дж. Мегатренды. М., 2003. С. 284.

самим график работы определяет частоту и глубину его социальных связей с коллегами, близкими и знакомыми, время досуга и, возможно, привычные формы проведения свободного времени.

Важным моментом для изменения экономической культуры в информационном обществе является возникновение сетевых структур телеработников (третий уровень сетевых структур), которые по сути являются автономными работниками⁹. Это новый быстрорастущий сегмент общества, обладающий новыми профессиями или умениями и навыками, необходимыми именно в информационном обществе. В первую очередь, это программисты, веб-дизайнеры, кодеры, системные администраторы, мобильность которых и технологическая, и профессиональная достаточно высока. Сетевые структуры позволяют им выполнять работу дистанционно практически из любой точки земного шара при наличии соответствующего сетевого доступа. В этой среде активно возникают специфические для нее формы профессиональной культуры, начиная от профессиональной лексики, жаргона и сленга до досуговых практик. Во многих компаниях принятой корпоративной политикой является обмен оперативными сообщениями по электронной почте даже внутри одного офиса, когда получатель информации сидит в нескольких метрах от отправителя за другим компьютером. Все это изменяет модели поведения людей, содержание общения и профессиональные взаимоотношения. Происходит процесс «виртуализации офиса», под которым в данном случае понимается не столько усиление использования информационно-коммуникационных технологий на рабочем месте, сколько процессы, приводящие к изменениям в социальных контекстах как следствие такого использования¹⁰. Таким образом, виртуализация – это не просто использование информационно-коммуникационных технологий, это новые способы деятельности и познания в информационно-коммуникационной среде.

Однако экономическая культура информационного общества не ограничивается указанными выше высокотехнологическими профессиями, так как информационно-коммуникационные технологии активно проникают и в другие отрасли производства и услуг. По мне-

⁹ Тоффлер А. Метаморфозы власти. М. : АСТ, 2002. С. 249.

¹⁰ Gripenberg P. Virtualizing the office // Information Society and the Workplace / ed. by T. Heiskanen, J. Hearn. L. : Routledge, 2004. P. 103.

нию П. Дракера, суть информационной революции заключается не в самой информации, не в «искусственном интеллекте», не во влиянии компьютерной обработки данных на принятие решений, политический процесс или стратегию, а в электронной коммерции, то есть во взрывном возникновении Интернета как основного и, возможно, в итоге единственного канала распределения товаров, услуг и рабочих мест для менеджеров и специалистов, что еще пятнадцать лет назад никто не мог предвидеть¹¹. Речь идет о радикально меняющихся национальных экономиках, рынках, промышленных структурах, сегментировании потребительского рынка, потребительских ценностях и поведении потребителей, а также о рабочих местах и рынках труда. Электронная коммерция как бизнес-технология принципиально отличается тем, что физическое расстояние между партнерами или между продавцом и клиентом перестает играть такую роль, как раньше. Дракер утверждает, что электронная коммерция породила единственную экономику и единственный рынок. В действительности это утверждение является идеализацией, так как «единый» рынок электронной коммерции имеет множество ограничений, начиная с проблем коммуникации (языковой и культурный барьер) и заканчивая проблемами, связанными с уровнем развития экономик и политико-правовых систем конкретных стран. Таким образом, внешне ничем не ограниченный, он имеет значение только для тех компаний и потребителей, которые обладают стандартным набором характеристик и средств для обеспечения своего онлайн-присутствия. Тем не менее, как справедливо отмечает Дракер, местоположение для таких компаний уже не играет определяющей роли. Они перестают быть в полном смысле местными (локальными) и начинают конкурировать в глобальном масштабе, что неминуемо изменяет стратегии бизнеса, работу с клиентами, подходы к рекламе, ассортимент продукции, набор сервисных услуг и т. д. В такой среде изменяются не только компании, но и потребители, их покупательские предпочтения и то, как они хранят и распоряжаются своими сбережениями.

Информационные технологии, колоссально увеличив возможности человека в плане доступа к информации, расширили и возможности выбора. Потребительская культура перешла на новый уровень: ес-

¹¹ Drucker P. Beyond the Information Revolution // The Atlantic Monthly. 1999. Vol. 284. N 4, Oct. P. 47–57.

ли в индустриальном обществе выбор был ограничен внешними предложениями, доставляемыми физически на рынок местного сообщества, то в информационном обществе потребитель получил возможность выбора, который не ограничен местным рынком, а ограничен только наличием технологического и финансового ресурса потребителя. Культура предложения заменяется культурой потребительского выбора. Для потребителя информационного общества становится важным формировать новые умения, в частности собирать и анализировать релевантную информацию, четко формулировать свои запросы в процессе поиска, создавать индивидуальную сеть товаров, услуг, поставщиков, партнеров, максимально соответствующую его социальному статусу, культурным кодам, вкусам и запросам.

Относительно бизнеса в целом можно констатировать, что сфера информационных технологий в США – колыбели информационного общества, стала одной из ведущих отраслей экономики¹². К концу XX столетия объем онлайн-торговли в США достиг 43 миллиардов долларов в год. Статистические данные Бюро переписи населения США свидетельствуют о достижении объема электронной коммерции в 1,7 триллиона долларов в 2003 году при динамике роста этого сектора экономики в 11,2 процента по сравнению с 2002 годом¹³. В Европейском союзе на рубеже XX–XXI веков было зарегистрировано около 9 миллионов так называемых телеработников¹⁴. Телеканал «Евроныюз» сообщил 9 октября 2008 года, что 150 миллионов европейцев делают покупки с помощью Интернета. Быстро развивающиеся сети электронной коммерции изменяют модели потребительской культуры. В системе «продавец – покупатель» все более возрастает роль покупателя. И это не просто изменение модели потребительской культуры индустриального общества, лозунгом которой было «Все для покупателя!». Этот лозунг реализовывался путем наращивания массового производства и «выбросом» огромного количества и ассортимента товаров через магазины-мегамаркеты. Данная модель потребительской культуры все еще превалирует и будет

¹² Lohr S. Information Technology Field Is Rated Largest U.S. Industry // New York Times. 1997. 18 Nov.

¹³ E-commerce 2003 Highlights. Economics and Statistics Administration. US Census Bureau. URL : <http://www.census.gov/estats>. 11 May, 2005.

¹⁴ Status Report on European Telework «New Methods of Work, 1999» (Annual Report from the European Commission), 1999. P. 3. URL : <http://www.eto.org.uk/twork/tw99/index.htm>.

играть серьезную роль в течение неопределенного периода времени, так как обеспечивает поставки базовых продуктов большинству населения. Но и в эту модель информационно-коммуникационные технологии привносят изменения, которые серьезно изменяют потребительскую культуру. В декабре 2001 года автор данной статьи посетил магазин корпорации «Кеймарт» (K-mart) в городе Питтсбурге (штат Пенсильвания, США), где отсутствовал обслуживающий персонал. Покупатели, предоставленные сами себе, выбирали товар, подходили к кассам, на которых компьютеры вместо кассиров предлагали им различные варианты оплаты товаров. Покупатели сами сканировали штрих-коды на упаковках, оплачивали товар, слышали благодарность от компьютера и выходили из магазина под прицелом камер службы безопасности. О подобных магазинах сообщила в краткой статье «Нью-Йорк Таймс»¹⁵, но эти магазины все равно вызвали легкий шок у покупателей, пока новая культурная форма потребления не стала привычной как для постоянных клиентов магазина, так и для общественного сознания.

Принципиальным отличием зарождающейся потребительской культуры информационного общества становится возрастающее участие покупателя во всех этапах «жизненного» цикла товара от замысла до утилизации. В информационном обществе возникло большое количество фирм, которые приветствуют идеи своих покупателей, предлагают произвести для них уникальный товар, который удовлетворял бы его конкретные специфические потребности. В потребительской культуре информационного общества покупатель становится со-разработчиком и со-производителем и с помощью информационно-коммуникационных технологий контролирует процесс на этих стадиях. Особенно это относится к сфере услуг и, в частности, к сфере образовательных услуг, когда потребитель совместно с поставщиком разрабатывают специальные уникальные учебные курсы и, если необходимо, вносят коррективы в ходе обучения. Таким образом, в данном случае мы имеем дело с пластичной и динамичной средой, культура которой требует от участников процесса гибкости, мобильности, высокой активности. В антагонистических отношениях продавца и покупателя, соответствующих культуре индустриального, массового общества, возрас-

¹⁵ Self-checkout at K-mart // New York Times. 2001. 21 June.

тает элемент партнерства, соответствующий культуре информационного общества, которое остается массовым, но более индивидуализированным.

Кроме того, эта новая культурная форма «покупатель – со-производитель» активно изменяет сферу нематериального производства, то есть сферу производства «цифровых» продуктов, таких как компьютерные программы, веб-сайты, блоги, подкасты. В этой сфере наблюдается лавинный рост массовой креативности и внеинституционального культурного производства. Журнал «Тайм» сообщает, что пользователи сайта «Ютьюб» (YouTube) ¹⁶ ежедневно передают на веб-сайт 65 тысяч новых видео, которые ежедневно просматривают 100 миллионов человек ¹⁷. Новое культурное производство, являясь самоорганизующейся открытой системой, создает миллионы индивидуальных связей между пользователями-потребителями.

Кевин Келли, главный редактор известного сетевого журнала «Wired» ¹⁸, в статье «Новые правила для новой экономики» ¹⁹ сформулировал двенадцать законов сетевой экономики:

1. Закон соединения.
2. Закон множества.
3. Закон экспоненциальной ценности.
4. Закон точек опрокидывания.
5. Закон возрастающего дохода.
6. Закон обратного ценообразования.
7. Закон щедрости.
8. Закон преданности.
9. Закон деволуции.
10. Закон замещения.
11. Закон устойчивого неравновесия.
12. Закон неэффективности.

¹⁶ YouTube. URL : <http://youtube.com>.

¹⁷ Cloud J. YouTube Gurus // Time. 2007. December. 25 Jan. I. P. 52.

¹⁸ С 1993 года журнал «Wired» публикует материалы и отчеты о влиянии технологии на культуру, экономику и политику. Руководство и ведущие авторы издания считают своим гуром и покровителем Маршалла Маклюэна, идеи которого легли в основу философии редакторской политики журнала. Официальный веб-сайт журнала. URL : <http://www.wired.com>.

¹⁹ Kelly K. New Rules for the New Economy // Wired. URL : http://www.wired.com/wired/archive/5.09/newrules_pr.html.

Кратко проанализируем эти законы с точки зрения развития культуры информационного общества.

Закон соединения. Миллиарды частиц человеческой мысли внедрены во все, что производит человек, но, кроме этого, все эти частицы соединены человеком. Стационарные объекты связаны друг с другом. Остальные нестационарные объекты используют инфракрасное и/или радиоизлучение и представляют собой беспроводную сеть, значительно большую, чем проводная сеть. Совсем необязательно, чтобы каждый соединенный объект передавал большое количество данных. Чип на воротах в конце дороги выдает только одно сообщение о том, когда ворота были открыты в последний раз. Эти чипы не должны обладать искусственным интеллектом. По сути, они представляют собой нейроны – «глупые узлы», связанные в «умную сеть». Будучи объединенными в нейронную сеть, компьютеры («глупые узлы») создали мощнейший обмен информацией – Всемирную паутину. Триллон чипов, образующих улей-сознание, представляет собой аппаратные средства. Программное обеспечение, пронизывающее их, – это сетевая экономика. Сеть – это не только люди, передающие друг другу сообщения, это коллективное взаимодействие триллиона объектов и людей посредством различных каналов коммуникации. Сеть – это соединение всего со всем: людей, ботов, объектов, машин. Таким образом, в экономическую культуру информационного общества встраивается новое понимание средств производства и их связи с субъектом производства. Средствами производства становятся коммуникационные сети, традиционные средства производства теперь управляются и используются в других режимах менеджмента – автоматизированных, гибких, оптимизированных.

Закон множества. Соединение всех со всеми приводит к любопытным результатам: математически сумма Сети увеличивается как квадрат числа ее участников. В то время как количество узлов в Сети увеличивается арифметически, значимость Сети растет по экспоненте, то есть добавление всего нескольких участников может критически увеличить ее ценность для всех участников. Индустриальной эпохе соответствуют две фундаментальные аксиомы: 1) ценность основана на дефиците (алмазы, золото, нефть и университетские степени были драгоценны, потому что они были дефицитны); 2) когда вещи стали

производиться массово, они обесценились (ковры больше не знак статуса, потому что их ткнут тысячами на станках). Логика переворачивает эти индустриальные аксиомы с ног на голову. В сетевой экономике ценность основывается на множестве. Власть исходит из избытка. Копии (даже физические) очень дешевы, поэтому достаточно легко распространяются. В будущем хлопковые рубашки, витамины, бензопилы и другие индустриальные продукты будут также повиноваться закону множества, так как стоимость производства дополнительной копии резко падает, в то время как ценность Сети, которая изобретает, изготавливает и распределяет продукты, увеличивается. В сетевой экономике дефицит преодолевается через сокращение предельных издержек производства. Где стоимость массового производства копии становится ничтожной (и это происходит не только с программным обеспечением), ценность стандартов и Сети растет. В культурном плане это дает беспрецедентную потребительскую культуру. Предметы в жизни человека теряют уникальность: они легко воспроизводимы. Таким образом, предметное потребление как таковое теряет свое определяющее значение. Выражаясь «игровым языком» Хейзинги, в новой культуре игра предметов заменяется игрой стандартов и сетевых рейтингов. Стандарты сметаю все, что не может быть описано кодом. Рейтинги определяют содержание, а не наоборот, как было раньше. В то же время усиленное Сетью индустриальное производство вызывает к жизни и активизацию переработки отходов: производство потребляет свои прямые выделения (продукты производства). Цикл замыкается: в новой культуре производство репотребляет себя и рекопирует свои продукты.

Закон экспоненциальной ценности. К. Келли утверждает, что этот закон постулирует нелинейность успеха. Архитипичной иллюстрацией взрывного успеха в сетевой экономике является сам Интернет. Любой ветеран Сети с готовностью прочтет краткую лекцию о том, что Интернет представлял собой одинокую (хотя и волнующую) культурную тихую заводь в течение двух десятилетий, прежде чем попал в зону внимания средств массовой информации. График числа пользователей Интернетом, начинающийся в 1960-х годах, едва превышает нулевую отметку, а в начале 1990-х годов внезапно взлетает по экспоненте. Эти графики – классический пример экспоненциального роста, строящегося нелинейным способом. Биологи хорошо знакомы с экс-

пониженным ростом: такие графики используются ими при определении биологической системы. И это одна из причин, почему сетевую экономику часто описывают более точно в биологических терминах. Действительно, если Сеть воспринимается как новая территория, то это потому, что впервые в истории мы наблюдаем аналог «биологического роста» в технологических системах. Описание технологии в биологических терминах приводит к «размыванию» непреодолимой границы между «культурой и натурой», столь свойственной культуре индустриального общества. Об этом также свидетельствует активное развитие таких областей человеческой деятельности, как нанотехнологии, биотехнологии (в особенности клонирование), бионика, робототехника.

Закон точек опрокидывания. Для объяснения этого закона К. Келли использует формулировку «значение предшествует импульсу» и снова отсылает нас к биологическому миру, говоря, что точкой опрокидывания в эпидемиологии называется момент, когда болезнью было охвачено достаточное число особей, для того чтобы превратиться из локального события в эпидемию. Экономика Сети – это водоем с лилиями, где Сеть, к примеру, является листом, удваивающимся в размере каждые шесть месяцев. Системы MUD и MOO (мультиспользовательские протоколы), телефоны «Теледесик» (Teledesic), беспроводные порты данных, совместные боты и дистанционные твердотельные датчики – все это примеры листьев в сетевом водоеме лилий. В настоящее время они только зародыши лилий, готовые к бурному цветению в начале жаркого сетевого лета.

Закон возрастающего дохода. В отличие от индустриальной экономики увеличивающиеся доходы сетевой экономики создаются и разделяются всей сетью. Множество участников, пользователей и конкурентов вместе создают ценности с помощью Сети. Хотя сетевая прибыль может быть получена и какой-то одной организацией, общая ценность формируется огромной сетью взаимоотношений.

Закон обратного ценообразования. В век информации потребители быстро поняли, что могут рассчитывать на значительно более высокое качество за меньшую цену. Ценовые и качественные кривые отклоняются настолько критично, что иногда создается впечатление, что чем лучше какой-то товар, тем меньше он должен стоить.

Закон щедрости. Если услуги становятся более ценными, то их количество увеличивается (закон 2), и если они стоят меньше и становятся более качественными и ценными (закон 6), то развитие этой логики предполагает, что самые ценные вещи должны принадлежать всем. Возникает закономерный вопрос, как компании должны выжить в мире благотворительности. Во-первых, бесплатность должна быть конструкторской целью ценообразования. Даже если эта цель не достигнута, то система в целом ведет себя так, будто это произошло. Очень маленькая цена имеет тот же эффект, как и ее отсутствие. Во-вторых, в то время как один продукт или услуга бесплатен, он обычно позиционирует другие продукты или услуги, которые имеют цену. Например, компания «Сан» раздает «Джаву», чтобы обеспечить продажу серверов, а «Нетскейп» раздает браузеры потребителям, чтобы обеспечить продажи коммерческого программного обеспечения для серверов. В-третьих, следование за бесплатностью – это способ подготовиться к конечному падению цены услуги или товара до бесплатности. Сетевая экономическая культура – это культура бесплатная.

Закон преданности. Особенностью сетей является то, что они не имеют никакого ясного центра и никаких ясных внешних границ. Жизненное различие между «я» (нами) и «не-я» (другими), когда-то определяемое преданностью человека организации индустриальной эпохи, становится менее значащим в сетевой экономике. Единственно важным является теперь то, находитесь Вы в Сети или нет. Индивидуальная преданность перемещается от организаций к сетям и сетевым платформам: вы с Windows или с Mac? Таким образом, мы видим бурный энтузиазм потребителей открытой архитектуры. Пользователи выступают за максимизацию непосредственной ценности Сети. Компании также вынуждены следовать этому пути. Цели компании в сетевом мире смещаются от максимизации ценности фирмы к максимизации ценности всей инфраструктуры.

Закон деволюции. Сильно связанная природа любой экономики, но особенно ультравзаимосвязанная структура сетевой экономики, заставляет систему вести себя согласно экологической нормативности. Судьба индивидуальных организаций зависит полностью не только от собственных достоинств, но и от судьбы своих соседей и союзников и их конкурентов и, конечно, от окружающей среды.

Закон замещения. Многие отмечают в современной экономике постепенное снижение роли материальных ресурсов и замещение их информацией. На самом деле материальные ресурсы становятся иными благодаря информационным технологиям. Автомобили весят меньше, чем раньше, и работают эффективнее. Промышленные материалы заменяются почти невесомыми высокотехнологичными ноу-хау – пластмассами и сложными волоконными композитами.

Закон устойчивого неравновесия. В индустриальной парадигме экономика была механизмом, который надо было настроить на оптимальную эффективность, и после такой точной настройки наступала производственная гармония. Компании или отрасли промышленности, особенно создающие рабочие места и производящие товары, должны быть защищены любой ценой. С проникновением информационных сетей в нашу жизнь экономика стала напоминать экологию организмов, связанных и совместно эволюционирующих, постояннодвигающихся, глубоко связанных, постоянно расширяющихся и выходящих за пределы своих границ. Сетевая экономика очень подвижна: компании быстро появляются и исчезают, профессии изменяют название и содержание, отрасли промышленности становятся неопределенными группировками флуктуирующих компаний.

Закон неэффективности. Экономисты полагали, что в наступающей эпохе будет более высокая производительность труда. Парадоксально, но развитие технологии не привело к измеряемому увеличению производительности, потому что производительность – это не то, о чем нужно заботиться. Единственные существа, которые должны волноваться о производительности, – роботы. Любая работа, которая может быть измерена в терминах производительности, должна быть устранена. В сетевой экономике способность человека решать социально-экономические проблемы будет ограничена прежде всего недостатком у него воображения охватить все возможности, а не самой возможностью оптимизировать решения.

К. Келли считает, что наши умы будут еще некоторое время связаны старыми правилами экономического роста и производительности. «Слушание Сети», то есть следование ее ведущим трендам, может ослабить эти правила. В сетевой экономике нужно концентрироваться не на решении проблем, а на поиске возможностей²⁰.

²⁰ Kelly K. New Rules for the New Economy.

Новые правила экономического роста и производительности формируют новые формы занятости и связанные с ними культурные формы, такие как «безработное общество», описанное М. Дертузосом. Однако безработное общество, по мнению Дертузоса, не имеет на сегодняшний день какой-либо идеологии²¹ и остается только футурологическим концептом.

Глава 2

ПОЛИТИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА

В процессе обсуждения политической культуры мы в первую очередь имеем в виду такой важнейший аспект этой сферы, как взаимоотношения государства и личности. Принятие в США закона о свободе информации 1966 года (Freedom of Information Act 1966 (FOIA))²² стало знаковым событием в истории развития всего информационного общества. Согласно этому закону все федеральные ведомства США должны обеспечивать граждан свободным доступом ко всей имеющейся информации, кроме той, которая касается национальной обороны, правоохранительных органов, финансовых и личных документов. Этот закон, а в дальнейшем и подобные законы, принятые в других странах Запада, позволили активно развиваться политической культуре информационного общества. Для этой культуры характерно то, что информационные технологии и сетевые структуры дают возможность человеку увеличить свое политическое участие в локальной и даже международной политике экспоненциально. Конечно, не стоит питать иллюзий, что каждое частное политическое сообщение будет услышано. По крайней мере, сетевые технологии сделали доступной публикацию его в формате сообщения электронной почты, форума, блога, страницы веб-сайта и т. д. Однако пример проекта «Ютьюб» доказывает, что влияние подобных проектов может быть колоссальным. В-первых, интегрирование компьютерных сетей с сотовыми телефонами, оборудованными камерами, превращает общество в одну боль-

²¹ Dertouzos M. What Will Be: How the New World of Information Will Change Our Lives. N.Y. : HarperEdge, 1997. P. 271.

²² The Freedom of Information Act. URL : <http://www.usdoj.gov/oip/foiastat.htm>.

шую систему наблюдения (снятое на камеру телефона уличное видео может быть опубликовано в Интернете в считанные минуты). Во-вторых, уже есть много примеров, когда такие «любительские» видео становились «передовицами» ведущих новостных агентств как в случае с записью казни Саддама Хусейна. В-третьих, видео, размещаемые в Сети, с трудом поддаются цензуре и свободны от рейтингов и трендов, управляющих формированием контента телекомпаний и новостных агентств, и поэтому для многих пользователей их просмотр предпочтительнее, чем просмотр «официальных» новостей. В-четвертых, профессиональные политики уже поняли, насколько сильным оружием политической борьбы могут быть информационно-коммуникационные технологии. Все без исключения западные политики и большинство российских имеют свои интерактивные веб-сайты, ведут свои избирательные кампании с помощью блогов, «Ютьюб», «Майспейс» (MySpace) и подобных сервисов. Показательным примером может служить избирательная кампания кандидата в президенты США Хилари Клинтон²³. Пятого августа 2007 года она встретила с 1 500 блоггерами, которые принимают активное участие в политической жизни страны²⁴. Факт этой встречи, как в целом и «сетевая» политическая кампания, отражает серьезные изменения политической культуры при переходе к информационному обществу.

Проблема доступа – ключевая проблема для культуры информационного общества – в политической сфере кристаллизуется в таких новых терминах, как «электронная (цифровая) демократия», «цифровой город», «электронное участие», «электронное неравенство», «электронное правительство», «цифровая солидарность», которые в свою очередь участвуют в формировании и развитии новых культурных форм и моделей. Политические лидеры самого высокого ранга рассматривают информационно-коммуникационные технологии в качестве ключевых факторов общественного развития. Президент РФ Д.А. Медведев отмечал в Послании Федеральному собранию Российской Федерации: «Свобода

²³ Official Site of Hillary Clinton for President Exploratory Committee. URL : <http://www.hillaryclinton.com>; Hillary Rodham Clinton, Senator from New York. URL : <http://www.clinton.senate.gov>. Accessed on August 20, 2008.

²⁴ Rainey J. Democratic hopefuls try to woo bloggers // Los Angeles Times. 2007. 5 Aug.

слова должна быть обеспечена технологическими новациями. Опыт показал, что уговаривать чиновников «оставить в покое» СМИ практически бесполезно. Нужно не уговаривать, а как можно активнее расширять свободное пространство Интернета и цифрового телевидения. Никакой чиновник не сможет препятствовать дискуссиям в Интернете или цензурировать сразу тысячу каналов»²⁵. В данном случае свобода слова как основополагающее право гражданина демократического общества связана с пространством Интернета и цифрового телевидения, хотя нет никакой надобности расширять или делать свободным это пространство, которое таковым являлось до внедрения в него политиков и политических юристов. Президент США Б. Обама ставит одной из задач своего президентства защиту открытости Интернета, указывая в качестве основной причины огромного успеха Интернета то, что он является самой открытой сетью в истории и должен оставаться таковым²⁶. В то же время существует опасение, что информационное общество может превратиться в «общество надзора», а многие авторы утверждают, что оно уже является таковым²⁷. Кроме опасностей для здоровья человека и окружающей среды, вызванных развитием новых технологий, С. Джонс обращает внимание на опасности, связанные с защитой частной жизни и гражданских свобод: «Наблюдение и технологии баз данных помогают правительству и разведывательным организациям осуществлять контроль за населением. Это происходит с использованием баз данных корпораций и других компьютеризированных средств обработки данных таким образом, что может представлять угрозу личным свободам и конституционным гарантиям»²⁸. Используя возможности информационно-коммуникационных технологий (камеры наблюдения, спутниковые технологии, сотовая связь, Интернет), правительственные организации осуществляют самые разнообразные, как легальные, так и нелегальные, формы контроля за гражданами. Это говорит о том, что в культуре информационного общества развиваются черты

²⁵ Медведев Д.А. Послание Федеральному собранию Российской Федерации». 5 ноября 2008г. URL : <http://www.kremlin.ru/text/appears/2008/11/208749.shtml>.

²⁶ Barack Obama and Joe Biden Official Website. URL : <http://www.barackobama.com/issues/technology>.

²⁷ Гриняев С.Н. Поле битвы – киберпространство. Минск : Харвест, 2004.

²⁸ Jones S. Against Technology. N.Y. : L. : Routledge, 2006. P. 176.

культуры тоталитарных обществ, которым свойственно контролировать каждый шаг своих граждан с целью сохранения традиционных систем иерархий, герметизирующих социальное неравенство. Неявные формы контроля могут представлять собой сбор информации в социальных сетях или создавать такие сети с целью сбора информации и/или организации контролируемых дискуссий и выявления потенциально опасных с точки зрения государства граждан/групп/идей. Количество активных независимых и полунезависимых социальных сетей, в которых граждане хранят огромное количество персональной информации и осуществляют личную переписку, в России исчисляется десятками. По данным глобальной информационной и статистической компании «Алекса» (Alexa), социальные сети «В контакте» и «Одноклассники» занимают второе и четвертое места соответственно по посещаемости из всех доступных веб-сайтов, включая крупнейшие поисковые веб-сайты ²⁹. По оценкам экспертов медийной компании СУП (SUP), 65 процентов пользователей Рунета являются пользователями социальных сетей ³⁰. Такая ситуация предоставляет огромные возможности использования социальных сетей и как баз данных о гражданах, и как политического ресурса, потенциал которого достаточно велик, а при сохранении современной динамики будет только возрастать.

Неравенство, которое раньше в основном ассоциировалось с доступом к материальным благам, в быстро «информатизирующемся» обществе стало ассоциироваться еще и с доступом к информационным ресурсам. Электронное неравенство как политический термин является одним из базовых терминов Организации Объединенных Наций по вопросам образования, науки и культуры (ЮНЕСКО). По мнению экспертов ЮНЕСКО, сокращение цифрового разрыва является приоритетной задачей, если общественность хочет, чтобы новые технологии способствовали развитию и стимулированию расцвета подлинного «общества знания» ³¹. В рамках подготовительной работы к первой части всемирной встречи на

²⁹ Top Sites in Russia. URL : <http://alexa.com/topsites/countries/RU>. Accessed on June 2, 2009.

³⁰ Овчинников Б. Статистика социальных сетей: что цифры нам могут рассказать о факторах успеха и о будущем рынка. URL : <http://www.socialexp.ru/archive/program/speakers/Ovchinnikov.pdf>.

³¹ К обществам знания. Париж : Изд-во ЮНЕСКО, 2005. С. 35.

высшем уровне по вопросам информационного общества ЮНЕСКО сформулировала принцип цифровой солидарности, согласно которому государства и другие участники информационного общества должны принимать конкретные меры, направленные на сокращение неравенства в области доступа к новым технологиям ³². Сокращение такого разрыва будет способствовать развитию «электронной демократии», под которой понимается использование информационно-коммуникационных технологий (например, Интернета) в усилении демократических процессов в условиях демократической республики или представительной демократии ³³. В основном речь идет об улучшении доступа граждан к информации о протекании политических процессов и усилении прозрачности и гражданской подотчетности данных процессов. В этом смысле электронную демократию можно рассматривать как закономерное развитие традиционно понимаемой демократической культуры. Очевидно, что первым условием развития технологий электронной демократии является обеспечение доступа к сетям максимально возможного количества граждан. Второе условие – в наличии демократии как политической среды конкретного общества, потому что электронная демократия не может существовать как самодостаточный виртуальный феномен, если только речь не идет об альтернативной культуре, как, например, в случае с «Декларацией независимости киберпространства», сформулированной Дж. П. Барлоу ³⁴.

Если в принципах Дж. П. Барлоу звучат анархические и политически революционные мотивы, то другие адепты электронной демократии утверждают, что истинная электронная демократия состоит не только в улучшении доступа граждан к информации о протекании политических процессов, а скорее в том, чтобы использовать возможности интерактивной и коллективной коммуникации, предоставляемые информационно-коммуникационными технологиями для привлечения внимания и решения проблем самими гражданами, для самоорганизации местных сообществ, для участия в обсуждении проблем тех, кого

³² К обществам знания. С. 36–37.

³³ E-democracy. Wikipedia, the free encyclopedia. URL : <http://en.wikipedia.org/wiki/E-democracy>.

³⁴ См. подробнее: Соловьев А.В. Контуры культурного пространства информационного общества // Вестник МГУКИ. М., 2006. № 2. С. 14.

эти проблемы затрагивают, а также для прозрачности общественной политики и ее оценки гражданами³⁵.

Необходимо обратить внимание на два важных аспекта относительно формирующейся политической культуры информационного общества. Во-первых, информационно-коммуникационные технологии позволяют увеличить коммуникационные возможности личности в общении с правительством: правительства большинства демократических стран, в том числе и России, приняли концепции и другие нормативные документы, декларирующие обязанности государства по обеспечению доступа граждан к информации с помощью информационно-коммуникационных технологий. Как указывается в «Концепции формирования информационного общества в России», информация с гарантией достоверности и полноты должна быть открыта для всех, причем основная, первичная информация предоставляется населению постоянно и бесплатно³⁶. Во-вторых, развитие так называемых «электронных правительств» будет объективно развивать отчуждение людей от институтов власти, минимизируя непосредственное человеческое общение лицом к лицу. Попытка уменьшить «дистанцию власти» в терминологии Г. Хофштеде, например, в условиях России, обернется увеличением этой дистанции: чиновник будет восприниматься еще более удаленно и виртуально, чем раньше. Для того чтобы культура политической электронной коммуникации гражданина и представителя государства стала эффективной, необходимо наличие двух условий: 1) сокращение «дистанции власти» при «традиционных» способах коммуникации, 2) включение информационно-коммуникационных технологий в обыденную культуру, как это произошло когда-то с почтой, телеграфом, телефоном.

Анализируя специфику формирования политической культуры информационного общества, необходимо кратко остановиться на системной трансформации такой традиционной культурной формы и способа политической деятельности, как война. Несмотря на сохранение традиционных методов ведения войны, на современном этапе изменяются базовые представления о том, какой она должна быть.

Опубликованное в Интернете сообщение Центра исследования компьютерной преступности под заголовком «Современная война

³⁵ Levy P. Cyberculture. Minneapolis, 2001. P. 166.

³⁶ Концепция формирования информационного общества в России. URL : <http://www.admhmao.ru/inform/law/koncept1.htm>.

будет виртуальной» достаточно четко отражает последствия информационной революции и перехода к информационному обществу: «Аналитики компании «Gartner» считают, что возрастающая зависимость развитого сообщества от различного рода высоких технологий и Интернета приведет к тому, что современная война будет вестись в Сети при помощи кибервооружения. Основными целями возможных атак будут компьютерные сети, управляющие электростанциями, железными дорогами, телефонными сетями»³⁷.

Военные специалисты выделяют несколько парадигмальных особенностей войны, соответствующей четвертому поколению и зарождающемуся информационному обществу: 1) театр военных действий четвертого поколения войны будет охватывать все без исключения сферы общества противника; 2) в информационном обществе целью боевых действий становится не физическое уничтожение противника, а такие цели, как поддержка войны населением и культура страны противника; 3) границы между миром и войной, между «военными» и «гражданскими» становятся размытыми, невозможно определить линии обороны или фронты в традиционном смысле; 4) большинство традиционных военных сооружений типа аэродромов, радарных и антенных полей, больших штабных соединений теряют свое значение по причине их высокой уязвимости³⁸. Главной проблемой командований станет управление гигантским потоком многофакторной информации. В этих условиях психологическое оружие в форме медиаинтервенций может стать доминирующим. В культурный оборот политики прочно вошел термин «информационно-психологическая война»³⁹. В современном отечественном дискурсе концепция электронной информационной войны довольно широко представлена целым рядом публикаций, которые разворачивают ее в традиционной парадигме противостояния Западу⁴⁰. Информа-

³⁷ Современная война будет виртуальной / Центр исследования компьютерной преступности. URL : <http://www.crime-research.ru/news/20.01.2004/2004-01-2002>.

³⁸ Lind W. The Changing Face of War: Into the Fourth Generation / W. Lind [et al.]. Marine Corps Gazette. 1989. Oct. P. 22–26.

³⁹ Петренко А.И. Информационно-психологическая война как инструмент политического воздействия. М. : МИФИ, 2003.

⁴⁰ Панарин И.Н. , Панарина Л.Г. Информационная война и мир. М. : Олма-Пресс, 2003 ; Бухарин С.Н., Цыганов В.В. Методы и технологии информационных войн. М. : Академический проект, 2007 ; Волковский Н.Л. История информационных войн : в 2 ч. СПб. : Полигон, 2003.

онному обществу соответствует новая парадигма войны⁴¹, которая может поколебать доминанту насилия в культурном дискурсе о войне, усилив доминанту манипуляции. Уже сегодня становится понятным, что информационные каналы («интернетизированное» телевидение и «телевизированный» Интернет) часто являются более мощным оружием войны, чем боевые соединения. Примером может служить недавний конфликт между Грузией и Россией, который был выигран Россией на уровне страны (успешная военная операция, хорошо организованная медиакампания в отечественных средствах массовой информации) и проигран на международном уровне (неспособность конкурировать с более развитыми медийными структурами западных стран). В данном контексте актуализируется бодрийеровский «гиперреальный образ», в котором война или любые другие политические события репрезентируются как игры-симуляторы, в которые включаются миллионы людей-наблюдателей-игроков по всему миру. Б.В. Марков отмечает, что новые средства массовой коммуникации не только соединяют телекамеру, телевизор, компьютер, факс, мультимедиа, но и выступают одним из мощных средств современной политики, для оправдания которой инсценируют некую «действительность», являются средствами дезинформации общества⁴².

Таким образом, в современном информационном обществе «электронные» формы политики демонстрируют, с одной стороны, потенциал демократизации и активизации гражданского общества, а с другой стороны, открывают новые возможности дезинформации электората и манипуляции общественным мнением.

Глава 3

СОЦИАЛЬНЫЕ СТРУКТУРЫ И КОММУНИКАТИВНАЯ КУЛЬТУРА

Основные векторы формирования социальной структуры информационной эпохи, а также связанные с ней изменения социального

⁴¹ См. подробнее: Соловьев А.В. Смена парадигм войны в условиях перехода к информационному обществу // Материалы научно-теоретической конференции, посвященной 60-й годовщине Победы советского народа в Великой Отечественной войне. Рязань : АПУ ФСИН, 2005.

⁴² Марков Б.В. Человек в эпоху массмедиа / Информационное общество. М. : АСТ, 2004. С. 459.

взаимодействия были подробно сформулированы в трилогии Э. Тоффлера «Шок будущего» (1970), «Третья волна» (1980), «Метаморфозы власти» (1990). Для анализа социальной структуры информационного общества наиболее важны идеи, изложенные во второй книге трилогии «Третья волна» и отчасти в «Шоке будущего». В своей волновой теории общественного развития писатель делает основной акцент на «третьей волне», начавшейся в США в 50-х годах XX века, которая связана с повсеместным распространением компьютеров и высоких технологий в целом. В теории «информационного общества» Тоффлера основное внимание уделено развитию новых видов семьи, стилей жизни, новых экономических и политических стратегий, радикальным изменениям в культурной, научной, образовательной сферах деятельности человека. Огромный скачок объема информации, которой люди обмениваются сегодня, объясняет, почему общество становится «информационным». Автор утверждает, что чем более разнообразна цивилизация, чем дифференцированнее ее технология, ее энергетические формы, тем больше информации должно проходить между составляющими ее частями, чтобы иметь возможность объединить их ⁴³.

Так, по мнению Тоффлера, в эпоху «третьей волны», наряду с новой *техносферой*, появляется новая *инфосфера*, что будет иметь далеко идущие последствия во всех сферах жизни, включая человеческое сознание. *Демассифицированные средства информации «третьей волны»* индивидуализируют сознание современного потребителя в отличие от *средств массовой информации «второй волны»*, когда постоянное агрессивное воздействие стандартизированного образного ряда привело к так называемому «массовому сознанию». В эпоху «третьей волны» уже не массы людей получают одну и ту же информацию, а небольшие группы населения обмениваются созданными ими самими образами. Кроме того, параллельно с потоком этих «самодельных» образов, возникает феномен, который Тоффлер называет «*клип-культурой*», когда человека осаждают и ослепляют противоречивые фрагменты образного ряда, разорванные и лишённые смысла «клипы», мгновенные кадры ⁴⁴. В этой новой культуре человек все больше получает короткие модульные всплески информации в виде рекламы, рецензий, обрывков новостей, которые не укладываются

⁴³ Тоффлер Э. Третья волна. М. : АСТ, 2002. С. 280.

⁴⁴ Там же. С. 277.

в прежние ментальные ячейки. В этих условиях люди, принадлежащие к культуре «второй волны», испытывают дискомфорт и раздражение в отличие от людей «третьей волны», которые не пытаются создать законченную ментальную модель реальности, а вынуждены постоянно формировать ее и переформировывать. Клип-культура как культурный феномен уже достаточно прочно вошла в обыденное сознание. Автор популярной книги «Глэм-капитализм» Д. Иванов указывает, что мы живем в «интенсивном настоящем», в потоке моментов, ситуаций и событий, когда открываются какие-то перспективы, но люди не успевают эти перспективы реализовывать – ситуация изменяется и возникают новые перспективы⁴⁵.

Ключевую роль в изменении социокультурной среды на пути к информационному обществу Тоффлер отводит компьютерам. Начиная с 70-х годов XX века в США компьютеры перестали быть инструментом, используемым узкой группой правительственных и корпоративных специалистов, и стали стремительно распространяться в сфере среднего и малого бизнеса, а также в домашних хозяйствах по всей Америке. Компьютеры начали использоваться в самых разных целях: для оформления семейных счетов, контроля расхода электроэнергии в доме, игр, хранения кулинарных рецептов, напоминания о предстоящих встречах и т. д.

По мнению Тоффлера, создавая сегодня новую инфосферу на базе компьютеров и глобальных компьютерных сетей, человечество стоит на пороге нового преобразования социальной памяти. Первоначально социальные группы накапливали свою социальную память там же, где хранили память индивидуальную, то есть в головах людей. Социальная память сохранялась в форме истории, мифа, традиционного практического знания, передавалась детям в сказках, песнях, эпических сказаниях, и ее объем был жестко ограничен. Цивилизация «второй волны» уничтожила барьер памяти с помощью распространения массовой грамотности, создания системы регулярных деловых записей, картотек и каталогов. Цивилизация «третьей волны» регистрирует деятельность человеческой цивилизации с помощью новых средств массовой информации, спутников, компьютеризации на много более высоком и детальном уровне, чем цивили-

⁴⁵ Константинов А. Формула гламура // Русский репортер. 2008. 4–11 дек. № 46 / 076. С. 47.

зация «второй волны». Однако как считает Тоффлер, это не просто количественные изменения, поскольку компьютер, по его мнению, не просто очередной инструмент, это мыслящая машина, способная расширить возможности человеческого мозга. Компьютер сделает возможным поток новых теорий, идей, идеологий, художественных озарений, технических прорывов, экономических и политических инноваций, которые до сих пор были в самом прямом смысле немислимыми и невообразимыми.

Большое внимание в концепции Тоффлера уделено таким важным понятиям культуры, как время и пространство, представления о которых оказывают влияние на ежедневные социальные практики и паттерны социокультурной коммуникации. По утверждению Тоффлера, культура «третьей волны» изменяет представления человека и о том, и о другом. «Вторая волна» цивилизации связывала повседневную жизнь (ритмы сна и бодрствования, работы и отдыха) с основными ритмами машин. Люди приходили на работу в одно и то же время, принимали пищу в одно и то же время и т. д. «Третья волна», по мнению Тоффлера, бросила вызов этой механической синхронизации с темпом машины, заменив большую часть основных социальных ритмов и освободив человека от машинной зависимости. Многие компании отменяют требования, по которым каждый работник должен был проходить через фабричную проходную в одно и то же время, то теперь устанавливается несколько «основных» часов, когда следует находиться на работе, а остальные часы рассматриваются как «гибкие». Такой режим организации деятельности активно применяется в хайтек-компаниях, например, в Google и Apple. Кроме того, активно распространяется частичная занятость, работа на дому и в ночное время. Комбинация гибкого времени, частично занятого времени и ночной работы означает, что все больше и больше людей работают вне режима «с девяти — до пяти» (или другого фиксированного расписания) и что все общество сместилось в сторону «круглосуточной» работы. Однако, кроме большей свободы, связанной с новым отношением ко времени, человек сталкивается и с негативными социальными последствиями, такими как одиночество и социальная изоляция. В связи с гибкими рабочими графиками такие традиционные общественные центры, как пабы, церковные трапезные, вечеринки,

теряют свое традиционное значение и будут заменены новыми общественными институтами. Например, это может быть новый компьютерный сервис, который сохранит режим жизни пользователя, его членов семьи и друзей, чтобы помочь им организовать общение друг с другом. Прототипами такого сервиса сегодня могут считаться сервисы Google+ и Skype.

Важные социальные тренды при переходе к информационному обществу были сформулированы в работах *Дж. Нейсбита*. Э. Тоффлер и Дж. Нейсбит вели свои исследования практически параллельно в период, когда описываемые изменения в обществе стали фиксироваться на уровне социокультурной практики и приобретать массовый характер. Основная работа Дж. Нейсбита «Мегатренды» была опубликована в 1982 году через два года после публикации книги Э. Тоффлера «Третья волна». Второй причиной является то, что оба автора использовали схожие, в основном социологические методы исследования. Однако, по нашему мнению, концепция информационного общества Дж. Нейсбита заслуживает внимания в первую очередь по той причине, что она основана на многолетних (более 10 лет) исследованиях содержания публикаций шести тысяч местных газет США, проведенных компанией «Нейсбит Групп» (Naisbitt Group). Дж. Нейсбит указывает, что в новом обществе стратегическим ресурсом является информация. Новое общество занято массовым производством информации, как старое общество раньше массово производило автомобили. Систематизированное массовое производство знаний становится движущей силой экономики. Знание рассматривается Нейсбитом как особый вид энергии, который в отличие от других природных энергий не подчиняется закону сохранения: его можно создать, его можно уничтожить, но главное – знание синэргично, то есть как целое оно обычно больше суммы своих частей ⁴⁶. Основным методом исследований Нейсбита был контент-анализ, позволивший выявить базовые тенденции общественных изменений в США. Основная тенденция, анализируемая Дж. Нейсбитом, переход к информационно-электронной экономике ⁴⁷, но эта тенденция рассматривается не изолированно, а системно в общем социокультурном контексте. В этом

⁴⁶ Нейсбит Дж. Мегатренды. М., 2003. С. 29–30.

⁴⁷ Там же. С. 7.

смысле необходимо упомянуть важную особенность концепции Дж. Нейсбита, которая заключается в его пристальном внимании к реакции человеческой культуры на ускоренную и массированную технологизацию жизни, вызванную информационными технологиями. Для описания этого феномена Нейсбит вводит соотношение понятий «высокая технология – высокое общение» («high tech – high touch»⁴⁸), которое, по его мнению, является главным фактором изменений современной культуры.

Известный теоретик информационного общества, профессор **М. Дертузос**, руководитель лаборатории компьютерных исследований Массачусетского института технологии (Massachusetts Institute of Technology), в своей книге «Что будет» следующим образом описывает социально-культурные изменения, происходящие в процессе информационной революции: «Информационные технологии изменяют то, как мы работаем и отдыхаем, но, что более важно, они изменяют более глубокие аспекты наших жизней и человечества в целом: то, как мы получаем медицинское обслуживание, как учатся наши дети, как пожилые люди остаются связанными с обществом, как правительства осуществляют свою деятельность, как этнические группы сохраняют свое наследие, чьи голоса имеют значение, и даже то, как формируются нации. Они (информационные технологии. – А.С.) также бросят и серьезные вызовы: бедные могут стать еще беднее и слабее; преступники, страховые компании и работодатели могут вторгнуться в наши банковские счета, медицинские документы и личную переписку. В конечном счете информационная революция даже может сблизить диаметрально противоположные взгляды технологов, которые поклоняются научному мышлению, и гуманистов, которые поклоняются вере в человечество»⁴⁹.

Другой отрывок из работы М. Дертузоса является яркой иллюстрацией к социальным теориям Э. Тоффлера и Дж. Нейсбита и наглядно демонстрирует, как информационно-коммуникационные технологии ослабляют одни и усиливают другие социальные связи конкретного индивида, который остается в сфере своей профессиональной деятельности, но становится телеработником:

⁴⁸ Нейсбит Дж. Мегатренды. С. 8 ; Нейсбит Дж. Высокая технология, глубокая гуманность. М., 2005. С. 37–43.

⁴⁹ Dertouzos M. What Will Be: How the New World of Information Will Change Our Lives. P. 5–6.

«После двенадцати лет работы в качестве специалиста по кредитам Джулия Кортес сокращена из сберегательного банка «Рио Сьерра» в Южной Аризоне, который был недавно куплен региональным банком «Рио Гранде». Она подала заявления в два других банка в городе, но вакансий не оказалось. Что теперь? По рекомендации друга Джулия послала сообщение со своего домашнего компьютера кадровому агенту, специализирующемуся на финансовых профессиях. Заинтересованный агент ответил и попросил Джулию связать ее резюме-программу со специальным электронным адресом. Она это делает, и длинная анкета на компьютере агента автоматически наполняется данными из программы Джулии, за исключением шести вопросов, которые программа не распознала или не нашла ответов на них. Джулия впечатывает ответы на них за несколько минут.

Через час Джулия получает сообщение от агента, в котором он извещает ее, что просмотрел несколько вакансий, обнаруженных его поисковой программой, и считает, что пять из них подойдут Джулии. Джулия внимательно просматривает каждое из них. Три достаточно интересны. Она соглашается на онлайн-интервью по каждому предложению и на десятипроцентное вознаграждение агенту от ее зарплаты в течение первых трех месяцев работы.

Агент организует интервью. В течение каждого из них Джулия сидит за компьютером и она и ее потенциальный работодатель видят друг друга на своих экранах. Она справляется и получает два приглашения на «живое» интервью. Одно из предложений по настоящему привлекательно. Если она получит эту работу, она будет одной из семи специалистов по кредитам в растущем международном банке с онлайн-услугами по всей Северной Америке.

С большим облегчением она узнает, что сможет выполнять работу на дому с помощью компьютерного оборудования, предоставляемого компанией. Они также оплатят определенные изменения рабочей зоны ее дома согласно контракту, которые, по их мнению, будут эффективны для удаленной работы. Она должна будет проводить неделю в квартал в главном офисе банка в Далласе для «живого» тренинга и профессионального общения с шестью непосредственными сотрудниками и персоналом главного офиса. Ей потребуется коммуникация лицом к лицу для того, чтобы познакомиться с ними ближе для достижения достаточного доверия к их мнениям в процессе ви-

деообсуждений с потенциальными заемщиками в юго-восточных штатах и Северной Мексике, являющихся ее территорией.

Джулия решает принять это предложение. Она будет скучать по атмосфере офиса, частью которого она была, но это хорошая возможность. Она будет обедать с бывшими сослуживцами в городе. Кроме того, она теперь сможет видеть своих двух сыновей-подростков, возвращающихся из школы. Несомненный плюс»⁵⁰.

Указанные в отрывке технологические изменения в организации офисного труда, приводят к кардинальным изменениям не только в социальной жизни, но и в повседневной культуре. Дом и офис превращаются в домашний офис, возвращая доиндустриальную культуру труда на принципиально новом уровне развития технологии. Изменяются временные ритмы и характер передвижений. Профессиональные контакты требуют выработки новых навыков, обусловленных особенностями сетевого телеобщения. Изменяются требования к качеству свободного времени. Если раньше обед с сослуживцами мог быть больше данностью, чем внутренней потребностью, то теперь он превращается в составляющую конструируемой индивидом культуры. В такой культуре границы профессиональной и личной среды индивида становятся более подвижными и проницаемыми. Дж. Лалл отмечает, что в современных условиях доступность и простота использования коммуникационных технологий разрушают традиционные различия между профессиональными коммуникаторами и непрофессионалами⁵¹. Например, наличие фотокамер в сотовых телефонах сделало пользователя фотографом и коммуникатором, а фотография превратилась в активный обыденный коммуникационный акт, потеряв ограниченность, обозначенную ее предшествующим бумажным носителем. Для характеристики этой коммуникационной среды М. Дертузос использует термин *электронная проксемика* (electronic proximity)⁵². Электронная проксемика позволяет представить миллиарды людей и компьютеров в виде компактного электронного метрополиса, в котором коммуникационные возможности определяются не километра-

⁵⁰ Dertouzos M. What Will Be: How the New World of Information Will Change Our Lives. P. 14–15.

⁵¹ Lull J. Culture-on-demand: communication in a crisis world. Malden : Blackwell Publishing, 2007. P. 40.

⁵² Dertouzos M. What Will Be: How the New World of Information Will Change Our Lives. P. 277.

ми, а характеристиками используемых для коммуникации машин и информационных каналов. Дертузос выделяет несколько типов коммуникации, анализируя электронную проксемику: 1) коммуникацию машины с машиной, 2) коммуникацию человека с машиной, 3) коммуникацию человека с человеком. Машины в данном случае являются только элементом коммуникации, даже когда коммуницируют друг с другом.

Ж. Бодрийяр в своей теории современного общества не разделяет технооптимизма Э. Тоффлера, Дж. Нейсбита и М. Дертузоса. По его мнению, в современном технологизированном потребительском обществе общение осуществляется не с помощью символического, а с помощью техники⁵³. Для описания технокоммуникации Бодрийяр использует термин «наименьшей общей культуры», то есть маленького набора «правильных ответов», которым, как предполагается, владеет средний индивид, чтобы получить подтверждение «культурного гражданства»⁵⁴. Действительно, такую коммуникацию может наблюдать каждый исследователь современных массовых онлайн-социальных сетей, в чем, однако, нет ничего нового и уникального. Этот феномен лежит в привычной сфере дихотомий – народной и элитарной культур, или массовой и элитарной культур. Для любой культуры необходим общий код, то есть «наименьшая общая культура». Особенностью коммуникативной культуры информационного общества, скорее, можно считать характеристики, связанные с цифровым, дистанционным и мультимедийным модусами общения. В зависимости от характера доступа к Сети это общение может быть предельно лаконичным и насыщенным специальным сленгом или визуально- и аудионасыщенным, но, тем не менее, неполноценным с точки зрения непосредственного контакта участников коммуникации. Кроме того, особенностью коммуникации в культуре информационного общества можно считать и то, что практически эксклюзивным транслятором кода является программное обеспечение независимо от технического медиума: и компьютер, и телевизор, и сотовый телефон в основе своей имеют одно и то же ядро – программный код. Эти устройства являются «только технической материализацией кол-

⁵³ Бодрийяр Ж. Общество потребления. М., 2006. С. 137.

⁵⁴ Там же.

лективного медиума, этой системы «наименьшей общей культуры», которая организует участие всех и каждого в одном и том же»⁵⁵. С одной стороны, информационно-коммуникационные технологии реализуют массовую культуру, с другой стороны, культуру индивидуализированную, так как член сообщества или аудитории может видеть что-то другое и, таким образом, составлять свое собственное содержание коммуникации, но обеспечиваемое и доставляемое во всех случаях массовым коммуникационным медиумом.

Кроме «наименьшей общей культуры», онлайн-сообщества могут обладать и более сложными «невидимыми» правилами (хотя очень часто при вступлении в сообщество люди, как правило, не тратят время даже на чтение «видимых» правил, например, устава, правил пользования или соглашения с администраторами сообщества). Эти правила вызывают вопросы, связанные с вопросами власти, собственности, использования, социальными связями, создаваемыми данными сообществами, принципами, на которых эти сообщества основаны, поведением его участников, условиями вступления и выхода из сообщества.

При анализе социальных структур и социокультурной коммуникации в современном обществе необходимо обратить внимание на то, что новые информационно-коммуникационные технологии (сотовая связь, спутниковая связь, Интернет) используются людьми для осуществления и поддержания традиционных социальных актов и связей. Например, многочисленные социальные сети, такие как Facebook, MySpace и их отечественные аналоги «В контакте», «Одноклассники», используются, в частности, для того, чтобы поддерживать связи с родственниками, друзьями, одноклассниками или восстанавливать утраченные социальные связи путем поиска внутри этих социальных сетей. Сотовые телефоны также активно используются для поддержания форм традиционного социокультурного взаимодействия. Впервые массовое использование мобильной связи для акта традиционной социокультурной коммуникации привлекло внимание прессы и общественности в 2003 году, когда во время празднования Нового года в Великобритании сотовая телефонная сеть оказалась блокированной из-за того, что пользователи мобильных телефонов отправили 120 миллионов традиционных новогодних поздравлений своим родственникам

⁵⁵ Бодрийяр Ж. Общество потребления. С. 138.

и знакомым ⁵⁶. Эта проблема до сегодняшнего дня остается актуальной для сотовых телефонных сетей по всему миру. Поздравления, отправляемые в виде SMS и MMS или электронных открыток по Интернету, содержательно являются аналогами традиционных бумажных открыток. Коммуникационный поток, увеличившийся экспоненциально благодаря распространению сотовых телефонов и их конвергенции с компьютером (современные мобильные телефоны (смартфоны) обладают многими функциями компьютеров, а микрокомпьютеры (коммуникаторы) – функциями сотовых телефонов), рождает метафоры, которые постулируют критические отличия культуры информационной эпохи от культуры индустриального общества. Такими метафорами могут служить означивание сотового телефона как «дистанционного пульта человеческой жизни» Г. Рейнгольдом ⁵⁷ или «центральной нервной системы социальных сетей и культурных связей» Дж. Лалла ⁵⁸.

Информационно-коммуникационные технологии формируют **культуру новой социальности**: сословность как основа социальной структуры сохраняется, но основополагающие принципы меняются. Сетевая анонимность и этика снижают важность социальных статусов, и люди, занимающие довольно высокое положение в социальной иерархии, могут не иметь соответствующего авторитета в сетевых сообществах. Примером могут служить блоги государственных чиновников, звезд шоу-бизнеса и т. д. Кроме того, стандартные сословные ограничения, действующие в физическом мире, в сетевой коммуникации либо играют меньшую роль, либо в некоторых случаях практически не имеют никакого значения. Возникают новые критерии социальной стратификации, например, по принципу приверженности к «открытой культуре» (Л. Лессиг) или к «свободному/открытому программному обеспечению» (free/open source). Открытое программное обеспечение, которое представляет собой антагонизм коммерческому программному обеспечению, разрабатываемому в жестких рамках корпоративных стандартов потребительского общества, сформировало огромное сообщество людей, объединенных неогуманистическими, постматериальными ценностями. Движение открытого программного обеспечения

⁵⁶ Morley D. Media, modernity and technology: the geography of the new. L. ; N.Y. : Routledge, 2007. P. 297.

⁵⁷ Rheingold H. Smart Mobs. Cambridge : Perseus, 2002. P. 194.

⁵⁸ Lull J. Culture-on-demand: communication in a crisis world. P. 40.

основывается на ценностях свободы, доступа, равенства возможностей. Например, в сфере образования сообщества открытого программного обеспечения предоставляют уникальную среду для обучения. В 2005 году три ведущих веб-сайта открытого программного обеспечения – «Фонд свободного программного обеспечения» (Free Software Foundation, <http://directory.fsf.org>), «Фрэшмит» (Freshmeat, www.freshmeat.net), «Сорсфордж» (SourceForge, www.sourceforge.net) – предлагали участие в 4 000, 40 000 и 100 000 проектов соответственно ⁵⁹. В России также стали возникать онлайн-сообщества, основанные на новых принципах социальной стратификации. Так, сообщество «Свободный мир» ⁶⁰, созданное Фондом эффективной политики, декларирует «креативный класс» ⁶¹ в качестве своей целевой группы. Руководители проекта определяют креативный класс как коммуникативно-активную часть общества, что принципиально отличает его от других групп, так как коммуникация является важнейшим и главным способом публичного проявления представителей этого класса ⁶². Информационно-коммуникационные технологии в данном случае рассматриваются как средство реализации ключевой социально-политической функции креативного класса, которая выражается в трансляции в общество образцов и моделей для подражания (идеологических, социальных, экономических, культурных, бытовых и т. д.). По мнению Б.Г. Соколова, сама структура Интернета, использующего систему гиперссылок, гипертекста, достаточно корректно отражает схематику не только сознания, но и конституируемого сознанием события, понимаемого по модели со-бытия: «Событийная организация ориентирована на соучастие, на постоянное конституирование, а также на необходимость постоянного, неостанавливающегося креативного движения» ⁶³.

Новая социальность выражается не только в возникновении новых социальных групп и классов, но и в новом обострении старого противоречия между массой (массовая культура) и элитой (элитарная культура) или между массой и меньшинствами (лиминальная (альтерна-

⁵⁹ Deek F. P., McHugh J.A.M. Open Source. Cambridge : Cambridge University Press, 2008. P. 160.

⁶⁰ Свободный мир. URL : <http://www.liberty.ru>.

⁶¹ Флорида Р. Креативный класс: люди, которые меняют будущее. М. : Классика XXI, 2005.

⁶² Свободный мир. URL : <http://www.liberty.ru/about>.

⁶³ Соколов Б.Г. Гипертекст истории / С.-Петербург. филос. о-во. СПб., 2001. С. 171.

тивная) культура). Структура работы «Медиавирус» Д. Рашкова построена именно по такому принципу – противостояния культуры мейнстрима и культуры андеграунда ⁶⁴.

Возникновение и развитие онлайн-сообществ повлияло и на изменение концепций оффлайн-сообществ. По мнению И.И. Анисимовой, приход информационного общества обогащает семантические ресурсы городской метафоры новыми значениями: виртуальный город – это, во-первых, идеальный город (город будущего, экополис); во-вторых, невидимый город (Вечный город, Град Божий); в-третьих, электронный город (Digital City, современная агора), информационное пространство урбанизированной территории; в-четвертых, город в мифологическом, имиджевом, репутационном пространстве, выстроенный по правилам имажинационных технологий и глобального маркетинга ⁶⁵. Акцент на «горизонтальных» взаимодействиях размещает виртуальный город в электронных коммуникациях современности, внимание к «вертикальным» связям времен и поколений – в системе ретрокоммуникаций (базовая оппозиция живого/мертвого). Культурные стратегии последних тяготеют к четырем вариантам: живые и мертвые как равноправные агенты интегрированы в городское сообщество (симметрическая коммуникация); сакральные мертвые существуют с профанными живыми (комплементарная коммуникация); дискриминированные мертвые исключаются из социального универсума (рационализированная бизнес-коммуникация, мемориальный сервис и менеджмент смерти); дискриминированные живые оттеснены на периферию социального пространства (символическая коммуникация, культ мертвых и валоризация смерти) ⁶⁶. Город как социальная структура из пространства неподвижных форм преобразуется, по выражению М. Кастельса, в «пространство потоков», в котором мегаполисы не функционируют больше как место, а, скорее, как прерывистые созвездия пространственных фрагментов, функциональных частей и социальных сегментов ⁶⁷.

⁶⁴ Rushkoff D. Media Virus. N.Y. : Ballantine Books, 1996.

⁶⁵ Анисимова И.И. Виртуальный город: культурные стратегии ретрокоммуникаций // Тезисы докладов участников I Российского культурологического конгресса, 25–29 августа 2006 г., г. С.-Петербург. СПб. : Эйдос, 2006. С. 262.

⁶⁶ Там же.

⁶⁷ Castells M. The Rise of the Network Society // The Information Age: Economy, Society and Culture. Oxford, 1996. Vol. 1. P. 407.

Важным моментом социальных изменений в культуре информационного общества является сближение городской и сельской культур, при этом сельская культура поглощается городской технокультурой. Культура высоких технологий (инфо-, нано-, био-, экотехнологии) – городская культура. Сдвиг, который привел к почти полному поглощению сельской культуры городским режимом жизни, начал происходить, конечно, в период индустриального общества, но радикальное, драматическое его завершение наблюдается с середины XX века по настоящее время, когда в жизнь человека стали входить (калькуляционные) компьютерные технологии, которые обслуживают новый тип общества: супериндустриальный, постиндустриальный, информационный. В сельские культуры начинают проникать городские способы организации производства: фермы и крестьянские хозяйства укрупняются и включают в себя все стадии цикла жизни продукта, а не только его производство. В сельскую производственную среду вторгаются исследовательские компании, маркетинговые и брокерские конторы, технологии массового производства и информационно-коммуникационные технологии. Границы традиционных социальных групп размываются, возникает «человек ниоткуда»⁶⁸. Описывая современное общество, Г.С. Померанц отмечает: «Сейчас все группы зависят друг от друга, и в этом едином обществе ни одна группа не вправе считать себя коренной»⁶⁹. Характерно, что П.С. Померанц ощутил возникновение новой социальности в период расцвета контркультуры (рубеж 60–70-х годов XX столетия), когда человека стала накрывать информационная лавина потребительского общества, а развитые общества превращаться в «новый Вавилон»: «Вавилон – не просто большой город. Это город, где смешивались языки, где исчезают народы, исчезают всячески – и как примитивы, и как нации, и как верования отцов»⁷⁰. «Глобальная деревня» превращается в «глобальный город» и наоборот, а основной социальной стратой становится вселенская диаспора⁷¹.

Такая «вселенская диаспора» создает беспрецедентную коммуникационную многоголосицу. В современной социокультурной информа-

⁶⁸ Померанц Г.С. Выход из транса. М. : Юрист, 1995. С. 103.

⁶⁹ Там же. С. 107.

⁷⁰ Там же. С. 127.

⁷¹ Там же.

ционной среде присутствует несколько видов коммуникации на уровне участников этого процесса: человек – человек, человек – машина (коммуникация человека с компьютерами и микропроцессорами), машина – машина (коммуникация между соответствующим образом запрограммированными компьютерами и микропроцессорами). В связи с этим Сеть рассматривается не только как совокупность людей, передающих друг другу сообщения, но и как коллективное взаимодействие триллиона технических объектов и людей посредством различных каналов коммуникации, то есть соединение всего со всем – людей, ботов, объектов, машин⁷². Виды коммуникации «человек – машина» и «машина – машина» не являются предметом нашего анализа, однако необходимо отметить, что в культурном плане они важны, потому что, во-первых, усиливают культуру деперсонификации и отчуждения и, во-вторых, обеспечивают технический и культурный интерфейс коммуникации «человек – человек». Например, существуют автоматизированные (машинные) программные приспособления, которые передают различные данные без прямого участия человека:

- RSS (Really Simple Syndication) – полоса новостей, обеспечивающая оперативный обмен информацией в Интернете с помощью XML (Extended Markup Language);
- Desktop Widget – графический модуль, установленный на рабочий стол компьютера и отражающий интернет-информацию;
- Social Bookmarks – социальные интернет-закладки, позволяющие пользователям делать пометки независимо от своего компьютера;
- Tag Cloud – «облако» из ключевых слов, отражающих темы веб-сайта или блога и обеспечивающих прямой доступ к информации по каждой из этих тем;
- Mash-up – веб-приложение, объединяющее данные из нескольких интернет-источников в один интегрированный инструмент;
- Weblog – интернет-дневник с тематической и хронологической структурой.

Данные технологии коммуникации, как указывалось выше, обеспечивают доступный сегодня, но постоянно развивающийся интерфейс коммуникации «человек – человек».

⁷² Kelly K. New Rules for the New Economy // Wired. URL : http://www.wired.com/wired/archive/5.09/newrules_pr.html.

Архитектура коммуникационных сетей, обеспечивающих коммуникации «человек – человек», построена на идеях-принципах мультицентральности, взаимозависимости, взаимозаменяемости, разрушении дихотомии «центр – периферия». Как это влияет на культуру социальной коммуникации? Первый вывод очень прост: культура становится более глобальной, а значит более гомогенной. Второй вывод состоит в том, что в рамки культуры включается технология не в качестве «мертвых» индустриальных машин, а в качестве «анимированных» объектов, без которых уже не может обойтись ни рабочая, ни досуговая среда. «Включенность» в общество начинает определяться не просто как участие в различных группах, а как «подключенность», то есть наличие сотового телефона, компьютера с подключением к Сети (или, по крайней мере, электронного адреса, ICQ, Skype), принадлежность к сетевым сообществам и наличие веб-сайта или блога. Доступ из технического термина превращается в культурный. В 1968 году во время расцвета контркультуры Дж. Ликлайдер и Р. Тэйлор определили основные особенности коммуникации «человек – человек» с помощью компьютера и соответственно очертили контуры новой культуры, генерируемой данным способом коммуникации:

1. Жизнь станет счастливее для человека-онлайн, так как наиболее активное общение будет основываться, скорее всего, на общности интересов и целей, чем на географической близости.

2. Коммуникация станет более эффективной и продуктивной и, следовательно, приносящей большее удовлетворение.

3. Большая часть коммуникации будет осуществляться благодаря высоко реактивным, дополняющим возможности пользователя программам и программируемым моделям, способным представлять сложные идеи без необходимой демонстрации всех уровней их структуры.

4. Для всех людей откроется множество возможностей найти свое призвание, ибо весь мир информации со всеми его сферами деятельности и предметными областями будет открыт человеку с помощью программ, готовых сопровождать его и помогать в его открытиях ⁷³.

Сегодня программы, обеспечивающие коммуникацию «человек – человек», значительно превзошли ожидания создателей прототипа Интернета в 1968 году. Крупные посредники-коммуникаторы активно

⁷³ Licklider J.C.R., Taylor R. The Computer as a Communication Device // Science and Technology. 1968. Apr.

используют в своей деятельности новые коммуникационные методы-модели, постепенно становящиеся культурными формами коммуникации: персонализированные новости, информация, развлечения; блоги; социальные сети; онлайн-видео; вирусный маркетинг ⁷⁴. Например, вирусный маркетинг, представляющий собой маркетинговую технику и использующий существующие социальные сети для повышения осведомленности о бренде/товаре/услуге, построен на привычке людей делиться интересной, по их мнению, информацией с окружающими: пользователи добровольно транслируют сообщение, содержащее нужную информацию, потому что она им интересна. Эта техника принимает самые различные формы: видео, фото, флэш-игры, текст ⁷⁵.

Для воспроизводства системы культурных кодов и связанного с ними процесса коммуникации необходимо поддержание **механизмов воспроизводства идентичностей** участников этого процесса. Под идентичностью вслед за М. Кастельсом мы понимаем процесс, через который социальный актор опознает себя и конструирует смыслы, главным образом, на основе заданного культурного атрибута или совокупности атрибутов, исключая более широкую соотнесенность с другими социальными структурами ⁷⁶. М. Кастельс, фиксируя увеличение дистанции между глобализацией и идентичностью, между Сетью и «Я», утверждает, что такое увеличение связано с кризисом той модели идентичности, которая была сконструирована греческими философами более двух тысячелетий назад. Этот кризис запустил процесс поиска новой системы связей, построенной вокруг разделяемой, реконструированной идентичности. Проявлениями поиска этой новой идентичности являются, по мнению Кастельса, локальные кризисы, связанные с подъемом национализма и религиозного фундаментализма (например, европейские этнические кризисы, кризисы на постсоветском пространстве). Для современной киберкультуры характерны два разнонаправленных процесса, связанные с конструируемой идентичностью и, в частности, с национальной идентичностью. Один процесс – это процесс глобализации, который гомогенизирует культуры, стирает национальные различия, создает

⁷⁴ Международная академия брэнда. URL : <http://masterbrand.ru/rus/leaders/-1220359492.-htm>.

⁷⁵ Википедия. URL : http://ru.wikipedia.org/wiki/Вирусный_маркетинг.

⁷⁶ Castells M. The Rise of the Network Society. P. 22.

общую киберкультуру, основанную на общих культурных кодах. Эта культура предельно космополитична. Второй процесс – это процесс построения национальных идентичностей в Сети, то есть дубликация, перенесение национальных культур в виртуальную среду и поддержание национальных сегментов в киберпространстве (поддержание интернет-зон на национальных языках, размещение материалов, отражающих национальную культуру). Рассмотрим кратко каждый из этих процессов с точки зрения формирования и поддержания национальной идентичности.

Во-первых, с точки зрения культурологического подхода процессы сверхбыстрого распространения, изменения и интерпретации информации, а также связанные с ними проблемы самоидентификации неизбежно приводят к процессам атомизации, мозаичности, противоречивости ценностей действующих в информационном обществе индивидов. Неслучайно одной из базовых ценностей в ситуации постмодерна называется ирония как наиболее предпочтительный способ выражения⁷⁷. Таким образом, в первом процессе преобладает общая игра, ироничный поиск, не терпящий ограничений, общие ценности не сформированы и идет «детское» исследование нового общего мира. Каким будет этот мир, предсказать достаточно сложно, но очевидно, что национальные ценности как основа идентичности человека индустриального общества или периода расцвета национальных государств не являются базовыми ценностями культуры нового мира. При этом очевидно, что процесс коммуникации в информационном обществе активизирует связи и пересечения между устойчивой традиционной культурой (ценности, религия, знания, унаследованные от предыдущих поколений) и динамичной массовой культурой (видеоклипы, сериалы, видео- и компьютерные игры, блоги и т. д.), между элитарной и популярной культурой, между этнической, национальной и инородной культурами.

Во-вторых, если под идентичностью понимать определение Кастельса, данное выше, то становится очевидным, что новая **киберидентичность** строится по принципам, отличающимся от принципов построения национальной идентичности: культурные атрибуты, несомненно, присутствуют, но национальный атрибут нивелирован, а «широкая соотнесенность с другими социальными структурами», напротив, является важнейшим атрибутом киберидентичности. Д. Рашкофф

⁷⁷ Castels M. The Rise of the Network Society. P. 419.

пишет: «Важно понимать, что значение «я» со временем трансформировалось; трудно постоянно иметь в виду, что в данном тексте «я» обозначает одиночку, а не групповую индивидуальность. Располагая лишь примитивными способами коммуникации, «личность» была вынуждена постигать смысл собственного опыта практически сама по себе»⁷⁸. При таком подходе различия (в том числе национальные) подавляются и акцент переносится на общее, универсальное. Описываемый процесс глобализации, космополитизации и гомогенизации культуры, однако, имеет элемент, связывающий его со вторым процессом – процессом перенесения национальных культур в виртуальную среду. Этот элемент состоит в том, что ценности прав человека и демократии требуют уважения отличий. Поэтому в глобализующих и космополитичных декларациях, утверждающих принципы информационного общества и киберкультуры, присутствуют принципы, которые связаны с сохранением национальной идентичности:

- «Интернет должен позволять и поощрять использование любого и каждого языка»⁷⁹.
- «Использование технологии для создания сообществ, исповедующих культурный плюрализм и местные (локальные) ценности»⁸⁰.
- «Взаимная терпимость и уважение к особенностям других людей»⁸¹.

Процесс перенесения национальных культур в виртуальную среду может приобретать 1) «мягкие» формы (двуязычность сетевых культурных ресурсов и просвещенческий характер материалов, направленные на установление внешних связей, а также принципы толерантного отношения к человеческим различиям, приведенные выше) и 2) «жесткие» формы (материалы только на национальном языке, националистический характер материалов, направленный на установление культурных барьеров и на борьбу с влиянием других культур).

Проводники «мягкой» формы перенесения национальных культур в виртуальную среду (приверженцы идей мультикультурализма) конструируют национальную идентичность в киберпространстве как реакцию

⁷⁸ Рашкофф Д. Стратегия исхода. М. : Эксмо, 2003. С. 16.

⁷⁹ IDEAS (Internet, Democracy, Economy and Services. URL : <http://www.connected.org/-is/is.html>.

⁸⁰ Yale Information Society Project. URL : <http://islandia.law.yale.edu/isp/about.html>.

⁸¹ Окинавская хартия глобального информационного общества. URL : <http://www.iis.ru/-library/okinawa/charter.ru.html>.

на национальные конфликты в Европе, на Ближнем Востоке, в Африке и т. д. и, следовательно, рассматривают информационно-коммуникационные технологии в качестве одного из средств их предотвращения. Что касается «жестких» форм, то Т. Эриксен выделяет пять форм интернет-национализма: 1) поддерживаемый государством, 2) суррогатный (при фактически отсутствующей этнической группе или нации), 3) донезависимый (предшествующий независимости), 4) мультикультуралистский, 5) оппозиционный⁸². Все эти виды, несмотря на серьезные различия, едины в одном: их задача – в поддержании национальной идентичности как оппозиции другим национальным идентичностям. Возможно, только мультикультуралистский национализм может считаться исключением до определенной степени, так как часто используется в качестве питательной среды для перехода к радикальным формам национализма.

Итак, два процесса, протекающие в киберпространстве и связанные с идентичностью (процесс глобализации и процесс построения национальных идентичностей в Сети), являются оппозиционными (первый направлен на поиск новой вненациональной идентичности, а второй – на перенесение национальных культур в виртуальную среду). Конструктивные связи и компромиссы между ними невозможны, за исключением «мягких» форм вхождения в первый (декларирование толерантности к различиям, от которых неизбежно нужно будет отказаться, чтобы по-настоящему «соответствовать») или во второй процесс (мультикультуралистский национализм, который предлагает упрощенный и даже стилизованный, «сглаженный» вариант этничности, не затрагивающий «болевы точки» национальных вопросов).

Таким образом, при попытке реконструировать национальную идентичность в Сети вектор поиска идентичности направлен в прошлое: люди ищут почву под ногами, обращаясь к опыту прошлого, которое, как правило, мифологизируется в коллективной памяти как «место» истинного знания и юдоли покоя и стабильности, несмотря на свидетельства о войнах, конфликтах и других событиях с явно негативным социальным потенциалом. Вектор, направленный в будущее, не обладает такой привлекательностью как возврат в прошлое, поскольку модель идентичности информационного общества не сконструирована, а ее нарождающиеся элементы часто имеют, скорее, пу-

⁸² Eriksen T. Nations in Cyberspace // ASEN conference. L. : London School of Economics. 2006. P. 12.

гающий, нежели придающий чувство уверенности характер. Например, современные диагностические технологии, основанные на компьютерном программном обеспечении, вторгаются на генный уровень, достигают точки зачатия индивида, которая идентифицируется с началом жизни человека, а значит с его сущностью или (в религиозной традиции) с его душой. При движении по этому вектору встают вопросы, связанные с самим пониманием того, что есть человек и насколько информационные технологии, включая нано- и биотехнологии, могут изменить его сущность. Кроме указанных проблем, связанных с идентичностью в информационном обществе, важна проблема частичного изменения идентичности или попытки ее полной замены в процессе коммуникации. В этой связи следует упомянуть несколько взаимосвязанных аспектов. Во-первых, информационно-коммуникационные технологии позволяют обычным пользователям в отличие от пользователей, которых можно отнести к профессионалам (программисты, системные администраторы, IT-менеджеры и т. д.), сохранять анонимность при общении с такими же пользователями, что обеспечивает им более высокий, чем при общении лицом к лицу, уровень свободы. Часто это выражается в нарушении культурных кодов, заложенных в самоидентичность человека в процессе социализации и инкультурации и связанных с восприятием возраста, пола, этничности, религии, языка, гражданства и т. д. Информационно-коммуникационные технологии, в частности, позволили людям с ограниченными физическими возможностями (нарушениями опорно-двигательного аппарата, глухотой, слепотой и т. д.) стать полноправными участниками коммуникационного процесса, так как анонимность и технические особенности Сети позволяют им общаться с другими людьми без необходимой демонстрации того, что они имеют определенные ограничения. Таким образом, культура информационного общества способствует включению в коммуникацию и социальные связи категорий людей, которые до появления информационно-коммуникационных технологий испытывали большую депривацию. Коммуникационные и социально-интегрирующие возможности этих технологий хорошо осознаются такими группами, о чем свидетельствуют такие публичные документы, как Манифест Всемирного союза слепых для Всемирного саммита по информационному обществу⁸³. В Манифесте гово-

⁸³ World blind Union manifesto for the World Summit on the Information Society. URL : <http://www.worldblindunion.org/en/appdocuments/umc2en/prod>.

рится, что «в информационную эпоху доступ к информации является правом человека, которое должно быть доступно каждому как условие равноправного участия в обществе». Всемирный союз слепых обратился в Манифесте к правительствам-участникам саммита с требованием принять меры, чтобы слепым и людям с ограниченным зрением было предоставлено право выражать свою точку зрения при установке пользовательских требований для цифровых информационных систем и особенно в жизненно важных сферах доставки информации. Во-вторых, попытки частичной замены идентичности выражаются в приобретении прозвищ («никнов») и нового образа («аватаров») для общения в киберпространстве. Этот процесс генерирует огромное количество знаков, символов и образов, так или иначе связанных с уже устоявшимися образами социокультурной реальности и оказывающими на нее влияние: «Сегодня любой мало-мальски активный человек имеет один-два интернет-дневника и профиль в нескольких социальных сетях. Поэтому актуально говорить уже не о влиянии медийных/литературных персонажей на жизнь человека, а о тонкой связи между персоной и той медийной маской, которую она на себя принимает»⁸⁴. В-третьих, некоторые пользователи производят практически полную замену идентичности, например, из соображений безопасности в «Сети, наполненной киберманьяками», или совершения каких-либо действий, за которые предусмотрены определенные наказания. Наиболее интересной формой создания новой идентичности являются такие сетевые проекты, как проект «Вторая жизнь» (Second Life)⁸⁵. Уже само название подразумевает, что пользователи не просто перенесут в киберпространство свою существующую идентичность, а создадут желаемый образ себя, свое второе «я». Слоган проекта «Твой мир. Твое воображение» также отражает неограниченность «ре-изобретения» себя в процессе конструирования своей новой идентичности. Создание своего виртуального второго «я» в конечном счете приводит к созданию симулякра как образа, лишённого объекта, и к коммуникации между симулякрами или симулякрами и людьми, которая формирует новые ценности, новые отношения и оценки, а значит и новые культурные коды.

Интернет-технологии сформировали парадоксальную ситуацию: в реальном мире люди становятся более осторожными, стараются защитить свою личную информацию, а в виртуальном мире с измененными

⁸⁴ Медийная маска: сценарии развития. URL : <http://culturmarket.livejournal.com>.

⁸⁵ Second Life. URL : <http://www.secondlife.com>.

правилами социального взаимодействия достаточно свободно обмениваются личной информацией. Этот парадокс культуры информационного общества уже отразился в новой культурной форме – киберпреступности, связанной с кражей личной информации, или как это принято теперь называть, «кражей идентичности» (identity theft). Федеральное бюро расследований США, например, ведет огромное количество дел, связанных с данным преступлением. Так, одно из дел имело 30 тысяч потерпевших в США, у которых были украдены банковские сбережения, на кредитные карточки были наложены фальшивые платежи, а замена адресов на банковских счетах привела к тому, что новые кредиты, чеки и дебетовые карточки направлялись прямо к злоумышленникам⁸⁶. В структуре Федерального бюро расследований создан специальный центр, куда граждане могут сообщить об «интернет-преступлении». Среди основных киберпреступлений, с которыми работает центр, упоминаются дела, связанные с интеллектуальной собственностью, вторжением в компьютеры (хакерство), экономическим шпионажем (кража коммерческих секретов), онлайн-вымогательствами, международным отмыванием денег и кражей идентичности⁸⁷. Интернет открывает новые возможности для совершения различных видов краж – от хищений из онлайн-банков до краж виртуальной собственности. Помимо этого, он предлагает новые средства для совершения давно существующих преступлений, например, мошенничества, создает новые уязвимые места, касающиеся коммуникаций и данных, представляющих собой привлекательные цели для вымогательств. Анонимность Интернета делает его идеальным каналом и инструментом для тайного криминального мира, так как Интернет предлагает великолепные возможности для сохранения тайны. Анонимность действий достигается различными способами – от использования доступа из киберкафе до применения отдельных путей маршрутизации.

В 2008 году в российском киберпространстве было совершено на две тысячи преступлений больше, чем годом ранее, а общее число правонарушений в Интернете, по данным Бюро специальных технических мероприятий Министерства внутренних дел Российской Федерации, превысило 14 тысяч⁸⁸. В процессе дальнейшего развития информаци-

⁸⁶ No Ordinary Case of Identity Theft. The Largest in U.S. History. FBI official website. URL : <http://www.fbi.gov/page2/oct04/uncoveridt101504.htm>

⁸⁷ The Internet Crime Complaint Center. URL : <http://www.ic3.gov>.

⁸⁸ Компьюлента. URL : <http://soft.compulenta.ru/398597>.

онно-коммуникационных технологий в России будет увеличиваться доля заключенных нового типа – интеллектуально развитых, компьютерно грамотных людей, а иногда профессиональных специалистов в области компьютерных, информационно-коммуникационных технологий. Работа с этим видом преступников потребует от сотрудников пенитенциарных органов и учреждений новых подходов, новых методов и новых форм профилактической деятельности.

Возникающие в информационном обществе формы культурной отрасли (цифровые инсталляции, медиагалереи, онлайн-музеи, виртуальные сообщества дизайнеров, художников, писателей и поэтов) изменяют процесс коммуникации, способы доступа к информации и способы ее усвоения. Благодаря интерактивности этих новых форм, коммуникация перестает быть односторонним процессом восприятия и превращается в процесс взаимообмена, взаимного конструирования, а иногда и сотворчества. Описывая «коммуникационную эпоху», Дж. Лалл указывает, что «глубокая интерактивность», то есть формирование и поддержание осознанных децентрализованных культурных сетей, является ведущей глобальной характеристикой⁸⁹. По его мнению, люди не только приобретают большие возможности потребления большего количества символических ресурсов, они значительно увеличивают свою способность создавать и делиться продуктами выражения⁹⁰. Обмен текстовыми сообщениями, музыкальными файлами, интернет-звонки, чаты и другие формы информационно-коммуникационных технологий неразрывно связывают современный культурный опыт с комплексными уровнями социальной коммуникации.

Описываемые процессы взаимообмена, взаимного конструирования, сотворчества особенно явно проявляются в сфере массмедиа – ведущей отрасли производства культурных образов на сегодняшний день. С возникновением так называемых электронных медиа на основе информационно-коммуникационных технологий информация превращается в коммуникацию, операцию трансляции символов, побуждающую к действию⁹¹. Роль средств массовой информации еще более изменяется в новой коммуникативной культуре информационного общества:

⁸⁹ Lull J. Culture-on-demand: communication in a crisis world. P. 41.

⁹⁰ Ibid.

⁹¹ Иванов Д.В. Общество как виртуальная реальность / Информационное общество. М. : АСТ, 2004. С. 361.

- возрастает интерактивность (онлайн-, sms-опросы в ходе радио- и телепередач вплоть до технологий «user-defined content», то есть «содержание, определяемое пользователем»);

- возрастает насыщенность и интенсивность образов (например, в новостях сокращается аналитический материал и возрастает визуальный компонент с акцентом на событие в «реальном времени»);

- возникают новые альтернативные внеинституциональные средства немассовой (индивидуальной) информации (блоги, форумы, виртуальные сообщества), создающие свой контент, так как часто институциональные средства массовой информации освещают только те темы или события, которые соответствуют корпоративной политике.

В процессе формирования информационного общества изменения коммуникационных практик затрагивают все социальные институты, включая и те, которые обычно относят к традиционному обществу. Например, вовлеченными в процесс формирования социокультурной среды информационного общества оказываются и религиозные организации, причем это происходит как на уровне принятия новых информационно-коммуникационных технологий (использование компьютеров, сотовой связи, создание веб-сайтов, блогов, форумов и т. д.)⁹², так и на уровне гносеологического дискурса, который выражается в возникновении работ теологов и богословов, представляющих собой апологию технологий информационного общества с точки зрения религиозных идей, встроенных в идеологию культуры информационного общества⁹³. Например, некоторые православные авторы признают Интернет не только мощным средством связи, но и некоей духовной реальностью, а также средством, активно влияющим на кругозор и мировоззрение людей, с ним связанных⁹⁴. В религиозной сфере киберпространство принимает и еще одно культурное измерение: оно начинает рассматриваться как «миссионерская территория», в которой миссия может осуществляться тремя способами: 1) через представление информации на странице, 2) через участие в от-

⁹² Официальный веб-сайт Римско-католической церкви. URL : <http://www.vatican.va> ; официальный вебсайт Русской православной церкви. URL : [Http://www.mospat.ru](http://www.mospat.ru) ; Всемирная лютеранская федерация. URL : <http://www.lutheranworld.org> ; Независимый исламский информационный канал «Islam.ru». URL : <http://www.islam.ru> ; Ассоциация «Буддизм в Интернете». URL : <http://buddhist.ru>.

⁹³ Кураев А. Кино: перезагрузка богословием. М. : Фома, 2004.

⁹⁴ Судариков В.А. Миссия Православной церкви в современных средствах массовой информации. URL : <http://www.people.nnov.ru/sva/orthonet.html>.

крытых беседах – телеконференциях, интернет-форумах и др., 3) через личную переписку⁹⁵. Киберкоммуникация при ее известных существенных недостатках и негативных чертах имеет позитивные возможности с точки зрения развития и трансформации религиозной жизни: «Наш язык часто или беден, или копирует стиль синодальных изданий прошлого века. Ясно, что для миссии в современных условиях такой язык не подходит – надо говорить более живо и динамично. Присутствие в Интернете порождает знакомство и переписку с различными людьми, так что сейчас Интернет может возродить в некоторой степени культуру слова, позабытую из-за распространения телефонной связи»⁹⁶. Коммуникационные возможности сотовых телефонов уже активно используются для религиозных целей: католики могут подписаться на услугу, которая в полдень доставит им ежедневное послание от Римского Папы; мусульмане могут скачать исламский рингтон «Восславьте Аллаха» или установить напоминание о времени молитвы⁹⁷. В Рунете появилась первая виртуальная часовня святого Николая Угодника⁹⁸, где каждый желающий может поставить свечу и прочитать молитву (рис. 1).



Рис. 1. Виртуальная часовня Николая Угодника

⁹⁵ Судариков В.А. Миссия Православной церкви в современных средствах массовой информации. URL : <http://www.people.nnov.ru/sva/orthonet.html>.

⁹⁶ Там же.

⁹⁷ Morley D. Media, modernity and technology: the geography of the new. L. ; N.Y. : Routledge, 2007. P. 297.

⁹⁸ Часовня Николая Угодника. URL : <http://claus.msk.ru>.

Как было отмечено выше, практически все социокультурные институты переживают изменения коммуникационных практик в процессе распространения информационно-коммуникационных технологий. Анализ развития даже таких закрытых сообществ, как пенитенциарные учреждения, показывает, что в них происходит постепенное изменение коммуникативной культуры в отношении связей с внешним миром. Информационно-коммуникационные технологии в силу своей мультимедийности, интерактивности и возможности доставки любого вида информации в любую точку земного шара могут компенсировать ограниченную свободу осужденных, что может выражаться, например, в получении заключенными юридических, медицинских и других консультаций. В Красноярском крае имеется опыт проведения медицинского интернет-консультирования осужденных женщин. Кроме того, с мая 2008 года начался проект по проведению видеосвиданий осужденных отдаленных исправительных учреждений с родственниками и юридическое консультирование осужденных и сотрудников⁹⁹.

Заключенные могут получить общее и специальное образование с помощью технологий дистанционного обучения. Например, официальный веб-сайт Федеральной службы исполнения наказаний Российской Федерации сообщает, что в Мурманской исправительной колонии строгого режима по решению правительства области начала свою работу вечерняя (сменная) школа, в которой установлен компьютерный класс, оснащенный десятью компьютерами с лицензионным программным обеспечением¹⁰⁰. Пока этот класс не имеет доступа в Интернет, но заключенные уже могут получить базовые навыки работы на компьютере, которые будут необходимы и для работы с Сетью. Интернет также предоставляет возможность расширения культурно-досуговой деятельности с помощью посещения онлайн-музеев, онлайн-концертов, цифровых библиотек и прослушивания аудиокниг¹⁰¹.

Компенсаторная функция информационно-коммуникационных технологий в пенитенциарных учреждениях может выражаться и в он-

⁹⁹ ФСИН РФ. URL : <http://www.fsin.su/main.phtml?aid=1895>.

¹⁰⁰ Там же.

¹⁰¹ Например, автор данного пособия, со-организатор цифровой аудиобиблиотеки «Русская классическая литература» (URL : <http://www.auguo.com>) получил отзыв от начальника по воспитательной работе одной из мордовских колоний, в котором указывалось, что аудиозаписи произведений русских писателей и поэтов скачиваются с веб-сайта аудиобиблиотеки и транслируются через радиоузел колонии.

лайн-общении заключенных с родственниками. Например, представители ряда общественных и правозащитных организаций заявили о том, что планируют дать заключенным возможность бесплатно общаться с помощью программы Skype с родственниками. Кроме того, для отбывающих наказание откроют систему интернет-магазинов, которые смогут стать альтернативой существующим тюремным ларькам или передачам родственников¹⁰².

Изменение коммуникационных паттернов даже в условиях жестких физических границ, как в случае с вынужденным ограничением свободы, ставит вопрос о границах коммуникации в культуре информационного общества, которые являются границами иного свойства в отличие от физических или чисто технических границ. Как указывает У. Митчелл, парадоксом глобализирующего эффекта современных коммуникаций является возникновение новых, менее видимых границ¹⁰³.

В культуре информационной эпохи внимание становится редким ресурсом и, вероятно, потребуются механизмы управления коммуникацией, если человек не хочет утонуть в потоке информационного взаимодействия. Листы рассылки, новостные группы, персонализированные сервисы новостей, информационные фильтры различных типов, программные агенты и другие способы управления онлайн-коммуникацией начинают играть важную роль в жизни человека информационного общества. Обычно подобные средства обеспечивают эффективные способы связи по принципу подобия, а не различия, и рынки успешно сегментируют аудиторию, поэтому их активно используют рекламные агенты, политики и другие поставщики сообщений. Таким образом, эти средства усиливают социокультурные границы и категориальные идентичности участников сетевой коммуникации. Это может иметь как негативный, так и позитивный эффект. Негативные стороны проявляются в том, что создание жестких границ виртуальных сообществ переносит в киберпространство коммуникационные практики, поощряющие разделение, а не объединение людей. Позитивной стороной является то, что в последние годы наблюдается взрывной рост сообществ блоггеров и творческих сообществ. Эти общества имеют свои кодексы (коды) коммуникации, но их

¹⁰² Заключенные смогут найти работу в Сети. URL : <http://www.utro.ru/articles/2008/11/18/781909.shtml>.

¹⁰³ Mitchell W. E-topia. Cambridge : MIT Press, 1999. P. 89.

сложно назвать закрытыми или требующими жесткого соблюдения большого количества правил. Несмотря на то, что такие сообщества растут очень активно, по данным Л. Лессига, блоггеры составляют около трех процентов всех пользователей Интернета, а подавляющее большинство пользователей не связаны ни с какими сообществами в Сети ¹⁰⁴. Тем не менее, «виртуальная включенность» рассматривается как реальный знак надежды для людей, которые испытывают сильное чувство беспокойства в связи с фрагментацией общественной жизни, поляризацией групп интересов и отчуждением городской жизни ¹⁰⁵.

Контрольные вопросы к разделу

1. Как М. Кастельс определяет философию экономики сетевого общества?
2. Каковы основные принципы корпоративной культуры лидера информационной экономики, выделяемые Дж. Нейсбитом?
3. Как информационно-коммуникационные технологии изменяют современную политическую культуру? Приведите примеры.
4. В чем отличие средств информации «третьей волны» от средств массовой информации «второй волны»?
5. Что такое «клип-культура». Дайте определение.
6. Каковы основные особенности культуры новой социальности?
7. Каковы особенности социокультурной коммуникации в информационную эпоху?
8. Как информационно-коммуникационные технологии изменяют социальные взаимодействия на уровне социальных институтов?

Список рекомендуемой литературы

1. Бодрийяр, Ж. Общество потребления [Текст]. – М., 2006.
2. Бухарин, С.Н. Методы и технологии информационных войн [Текст] / С.Н. Бухарин, В.В. Цыганов. – М. : Академический проект, 2007.

¹⁰⁴ Lessig L. Code. Version 2.0. N.Y. : Basic Books, 2006. P. 85.

¹⁰⁵ Godwin M. Cyber Rights: Defending Free Speech in the Digital Age. N.Y. : Times Books, 1998. P. 15.

3. Волковский, Н.Л. История информационных войн [Текст] : в 2 ч. – СПб. : Полигон, 2003.
4. Иванов, Д.В. Общество как виртуальная реальность [Текст] / Информационное общество. – М. : АСТ, 2004.
5. Нейсбит, Дж. Высокая технология, глубокая гуманность [Текст]. – М., 2005.
6. Нейсбит, Дж. Мегатренды [Текст]. – М., 2003.
7. Панарин, И.Н. Информационная война и мир [Текст] / И.Н. Панарин, Л.Г. Панарина. – М. : Олма-Пресс, 2003.
8. Рашкофф, Д. Стратегия исхода [Текст]. – М. : Эксмо, 2003.
9. Соколов, Б.Г. Гипертекст истории [Текст] / С.-Петерб. филос. о-во. – СПб., 2001.
10. Соловьёв, А.В. Динамика культуры информационной эпохи [Текст] / Ряз. гос. ун-т им. С.А. Есенина. – Рязань, 2009.
11. Соловьёв, А.В. Информационное общество: полифония культурных форм [Текст] / Ряз. гос. ун-т им. С.А. Есенина. – Рязань, 2007.
12. Тоффлер, Э. Третья волна [Текст]. – М. : АСТ, 2002.
13. Флорида, Р. Креативный класс: люди, которые меняют будущее [Текст]. – М. : Классика XXI, 2005.
14. Castells, M. The Rise of the Network Society [Text] // The Information Age : Economy, Society and Culture. – Oxford, 1996. – Vol. 1.
15. Deek, F. P. Open Source [Text] / F. P. Deek, J.A.M. McHugh. – Cambridge : Cambridge University Press, 2008.
16. Dertouzos, M. What Will Be: How the New World of Information Will Change Our Lives [Text]. – N.Y. : HarperEdge, 1997.
17. Eriksen, T. Nations in Cyberspace [Text] // ASEN conference / London School of Economics. – L., 2006.

Материалы, представленные в настоящем пособии, позволяют сделать вывод, что зарождающаяся культура информационного общества обладает высокой степенью преемственности по отношению к культуре индустриального общества. Однако в культуре информационного общества формируются свои культурные формы, своя социокультурная среда, обладающая набором специфических характеристик.

С одной стороны, такой характеристикой является высокая изменчивость культуры информационного общества. Количество изменений таково, что возникает ощущение, что культура больше не создается для длительного существования или стабильности. С другой стороны, культура информационного общества довольно стабильна и устойчива, так как ее основой являются цифровые технологии, заставляющие культурное производство подчиняться стандартам кода, который не дает выйти за рамки культурных образцов и моделей независимо от сферы деятельности. Однако наличие открытого (изменяемого) кода оставляет возможность альтернатив в развитии культуры информационного общества: привычное противостояние массовой и элитарной культур разворачивается на ином технологическом уровне, открывая новые возможности и угрозы.

В процессе перехода к глобальной информационной культуре ведущим фактором культурогенеза информационного общества является рациональное технологическое господство. Однако в культуре информационного общества заложены два амбивалентных взаимодействующих начала: рациональное, утверждаемое наукой и техникой, и иррациональное (случайное и необратимое), значение которого возрастает по мере расширения наших знаний. Информатизация общества достигла такого уровня, когда стоит говорить о новом социокультурном термине – тотальной информизации общества. Этот термин отмечает культурный поворот, после которого вся человеческая жизнь, включающая природу и культуру, микро- и макрокосм, начинает рассматриваться и переживаться как информационная структура. Такой подход

изменяет отношение человека как к природному, так и к искусственно создаваемому им миру. Стирание грани между природным и искусственным приводит к возможности экспериментирования во всех сферах человеческой деятельности, наиболее бурно развивающимися технологиями становятся инфо-, био-, нано- и экотехнологии, составляющие основу научно-технической парадигмы современности, ведущими нарративами которой в свою очередь являются ноосфера, синергетика, сингулярность, конвергенция и коэволюция.

Современная научно-техническая парадигма ставит вопрос о культуротворческом потенциале информационных технологий. Возросшие по экспоненте потоки информации, передаваемые такими технологиями, создали ноосферный хаос, который стремится к упорядочиванию, исходя из особенностей заложенных в нем вычислительных кодов. Культуротворческий потенциал информационных технологий возрастает по мере того, как информационная среда Интернет перерастает в феномен технологически конвергированной медиасреды, которая становится все более актуальной для современной культуры.

В культуре информационного общества возникает новая эстетика, основанная на понятиях информационной эпохи: информация, данные, интерфейс, полоса пропускания, поток, хранение, копирование, сжатие и т. д. Основным и неосязаемым средством – носителем искусства – становится программное обеспечение с заложенной в нем мощностью кода. Более того, программное обеспечение проецируется в прошлое культуры, заставляя относиться ко всему культурному наследию человечества как к информационной базе данных.

Технологически конвергированная медиасреда информационного общества стала инфраструктурой механизмов и процессов формирования экономических, политических и социально-коммуникативных культурных форм современности. В сетевых структурах компании перестают быть в полном смысле местными (локальными) и начинают конкурировать в глобальном масштабе, что неминуемо изменяет стратегии бизнеса, работу с клиентами, подходы к рекламе, ассортимент продукции, набор сервисных услуг и т. д. В такой среде изменяются и компании, и потребители. Новая культурная форма «покупатель – производитель» активно видоизменяет как сферу материального производства, так и сферу производства «цифровых» продуктов, таких как компьютерные программы, веб-сайты, блоги, подкасты, что приводит

к лавинообразному росту массовой креативности и внеинституционального культурного производства.

Новый тип социальных сетевых отношений в информационном обществе, с одной стороны, демонстрирует преемственность его культуры: информационно-коммуникационные технологии используются людьми для осуществления и поддержания традиционных социальных актов и связей. С другой стороны, в информационном обществе формируются новые социальные группы, стили жизни, новые экономические и политические стратегии, происходят критические изменения в культурной, научной, образовательной сферах деятельности человека.

Культура информационного общества реализуется одновременно и как массовая, и как индивидуализированная, ибо участник сверхсложной технологически конвергированной медиасреды может составлять и воспринимать другой «информационный набор» даже при пользовании тем же самым информационным ресурсом и, таким образом, генерировать свое собственное содержание коммуникации.

Словарь терминов

Биоинформатика – вычислительная концептуальная биология с точки зрения молекулярных исследований и прикладных методов информатики с целью осмысления и организации информации о молекулярных структурах в больших масштабах.

Виртуальная реальность – компьютерно-генерированная среда, симулирующая присутствие в различных местах реального или воображаемого миров.

Вирусный маркетинг – метод распространения рекламы с помощью получателей / потребителей рекламной информации.

Глубокая интерактивность – формирование и поддержание осознанных децентрализованных культурных сетей.

Знаниевые технологии – компьютерные техники, разработчики программного обеспечения, аналитики клинических лабораторий.

Инсталляция – жанр современного цифрового искусства, часто использующий 3D-технологии и веб-технологии, создаваемый с целью трансформации восприятия объектов или пространства.

Информационное общество – современная технотронная культурная специфика, которая, с одной стороны, заключается в массовой информатизации всех сторон человеческой жизни, а с другой стороны, в тотальной информизации общества, представляющей собой «встраивание» в индивидуальное и общественное сознание понимания и принятия того, что информация определяет все без исключения аспекты личной и социальной жизни индивида.

Инфосфера – система производства и распределения информации.

Киберкоммуникация – компьютерно опосредованная сетевая коммуникация.

Киберпанк – жанр постмодернистской фантастической литературы, основой которого являются высокие информационно-коммуникационные технологии и культура маргиналов, использующих данные технологии.

Киберпространство – электронная коммуникационная среда, объединяющая компьютерные сети.

Клип-культура – новый тип медиакультуры, основой которого являются короткие модульные «вспышки» информации в виде рекла-

мы, рецензий, новостей, составляющие противоречивый, дискретный образный ряд.

Наименьшая общая культура – общий культурный код, набор «правильных ответов», которым владеет средний представитель какого-либо сообщества.

Сингулярность – результат процесса слияния искусственного интеллекта, биологического усовершенствования человека и интерфейсов, связывающих человеческий мозг и компьютер.

Социальные медиа – информационно-коммуникационные интерфейсы и сети, позволяющие пользователям генерировать информацию и обмениваться ею.

Усиленная реальность – совмещение реальности с дополнительной информацией о ней, достигаемое с помощью использования современных технических средств и информационно-коммуникационных технологий.

Хакер – эксперт в области программирования и решения компьютерных проблем (термин часто используется с негативной коннотацией для определения специалиста, использующего компьютеры и компьютерные сети для несанкционированного доступа к закрытой информации).

Электронная проксемика – пространственная и временная знаковая система коммуникации, основанная на использовании информационно-коммуникационных технологий.

Электронное правительство – электронные способы доставки государственной информации и услуг гражданам.

ПРИЛОЖЕНИЯ-ПРАКТИКУМЫ

Приложение 1

Декларация независимости киберпространства

Прочитайте текст и ответьте на следующие вопросы:

1. Каковы ценности зарождающегося социума информационного общества, сформулированные Дж. П. Барлоу в «Декларации»?
2. Какие символы, используемые Дж. П. Барлоу, по Вашему мнению, отражают культурный континуум информационного общества?
3. Как можно охарактеризовать политическую культуру, транслируемую данным текстом?

Джон Перри Барлоу

Декларация независимости киберпространства

Правительства индустриального мира, вы – утомленные гиганты из плоти и стали; моя же Родина – Киберпространство, новый дом Сознания. От имени будущего я прошу вас, у которых все в прошлом, – оставьте нас в покое. Вы лишние среди нас. Вы не обладаете верховной властью там, где мы собрались.

Мы не избирали правительства и вряд ли когда-либо оно у нас будет, поэтому я обращаюсь к вам, имея власть не большую, нежели та, с которой говорит сама свобода. Я заявляю, что глобальное общественное пространство, которое мы строим, по природе своей независимо от тираний, которые вы стремитесь нам навязать. Вы не имеете ни морального права властвовать над нами, ни методов принуждения, которые действительно могли бы нас устроить.

Истинную силу правительствам дает согласие тех, кем они правят. Нашего согласия вы не спрашивали и не получали. Мы не приглашали вас. Вы не знаете ни нас, ни нашего мира. Киберпространство лежит вне ваших границ. Не думайте, что вы можете построить его, как если бы оно было объектом государственного строительства. Вы не способны на это. Киберпространство является делом естества и растет само посредством наших совокупных действий.

Вы не вовлечены в наш великий и все более ширящийся разговор; не вы создаете богатства наших рынков. Вы не знаете нашей культуры, нашей этики и неписаных законов, которые уже сейчас обеспечивают нашему обществу больший порядок, чем тот, которого можно достичь вашими наказаниями и запретами.

Вы заявляете, что у нас есть проблемы, решать которые должны вы. Вы используете это заявление как предлог для вторжения в наши земли. Многие из этих проблем не существуют. Там же, где есть реальные конфликты и недостатки, мы выявим и устраним их собственными средствами. Мы устанавливаем свой собственный Общественный Договор. Этот способ правления возникнет согласно условиям нашего, а не вашего мира. Наш мир – другой.

Киберпространство состоит из взаимодействий и отношений, мыслит и выстраивает себя подобно стоячей волне в сплетении наших коммуникаций. Наш мир одновременно везде и нигде, но не там, где живут наши тела.

Мы творим мир, в который могут войти все без привилегий и дискриминации, независимо от цвета кожи, экономической или военной мощи и места рождения. Мы творим мир, где кто угодно и где угодно может высказывать свои мнения, какими бы экстравагантными они ни были, не испытывая страха, что его или ее принудят к молчанию или согласию с мнением большинства.

Ваши правовые понятия собственности, выражения, личности, передвижения и контекста к нам неприменимы. Они основаны на материи – здесь материи нет. Наши личности не имеют тел, поэтому в отличие от вас мы не можем достичь порядка посредством физического принуждения. Мы верим, что наш способ правления возникнет на основе этики, просвещенного эгоизма и общего блага. Наши личности могут охватить многое, что находится в вашей юрисдикции. Единственный закон, который признают практически все входящие в наш состав культуры, – это Золотое Правило. Мы надеемся, что сможем отыскивать частные решения, исходя из этого общепологающего принципа. Но мы не можем принять решения, которые вы стараетесь навязать.

Сейчас вы создали в Соединенных Штатах закон – Акт о реформе телекоммуникаций, который отвергает вашу собственную конституцию и оскорбляет мечты Джефферсона, Вашингтона, Милля, Мадисона, Де Токвиля и Брандеса. Эти мечты должны теперь заново родиться в нас.

Вы испытываете ужас перед собственными детьми, потому что они чувствуют себя как дома в мире, в котором вы всегда будете иммигрантами. Поскольку вы их боитесь, вы трусливо перекладываете свои родительские обязанности на бюрократический аппарат. В нашем мире все чувства и высказывания, от низменных до ангелических, являются частями единого целого – глобального разговора в битах. Мы не можем отделить воздух, который удушает, от воздуха, по которому бьют крылья.

В Китае, Германии, Франции, России, Сингапуре, Италии и Соединенных Штатах вы пытаетесь установить информационный карантин, дабы предотвратить распространение вируса свободомыслия, воздвигнув заставы на рубежах Киберпространства. Эти меры способны сдерживать эпидемию некоторое время, но в мире, который скоро весь будет охвачен средством коммуникации, несущим биты, они не будут работать.

Ваша все более и более устаревающая информационная промышленность желала бы увековечить свое господство, выдвигая законы как в Америке, так и в других странах требующие права собственности на саму речь по всему миру. Эти законы провозглашают, что идеи – всего лишь еще один промышленный продукт, благородный не более чем чугунные чушки. В нашем же мире всё, что способен создать человеческий ум, может репродуцироваться и распространяться до бесконечности безо всякой платы. Для глобальной передачи мысли ваши заводы больше не требуются.

Эти все более враждебные колониальные меры ставят нас в положение, в котором оказались в свое время приверженцы свободы и самоопределения, вынужденные отвергнуть авторитет удаленной единообразной власти. Мы должны провозгласить свободу наших виртуальных "я" от вашего владычества, даже если мы и согласны с тем, что вы продолжаете властвовать над нашими телами. Мы распространим наши "я" по всей планете так, что никто не сможет арестовать наши мысли.

Мы сотворим в Киберпространстве цивилизацию Сознания. Пусть она будет более человеческой и честной, чем мир, который создали до того ваши правительства.

Джон Перри Барлоу

Давос, Швейцария, 8 февраля 1996

Перевод с английского: Евгений Горный.

Источник: <http://www.zhurnal.ru/staff/gorny/translat/deklare.html>,
<http://www.zhurnal.ru/1/deklare.htm>.

Манифест хакера

Прочитайте текст и ответьте на следующие вопросы:

1. Какие особенности новой культуры информационного общества Вы можете выделить на основе Манифеста?
2. Какие характеристики хакера как человека новой культуры информационного общества Вы можете сформулировать на основе данного текста?
3. Каковы ценности хакеров как новой социальной группы информационного общества, декларируемые автором текста?

File: archives/7/p7_0x03_Hacker's Manifesto_by_The Mentor.txt

==Phrack Inc.==

Volume One, Issue 7, Phile 3 of 10

The following was written shortly after my arrest...

\\The Conscience of a Hacker

by

+++The Mentor+++

Written on January 8, 1986

Следующее было написано вскоре после моего ареста...

**\\ Совесть хакера **

автор

+++The Mentor+++

(+++ Наставник +++)

Написано 8 января 1986

Еще один был пойман сегодня, все газеты об этом пишут. «Под-
росток арестован. Скандальное компьютерное преступление»; «Хакер
арестован после взлома банка...2».

Проклятые дети. Они все одинаковые.

Но вы, в вашей трехчастной психологии и техномозгом 1950-х, когда-нибудь смотрели в глаза хакера? Вы когда-либо задавались вопросом, чем он живет, какие силы сформировали его, что, возможно, образовало его?

Я – хакер, входите в мой мир...

Мой мир, который начинается со школы... Я умнее, чем большинство других детей; это дерьмо, которое они преподают, для меня скука...

Проклятый отстающий. Они все одинаковые.

Я в средней или старшей школе. Я слушал преподавателей, которые объясняют в пятнадцатый раз, как сокращать дроби. Я понимаю это. «Нет, миссис Смит, я не показывал мою работу. Я сделал это в моей голове ...»

Проклятый ребенок. Наверное, все списал. Они все одинаковые.

Я сделал открытие сегодня. Я нашел компьютер. Подождите секунду, это классно. Он делает то, что я хочу, чтобы он делал. Если он делает ошибку, это потому, что я напортачил. Не потому, что я ему не нравлюсь...

Или потому, что он чувствует, что я угрожаю...

Или потому, что думает, что я – умник...

Или потому, что не любит преподавать и не должен быть здесь...

Проклятый ребенок. Все, что он делает – играет в игры. Они все одинаковые.

И потом это случилось... дверь открылась в мир... прорывающийся через телефонную линию как героин через вены наркомана, электронный импульс отослан, убежище от ежедневной некомпетентности разыскивается ... панель управления найдена.

«Это – оно... здесь я свой...»

Я знаю каждого здесь... даже если я никогда не встречал их, никогда не говорил с ними и, возможно, никогда не получу известий от них снова... Я знаю вас всех...

Проклятый ребенок. Стопорит телефонную линию снова. Они все одинаковые...

Клянусь задницей, мы все одинаковые... нас с ложки кормили детским питанием в школе, когда мы хотели бифштекса... кусочки мяса, которое Вы пропускали, были прожеванными и безвкусными. Мы были во власти садистов или игнорировались безразличными. Немногие, которые могли чему-то нас научить, считали нас способными учениками, но те немногие как капли воды в пустыне.

Это – наш мир теперь... мир электрона и выключателя, красота бода. Мы используем службы, уже существующие, не платя за то, что могло бы быть дешевым, если бы им не управляли обжоры-спекулянты, и вы называете нас преступниками. Мы исследуем... и вы называете нас преступниками. Мы ищем знание... и вы называете нас преступниками. Мы существуем без цвета кожи, без национальности, без религиозного предубеждения... и вы называете нас преступниками.

Вы создаете атомные бомбы, вы ведете войны, вы убиваете, обманываете и лжете нам, и пробуете убедить нас, что это – для нашей собственной пользы, все же мы – преступники.

Да, я – преступник. Мое преступление – преступление любопытства. Мое преступление – осуждение людей по тому, что они говорят и думают, а не по тому, как они выглядят.

Мое преступление – умственное превосходство над вами, это то, что вы мне никогда не простите.

Я – хакер, и это – мой манифест. Вы можете остановить этого человека, но Вы не можете остановить нас всех... в конце концов, мы все одинаковые.

+++The Mentor+++
(+++ Наставник +++)

Источник: [Http://www.phrack.org/issues.html?issue=7&id=3&mode=txt](http://www.phrack.org/issues.html?issue=7&id=3&mode=txt)

Окинавская хартия
глобального информационного общества

Прочитайте текст и ответьте на следующие вопросы:

1. Какое значение придается информационно-коммуникационным технологиям авторами «Хартии» в формировании культуры информационного общества?
2. Какие особенности новой культуры информационного общества Вы можете выделить на основе «Хартии»?
3. Как, по мнению авторов «Хартии», должны влиять информационно-коммуникационные технологии на экономическую и политическую культуру человеческого общества?
4. Какие проблемы, связанные с использованием информационно-коммуникационных технологий, сформулированы в данном тексте?

Окинавская хартия
глобального информационного общества

Принята 22 июля 2000 года, Окинава

1. Информационные технологии (ИТ) являются одним из наиболее важных факторов, влияющих на формирование общества двадцать первого века. Их революционное воздействие касается образа жизни людей, их образования и работы, а также взаимодействия правительства и гражданского общества. Информационные технологии быстро становятся жизненно важным стимулом развития мировой экономики. Они также дают возможность частным лицам, фирмам и сообществам, занимающимся предпринимательской деятельностью, более эффективно и творчески решать экономические и социальные проблемы. Перед всеми нами открываются огромные возможности.

2. Суть стимулируемой информационными технологиями экономической и социальной трансформации заключается в ее способ-

ности содействовать людям и обществу в использовании знаний и идей. Информационное общество, как мы его представляем, позволяет людям шире использовать свой потенциал и реализовывать свои устремления. Для этого мы должны сделать так, чтобы ИТ служили достижению взаимодополняющих целей обеспечения устойчивого экономического роста, повышения общественного благосостояния, стимулирования социального согласия и полной реализации их потенциала в области укрепления демократии, транспарентного и ответственного управления, прав человека, развития культурного многообразия и укрепления международного мира и стабильности. Достижение этих целей и решение возникающих проблем потребует разработки эффективных национальных и международных стратегий.

3. Стремясь к достижению этих целей, мы вновь подтверждаем нашу приверженность принципу участия в этом процессе: все люди повсеместно без исключения должны иметь возможность пользоваться преимуществами глобального информационного общества. Устойчивость глобального информационного общества основывается на стимулирующих развитие человека демократических ценностях, таких как свободный обмен информацией и знаниями, взаимная терпимость и уважение к особенностям других людей.

4. Мы будем осуществлять руководство в продвижении усилий правительств по укреплению соответствующей политики и нормативной базы, стимулирующих конкуренцию и новаторство, обеспечение экономической и финансовой стабильности, содействующих сотрудничеству по оптимизации глобальных сетей, борьбе со злоупотреблениями, которые подрывают целостность сети, по сокращению разрыва в цифровых технологиях, инвестированию в людей и обеспечению глобального доступа и участия в этом процессе.

5. Настоящая Хартия является прежде всего призывом ко всем как в государственном, так и в частном секторах ликвидировать международный разрыв в области информации и знаний. Солидная основа политики и действий в сфере ИТ может изменить методы нашего взаимодействия по продвижению социального и экономического прогресса во всем мире. Эффективное партнерство среди участников, включая совместное политическое сотрудничество, также является ключевым элементом рационального развития информационного общества.

Использование возможностей цифровых технологий

6. Потенциальные преимущества ИТ, стимулирующие конкуренцию, способствующие расширению производства, создающие и поддерживающие экономический рост и занятость, имеют значительные перспективы. Наша задача заключается не только в стимулировании и содействии переходу к информационному обществу, но также и в полной реализации его экономических, социальных и культурных преимуществ. Для достижения этих целей важно строить работу на следующих ключевых направлениях:

- проведение экономических и структурных реформ в целях создания обстановки открытости, эффективности, конкуренции и использования нововведений, которые дополнялись бы мерами по адаптации на рынках труда, развитию людских ресурсов и обеспечению социального согласия;

- рациональное управление макроэкономикой, способствующее более точному планированию со стороны деловых кругов и потребителей, и использование преимуществ новых информационных технологий;

- разработка информационных сетей, обеспечивающих быстрый, надежный, безопасный и экономичный доступ с помощью конкурентных рыночных условий и соответствующих нововведений к сетевым технологиям, их обслуживанию и применению;

- развитие людских ресурсов, способных отвечать требованиям века информации, посредством образования и пожизненного обучения и удовлетворение растущего спроса на специалистов в области ИТ во многих секторах нашей экономики;

- активное использование ИТ в государственном секторе и содействие предоставлению в режиме реального времени услуг, необходимых для повышения уровня доступности власти для всех граждан.

7. Частный сектор играет жизненно важную роль в разработке информационных и коммуникационных сетей в информационном обществе. Однако задача создания предсказуемой, транспарентной и недискриминационной политики и нормативной базы, необходимой для информационного общества, лежит на правительствах. Нам необходимо позаботиться о том, чтобы правила и процедуры, имеющие отношение к ИТ, соответствовали коренным изменениям в экономических сделках с учетом принципов эффективного парт-

нерства между государственным и частным сектором, а также прозрачности и технологической нейтральности. Такие правила должны быть предсказуемыми и способствовать укреплению делового и потребительского доверия. В целях максимизации социальной и экономической выгоды информационного общества мы согласны со следующими основными принципами и подходами и рекомендуем их другим:

- продолжение содействия развитию конкуренции и открытию рынков для информационной технологии и телекоммуникационной продукции и услуг, включая недискриминационное и основанное на затратах подключение к основным телекоммуникациям;

- защита прав интеллектуальной собственности на информационные технологии имеет важное значение для продвижения нововведений, связанных с ИТ, развития конкуренции и широкого внедрения новых технологий; мы приветствуем совместную работу представителей органов власти по защите интеллектуальной собственности и поручаем нашим экспертам обсудить дальнейшие направления работы в этой сфере;

- важно также вновь подтвердить обязательство правительств использовать только лицензированное программное обеспечение;

- ряд услуг, включая телекоммуникации, транспорт, доставку посылок, имеют важное значение для информационного общества и экономики; повышение их эффективности и конкурентоспособности позволит расширить преимущества информационного общества; таможенные и экспедиторские процедуры также важны для развития информационных структур;

- развитие трансграничной электронной торговли путем содействия дальнейшей либерализации, улучшения сетей и соответствующих услуг и процедур в контексте жестких рамок Всемирной торговой организации (ВТО), продолжение работы в области электронной торговли в ВТО и на других международных форумах и применение существующих торговых правил ВТО к электронной торговле;

- последовательные подходы к налогообложению электронной торговли, основанные на обычных принципах, включая недискриминацию, равноправие, упрощенность и прочие ключевые элементы, согласованные в контексте работы Организации экономического сотрудничества и развития (ОЭСР);

- продолжение практики освобождения электронных переводов от таможенных пошлин до тех пор, пока она не будет рассмотрена вновь на следующей министерской конференции ВТО;

- продвижение рыночных стандартов, включая, например, технические стандарты функциональной совместимости;

- повышение доверия потребителя к электронным рынкам в соответствии с руководящими принципами ОЭСР, в том числе посредством эффективных саморегулирующих инициатив, таких как кодексы поведения, маркировка, другие программы подтверждения надежности, и изучение вариантов устранения сложностей, которые испытывают потребители в ходе трансграничных споров, включая использование альтернативных механизмов разрешения споров;

- развитие эффективного и значимого механизма защиты частной жизни потребителя, а также защиты частной жизни при обработке личных данных, обеспечивая при этом свободный поток информации, дальнейшее развитие и эффективное функционирование электронной идентификации, электронной подписи, криптографии и других средств обеспечения безопасности и достоверности операций.

8. Усилия международного сообщества, направленные на развитие глобального информационного общества, должны сопровождаться согласованными действиями по созданию безопасного и свободного от преступности киберпространства. Мы должны обеспечить осуществление эффективных мер – как это указано в руководящих принципах по безопасности информационных систем ОЭСР – в борьбе с преступностью в компьютерной сфере. Будет расширено сотрудничество стран «Группы восьми» в рамках Лионской группы по транснациональной организованной преступности. Мы будем и далее содействовать установлению диалога с представителями промышленности, развивая, таким образом, успех, достигнутый на недавно прошедшей Парижской конференции «Группы восьми» «Диалог между правительством и промышленностью о безопасности и доверии в киберпространстве». Необходимо также найти эффективные политические решения актуальных проблем, как, например, попытки несанкционированного доступа и компьютерные вирусы. Мы будем и далее привлекать представителей промышленности и других посредников для защиты важных информационных инфраструктур.

Преодоление электронно-цифрового разрыва

9. Вопрос о преодолении электронно-цифрового разрыва внутри государств и между ними занял важное место в наших национальных дискуссиях. Каждый человек должен иметь возможность доступа к информационным и коммуникационным сетям. Мы подтверждаем нашу приверженность предпринимаемым в настоящее время усилиям по разработке и осуществлению последовательной стратегии, направленной на решение данного вопроса. Мы также приветствуем то, что и промышленность, и гражданское общество все более склоняются к признанию необходимости преодоления этого разрыва. Мобилизация наших знаний и ресурсов в этой области является необходимым условием для урегулирования данной проблемы. Мы будем и далее стремиться к эффективному сотрудничеству между правительствами и гражданским обществом, чутко реагирующим на высокие темпы развития технологий и рынка.

10. Ключевой составляющей нашей стратегии должно стать непрерывное движение в направлении всеобщего доступа для всех. Мы будем и далее:

- содействовать установлению благоприятных рыночных условий, необходимых для предоставления населению услуг в области коммуникаций:

- изыскивать дополнительные возможности, включая доступ через учреждения, открытые для широкой публики:

- уделять приоритетное внимание совершенствованию сетевого доступа, в особенности в отсталых городских, сельских и отдаленных районах;

- уделять особое внимание нуждам и возможностям людей, пользующихся меньшей социальной защищенностью, людей с ограниченной трудоспособностью, а также пожилых граждан и активно осуществлять меры, направленные на предоставление им более легкого доступа;

- содействовать дальнейшему развитию «удобных для пользования», «беспрепятственных» технологий, включая мобильный доступ к сети Интернет, а также более широкое использование бесплатного, общедоступного информационного наполнения и открытых для всех пользователей программных средств, соблюдая при этом права на интеллектуальную собственность.

11. Стратегия развития информационного общества должна сопровождаться развитием людских ресурсов, возможности которых

соответствовали бы требованиям информационного века. Мы обязуемся предоставить всем гражданам возможность освоить и получить навыки работы с ИТ посредством образования, пожизненного обучения и подготовки. Мы будем и далее стремиться к осуществлению этой масштабной цели, предоставляя школам, классам и библиотекам компьютерное оборудование, способное работать в режиме реального времени, а также направлять туда преподавателей, имеющих навыки работы с ИТ и мультимедийными средствами. Кроме того, мы будем осуществлять меры по поддержке и стимулированию малых и средних предприятий, а также людей, работающих не по найму, предоставляя им возможность подключаться к сети Интернет и эффективно ею пользоваться. Мы также будем поощрять использование ИТ в целях предоставления гражданам возможности пожизненного обучения с применением передовых методик, в особенности тем категориям граждан, которые в противном случае не имели бы доступа к образованию и профессиональной подготовке.

Содействие всеобщему участию

12. Информационные технологии открывают перед развивающимися странами великолепные возможности. Страны, которым удалось направить свой потенциал в нужное русло, могут надеяться на преодоление препятствий, традиционно возникающих в процессе развития инфраструктуры, на более эффективное решение своих насущных задач в области развития, таких как сокращение бедности, здравоохранение, улучшение санитарных условий и образование, а также использование преимуществ быстрого роста глобальной электронной торговли. Некоторые развивающиеся страны уже достигли значительных успехов в этих областях.

13. Тем не менее, не стоит недооценивать проблему мирового масштаба, связанную с преодолением существующих различий в области информации и знаний. Мы отдаем должное тому вниманию, которое уделяют этой проблеме многие развивающиеся страны. В действительности, все те развивающиеся страны, которые не успевают за все более высокими темпами развития ИТ, оказываются лишенными возможности в полной мере участвовать в жизни информационного общества и экономике. Этот вопрос особенно остро стоит в тех странах, где распространению ИТ препятствует отставание в развитии основных

экономических и социальных инфраструктур, в частности, энергетического сектора, телекоммуникаций и образования.

14. Мы признаем, что при решении этой проблемы следует учитывать разнообразие условий и потребностей, которое сложилось в развивающихся странах. Здесь не может быть «уравнительного» решения. И это в свою очередь говорит о той важной роли, которую должны сыграть развивающиеся страны, выдвигая собственные инициативы к принятию последовательных национальных программ с целью осуществления политических мер, направленных на поддержку развития ИТ и конкуренции в этой сфере, а также создания нормативной базы, использования ИТ в интересах решения задач в области развития и в социальной сфере, развития людских ресурсов, имеющих навыки работы с ИТ, а также с целью поощрения выдвигаемых на локальном уровне инициатив и местного предпринимательства.

Дальнейшее развитие

15. Усилия по преодолению международной разобщенности в решающей степени зависят от эффективного сотрудничества между всеми участниками. Для создания рамочных условий для развития ИТ важную роль и в дальнейшем будет играть двустороннее и многостороннее сотрудничество. Международные финансовые институты, включая многосторонние банки развития (МБР), особенно Всемирный банк, весьма пригодны для этой цели и могут разрабатывать и осуществлять программы, которые будут способствовать росту, борьбе с бедностью, а также расширять связи, доступ и обучение. Международная сеть телекоммуникаций, ЮНКТАД и ЮНДП и другие соответствующие международные фонды также могут сыграть важную роль. Центральной останется роль частного сектора в продвижении ИТ в развивающихся странах. Он может также существенно способствовать международным усилиям по преодолению цифрового разрыва. Неправительственные организации, обладающие уникальными возможностями донести идеи до общественности, также могут способствовать развитию человеческих и общественных ресурсов. Информационные технологии глобальны по своей сути и требуют глобального подхода.

16. Мы приветствуем уже предпринимаемые усилия по преодолению международного электронно-цифрового разрыва посредством двусторонней помощи в области развития и по линии международных

организаций и частных групп. Мы также приветствуем вклад частного сектора в лице таких организаций, как Глобальная инициатива по ликвидации электронно-цифрового разрыва Всемирного экономического форума (ВЭФ) и Глобальный диалог бизнеса по вопросам электронной торговли (ГДБ), а также Глобальный форум.

17. Как отмечается в Декларации о роли информационных технологий в контексте, основанной на знаниях глобальной экономики, которая была принята Экономическим и социальным советом ООН (ЭКОСОС) на уровне министров, существует необходимость расширения международного диалога и сотрудничества в целях повышения эффективности программ и проектов в области информационных технологий совместно с развивающимися странами и сведения воедино «наилучшего опыта», а также мобилизации ресурсов всех участников для того, чтобы способствовать ликвидации электронно-цифрового разрыва. «Восьмерка» будет и далее содействовать укреплению партнерства между развитыми и развивающимися странами, гражданским обществом, включая частные фирмы и НПО, фонды и учебные заведения, а также международные организации. Мы будем также работать над тем, чтобы развивающиеся страны в партнерстве с другими участниками могли получать финансовое, техническое и политическое обеспечение в целях создания благоприятного климата для использования информационных технологий.

18. Мы договорились об учреждении Группы по цифровым информационным технологиям (группа DOT), чтобы объединить наши усилия в целях формирования широкого международного подхода. Группа DOT будет созвана в кратчайшие сроки для изучения наилучших возможностей подключения к работе всех участников. Эта группа высокого уровня в режиме тесных консультаций с другими партнерами, воспринимая потребности развивающихся стран, будет:

- активно содействовать диалогу с развивающимися странами, международными организациями и другими участниками для продвижения международного сотрудничества с целью формирования политического, нормативного и сетевого обеспечения, а также улучшения технической совместимости, расширения доступа, снижения затрат, укрепления человеческого потенциала, а также поощрения участия в глобальных сетях электронной торговли;

- поощрять собственные усилия «восьмерки» в целях сотрудничества в осуществлении экспериментальных программ и проектов в области информационных технологий;

- содействовать более тесному политическому диалогу между партнерами и работать над тем, чтобы мировая общественность больше знала о стоящих перед ней вызовах и имеющихся возможностях;

- изучить вопрос о том, какой вклад вносит частный сектор и другие заинтересованные группы, например, Глобальная инициатива по ликвидации электронно-цифрового разрыва;

- представить доклад по итогам работы нашим личным представителям до следующей встречи в Генуе.

19. Для выполнения этих задач группа будет изыскивать пути к принятию конкретных мер в указанных ниже приоритетных областях.

Формирование политического, нормативного и сетевого обеспечения:

- поддержка политического консультирования и укрепление местного потенциала, с тем чтобы способствовать проведению направленной на создание конкуренции гибкой и учитывающей социальные аспекты политики, а также нормативному обеспечению;

- содействие обмену опытом между развивающимися странами и другими партнерами;

- содействие более эффективному и широкому использованию информационных технологий в области развития, включая такие широкие направления, как сокращение бедности, образование, здравоохранение и культура;

- совершенствование системы управления, включая изучение новых методов комплексной разработки политики;

- поддержка усилий МБР и других международных организаций в целях объединения интеллектуальных и финансовых ресурсов в контексте программ сотрудничества, таких, как программа «InfoDev».

Улучшение технической совместимости, расширение доступа и снижение затрат:

- мобилизация ресурсов в целях улучшения информационной и коммуникационной инфраструктуры, уделение особого внимания «партнерскому» подходу со стороны правительств, международных организаций, частного сектора и НПО;

- поиск путей снижения затрат для развивающихся стран в обеспечении технической совместимости;
- поддержка программ доступа на местном уровне;
- поощрение технологических исследований и прикладных разработок в соответствии с конкретными потребностями развивающихся стран;
- улучшение взаимодействия между сетями, службами и прикладными системами;
- поощрение производства современной информационно содержательной продукции, включая расширение объема информации на родных языках.

Укрепление человеческого потенциала:

- уделение повышенного внимания базовому образованию, а также расширению возможностей пожизненного обучения с упором на развитие навыков использования информационных технологий;
- содействие подготовке специалистов в сфере информационных технологий и других актуальных областях, а также в нормативной сфере;
- разработка инновационных подходов в целях расширения традиционной технической помощи, включая дистанционное обучение и подготовку на местном уровне;
- создание сети государственных учреждений и институтов, включая школы, научно-исследовательские центры и университеты.

Поощрение участия в работе глобальных сетей электронной торговли:

- оценка и расширение возможностей использования электронной торговли посредством консультирования при открытии бизнеса в развивающихся странах, а также путем мобилизации ресурсов в целях содействия предпринимателям в использовании информационных технологий для повышения эффективности их деятельности и расширения доступа к новым рынкам;
- обеспечение соответствия возникающих «правил игры» усилиям в сфере развития и укрепление способности развивающихся стран играть конструктивную роль в определении этих правил.

Источник: Официальный сайт представительства Российской Федерации в «Группе восьми» в 2006 году. [Http://g8russia.ru/g8/history/okinawa2000/4/](http://g8russia.ru/g8/history/okinawa2000/4/).

**Александрийский Манифест о библиотеках:
информационное общество в действии**

Прочитайте текст и ответьте на следующие вопросы:

1. В чем, по мнению авторов Манифеста, заключается роль библиотек как важнейших социальных институтов в процессе формирования культуры информационного общества?
2. Какие ценности, по мнению авторов Манифеста, должны лежать в основе культуры информационного общества?
3. Какими конкретными способами можно реализовать призывы Федерации библиотечных ассоциаций и учреждений, сформулированные в конце Манифеста?

***Александрийский Манифест о библиотеках:
информационное общество в действии.***

Библиотеки и информационные службы способствуют разумному функционированию всеобъемлющего информационного общества. Они создают условия для интеллектуальной свободы, обеспечивая доступ к информации, идеям и творческим работам на любом носителе и независимо от границ. Они помогают сохранять демократические ценности и всеобщие гражданские права, борясь с любой формой цензуры.

Уникальная роль библиотек и информационных служб состоит в том, что они реагируют на конкретные вопросы и нужды людей. Это обстоятельство дополняет передачу знания через средства массовой информации и делает библиотеки и информационные службы жизненно важными для демократического и открытого информационного общества. Библиотеки существенно важны для информирования граждан, прозрачности управления, а также для создания электронного правительства.

Распространяя информационную грамотность и обучая пользователей, они также создают возможности для эффективного использования информационных ресурсов, включая информационные и коммуникационные технологии. Это особо важно для продвижения идеи развития, потому что человеческие ресурсы являются ключевым фактором экономи-

ческого прогресса. Такими способами библиотеки вносят существенный вклад в преодоление цифрового и, как следствие, информационного неравенства. Они помогают претворить в жизнь цели развития тысячелетия, включая сокращение бедности. Они смогут сделать больше при весьма скромных вложениях. Сумма дохода от вложенного капитала превысит его минимум в 4–6 раз.

Преследуя цель предоставления доступа к информации для всех людей, Федерация библиотечных ассоциаций и учреждений (ИФЛА) придерживается принципов баланса и справедливости в вопросах авторского права. Федерация библиотечных ассоциаций и учреждений также чрезвычайно заинтересована в продвижении многоязычного содержания (контента), культурного многообразия, особых потребностей местных народов и меньшинств.

Федерация библиотечных ассоциаций и учреждений, библиотеки и информационные службы имеют общее видение информационного общества для всех, принятого на Всемирном саммите на высшем уровне в Женеве в декабре 2003 г. Это видение продвигает идею развития всеобъемлющего общества, основанного на фундаментальном праве людей на доступ и выражение информации без ограничений, где каждый сможет творить, иметь доступ, использовать и распространять информацию и знания.

Федерация библиотечных ассоциаций и учреждений призывает национальные, региональные и местные правительства, а также международные организации:

- инвестировать средства в библиотечно-информационное обслуживание, считая его жизненно важным элементом стратегии, политики и бюджета информационного общества;
- модернизировать и расширять существующие библиотечные сети для получения наибольшей пользы гражданами и сообществами;
- поддерживать неограниченный доступ к информации и свободу высказывания;
- содействовать открытому доступу к информации и бороться со структурными и другими возможными препятствиями к нему;
- признавать важность информационной грамотности и активно поддерживать стратегию формирования грамотного и квалифицированного населения, которое может идти по пути прогресса и извлекать пользу из глобального информационного общества.

Принято в Александрийской библиотеке, Александрия, Египет, 11 ноября 2005 г.

Источник: Alexandria Manifesto on Libraries, the Information Society in Ac-tion. <http://www.ifla.org/III/wsis/AlexandriaManifesto.html>.

Приложение 5

Манифест киберпанка

Прочитайте текст и ответьте на следующие вопросы:

1. Сформулируйте основные ценности субкультуры киберпанков на основе данного текста.
2. Какие социальные и культурные особенности сообщества киберпанков можно выделить на основе анализа текста Манифеста?
3. На основе каких утверждений Манифеста можно определить культуру киберпанков как элемент культуры информационного общества?

*A Cyberpunk Manifesto
by Christian As. Kirtchev*

*Манифест киберпанка
Кристиан А. Кирчев*

Мы – ЭЛЕКТРОННЫЕ УМЫ, группа свободомыслящих мятежников. Киберпанки.

Мы живем в Киберпространстве, мы – всюду, мы не знаем никаких границ.

Это – наша декларация. Манифест киберпанков.

I. Киберпанк

1) Мы – те, Другие. Технологические крысы, плавающие в океане информации.

2) Мы – скромный, маленький ребенок в школе, сидящий за последней партой, в углу класса.

- 3) Мы – подросток, которого каждый считает странным.
- 4) Мы – студент, взламывающий компьютерные системы, исследующий глубину достигаемости.
- 5) Мы – взрослый в парке, сидящий на скамье, с ноутбуком на коленях, программирующий последнюю виртуальную реальность.
- 6) Наше – это гараж, наполненный электроникой. Паяльник в углу стола и демонтированное радио рядом – они тоже наши. Наше – это подвал с компьютерами, стрекочущими принтерами и подающими звуковой сигнал модемами.
- 7) Мы – те, кто видят действительность по-другому. Наша точка зрения открывает больше, чем обычные люди могут видеть. Они видят только то, что находится снаружи, но мы видим то, что внутри. Это – то, чем мы являемся – реалисты в очках мечтателей.
- 8) Мы – те странные люди, почти неизвестные соседям. Люди, играющие собственными мыслями, сидя изо дня в день перед компьютером, роаясь в сети для чего-то. Мы – не часто выходим из дома, только время от времени, только чтобы зайти в соседний магазин электроники, или в обычный бар, чтобы встретить кого-то из немногих друзей, которые у нас есть, или встретить клиента, или зайти к аптекарю в переулке... или только для небольшой прогулки.
- 9) У нас немного друзей, только несколько, с кем мы ходим на вечеринки. Всех других, кого мы знаем, мы знаем через сеть. Наши настоящие друзья там, на другом конце линии. Мы знаем их через наш любимый канал IRC, через телеконференции, через системы, по которым мы бродим.
- 10) Мы – те, кому наплевать на то, что люди думают о нас, мы не заботимся о том, как мы выглядим, или что люди говорят о нас в наше отсутствие.
- 11) Большинству из нас нравится жить скрытно, будучи никому неизвестным, кроме тех немногих, с кем мы должны связываться.
- 12) Другие любят рекламу, они любят известность. Они всем известны в мире андеграунда. Их имена часто слышатся там. Но мы все объединены одной вещью: мы – киберпанки.
- 13) Общество не понимает нас, мы – «странные» и «сумасшедшие» люди в глазах обычных людей, которые живут вдалеке от информации и свободных идей. Общество отрицает наше мышле-

ние, общество, живущее, мыслящее и дышащее одним и только одним способом – клише.

14) Они отрицают нас, поскольку мы думаем как свободные люди, а свободно мыслить запрещается.

15) Киберпанк имеет наружность, он неподвижен. Киберпанки – обычные и неизвестные никому люди, художники-техноманьяки, музыканты, играющие электронную музыку, поверхностные ученые.

16) Киберпанк – это больше не литературный жанр, даже не обычная субкультура. Киберпанк – автономная новая культура, потомство Нового времени. Культура, которая объединяет наши общие интересы и представления. Мы – элемент. Мы – киберпанки.

II. Общество

1) Общество, которое окружает нас, забито консервацией, утягивающей все и вся в себя, в то время как оно медленно погружается в зыбучие пески времени.

2) Однако некоторые упорно отказываются верить этому; очевидно, что мы живем в больном обществе. Так называемые реформы, которые так умело используются нашими правительствами, чтобы хвастаться, являются не чем иным, как небольшим шагом вперед, когда можно было бы сделать целый скачок.

3) Люди боятся нового и неизвестного. Они предпочитают старые, известные и проверенные истины. Они боятся того, что новое может принести им. Они боятся, что они могут потерять то, что имеют.

4) Их страх настолько силен, что он сделал революционное врагом, а свободную идею – его оружием. Это – их ошибка.

5) Люди должны оставить этот страх и идти вперед. В чем смысл сохранения немногого, того, что Вы имеете сейчас, когда Вы можете иметь больше завтра? Все, что нужно сделать, – протянуть руки и нащупать новое; дать свободу мыслям, идеям, словам.

6) В течение многих столетий каждое поколение было воспитано по одному и тому же образцу. Идеалы – это то, за чем следует каждый. Индивидуальность забыта. Люди думают тем же самым способом, следуя клише, высверленному в них в детстве, клише – образование для всех детей: и, когда кто-то смеет бросать вызов власти, он наказывается и выставляется как плохой пример. «Вот – то, что случает-

ся с вами, когда вы выражаете ваше собственное мнение и отрицаете мнение вашего преподавателя».

7) Наше общество болеет и нуждается в лечении. Лекарство – изменение в системе...

III. Система

1) Система, вековая, существующая на принципах, которые сегодня не имеют больше смысла. Система, которая не очень изменилась со дня своего рождения.

2) Система неправильна.

3) Система навязывает нам ее правду так, чтобы она могла управлять. Правительство нуждается в том, чтобы мы следовали за ним вслепую. По этой причине мы живем в информационном затмении. Когда люди приобретают информацию из других источников, а не от правительства, они не могут отличить правду от неправды. Так ложь становится правдой – правдой, фундаментальной для всего остального. Таким образом, лидеры управляют ложью, и обычные люди не имеют никакого понятия о том, что является верным, и следуют за правительством вслепую, доверяя ему.

4) Мы боремся за свободу информации. Мы боремся за свободу слова и прессы. За свободу выражать наши мысли свободно, не будучи преследуемыми системой.

5) Даже в наиболее развитых и «демократических» странах система навязывает дезинформацию. Даже в странах, которые представляют себя колыбелью свободы слова. Дезинформация – одно из главных орудий системы. Орудие, которое они используют очень хорошо.

6) Сеть помогает нам распространять информацию свободно. Сеть без границ и ограничений информации.

7) Наше – ваше, ваше – наше.

8) Каждый может делиться информацией, нет ограничения.

9) Кодирование информации – наше оружие. Так, слова революции могут распространиться непрерывно, а правительство может только догадываться.

10) Сеть – наше царство, в сети мы короли.

11) Законы. Мир изменяется, но законы остаются неизменными. Система не изменяется, только кое-какие детали корректируются для Нового времени, но в концепции все остается таким же.

12) Мы нуждаемся в новых законах. Законах, соответствующих времени, в котором мы живем, соответствующих миру, который окружает нас. Законах, которые не строятся на основе прошлого. Законах, построенных для сегодняшнего дня, законах, которые будут соответствовать завтрашнему дню.

13) Нынешние законы только ограничивают нас. Законы, которые очень нуждаются в пересмотре.

IV. Видение

1) Некоторых людей не очень заботит то, что происходит глобально. Они заботятся о том, что случается вокруг них, в их микровселенной.

2) Эти люди могут видеть только темное будущее, поскольку они могут видеть только жизнь, которой они живут сейчас.

3) Другие проявляют некоторый интерес к глобальным делам. Они интересуются всем, будущим в перспективе, всем, что может случиться глобально.

4) У них более оптимистические представления. Им будущее видится более чистым и более красивым, поскольку они могут видеть глубже, и они видят более зрелого человека, более мудрый мир.

5) Мы находимся в середине. Мы интересуемся тем, что случается сейчас, и тем, что случится завтра.

6) Мы смотрим в сеть, и сеть становится шире и шире.

7) Скоро все в этом мире будет проглочено сетью: начиная с военных систем и заканчивая домашним компьютером.

8) Но сеть – дом анархии.

9) Ею нельзя управлять, и в этом ее власть.

10) Каждый человек будет зависеть от сети.

11) Вся информация будет там, запертая в пропастях полей и единиц.

12) Тот, кто управляет сетью, управляет информацией.

13) Мы будем жить в смеси прошлого и настоящего.

14) Плохое от человека, а польза от технологии.

15) Сеть будет управлять маленьким человеком, а мы будем управлять сетью.

16) Потому что, если ты не управляешь, будут управлять тобой.

17) Информация – это ВЛАСТЬ!

V. Где мы?

1) Где мы?

2) Все мы живем в больном мире, где ненависть – оружие, а свобода – мечта.

3) Мир растет так медленно. Для киберпанка трудно жить в слаборазвитом мире, смотря на людей вокруг него, видя, как неправильно они развиваются.

4) Мы идем вперед, они снова тянут нас назад. Общество ограничивает нас. Да, оно ограничивает свободу мысли. Своими жестокими программами образования в школах и университетах. Они высверливают в детях свой взгляд на вещи, и каждая попытка выразить другое мнение отрицается и наказывается.

5) Наши дети получают образование в этой старой и все еще неизменной системе. Система, которая не допускает никакой свободы мысли и требует строгого подчинения правилам...

6) В каком мире, насколько отличном от этого, мы могли бы жить теперь, если бы люди делали скачки, а не ползали?

7) Так трудно жить в этом мире, киберпанк.

8) Как будто время остановилось.

9) Мы живем в правильном месте, но в неправильное время.

10) Все настолько обычно, люди одинаковые, их дела тоже. Как будто общество чувствует срочную потребность жить в прошлом.

11) Некоторые, пробуя найти их собственный мир, мир киберпанка, и, найдя его, строят свой собственный мир. Построенный в их мыслях, он изменяет реальность, накладывается на нее, и, таким образом, они живут в виртуальном мире. Выдуманном, построенном на реальности.

12) Другие просто привыкают к миру как он есть. Они продолжают жить в нем, хотя он им и не нравится. Они не имеют другого выбора, кроме голой надежды, что мир выйдет из своей пустоты и пойдет вперед.

13) То, что мы пытаемся сделать – изменить ситуацию. Мы пробуем приспособить существующий мир к нашим потребностям и представлениям. Использовать максимально то, что является пригодным и игнорировать хлам. Там, где мы не можем ничего сделать, мы просто живем в этом мире, как киберпанки, независимо от того, как это трудно. Когда общество борется с нами, мы отвечаем.

14) Мы строим наши миры в киберпространстве.

15) Среди полей и единиц, среди битов информации.

16) Мы строим наше сообщество. Сообщество киберпанков.

Объединяйтесь!

Боритесь за ваши права!

Мы – ЭЛЕКТРОННЫЕ УМЫ, группа свободомыслящих мятежников. Киберпанки.

Мы живем в киберпространстве, мы – всюду, мы не знаем никаких границ.

Это – наш Манифест. Манифест киберпанков.

14 февраля 1997 года

Источник: [Http://project.cyberpunk.ru/idb/cyberpunk_manifesto.html](http://project.cyberpunk.ru/idb/cyberpunk_manifesto.html)

Список рекомендуемой литературы

1. Абдеев, Р.Ф. Философия информационной цивилизации [Текст]. – М., 1994.
2. Агапов, А.Б. Основы государственного управления в сфере информатизации в Российской Федерации [Текст]. – М., 1997.
3. Агапов, А.Б. Основы федерального информационного права России [Текст]. – М., 1995.
4. Актуальные проблемы правового регулирования телекоммуникаций [Текст] / под. ред. Г.В. Винокурова [и др.]. – М., 1998.
5. Алексеева, И.Ю. Вызовы демократии в информационном обществе [Текст] // Политическая наука. – 2008. – № 2. – С. 64–78.
6. Андрунас, Е.Ч. Информационная элита: корпорации и рынок новостей [Текст]. – М., 1991.
7. Армстронг, К. Краткая история мифа [Текст]. – М. : Открытый мир, 2005.
8. Афанасьев, В.Г. Социальная информация [Текст]. – М., 1994.
9. Балугев, Д.Г. Информационная революция и современные международные отношения [Текст]. – Нижний Новгород : Изд-во Н.-Новгор. гос. ун-та, 2000.
10. Бард, А. Нетократия. Новая правящая элита и жизнь после капитализма [Текст] / А. Бард, Я. Зодерквист ; Стокгольмская школа экономики. – СПб., 2005.
11. Батурин, Ю.М. Проблемы компьютерного права [Текст]. – М., 1991.
12. Бачило, И.Л. О праве на информацию в Российской Федерации [Текст]. – М., 1997.
13. Белов, В.Г. Парадигма информационного общества и становление информационного права [Текст] // Право и информатизация общества : сб. науч. тр. – М., 2002. – С. 32–38.
14. Бжезинский, З. Великая шахматная доска. Господство Америки и его геостратегические императивы [Текст]. – М. : Международные отношения, 2000.
15. Бибихин, В.В. Новый Ренессанс [Текст]. – М. : Наука : Прогресс-Традиция, 1998.
16. Бодрийяр, Ж. Общество потребления [Текст]. – М., 2006.

17. Бодрийяр, Ж. Символический обмен и смерть [Текст]. – М., 2005.
18. Бычков, В.В. Эстетика [Текст]. – М. : Гардарики, 2005.
19. Вершинская, О.Н., Информационное общество в России как проблема социально-политического выбора и общественной инициативы [Текст] / О.Н. Вершинская, Т.В. Ершова // Мир России. – 2003. – № 1. – С. 101–108.
20. Вершинская, О.Н. Глобализация и развитие информационного общества [Текст] // Перспективы развития российской экономики и ее место в глобальном экономическом пространстве : материалы к VIII Кондратьевским чтениям, 18–19 мая 2000, г. Владимир / Международный фонд культуры. – М., 2000.
21. Вершинская, О.Н. Информационно-коммуникационные технологии и общество [Текст]. – М. : Наука, 2007.
22. Владимир Вернадский. Жизнеописание. Избранные труды. Воспоминания современников. Суждения потомков [Текст]. – М. : Современник, 1993.
23. Воронина, Т.П. Информационное общество: сущность, черты, проблемы [Текст]. – М., 1995.
24. Галкин, С.Е. Бизнес в Интернете [Текст]. – М., 1998.
25. Грейсон, Дж. мл. Американский менеджмент на пороге XXI века [Текст] / Дж. мл. Грейсон, К. О’Делл. – М. : Экономика, 1991.
26. Губман, Б.Л. Современная философия культуры [Текст]. – М. : РОСПЭН, 2005.
27. Делез, Ж. Анти-Эдип: капитализм и шизофрения [Текст] / Ж. Делез, Ф. Гваттари. – Екатеринбург : У-Фактория, 2007.
28. Дианова, В.М. Постмодернистская философия искусства: истоки и современность [Текст]. – СПб., 2000.
29. Дука, С.И. Информационное общество: социогуманитарные аспекты [Текст]. – СПб. : Изд-во С.-Петербур. гос. ун-та, 2004.
30. Жолудь, Р.В. Интернет, журналистика, СМИ: возвращение к агоре? [Текст] // Вестник ВГУ. Серия гуманитарные науки. – 2003. – № 1.
31. Закарян, И.О. Интернет как инструмент для финансовых инвестиций [Текст] / И.О. Закарян, И.В. Филатов. – СПб., 1999.

32. Землянова, Л.М. Зарубежная коммуникативистика в преддверии информационного общества [Текст] // Толковый словарь терминов и концепций. – М., 1999.
33. Зиновьев, А.А. Глобальный человек [Текст]. – М. : Эксмо, 2003.
34. Зуев, К.А. Компьютер и общество [Текст]. – М., 1990.
35. Иконникова, С.Н. Виртуальная реальность как новая технология и способ постижения действительности [Текст] // Виртуальная реальность. Наука. Культура / С.-Петерб. гос. акад. культуры. – СПб., 1996. – С. 5–8.
36. Иконникова, С.Н. Интернет: новая среда обитания и коммуникации человека [Текст] // Региональные аспекты информационно-культурологической деятельности. – Краснодар, 1998. – С. 56–58.
37. Иконникова, С.Н. Киберпространство – новая реальность XXI века [Текст] // Культура на пороге третьего тысячелетия / С.-Петербург. гос. ун-т культуры и искусства. – СПб., 1999. – С. 8–11.
38. Информационное общество [Текст]. – М. : АСТ, 2004.
39. Информационное общество: экономика, власть, культура : хрестоматия [Текст]. – Новосибирск : Изд-во Новосиб. гос. техн. ун-та, 2004.
40. К обществам знания [Текст]. – Париж : Изд-во ЮНЕСКО, 2005.
41. Канке, В.А. Основные философские направления и концепции науки. Итоги XX столетия [Текст]. – М. : Логос, 2000.
42. Кара-Мурза, С.Г. «Общество знания»: подавление этики [Текст] // Социально-гуманитарные знания. – 2009. – № 1. – С. 39–55.
43. Кастельс, М. Россия в информационную эпоху [Текст] / М. Кастельс, Э. Киселева // Мир России. – 2001. – № 1.
44. Компьютерная революция и информатизация общества [Текст]. – М., 1990.
45. Контркультура и социальные трансформации [Текст] / Ин-т философии. – М., 1990.
46. Копылов, В.А. Информационное право [Текст]. – М., 1996.
47. Кравченко, А.И. Культурология [Текст]. – М. : Академический проект, 2001.
48. Круглова, Л.К. Культурология [Текст]. – СПб., 2008.

49. Круглова, Л.К. Социокультурная антропозкология [Текст]. – СПб., 2000.
50. Круглова, Л.К. Теория культуры [Текст] : в 3 ч. – СПб., 2005–2007.
51. Культурология. XX век [Текст]. – СПб. : Университетская книга, 1997.
52. Левицкий, Ю.В. Интеграция образования, науки и производства в информационном обществе [Текст]. – Новосибирск : Наука. Сиб. отд-ние, 2002.
53. Лиотар, Ж.-Ф. Состояние постмодерна [Текст]. – М., 1998.
54. Маньковская, Н.Б. «Париж со змеями» (введение в эстетику постмодернизма) [Текст]. – М., 1994.
55. Маньковская, Н.Б. Эстетика постмодернизма [Текст]. – М., 2000.
56. Мельвиль, А.Ю. Контркультура и «новый» консерватизм [Текст] / – А.Ю. Мельвиль, К.Э. Разлогов. – М. : Искусство, 1981.
57. Мелюхин, И.С. Информационное общество: истоки, проблемы, тенденции развития [Текст]. – М., 1999.
58. Мелюхин, И.С. Информационные технологии и бизнес [Текст]. – М., 1997.
59. Митева, Л. Информационная революция и перспективы развития [Текст]. – М., 1993.
60. Нейсбит, Дж. Высокая технология, глубокая гуманность [Текст]. – М., 2005.
61. Нейсбит, Дж. Мегатренды [Текст]. – М., 2003.
62. Пасхин, Е.Н. Информатизация образования в стратегии устойчивого развития: философско-методологический анализ [Текст]. – М., 1999.
63. Пригожин, И. Порядок из хаоса [Текст] / И. Пригожин, И. Стенгерс. – М. : Изд-во ЛКИ, 2008.
64. Раушенбах, Б.В. На пути к целостному рационально-образному мировосприятию. О человеческом в человеке [Текст]. – М., 1991.
65. Рожков, В.Ю. Интернет и социальные аспекты общества [Текст] // Вестник Московского университета. Сер. 10. Журналистика. – 2008. – № 3. – С. 68–76.
66. Рорти, Р. Обретая нашу страну: политика левых в Америке XX века [Текст]. – М. : Дом интеллектуальной книги, 1998.

67. Соколов, Б.Г. Генезис истории [Текст]. – СПб. : Алетейя, 2004.
68. Соколов, Б.Г. Гипертекст истории [Текст] / С.-Петербург. филос. о-во, – СПб., 2001.
69. Соловьёв, А.В. Динамика культуры информационной эпохи [Текст] / Ряз. гос. ун-т. – Рязань, 2009.
70. Соловьёв, А.В. Информационное общество: полифония культурных форм [Текст] / Ряз. гос. ун-т. – Рязань, 2007.
71. Сорокин, П.А. Социальная и культурная динамика [Текст]. – М. : Астрель, 2006.
72. Степин, В.С. Новые ориентиры цивилизации [Текст] // Экология и жизнь. – 2000. – № 4.
73. Тейяр де Шарден, П. Феномен человека [Текст]. – М. : Айрис-пресс, 2002.
74. Тоффлер, Э. Третья волна [Текст]. – М. : АСТ, 2002.
75. Тоффлер, Э. Шок будущего [Текст]. – М. : АСТ, 2002.
76. Тоффлер, Э. Метаморфозы власти [Текст]. – М. : АСТ, 2002.
77. Травкина, Н.М. Духовные основы современной американской цивилизации [Текст] / Н.М. Травкина, В.С. Васильев // США – Канада. – 1995. – № 8.
78. Трофимова, З.П. Гуманизм, религия, свободомыслие [Текст]. – М. : Изд-во МГУ, 1992.
79. Урсул, А.Д. Информатизация общества [Текст]. – М., 1990.
80. Уткин, А.И. Глобализация: процесс и осмысление [Текст]. – М. : Логос, 2002.
81. Флиер, А.Я. Культурология для культурологов [Текст]. – М. : Академический проект ; Екатеринбург : Деловая книга, 2002.
82. Флорид, Н. Некоторые аспекты развития современного информационного пространства в условиях глобализации [Текст] / Н. Флорид, А.В. Соловьёв // Сохранение и приумножение культурного наследия в условиях глобализации : материалы междунар. науч. конф. / МГУКИ. – М., 2002.
83. Флорида, Р. Креативный класс: люди, которые меняют будущее [Текст]. – М. : Классика XXI, 2005.
84. Фромм, Э. Бегство от свободы [Текст]. – М. : Прогресс, 1990.
85. Фромм, Э. Душа человека [Текст]. – М. : Республика, 1992.

86. Хабермас, Ю. Техника и наука как идеология [Текст]. – М. : Праксис, 2007.
87. Хренов, Н.А. Зрелища в эпоху восстания масс [Текст]. – М. : Наука, 2006.
88. Шведков, Ю.А. Что сулит миру потребительское общество [Текст] // США – Канада. – 1999. – № 1.
89. Эко, У. Картонки Минервы [Текст]. – СПб. : Симпозиум, 2008.
90. Эпштейн, М.Н. Знак пробела: о будущем гуманитарных наук [Текст]. – М. : Новое литературное обозрение, 2004.
91. Юзвизин, И.И. Основы информатиологии [Текст]. – М., 2000.
92. Abramson, Paul R. Value Change in Global Perspective [Text] / Paul R. Abramson, Ronald Inglehart. – Chicago : The University of Michigan Press, 1995.
93. Ackoff, Russel L. Redesigning the Future: A Systems Approach to Societal Problems [Text]. – N.Y. : John Wiley, 1974.
94. Aron, Raymond. The Industrial Society: Three Essays on Ideology and Development [Text]. – N.Y. : Simon and Schuster, Clarion, 1967.
95. Barber, B. Consumed [Text]. – N.Y. ; L. : W.W. Norton & Company, 2007.
96. Beck, C. Postmodernism, pedagogy, and philosophy of education // Philosophy of education. – 1993.
97. Beer, Stafford. Brain of the Firm: The Managerial Cybernetics of Organization [Text]. – L. : Alien Lane, Penguin Press, 1972.
98. Bell, D. The Coming of Post-Industrial Society. A Venture in Social Forecasting [Text]. – N.Y. : Basic Books, 1999.
99. Bellah, R.N. Habits of the Heart [Text] / R.N. Bellah [et al.]. – Berkeley ; Los Angeles : University of California Press, 1985.
100. Bellah, R.N. The Good Society [Text] / R.N. Bellah [et al.]. – N.Y. : Vintage Books, 1992.
101. Biegel, S. Beyond Our Control? [Text]. – Cambridge : The MIT Press, 2003.
102. Brinkley, A. The Unfinished Nation [Text]. – N.Y. : McGraw-Hill Inc., 1993.
103. Brzezinski, Z. Out of Control [Text]. – N.Y. : Touchstone, 1995.

104. Castels, M. The Information Age: Economy, Society and Culture [Text]. – Oxford, 1996–1998.
105. Cherry, Colin. World Communication: Threat or Promise? [Text]. – L. : John Wiley : Wiley-Interscience, 1971.
106. Critical Digital Studies [Text] / ed. by A. Kroker, M. Kroker. – Toronto : University of Toronto Press, 2008.
107. Debord, G. The Society of the Spectacle [Text]. – Canberra : Hobgoblin Press, 2002.
108. Deek, F.P. Open Source [Text] / F.P. Deek, J.A.M. McHugh. – Cambridge : Cambridge University Press, 2008.
109. Dertouzos, M. What Will Be: how the new world of information will change our lives [Text]. – N.Y., 1997.
110. Devall, B. Deep Ecology: Living as if Nature Mattered [Text] / B. Devall, G. Sessions. – Salt Lake City : Peregrine Smith, 1985.
111. Dickson, Paul. The Future File: A Guide for People with One Foot in the 21st Century [Text]. – N.Y. : Rawson Associates, 1977.
112. Digital Literacy: Tools and methodologies for information society [Text]. – Hershey, 2008.
113. Dizard WP. The coming information age: an overview of technology, economics, and politics [Text]. – N.Y. : Longman, 1982.
114. Drengson, A. An Ecophilosophy Approach, the Deep Ecology Movement, and Diverse Ecosophies [Text] // Trumpeter : Journal of Ecosophy. – 1997. – Vol. 14. – N 3, Summer.
115. Drengson, A. The Deep Ecology Movement: An Introductory Anthology [Text] / A. Drengson, Y. Inoue. – Berkeley : North Atlantic Publishers, 1995.
116. Drucker, P. Beyond the Information Revolution [Text] // The Atlantic Monthly. – 1999. – Vol. 284, N 4, Oct. – P. 47–57.
117. Drucker, P. The age of discontinuity [Text]. – N.Y. : Harper & Row, 1968.
118. Drucker, P. The Age of Discontinuity. Guidelines to Our Changing Society [Text]. – N.Y., 1969.
119. Drucker, P. The Next Society [Text] // The Economist. – 2001. – 1 Nov.
120. Drucker, P. Post-Capitalist Society [Text]. – N.Y. : HarperBusiness, 1993.

121. Duggan, E.S. The Information Superhighway [Text] // Vital Speeches of the Day. – 1996. – Vol. 62. – 15 June. – N 17. – P. 524–527.
122. Eco, U. Turning back the clock [Text]. – L. : Harvill Secker, 2007.
123. Eriksen, T. Nations in Cyberspace [Text] // ASEN conference / London School of Economics. – L., 2006.
124. Etzioni, Amitai. The Active Society: A Theory of Societal and Political Processes [Text]. – N.Y. : Free Press, 1968.
125. Floridi, L. Internet: Which Future for Organized Knowledge, Frankenstein or Pygmalion? [Text] // The Information Society. – 1996. – Vol. 12. – N 1, January – March. – P. 5–16.
126. Friedmann, Georges. Industrial Society [Text] // The Emergence of the Human Problems of Automation / ed. by Harold L. Sheppard. – Glencoe : Free Press, 1955.
127. Fukuyama, F. Our Posthuman Future [Text]. – N.Y. : Picador, 2002.
128. Godwin, M. Cyber Rights: Defending Free Speech in the Digital Age [Text]. – N.Y. : Times Books, 1998.
129. Grau, O. Virtual Art [Text]. – Cambridge ; L. : MIT Press, 2003.
130. Gross, Bertram M. Space-Time and Post-Industrial Society [Text] // Paper presented to 1965 seminars of Comparative Administration / Syracuse University. – Syracuse, 1966.
131. Haney II, W.S. Cyberculture, Cyborgs and Science Fiction. Consciousness and the Posthuman [Text]. – Amsterdam ; N.Y., 2006.
132. Information Society and the Workplace [Text] / ed. by T. Heiskanen, J. Hearn. – L. : Routledge, 2004.
133. Information Society, Work and the Generation of New Forms of Social Exclusion (SOWING) [Text]. – Tampere, 1999.
134. Inglehart, R. Culture shift in advanced industrial society [Text]. – Princeton (NJ) : Princeton University Press, 1990.
135. James, Bernard. The Death of Progress [Text]. – N.Y. : Alfred A. Knopf, 1973.
136. Jones, S.G. Cybersociety 2.0. [Text]. – Thousand Oaks : SAGE publications, 1998.
137. Kittler, F. Gramophone, Film, Typewriter [Text] / F. Kittler [et al.]. – Stanford : Stanford University Press, 1999.
138. Lawless, Edward W. Technology and Social Shock [Text]. – New Brunswick (N. J) : Rutgers University Press, 1977.

139. Leonhard, G. Music 2.0. [Text]. – Hameenlinna, 2008.
140. Levy, P. Cyberculture [Text]. – Minneapolis : University of Minnesota Press, 2001.
141. Lohr, S. Information Technology Field Is Rated Largest U.S. Industry [Text] // New York Times. – 1997. – 18 Nov.
142. Lull, J. Culture-on-demand: communication in a crisis world [Text]. – Malden : Blackwell Publishing, 2007.
143. Machlup, F. Knowledge: its creation, distribution, and economic significance [Text]. – Vol. 1 : Knowledge and knowledge production. – Princeton : Princeton University Press, 1980.
144. Machlup, F. The production and distribution of knowledge in the United States [Text]. – Princeton : Princeton University Press, 1962.
145. Managing Nano-Bio-Info-Cogno Innovations: Converging Technologies in Society [Text] / ed. by W.S. Bainbridge, M.C. Roco. – Dordrecht : Springer, 2006.
146. Manovich, L. The Language of the New Media [Text]. – Cambridge ; L. : MIT Press, 2001.
147. Martin, James. The Wired Society [Text]. – Englewood Cliffs : Prentice-Hall, 1978.
148. Masuda, Y. The information society as post industrial society [Text] / Institute for the Information Society. – Tokyo, 1980.
149. Mathison, S.L. Computers and Telecommunications: Issues in Public Policy [Text] / S.L. Mathison, P.M. Walker. – Englewood Cliffs : Prentice-Hall, 1970.
150. McLuhan, M. The medium is the message [Text] / M. McLuhan, Q. Fiore. – L. : Penguin Books, 1996.
151. McLuhan, M. Understanding Media: The Extensions of Man [Text]. – N.Y. : McGraw-Hill, 1965.
152. Media and Cultural Studies [Text] / ed. by M.G. Durham, D.M. Kellner. – Malden : Blackwell Publishing, 2006.
153. Mitchell, W. E-topia [Text]. – Cambridge : MIT Press, 1999.
154. Mitchell, W. The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Age [Text]. – Cambridge : MIT Press, 1992.
155. Mosco, V. The Digital Sublime: Myth, Power, and Cyberspace [Text]. – Cambridge : MIT Press, 2004.
156. Mumford, L. The City in History: Its Origins, Its Transformation, and Its Prospects [Text]. – N.Y. : Harcourt, Brace, 1961.

157. Music, Sound and Multimedia [Text] / ed. by J. Sexton. – Edinburgh : Edinburgh University Press, 2007.
158. Naess, A. Ecology, Community and Lifestyle [Text]. – L. ; Cambridge, 1991.
159. Naess, A. Gandhi and Group Conflict [Text]. – Oslo : Universitets-Forlaget, 1974.
160. Nanoculture [Text] / ed. by K.N. Hayles. – Portland : Intellect Books, 2004.
161. New Media Language [Text] / ed. by J. Aitchison, D.M. Lewis. – L. : Routledge, 2003.
162. On Ugliness [Text] / ed. by U. Eco. – L. : Harvill Secker, 2007.
163. Putnam, R.D. Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community [Text]. – N.Y. : Simon & Schuster, 2000.
164. Ray, P. H. The Emerging Culture [Text] // American Demographics. – 1997, Febr.
165. Roszak, T. The Making of a Counter Culture [Text]. – Berkeley : University of California Press, 1995.
166. Silverstone, R. Media and Morality: On the Rise of the Mediapolis [Text]. – Cambridge : Polity Press, 2006.
167. Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature [Text]. – N.Y. : Routledge, 1991.
168. Smuts, J.C. Holism and Evolution [Text]. – Westport : Greenwood Press, 1973.
169. Soft-Tech [Text] / ed. by J. Baldwin, S. Brand. – N.Y. : Penguin Books, 1978.
170. Sontag, S. Against Interpretation [Text]. – L., 1966.
171. The Consumer Society [Text] / ed. by N. Goodwin, F. Ackerman, D. Kiron. – Washington, 1997.
172. The Routledge critical dictionary of postmodern thought [Text] / ed. by Stuart Sim. – N.Y. : Routledge, 1999.
173. Visions 2020 [Text] / ed. by S. Clarkson. – Edmonton ; Alberta : M.G. Hurtig, 1970.
174. Warwick, K.I. Cyborg [Text]. – Champaign : University of Illinois Press, 2004.
175. Webster, F. Theories of the Information Society [Text]. – L. : Routledge, 2006.

Оглавление

ВВЕДЕНИЕ.....	5
РАЗДЕЛ 1. Культурогенез информационного общества.....	7
Глава 1. Социокультурный контекст культурогенеза информационного общества.....	7
§ 1. Потребительское общество.....	7
§ 2. Контркультура.....	14
§ 3. Генезис концепции информационного общества.....	22
Глава 2. Трансформации современного социокультурного пространства.....	30
§ 1. Пространство и время.....	30
§ 2. Аксиология информационного общества.....	55
§ 3. Мифология в информационном обществе.....	77
§ 4. Семиосфера информационного общества.....	90
Контрольные вопросы к разделу.....	95
Список рекомендуемой литературы.....	95
РАЗДЕЛ 2. Интеллектуальная и эстетическая деятельность в информационном обществе.....	97
Глава 1. Социальная философия.....	97
§ 1. Гуманистический контекст изменений.....	97
§ 2. Неогуманизм и постмодернизм.....	99
§ 3. Постгуманизм.....	108
Глава 2. Наука и технологии.....	113
§ 1. Научно-техническая парадигма современности.....	113
§ 2. Инфо-, био-, нано- и экотехнологии.....	118
§ 3. Культуротворческий потенциал информационных технологий.....	124
Глава 3. Искусство.....	131
§ 1. Искусство как база данных.....	131
§ 2. Изобразительное искусство.....	140
§ 3. Музыка.....	142
§ 4. Кинематограф и телевидение.....	150
§ 5. Инсталляции, хэппенинги и перформансы.....	159
§ 6. Литература и словотворчество.....	165
Контрольные вопросы к разделу.....	180
Список рекомендуемой литературы.....	181

РАЗДЕЛ 3. Культурные формы в информационном обществе.....	182
Глава 1. Экономическая культура.....	182
Глава 2. Политическая культура.....	195
Глава 3. Социальные структуры и коммуникативная культура.....	202
Контрольные вопросы к разделу.....	230
Список рекомендуемой литературы.....	230
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	232
Словарь терминов.....	235
Приложения-практикумы.....	237
Список рекомендуемой литературы.....	263

Для заметок

Учебное издание

Соловьёв Александр Васильевич

КУЛЬТУРА
ИНФОРМАЦИОННОГО
ОБЩЕСТВА

Учебное пособие

Редактор Т.Н. Свитнева, Ю.А. Самойлова
Технический редактор Ю.А. Самойлова

Подписано в печать 17.05 2013. Бумага офсетная. Формат 60х84¹/₁₆.
Гарнитура Times New Roman. Печать трафаретная.
Усл. печ. л. 16,04. Уч.-изд. л. 14,5. Тираж 100 экз. Заказ № 1

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего профессионального образования
«Рязанский государственный университет имени С.А. Есенина»
390000, г. Рязань, ул. Свободы, 46

Отпечатано в ООО «Издательство «Концепция»
390044, г. Рязань, ул. Крупской, 17, корп. 1