

Российская Академия Наук
Институт философии

Влияние Интернета на сознание и структуру знания

Москва
2004

УДК 681.142
ББК 32.816
В 58

Ответственный редактор

доктор филос. наук *В.М. Розин*

Рецензенты

доктор филос. наук *Е.А. Мамчур*
кандидат филос. наук *А.Ю. Сидоров*

В 58 Влияние Интернета на сознание и структуру знания. — М., 2004. — 239 с.

Статьи сборника посвящены философскому, культурологическому и психологическому осмыслению явления «Интернет». Последний рассматривается как новая технология, как особая семиотическая система, как сложная реальность, оказывающая влияние на самые разные аспекты современной культуры. Специально анализируется влияние Интернета на сознание человека. В ряде статей предметом обсуждения являются эпистемические и семиотические аспекты реальности Интернета. Наряду с обсуждением повседневных характеристик и событий Интернета анализируются основные категории («сети», «времени», «пространства», «гиперссылки» и др.), которые складываются в рефлексии событий и реальности Интернета.

ИНТЕРНЕТ — НОВАЯ ИНФОРМАЦИОННАЯ ТЕХНОЛОГИЯ, СЕМИОЗИС, ВИРТУАЛЬНАЯ СРЕДА

Обычно информационное общество понимают как следующий специфический этап постиндустриального общества, где именно информация и все, что с ней происходит (создание, использование, распространение, хранение), являются системообразующими, существенно меняя буквально все социальные и хозяйственно-экономические отношения. Существует большая литература по этой теме, но в ней, как правило, обсуждение идет больше на уровне философской публицистики, чем строгого теоретического осмысления и изучения. При этом часто пытаются установить прямые корреляции, связывающие развитие информационных технологий и систем с социальными или экономическими изменениями. Вряд ли такой ход является правильным: хотя быстро становящаяся информационная реальность, безусловно, оказывает влияние на развитие различных сторон социума и общества, это влияние опосредованно и контекстуально. Чтобы понять это влияние, вероятно, нужно ответить на ряд вопросов, например: что собой представляют информационная реальность и новации, какое место в современной цивилизации занимают информационные системы, как они участвуют в процессах социального изменения.

В теоретическом отношении информационная реальность может быть рассмотрена в четырех планах: это *специфическая технология, особая знаковая система* (семиозис), широкий спектр *средств решения различных социальных и индивидуальных задач*, наконец, *значимый фактор и аспект современной среды обитания человека*. Раскроем эти положения на материале Интернета.

Никто не сомневается, что персональные компьютеры и Интернет влияют на сознание человека и современную культуру. Меньше понятно, в чем состоит это влияние. Компьютеры и Интернет не толь-

ко быстро становятся массовым явлением, приходят, так сказать, и на производство и почти в каждый дом, но и начинают определять важные аспекты развития человека и его образ жизни. В развитых странах и больших городах это, конечно, более очевидно. Уже сегодня дети и подростки просиживают за компьютерными играми и занятиями не один час, а в результате меньше читают (если читают вообще), меньше слушают радио, меньше общаются обычными способами. Зато все чаще общаются на страницах того или иного сайта.

Влияние компьютера и Интернета неоднозначно. С одной стороны, они выступают прекрасным новым средством для обучения (часто в сочетании с игрой) и получения информации, позволяют оказаться в занимательных мирах, причем без большой затраты сил, занять скучающего человека, вступить в общение с самыми разными людьми, находящимися иногда за тысячи километров. С другой — компьютер и Интернет нередко блокируют доступ к другим формам жизнедеятельности, часто погружают человека в иллюзорную реальность, трансформируют его сознание. В частности, психологи и педагоги отмечают, что современный подросток и молодой человек проходят период, когда плотно, по много часов сидят за компьютером. Что они выносят с собой, выходя из этого периода, не совсем ясно. Безусловно, чему-то научаются, но что-то и теряют в сравнении с теми, кто в это время проводил время с книгой и общался с живыми, а не виртуальными собеседниками. Сегодня появилось целое поколение молодых людей, которые хорошо разбираются в компьютерной технике (многие из них даже сами могут собирать компьютеры), общаются больше через Интернет, чем обычным способом, причем круг их виртуальных знакомых довольно большой (в районе 100-200 человек), часто вместо себя посылают вымышленные персонажи. Является ли это просто игрой и временной формой времяпрепровождения или перед нами — становление нового человека? Ответить на все эти вопросы, очевидно, трудно, не уяснив природу того явления, с которым мы столкнулись.

Как технологическая система Интернет сложился в «зоне ближайшего технологического развития» (это понятие я ввел в книге «Философия техники»)¹. При этом речь идет о «технологии в широком понимании», то есть технической реальности, обусловленной рядом социокультурных факторов, включающей системы управления развитием техники, а также специфические механизмы создания техники — комплексирование и соединение уже сложившихся форм деятельности и организации. Действительно, предпосылки Интернета прослеживаются, где-то начиная с середины XX столетия. Идея чего-

то похожего на Интернет появляется и художественно разрабатывается сначала в научной фантастике 60-х годов (сочинения на эту тему можно считать первой предпосылкой Интернета). Вторая предпосылка — ЭВМ и персональные компьютеры. Третья — создание теории информации. Четвертая — изобретение электронной почты. Пятая — новых способов передачи информации, например модема, световодов, сетей и прочее. Обращаю внимание: Интернет появляется не в рамках инженерии, как способ освоения определенных изученных в естествознании процессов природы, а в результате современного технологического развития, как ее очередной этап.

Однако уверен: стремительное развитие Интернета и завоеванием им мира было, конечно, обусловлено не только открывшимися новыми технологическими возможностями, но и рядом социокультурных факторов. Интернет почти идеально ответил на три вызова современности («модернити»): в условиях формирования планетарной общности он удовлетворил потребность человека в общении, новых формах взаимодействия, создании новых видов деятельности и занятости. Не секрет, что современная техногенная цивилизация усиливает ощущение атомизированности и одиночества человека при том, что одновременно создает условия для разнообразной жизнедеятельности. Предоставляя человеку новые возможности для общения, причем на всем пространстве планеты, Интернет позволяет частично преодолеть это ощущение. Но Интернет привел также к появлению новых видов деятельности, первое что приходит на ум — торговля по Интернету и создание фирм и производств, специалисты которых не знакомы друг с другом, живут и работают в разных странах и частях света.

Как современный вид высокой технологии Интернет интересен также тем, что является сетью и инфраструктурой. В этом качестве Интернет существенно расширяет возможности человека. Действительно, особенностью технологических сетей (инфраструктур) выступает то, что они умножают способности человека, добавляя к имеющимся возможностям человека новые. Например, за счет Интернета человек может регулярно получать разнообразную информацию, коммуницировать с людьми, находящимися за тысячи километров или в других странах, создавать виртуальные миры, реализоваться в самых разных отношениях. Интернет становится продолжением человека в пространстве, преобразует его способности, внося в них новые качества и возможности.

Но почему, спросите Вы, Интернет это семиотическая система? Конечно, согласен, его можно использовать и как электронную почту, то есть как технический канал связи. Тем не менее Интернет используется прежде всего как Интернет, а любой сайт или Интернет-

ная страница — это организация коммуникации, текстов, информации, событий. Организация семиотическая — с помощью знаков, схем, символов, ссылок и переходов, то есть операций со знаками². Вместо себя и событий мы посылаем в Интернет условные персонажи, тексты, схемы, изображения. В результате получаем возможность преодолевать пространства и границы, общаться и действовать, не покидая стола с компьютером.

Важной особенностью семиотической системы Интернета можно считать ее *машинный характер*. Здесь человек оперирует со знаками, так сказать, не в «ручную», как, например, в случае чтения, письма или устного счета, а с помощью специально созданных машин — компьютера, телефона, сети. В результате возникает возможность *быстродействия, оперирования большими объемами информации, обнаружения и использования эмерджентных и системных эффектов*. Но машинность Интернета не отменяет необходимости замещать, выражать, представлять содержания, ситуации, события в *знаках, символах, схемах*.

Именно семиотических характер Интернета позволяет говорить о последнем как об особой реальности или мире³. В настоящее время мы все чаще говорим о реальности Интернета, которая может быть отнесена к классу «виртуальных и символических реальностей». И раньше человек мог, причем достаточно легко, попасть в мир виртуальной реальности, например, погружаясь в созерцание картины, кинофильма или просто увлеченно поглощая книгу. Однако во всех подобных случаях его активность была ограничена позицией зрителя или читателя, или слушателя, он сам не мог включиться в действие как активный персонаж. Виртуальные системы предоставляют новые возможности: самому включиться в действие, причем часто не только в условном пространстве и мире, но и как бы вполне реальных, во всяком случае с точки зрения восприятия человека.

Некоторые ученые говорят, что Интернет как семиотическая система мало чем отличается от книги или, скажем, кино. Ну сумели же люди их освоить, освою и Интернет. И все же стоит задуматься. Во-первых, Интернет — это виртуальная система. Во-вторых, он открывает совершенно новые возможности в плане реальности и событийности. Поговорю о том и о другом.

В последние годы развитие информационных технологий позволило создать технические и психологические феномены, которые в популярной и научной литературе получили название «виртуальной реальности», «мнимой реальности» и «VR-систем». Развитие техники программирования, быстрый рост производительности полупро-

водниковых микросхем, разработка специальных средств передачи информации человеку, а также обратной связи (надеваемых на голову стереоскопических дисплеев — «видеофонов» и «дейта-глав», и «дейта-сюют», то есть перчаток и костюма, в которые встроены датчики, передающие на компьютер информацию о движениях пользователя) — все это создало новое качество восприятия и переживаний, осознанные как виртуальные реальности.

Внешний эффект состоял в том, что человек попадал в мир или весьма похожий на настоящий, или предварительно задуманный, сценарированный программистом (например, попадал на Марс, участвовал в космических путешествиях или космических войнах), или, наконец, получал новые возможности в плане мышления и поведения. Наиболее впечатляющим достижением новой информационной технологии, безусловно, является возможность для человека, попавшего в виртуальный мир, не только наблюдать и переживать, но действовать самостоятельно. Это, судя по всему, и предопределило бум потребностей на новые информационные технологии и соответственно быстрое развитие их. Некоторые ученые, пытаясь понять природу виртуальных реальностей, сводят их к компьютерным, другие говорят, что все реальности — виртуальные.

Как сведение виртуальных реальностей к компьютерным реальностям, так и трактовка всех реальностей как виртуальных мне кажется неверной с методологической точки зрения. В первом случае исчезают все психологические измерения, без учета и научного описания которых невозможно понять и разработать виртуальные реальности. Во втором остается в тени то, что виртуальные реальности создаются на основе компьютерных технологий и специальной техники. Поэтому более верным можно считать определение виртуальной реальности, которое дал на одной из конференций С.Э.Ласточкин. «Термин «виртуальная реальность» (VR) — «возможная» или «вероятная реальность» — ныне используется для обозначения реальности, создаваемой с помощью компьютерных устройств, применяемых для обучения или для выработки требуемых от человека в тех или иных заданных ситуациях реакций»⁴. Действительно, виртуальная реальность — это один из видов реальностей (ниже я их называю «символическими»), но это такой специфический вид символических реальностей, который создается на основе компьютерной и некомпьютерной техники, а также реализует принципы обратной связи, позволяющие человеку достаточно эффективно действовать в мире виртуальной реальности.

В связи с данным определением виртуальной реальности нужно обсудить и представление о виртуальности, которое вызывает разночтение и споры. Для этого необходимо развести события, создаваемые компьютером, и собственно виртуальную реальность. «Технология мнимой реальности, — пишет Есио Цукио, — принесла человеку истину особого рода. Это наличие 10-й планеты как одно из семи чудес современной науки. Согласно прежним наблюдениям считалось, что в Солнечной системе 9 планет, но сравнение компьютерных расчетов орбит и реальных результатов наблюдений выявило противоречие, которое разрешимо, если предположить существование 10-й планеты. В реальном мире 10-я планета не обнаружена, но в мнимой солнечной системе внутри компьютера эта планета истинна и имеет вес, размер и орбиту. Наступила эпоха, когда мнимый мир предъявляет истину, вышедшую за рамки мира реального»⁵.

В данном случае 10-я планета как событие существует не в виртуальной реальности, а в реальности, моделируемой с помощью компьютера: это система уравнений, описывающих движение планет нашей Солнечной системы, ее вовсе не обязательно визуализировать или переводить в какой-то особый мир, куда может попасть человек. С другой стороны, Есио Цукио, вероятно, точно следует значению слова «виртуальный». Например, в толковом словаре мы читаем: «Виртуальный — пребывающий в скрытом состоянии и могущий проявиться, случиться; возможный. Виртуальные расстояния, память, частицы. В квантовой теории поля, частицы в промежуточных состояниях, существующие короткое время t , которое связано с их энергией E соотношением неопределенности... Согласно этой теории взаимодействие частиц осуществляется благодаря их обмену различными частицами (например, виртуальными фотонами при электромагнитных взаимодействиях заряженных частиц...)». Однако, интерес представляют не просто события, создаваемые в компьютере (10-я планета как результат компьютерных вычислений), а возможность с помощью компьютера и специальной техники создавать мир, события которого весьма напоминают события обычного или выдуманного мира, или же события, представляющие собой воплощение каких-то идей — научных, эзотерических, художественных. Другими словами, в отличие от «компьютерной реальности» виртуальные обязательно предполагают участие человека.

Собственно, события виртуальной реальности — это события, данные сознанию человека, находящегося в виртуальной реальности, назовем его «виртуальным свидетелем» или «виртуальным пользователем». Как уже отмечалось, виртуальный свидетель не только ви-

дит, слышит или ощущает то, что запрограммировано создателем виртуальной реальности, но и действует, причем его поведение является естественным ответом на события виртуальной реальности. В свою очередь события виртуальной реальности естественно «отвечают» на поведение виртуального наблюдателя. В отличие от компьютерной реальности, которая может существовать, например, в форме знания, виртуальная реальность — это реальность чувственная, жизненная, средовая, реальность и события «здесь и сейчас». Эта реальность подобно обычным реальностям может быть обжита (лучше или хуже), казаться более или менее естественной (как художественная реальность), выглядеть обычной или странной (например, как сюжеты некоторых сновидений). Несмотря на схожесть, даже натуральность некоторых имитационных виртуальных реальностей, виртуальный пользователь все же понимает, что события виртуальной реальности разворачиваются только внутри его сознания, что их нет для других людей или в физическом смысле. За счет этого обеспечивается чувство безопасности, происходит дистанцирование от событий виртуальной реальности. Но это свойство роднит виртуальные реальности с другими символическими реальностями.

Обычно виртуальную реальность понимают как компьютерную имитацию обычного мира, обычных впечатлений и переживаний от событий этого мира. Однако это всего лишь один из видов виртуальных реальностей. По основным областям употребления и в эпистемологическом (а также семиотическом) отношении виртуальные реальности, как я показал, могут быть разбиты на четыре основных типа: *имитационные, условные, прожективные и пограничные*⁶.

При создании имитационных виртуальных реальностей речь идет о разработке программ и технологий полноценной имитации различных действий или форм поведения (жизнедеятельности), внешне, психологически для человека ничем не отличающихся от соответствующих реальных действий или ситуаций. Известно, что первыми разработчиками в этой области были военные, создававшие имитации боевых событий и действий, а также тренажеры для быстрого обучения ведения боя в ситуациях, создаваемых такими имитациями. Сегодня быстрыми темпами создаются имитации и в других, гражданских областях человеческой деятельности, например в медицине, экономике, обучении.

Некоторые исследователи, впрочем, отмечают, что вряд ли имеет смысл преувеличивать современные возможности симуляции и имитации, эти технологии, по признанию специалистов (например, Майрона Крюгера), находятся пока еще в зачаточном состоянии.

представляют собой главным образом демонстрационные модели. Движения симулированных объектов выглядят слегка плоскими и неравномерными. Тяжелые очки-видеофоны ограничивают движения головы. Качество изображения оставляет желать лучшего. Между командами и их исполнением наблюдаются неприятные задержки. Проблемы и с перчатками — оптические волокна хрупки и часто ломаются; перчатки лучше передают взмахи руки, чем более тонкие движения. Более того, регенерация реалистической компьютерной графики и полноценных симуляций требует огромной компьютерной мощи: приходится подключать несколько компьютеров и думать об оптимальном распределении нагрузки. К тому же написать и проверить программное обеспечение, необходимое для создания ВР, весьма сложно — при этом, как выяснилось, практически невозможно избежать ошибок. Но дело не только в качестве облачения и компьютерной технике программирования. Еще не удалось разработать и телевизионную камеру, способную оцифровать изображение простой комнаты, с целью воссоздания ее в компьютерном пространстве: компьютеры пока не в состоянии выделять в видеокадре очертания предметов на фоне посторонних линий и теней.

Но вовсе необязательно пытаться строго моделировать реальный мир и ощущения человека в нем, чтобы эффективно решать многие задачи. Это обстоятельство, а также указанные выше трудности, возникающие при имитации обычной реальности, подсказали исследователям другое решение — создать виртуальные миры, которые бы по отношению к миру обычному выступали как *схемы* или *модели*. Подобные виртуальные реальности можно назвать «условными». К условному типу виртуальной реальности, например, можно отнести ту, которую разработал Крюгер, один из основателей ВР: здесь изображение силуэта человека комбинируется с компьютерной картинкой среды, и все это пользователь видит на большом проекционном экране. Положение тела (особенно рук и головы) в реальном пространстве отслеживается телевизионными камерами, мгновенно посылающими информацию компьютеру, который столь же незамедлительно реагирует изменением графических изображений: это решает проблему сдвига времени между действием человека и ответом системы. Система Крюгера не требует специальной экипировки. Таким образом, хотя условные виртуальные реальности и моделируют (схематизируют) определенные ситуации или действия (процессы), вовсе не требуется, чтобы события в них были похожи или неотличимы от тех, которые человек переживает и проживает в моделируемых реальностях.

К прожеktivному классу виртуальных реальностей относятся все реальности, созданные, спроектированные, исходя из некоторых идей. Это могут быть простые фантазии или, напротив, идеи, основанные на определенных знаниях или теориях. Важно не то, чтобы виртуальная реальность напоминала собой чувственный мир и реальные переживания человека в нем, а чтобы соответствующие идеи были воплощены полноценно, чтобы человек оказался в мире, отвечающем этим идеям, каким бы странным он ни был. Например, к классу прожеktivных виртуальных реальностей относятся реальности, созданные на основе научных теорий. Так в настоящее время специалисты «Диджитал Экуипмент Корп.» помогают химикам моделировать силы молекулярного притяжения и отталкивания. Их цель — разработать такую систему, которая даст возможность химикам руками ошутить эти силы, строя объемные модели молекул в виртуальном пространстве».

Как правило, пограничные виртуальные реальности представляют собой сочетание обычной реальности с виртуальной. Их создание позволяет «расширять сознание» специалиста, вооружая его «видением» и знаниями, которыми он актуально здесь и сейчас не может обладать. Например, «компьютерные томографы и ультразвуковые сканеры показывают врачам объемные изображения внутренних органов в любом нужном ракурсе, условный цвет несет дополнительную информацию; в стадии разработки сейчас находится комплекс для радиотерапии: здесь рентгеновские снимки раковой опухоли компьютер сводит в трехмерное изображение, и радиотерапевт, видящий ее «вживую» со всеми метастазами, ориентирует пучки излучения с исключительной точностью». С семиотической точки зрения за каждым из указанных здесь типов стоит своя знаковая система. Важно понимание, что виртуальные технологии — это на 90% семиотические системы и что они позволяют создавать новые семиотические системы, включая в них аспекты и фрагменты живой человеческой деятельности и поведения⁷.

В научной литературе сегодня обсуждаются и такие проблемы: что такое вообще понятие реальности, как виртуальные реальности отличить от физической реальности, в каком смысле виртуальные реальности существуют. В целом необходимо различать три основных плана описания виртуальных реальностей: компьютерную реальность, собственно виртуальную реальность и виртуальные состояния человека, находящегося в виртуальной реальности, т.е. состояния виртуального пользователя. Первый план относится к ведению дисциплин технологического цикла, второй — к специальной теории символических реальностей, третий — к психологии.

Пребывание виртуального пользователя в виртуальном мире, проживание и переживание его событий — причина различных состояний, в которые он оказывается вовлеченным. Виртуальные состояния человека — это именно состояния человека, пребывающего в виртуальных реальностях, состояния, вызванные переживанием событий этой реальности. События же виртуальной реальности хотя и отчасти возникают в результате работы сознания виртуального свидетеля, тем не менее достаточно объективны, не зависят от состояния человека. Аналогично объективны события художественной реальности или реальности сновидений*. Так события художественной реальности задаются прежде всего эстетическими критериями: они условны, удовлетворяют особенностям художественного жанра, художественной концепции автора, требованиями художественной коммуникации и т.п. События сновидения, как показал З.Фрейд, имеют необычную (в сравнении с бодрственной) логику сознания и систему ценностей, допускают склейку образов, относящихся к разным реальностям, иначе располагают во времени, точнее, сновидческое время существенно отличается от обычного. На фоне этих событий, при их проживании и переживании у человека могут возникать разные состояния или не возникать, у одних людей возникать, у других нет.

События виртуальной реальности также удовлетворяют определенной логике: они условны (уже отмечалось, что виртуальный пользователь понимает, что эти события создаются техническим способом и существуют только для него, а не в физическом смысле); далее, события виртуальной реальности удовлетворяют требованию обратной связи, т.е. они меняются, реагируя на действия и поведение виртуального наблюдателя; логика событий виртуальной реальности подчиняется «законам» данной реальности, которые разные для отдельных видов виртуальных реальностей. Например, для имитационных виртуальных реальностей виртуальные события должны быть схожими, в пределе неотличимыми от событий реальности, имитируемой в VR-системе. В прожективной виртуальной реальности виртуальные события должны жить по логике тех идей, которые реализуются в форме этих виртуальных событий. В пограничных виртуальных реальностях виртуальные события не должны разрушать или затруднять события той обычной реальности, которая разворачивается параллельно с виртуальной.

Виртуальная реальность как тип символической реальности может быть охарактеризована в двух основных отношениях: это есть последовательность и система событий, подчиненных определенной логике, в той или иной мере ясной виртуальному пользователю, и это —

символическая реальность, занимающая определенное место среди других реальностей. С одной стороны, виртуальные реальности сходны с реальностью сновидений и художественной реальностью, с другой — с физической реальностью и реальностью, данной человеку в обычной жизнедеятельности. Поясню сказанное.

Как правило, виртуальный свидетель знает «правила игры», характер ожидаемых событий и переживаний, временные режимы пребывания в виртуальных реальностях. По сути, виртуальный свидетель готов и к неожиданностям, которые он может встретить, поскольку знает, что может действовать сам и что среда виртуального мира будет как-то реагировать на его действия. Другими словами, он воспринимает виртуальную реальность как самостоятельный мир, самостоятельную реальность. Но, кроме того, виртуальная реальность для него — это реальность среди других реальностей, то есть она занимает определенное место в иерархии ценностей современной культуры и личности, а также по отношению к другим символическим реальностям. При этом мы имеем в виду два основных отношения: «существования — несуществования (условности)» и «места».

Действительно, с одной стороны, мы оцениваем виртуальные реальности, говоря, что они «виртуальные», то есть существуют только для сознания виртуального пользователя, а не в физическом смысле, как, например, явления природы. С другой — мы можем определить место виртуальных реальностей, например, среди символических, сказав, что это один из видов символических реальностей, отчасти напоминающих художественные реальности, отчасти реальности сновидений.

Существование виртуальных реальностей можно охарактеризовать еще одним способом: это один из видов *психических реальностей*. Как вид психических реальностей виртуальные реальности создаются самим человеком, на основе его виртуального опыта, причем организация этого опыта демонстрируется особым текстом, который создается в рамках VR-технологий. В этом смысле виртуальные реальности расположены в категориальном пространстве «существование-реальность-условность». Знание пространства описания виртуальных реальностей необходимо для анализа виртуальных состояний, а также особенностей самих виртуальных реальностей.

Создание виртуальных технологий и реальностей может быть рассмотрено как начало пятой (четвертая — создание компьютеров и информационных технологий) технологической революции. До изобретения ЭВМ человек создавал знаки и действовал с ними сам, т.е. оперирование со знаками было, так сказать, рукотворно. Однако раз-

витие инженерии и техники, опирающихся на философию и науку, в конце концов позволило изобрести машины, благодаря которым был создан новый тип семиотики. В компьютере и новых информационных системах человек создает знаки и оперирует с ними машинным способом, большинство операций со знаками совершает уже не он сам, непосредственно, а компьютер. Последствия этой революции широко известны: удалось автоматизировать ряд мыслительных и проектных операций (расчеты и решения задач, поддающихся алгоритмизации), создать новые типы информации и коммуникаций, новые способы управления и общения и т.д. и т.п. Одновременно возник еще один тип реальности — компьютерная.

Например, компьютерные игры и конференции — это реальность, весьма сходная с художественной и игровой: она не только погружает пользователя в особый событийный мир, мало чем отличающийся от художественного и игрового, но и позволяет пользователю активно участвовать в событиях, что тоже характерно для обоих указанных здесь реальностей. Наконец, судя по всему, мы присутствуем при начале пятой революции — создании VR-технологий. На это указывает уже само поле реальных и потенциальных употреблений, которые открывают эти технологии. Но главное все же в другом: новых возможностях оперирования со знаковыми системами. Компьютер и специальное оборудование позволяют, с одной стороны, включить человека в машинные системы, а с другой — машину и компьютер включить в человеческое поведение и деятельность. Другими словами, создается симбиоз «человек-компьютер-машина», который и становится инструментом, средством создания новых знаков и действия с ними. Функции человека здесь парадоксальны: с одной стороны, как виртуальный пользователь он является элементом подобного симбиоза, с другой — остается человеком, использующим этот симбиоз в своих целях.

Когда человек резко увеличивает эффективность своей подготовки на военном или спортивном VR-тренажере или учится общению, играя с существами, населяющими сюрреалистический аквариум Коиоти Мураки, в этих процессах важно видеть новые способы оперирования со знаками, которые обеспечивают четыре «персонажа»: разработчики VR-систем, виртуальный пользователь, компьютер и специальная техника. Виртуальный мир, имитирующий реальную боевую и спортивную ситуацию, создается за счет рефлексии и технического воплощения по меньшей мере четырех сфер: реального опыта боевой или спортивной подготовки, моделирования ощущений бойца или спортсмена в соответствующих ситуациях, моделирования обратных связей (ситуация — действие, действие — ситуация), конструи-

рование в VR-технологиях виртуальных реальностей (что в свою очередь разворачивается в серию сложных задач: алгоритмизации, программирования, создания технических подсистем и т.д.).

Важно видеть, что все это семиотическая деятельность, причем сама создающая новые семиотические системы. Не менее важно понимание того, что эти новые семиотические системы снимают в себе те или иные аспекты человеческой деятельности. Другими словами, VR-технологии позволяют создавать новые семиотические системы, включая в них аспекты и фрагменты живой человеческой деятельности и поведения.

Ряд исследователей опасаются, что создание виртуальных реальностей создает почву для ложной (неистинной) информации, а также породит хаос, поскольку многие люди будут предпочитать виртуальный мир обычному. Кроме того, виртуальные реальности могут быть использованы для манипулирования сознанием человека. Как можно отнестись к этим опасениям?

Анализ виртуальных технологий и реальностей показывает, что в этой новой сфере человеческой деятельности возникают, в общем, стандартные проблемы: возможность манипулировать сознанием людей, угроза излишнего привыкания к виртуальному миру, смешивание критериев истины, относящихся к разным реальностям, и другие. Однако тот же анализ позволяет утверждать, что по сравнению с другими символическими реальностями виртуальные не являются более опасными, во всяком случае в ближайшем обозримом будущем. Большинство воздействий, состояний и событий, достигаемых в виртуальных реальностях, могут быть реализованы и в обычных символических реальностях — произведениях искусства, психотехниках, эзотерических техниках, идеологических системах и т.д. В этом смысле путешествовать в мире виртуальной реальности не более опасно, чем в мире художественной реальности или в мире сновидений. И там и там мы полноценно переживаем какие-то события, и там и там могут встречаться события с этической точки зрения сомнительные или даже вредные, например изображение насилия, порнография, низкопробная мода или политические штампы. Уже давно в нашей культуре прописаны меломаны, киноманы, и даже, к сожалению, ценители насилия и порнографии. Вся эта история по сути началась очень давно, когда человек еще в античной культуре стал рисовать и изображать обнаженное тело, описывать в литературе интимную жизнь (см. хотя бы «Метаморфозы» Апулея). Уже в те далекие времена началось «подглядывание» и описание того, что являлось сомнительным и вредным с точки зрения ряда этических принципов.

Несостоятелен и другой аргумент, что сходство виртуальной реальности с обычной приведет к перепутыванию обычной жизни и истинной информации с виртуальными. Вряд ли можно добиться, чтобы виртуальный пользователь напрочь забыл о том, что он находится не в обычном мире, а в виртуальном. Именно уверенность в безусловной условности виртуального мира, о которой виртуальный пользователь никогда не забывает, позволяет последнему полноценно жить в виртуальной реальности, полноценно действовать, например, не боясь, что его на самом деле убьют в имитационном сражении или что ему придется на самом деле отвечать за последствия своих поступков в виртуальном мире. Конечно, увлекаясь, виртуальный пользователь переживает вполне натуральные чувства, да и действует он в виртуальной реальности во многих случаях сходно с тем, как он мог бы действовать в обычной жизни; именно на этом основана высокая степень эффективности VR-тренажеров.

Нельзя отрицать, что в имитационных реальностях можно создавать события, которые можно использовать, в частности, и в целях манипулирования сознанием виртуального пользователя. Так политик может предъявлять виртуальному свидетелю нужного кандидата в президенты, психолог с антигуманистическими ориентациями (существуют и такие, хотя, естественно, они сами оценивают свою деятельность по-другому) погружать виртуального пользователя в состояния, фрустрирующие его психику, эзотерики могут предъявлять своим адептам подлинный мир и т.п. Кроме того, сами виртуальные пользователи могут употреблять виртуальное снаряжение для экспериментирования над своей психикой, например, чтобы ловить кайф от необычных состояний сознания или же, следуя за психоанализом, с целью исследования своих конфликтов в прошлом. Однако легко заметить, что все эти задачи сегодня эффективно решаются без всяких виртуальных реальностей: например, с помощью средств массовой информации и специальных психотехник (психотренинги, прием ЛСД, дыхание по Гроффу и т.д.). Тем не менее, конечно, необходимо знать, что подобное негативное использование VR-технологий возможно.

Как один из видов виртуальной и символической реальности Интернет обладает большинством из перечисленных здесь свойств. Для него характерно сюжетное программирование виртуальных событий, действие обратных связей, возможность для пользователя быть не только зрителем, но и актером, изменение виртуальной среды в ответ на активность пользователя, все основные виды виртуальной реальности, особая условность проживаемых событий. Событийность

Интернета можно назвать «синтетической» в том смысле, что она задается пересечением разных семиотических и несيميотических средств: тексты-нарративы, условные символы, графические и иконические изображения, экран, техническое устройство (машина), VR-технологии и прочее.

Интернет одновременно публичен и персонален. Он орудие и средство деятельности, например, мы можем управлять событиями, следуя ссылкам, меняя картинки и файлы, переходя из одного сайта в другой, и одновременно независимая от человека среда, в события которой пользователь невольно вовлекается; эти события обусловлены, вызваны не им, а другими. Событийность Интернета подчиняется логике программирования, ссылок, правил, установленных не только разработчиками Интернета, но и провайдерами, веб-дизайнерами, модераторами. В результате в Интернете создается реальность одновременно техническая и естественная, публичная и персональная, управляемая человеком и независимая от него. Мир Интернета — это мир виртуального наблюдателя и одновременно мир, охватывающий всех пользователей Интернета. Это мир личного поля и усилий виртуального наблюдателя, так сказать, его виртуальное продолжение, и мир действия (поле) всех остальных пользователей.

Когда-то появление города существенно изменило возможности и характер поведения и сознания человека. Город принес новые формы общения и жизни, стимулировал потребность в путешествиях и открытиях. Сегодня говорят о «планете Интернет» и даже о «вселенной Интернет». Но планета, как и вселенная, создана без участия людей, а «сеть сетей», подобно городу, имеет искусственную и социальную природу. Поэтому правомерно говорить об «урбанистике Интернета», не ограничивая ее лишь отдельными «городами» всемирной паутины. Известно, что город создает условия для созерцания и общения, обеспечивает анонимность (анонимность прохожего, покупателя, пассажира и т.д.), предоставляет массу впечатлений.

Аналогично и Интернет: позволяет виртуальному наблюдателю путешествовать по разным сайтам и виртуальным порталам, знакомиться и общаться с интересными людьми, при желании скрывать свое истинное лицо (посылая вместо себя выдуманный персонаж), выбирать сообщество и времяпровождение и многое другое. Уже сегодня многие люди, как известно, проводят в Интернете свой досуг, живут более интенсивно, чем в обычной жизни. В перспективе, вероятно, появятся полноценные «интеране» (по аналогии с горожанами), живущие в Интернете не эпизодически, а постоянно. Как вир-

туальный урбанистический мир и реальность Интернет будет постоянно обустроиваться в направлении создания виртуальных сред и городов, где бы миллионы людей могли трудиться, творить, отдыхать, развлекаться, общаться.

На первый взгляд, в Интернете мы имеем дело с той же самой реальностью, только схематизированной и подчиняющейся другой условности. Но обратите внимание. В компьютере и Интернете человек немного напоминает демиурга: на глазах творит, конструирует целые миры. Вот, скажем, я как бог замыслил для решения определенной задачи создать массив информации и обсудить ее со своими виртуальными коллегами. Я нахожу соответствующие сайты, двигаюсь по гиперссылкам или, если эти сайты меня не удовлетворяют, обращаюсь к поисковым системам, затем организую Интернет-конференцию, ставлю на обсуждение свой вопрос, предъявляю собранную информацию, формулирую проблему, формулирую свои тезисы, выдвигаю гипотезы, получаю возражения и так далее и тому подобное. Заметьте, я живу, мыслю и общаюсь в мире, который создал сам. Да, этот мир искусственный, да, его события заданы текстами, программами, моим движением в Интернете. Но одновременно этот мир естественный, на несколько порядков увеличивающий мою эффективность, предоставляющий мне необычайные возможности. В этом смысле Интернет вовсе не параллельная реальность, а порождающая — новый виртуальный и реальный мир. Собственно, так было всегда: новый семиозис создает и новые возможности и, если повезет, новую социальную реальность.

В своих работах («Культурология», «Семиотические исследования», «Визуальная культура и восприятие») я показываю, что человек — это семиотическое и культурное существо и его изменение обусловлено, в частности, сменой типов культуры и семиозиса. В настоящее время человек проходит именно такую трансформацию, связанную, в частности, с формированием Интернета. С одной стороны, техногенная цивилизация все больше подвергается критике в связи с лавинообразно нарастающими глобальными проблемами. С другой — постепенно проступают контуры «метакультур» и новой глобальной цивилизации, которая отдельные существующие сегодня культуры, судя по всему, включит в себя как свой субстрат и социальные подорганизмы.

Действительно, начиная со второй половины XX века можно говорить о становлении суперорганизмов социальной жизни — лагерей социализма и капитализма («политические метакультуры»), экономических зон США, Общего Рынка, Японии, Китая и Юго-Вос-

точной Азии («регионально-хозяйственные метакультуры»), буддийского, мусульманского, христианского мира («конфессиональные метакультуры»), наконец, единого социального пространства Земли («планетарная метакультура»). Для каждого из этих суперорганизмов характерно (в прошлом или в настоящее время) постепенное формирование общих институтов, становление единых условий хозяйственной и экономической деятельности, сходных структур власти, принятие общих политических деклараций, создание союзов и других политических объединений. В некоторых случаях, как, например, для социалистического лагеря речь шла даже о единых базисном культурном сценарии, хозяйстве и системе управления (власти). К этому же фактически движется Общий Рынок.

И вот что интересно, становление метакультур современности было связано с новыми возможностями, которые были осознаны, начиная со второй половины прошлого столетия. Современные транспортные системы (прежде всего авиация, быстроходные корабли, скоростные железные дороги), средства связи (радио, телевидение, электронная почта, Интернет), высокие технологии, новые экономические схемы и системы в корне изменили многие социальные процессы, позволив сблизить и объединить отдельные, до того не связанные между собой, территории и социальные структуры. Под воздействием новых возможностей (к ним относятся даже ядерные войны или международный терроризм) меняются и основные системы жизнеобеспечения культуры.

В чем отличие метакультур от обычных культур? Субстрат метакультур включает в себя не только людей, технологии и сети, но и отдельные культуры и национальные государства, прежде существовавшие самостоятельно. Подобно тому как в свое время при становлении первых культур формировались институты и хозяйство, обеспечивающие базисные, а затем и производные потребности людей, сегодня метакультуры начинают обеспечивать потребности отдельных культур и государств, входящих в метакультуры. И обратно, отдельные культуры и государства как субстрат метакультуры начинают трансформироваться, приспособляясь к выполнению специализированных функций в суперорганизме метакультуры.

Становление метакультур современности это, конечно, не одномоментный акт и процесс, а длительный исторический процесс, даже много разных процессов. Сюда входит манифестация ведущих идей и ценностей данной метакультуры, демонстрация миру новой социальной реальности (вот почему террористические акты делаются в расчете на публику и СМИ), снижение ценностей отдельных культур, попадающих в подчинение данной метакультуры, создание но-

вых систем жизнеобеспечения, подготовка пионеров и агентов метакультур (например, тех же террористов), борьба с другими метакультурами. Вспомним, какая идеологическая борьба велась между лагерями социализма и капитализма. Вероятно, всегда становление нового социального организма предполагает нахождение *антипода, врага, системы представлений*, относительно которых можно осознать и оформить свои собственные представления. Намеченные здесь эти представления позволяют многое понять, например даже волнующий многих исламский терроризм.

Вряд ли кто-нибудь будет возражать против такого тезиса: сегодня среди метакультур по ряду исторических обстоятельств особенно пассионарна и активна мусульманская. Исторически евреи являются ее антиподом, о чем говорил еще пророк Мухаммад. Рядом с ним второй антипод — США. Европейский рынок, Китай и Россия, как становящиеся метакультуры, предпочитают не вмешиваться. Посмотрим теперь, как действуют в рамках мусульманской метакультуры социальные индивиды. Одни, как, например, Усам бен Ладен, некоторые шейхи Палестины и принцы Саудовской Аравии создают идеологию новой метакультуры и предоставляют средства для организаций, начинающих действовать, исходя из ее интересов. Другие практически создают новые социальные структуры и организуют социальные действия, обеспечивающие становление нового социального суперорганизма. Третьи выступают послушными орудиями новой формы социальной жизни. Последних мы и называем террористами. Но субъективно, причем вполне искренне, они эзотерики и экстремисты одновременно. Кратко их можно назвать «эзоэкстремистами».

Эзоэкстремист действует не от себя лично, а от идеи и ощущения метакультуры. Как личность свою миссию он понимает в том, чтобы способствовать ее становлению. Как социальный индивид он полностью идентифицируется с метакультурой, поэтому и не боится смерти. Даже если он лично погибнет, его дух продолжит существование в лоне метакультуры.

Для эзоэкстремиста другие народы, люди, особенно враги — это и не люди в собственном смысле слова, а воплощение зла, антижизнь. Поэтому к ним не применима жалость и другие человеческие чувства. Чтобы лучше понять это, необходимо вспомнить, что люди это не только личности, но и социальные индивиды.

Как правило, современного человека мы называем личностью, говоря о ее правах и свободе. При этом забываем, что человек, пусть он даже будет сверхсовременный, продолжает оставаться *социальным индивидом*. Последний же действует не самостоятельно, а по законам

социума, в свою очередь, социальный организм действует через него и посредством него. Для социального индивида его собственная жизнь неотделима от культурной. Когда в древнем мире, например Ассирии или империи Ацтеков, цари демонстрировали ужасающую жестокость, принося в жертву богам тысячи пленников, они действовали не лично от себя, а реализовали волю своих богов. В то время это было вполне оправдано, поскольку цари древнего мира рассуждали так: если мои боги не смогут уничтожить чужих богов, мой народ ждет печальная участь, его поработят окружающие царства.

Если учесть, что культура как социальный организм осуществляет себя в людях, нельзя уже удивляться, что в периоды, когда речь идет о становлении социума или вопросах его выживания, многие социальные индивиды начинают действовать *только исходя из интересов целого*, какими бы странными и жестокими с этической позиции они ни казались. В этом отношении не уникальна и современная ситуация — мы живем при становлении новой цивилизации, где на место привычных культур и национальных государств встают «метакультуры» и другие глобальные социальные образования.

Роль новых семиотических систем и Интернета в становлении этих социальных суперорганизмов невозможно преувеличить. По сути, только Интернет как реальность, совмещающая в себе персональные и глобальные свойства, технику и виртуальное содержание, является той средой, в которой человек сможет реализовать и свое личностное, индивидуальное и свое второе глобальное (планетарное) бытие. В перспективе жизнедеятельность человека, очевидно, будет осуществляться на двух уровнях: обычном и привычном для нас и виртуальном, в Интернете. В Интернете он будет трудиться, жить в виртуальных городах, общаться с виртуальными жителями, путешествовать во времени и пространстве, «создавать» свои дубли и различные виртуальные воплощения, программировать и изготавливать интересующие его новые виртуальные реальности и миры. Все это потребует новых способностей и даже телесности, так что вполне вероятно, что Интернет будет способствовать метаморфозе не только культуры, но и антропологического образа человека.

Если обобщить этот материал, то можно выделить три основные цивилизационные контекста информационного общества: 1) контексты техногенной цивилизации, 2) контексты альтернативных очагов культуры (эзотерические движения, движения «зеленых» и антиглобалистов, современные религиозные и фундаменталистские движения, движение за устойчивое развитие и др.), 3) контексты становле-

ния «планетарной» цивилизации и «метакультур» (то есть глобальных социальных образований, включающих в себя отдельные культуры, например «европейский рынок», США и Китай со странами их влияния, исламский мир и т.д.).

В рамках первого контекста информационная реальность в качестве одной из современных технологий является важным культурным, системообразующим элементом техногенной цивилизации, влияя буквально на все стороны ее жизни. Кроме того, информационные системы позволяют реализовать потребности в общении и формировании новых общностей. Не менее важная роль информационных систем в этом контексте — создание новых виртуальных реальностей, позволяющих человеку реализовать свои идеалы, мечты, фантазии.

Во втором контексте информационная реальность используется, во-первых, как орудие для борьбы с традиционной техногенной цивилизацией, вспомним хотя бы атаки на компьютерные системы западного общества хакеров антиглобалистской ориентации. К этому же, в частности, относятся и атаки постмодернистов, противостоять которым можно не столько ностальгией по традиционной рациональности, сколько общими делами и более быстрым осмыслением и освоением информационной и другой новой технологии и реальности. Во-вторых, в этом контексте информационная реальность используется как важнейший инструмент формирования новых сообществ; в-третьих, как виртуальная среда, где идут эксперименты по выращиванию новых форм жизни.

Наконец, в третьем контексте информационная реальность используется определенной метакультурой для борьбы с традиционными культурами и другими метакультурами, а также для формирования основных подсистем глобальных социальных метаорганизмов (новых картин мира, социальных институтов, сообществ).

Кстати, отмечу, что Россия не представляет собой исключения, для нее в настоящее время характерно действие основных рассмотренных здесь моментов. В нашей стране не только быстрыми темпами формируется информационное общество, но и складываются указанные здесь цивилизационные и социокультурные контексты.

Примечания

- ¹ *Розин В.М.* Философия техники. М., 2002.
- ² *Розин В.М.* Семиотические исследования. М., 2001.
- ³ Там же.
- ⁴ *Ласточкин С.Э.* Способы описания систем виртуальных реальностей // Тез. докл. на конф. «Технологии виртуальной реальности» ГосНИИАС. М., 1995. С. 34.
- ⁵ *Цукио Е.* Состояние и перспектива технологии мнимой реальности // Бизнес Уик. 1993. № 1.
- ⁶ *Розин В.М.* Виртуальная реальность как форма современного дискурса // Виртуальная реальность: философские и психологические аспекты. М., 1997.
- ⁷ Там же.
- ⁸ *Розин В.М.* Семиотические исследования. М., 2001.

ИНТЕРНЕТ И ПРОБЛЕМА СУБЪЕКТА

Глобальная сеть Интернет — символ рубежа XX и XXI столетий, одно из наиболее впечатляющих воплощений современной технологической мысли — становится все более мощным фактором влияния на сознание все большего числа людей. Тема изменений, происходящих в сознании и поведении при участии Интернета, чрезвычайно широка и многогранна. Попытки системной концептуальной проработки соответствующей проблематики сталкиваются с трудностями особого рода. Гуманитарные проблемы, связанные с виртуальной реальностью и электронными коммуникациями, как правило, «рассыпаются» на множество вопросов, каждый из которых затрагивает чувствительные точки человеческого опыта, стимулирует неожиданные ассоциации и эффектные формулировки. Развлекательность, игровой характер многих видов деятельности в Интернете способны отвлечь ум исследователя от кропотливой систематизаторской работы, а новизна рассматриваемых ситуаций — создать впечатление неприменимости концептуальных средств, которыми пользуются дисциплины, имеющие солидную академическую историю. Во многом эти обстоятельства, а не только новизной феномена «сети сетей» и краткостью истории его изучения, объясняется дефицит теоретической целостности и глубины в работах по проблемам Интернета, характерная для многих из таких работ концептуальная эклектичность. Может сложиться впечатление, что такое состояние дел есть неизбежное следствие мозаичности и текучести самого объекта. Однако это впечатление обманчиво. Возможности серьезной теоретической проработки гуманитарных проблем Интернета объективно существу-

ют. Это верно и в отношении философского осмысления проблемы субъекта в Интернете. Подобное осмысление предполагает использование ресурсов эпистемологии и этики. В свою очередь, «Интернетовская» тематика позволяет обнаружить новые грани проблемы субъекта как эпистемологической и этической проблемы.

Интернет как «место пребывания»: когнитивные эффекты

«Интернетовской» проблематике релевантно понятие субъекта, основные черты которого В.А.Лекторский суммирует следующим образом: «Для современной философии субъект — это прежде всего конкретный телесный индивид, существующий в пространстве и времени, имеющий биографию, находящийся в коммуникативных и иных отношениях с другими людьми»¹. Здесь, в отличие от классической эпистемологии, факт существования субъекта больше не выступает в качестве несомненного и неоспоримого основания любого знания, единственной непосредственной данности, не вызывающей сомнений. Познающий субъект мыслится как «изначально включенный в реальный мир и систему отношений с другими субъектами»². Указанные измерения субъектности — телесность, существование в пространстве и времени, наличие биографии (истории), отношения (коммуникативные и иные) с другими людьми — могут рассматриваться как основание для постановки вопросов «конкретизирующего» порядка. Например, вопросов о том, как влияет на характер сознания место обитания (пространственно-временная локализация тела) субъекта, его пребывание в виртуальных мирах, особенности электронно-опосредованной коммуникации в сравнении с коммуникацией устной, письменной или печатно-опосредованной и т.д.

Примечательны в этом отношении вопросы, вынесенные для обсуждения на форуме «Трансформация сознания в эпоху Интернета», который начался в ходе подготовки к Международной конференции «Информационное общество и интеллектуальные технологии XXI века» и продолжается после ее окончания³. Это следующие вопросы: 1) Интернет как «место пребывания»: когнитивные эффекты; 2) Роль виртуальных миров в структурировании сознания; 3) Соотношение виртуального и «обычного» миров; 4) Интернет и этическое сознание; 5) Интернет и «до-сетевое» сознание.

Язык, используемый для разъяснения и обсуждения этих вопросов, явно отличается от языка, характерного для собственно эпистемологических работ. В.М.Розин, один из модераторов форума, свя-

зывает постановку вопроса о сети как «месте пребывания» с тем, что Интернет порождает новую, виртуальную урбанистику. Когда-то появление города существенно изменило возможности и характер сознания. Город принес новые формы общения и жизни, стимулировал потребность в путешествиях и открытиях. Сегодня говорят о «планете Интернет» и даже о «вселенной Интернет». Но планета, как и вселенная, создана без участия людей, а «сеть сетей», подобно городу, имеет социальную природу. Поэтому В.М.Розин считает возможным говорить именно об урбанистике Интернета, не ограничивая сферу рассмотрения лишь отдельными «городами» всемирной паутины.

Один из аргументов в пользу идеи урбанистики Интернета — усилия по благоустройству «мест обитания» в сети. По-видимому, можно согласиться с А.О.Русиным в том, что существование в Сети домашних страниц мало связано с желанием человека пользоваться услугами Интернета — большинство таких услуг вовсе не требует персональной страницы. «Тенденция создания домашних страниц с моей точки зрения, — пишет А.О.Русин, — обусловлена изначальным (сознательным или подсознательным) отношением к Сети как месту обитания, которое требует благоустройства, в частности — создания личных, персонализированных мест, позволяющих организовать участок Сети так, как это видится владельцу страницы (согласно его представлениям, стилю жизни, вкусам)»⁴.

Известно, что город дает человеку анонимность — анонимность прохожего, покупателя, пассажира и т.д. Интернет приносит новые виды анонимности, которые открывают новые познавательные возможности, влияют на самосознание человека и видение им других людей. Сеть вносит свой вклад в процессы размывания «старой» идентичности и формирования идентичности «новой». «Анонимность посетителя, — отмечает О.В.Новоженина, — дает великолепную возможность расширения кругозора: я могу узнать о вещах, интерес к которым скомпрометирует меня в реальности. Когда мы находимся в компании друзей, просто на улице, нас всегда волнует вопрос — какова реакция окружающих на мои действия? ...Анонимность Сети снимает эту проблему, раскрепощает человека, разрушает многие надуманные барьеры и предрассудки, впрочем, важно не перестараться и не превратить естественное любопытство в навязчивую идею или манию»⁵.

Вопрос о роли виртуальных миров в структурировании сознания тесно связан с вопросом об Интернете как «месте пребывания». Интернет создает особое виртуальное пространство — точнее, множество пространств, каждое из которых имеет свою логику собы-

тийности, правила, язык и персонажи. Так образуются новые миры, в которые человек входит и которые затем покидает. Существует связь между структурой мира и структурой сознания. Какова же эта связь в случае с виртуальными мирами? Как влияет Интернет на структуру сознания?

Предпосылкой вопроса о соотношении виртуального и «обычного» миров является представление об их взаимосвязи, взаимопереплетенности и взаимообусловленности. Но в чем именно выражается эта взаимообусловленность? Что нового создается в виртуальном мире? Переносится ли затем это новое в мир обычный? Как соотносится идентичность виртуальная с идентичностью «реальной»? Существуют ли особые ценности виртуального мира?

Вопрос о ценностях подводит к вопросу об этическом сознании в эпоху Интернета (и в связи с Интернетом). Образует ли «сеть сетей» мир с особой этикой? Можно ли установить общие правила поведения в глобальном сетевом пространстве, где пользователи принадлежат к различным культурам и субкультурам (национальным, возрастным, профессиональным)? Имеет ли смысл вообще пытаться это делать? Что нового привносит Интернет в понимание моральных прав и ответственности? Обсуждая вопрос о трансформациях сознания в эпоху Интернета, мы так или иначе вынуждены вовлекать в сферу рассмотрения сознание «обычное», т.е. «до-сетевое» или «несетевое». Ведь именно с ним мы соотносим изменения, приносимые виртуальными технологиями. Обнаруживаются ли при этом свойства и характеристики «обычного» сознания, ранее остававшиеся вне поля зрения? Если да, то какие именно?

Рассмотрение темы «Интернет и сознание» под данным углом зрения основывается на предпосылке, согласно которой основой само- и миропознания всегда была (независимо от того, осознавалось это или нет) включенность человека в более или менее устойчивые системы отношений, определяющие локализацию его ментального бытия, а потому изменения в данной основе, связанные с развитием новых информационных технологий, включая Интернет, неизбежно ведут к изменениям в сознании. Этой исходной установке соответствует концептуальный инструментарий, использованный в формулировке приведенных выше вопросов. Если мы принимаем во внимание системы и формы отношений, связанные с местом обитания человека, то становится уместным говорить о виртуальной урбанистике или урбанистике Интернета (прежде всего, сравнивая городское и Интернетовское сознание), новых возможностях общения

и путешествий в Интернете, о логике, языке и персонажах виртуальных миров, об анонимности и идентичности обитателей и визитеров Сети, о ценностях виртуальных миров и влиянии Интернета на этическое сознание.

На первый взгляд, этот концептуальный инструментарий и подходы, характерные для культурологии и отчасти для этики, имеют мало общего с теми подходами к анализу проблем сознания и познания, которые присутствуют в эпистемологии. Однако при более внимательном рассмотрении здесь обнаруживаются соответствия, привлекающие внимание к возможностям анализа проблемы «Интернет и сознание» с использованием современных эпистемологических понятий. Прежде всего, это понятие субъекта.

Соотнося приведенные здесь соображения по поводу виртуальной урбанистики с характеристикой В.А.Лекторским субъекта как «конкретного телесного индивида, существующего в пространстве и времени», легко заметить, что «виртуальные» и «сетевые» технологии открывают целый пласт проблем, связанных с локализацией индивида, статусом его «тела», «ума», «сознания», «души». Очевидно, что «обычное» тело обитателя сети локализовано не в виртуальном, а «реальном» мире. Оно расположено вне компьютера, и перемещения человека в виртуальном пространстве соответствуют нажатия пальцем на кнопки клавиатуры и мыши да движения глаз. Те, кто пожелает настаивать на «телесном» характере пребывания в сети, могли бы сослаться на физиологические процессы, протекающие в мозге «путешественника», однако вряд ли стали бы отрицать, что подобные процессы отнюдь не эквивалентны тому, что обычно понимается под расположением или перемещением тела. Можно говорить о «виртуальном теле» индивида. Это уместно в тех случаях, когда Интернет используется для компьютерных игр, где играющий отождествляет себя с одним из персонажей, но мало подходит для осмысления многих других видов сетевой активности. Посещение библиотеки обычной и библиотеки электронной служит решению одной и той же познавательной задачи, хотя с точки зрения онтологии субъекта это очень разные ситуации. В виртуальных мирах скорее пребывает «познающая душа», однако необходимым условием ее «передвижений» служит взаимодействие тела человека с техническим устройством.

«Населенность» Интернета текстовой и графической информацией позволяет в новом свете увидеть попперовскую идею бессубъектной эпистемологии. Содержание «сети сетей» может быть воспринято как гигантский метатекст, составленный из текстов самого разнообразного характера, — в том числе научного, делового,

общественно-политического, эстетического. На первый взгляд, такой метатекст может служить иллюстрацией попперовской идеи «третьего мира» — мира объективного, «бессубъектного» знания. Сама же идея «третьего мира» (как и тесно связанная с ней идея «эпистемологии без субъекта»), выдвинутая британским философом науки Карлом Поппером и активно дискутировавшаяся в 70–80-е годы, выглядит, с этой точки зрения, предвосхищением Интернета.

В самом деле, усилия по переводу в цифровую форму научного и культурного достояния человечества и достигнутые на этом направлении успехи, стремительный рост числа электронных изданий и выпусков электронных версий обычных печатных изданий, электронных дискуссионных листов способны создать впечатление, что в перспективе глобальный метатекст объединит всех (или, по крайней мере, наиболее значительных) «обитателей мира объективного знания». К таким «обитателям», по Попперу, относятся теоретические системы, проблемы и проблемные ситуации, критические рассуждения, состояния дискуссий и споров, содержание журналов, книг и библиотек⁶. Уже сегодня в реальности Интернета можно найти подтверждения идеи автономности «мира знания», подчинения действий субъекта познания (ищущего, производящего и передающего информацию) логике этого мира, дополненной логикой информационно-компьютерных технологий (или содержащей ее в качестве своей части). Трудно не заметить того обстоятельства, что «логика технологии» отнюдь не следует за «логикой содержания», но скорее имеет тенденцию ограничивать и видоизменять последнюю. Тем не менее вполне реально изучение и того, и другого с позиций «бессубъектной эпистемологии», пусть и «технологизированной» в соответствии с духом времени.

«Бессубъектная эпистемология» в смысле Поппера отделяет «третий мир» (объективного знания) от «мира первого» (физических объектов) и от «второго мира» (состояний сознания). Распространение информации на электронных носителях работает не в пользу представления о независимости мира знания от мира физических объектов, однако предоставляет новые доводы в защиту тезиса об автономии «третьего мира» по отношению к миру индивидуального сознания. Речь идет прежде всего о сознании пользователя, подчиняющегося логике сети, которая не только удовлетворяет имеющиеся у него информационные потребности, интересы и вкусы, но и формирует их. На таком фоне высказывание «Сеть знает пользователя» может показаться более убедительным, чем высказывание «Пользо-

ватель знает сеть». Включая в сферу своего рассмотрения глобальную сеть, бессубъектная эпистемология не может игнорировать технологию, но вполне способна сохранять свою бессубъектность — во всяком случае, без больших потерь игнорируя пользователя.

Однако не менее правомерен и противоположный взгляд на Интернет-взгляд, согласно которому глобальная сеть просто «перегружена» субъективностью, ибо является новой областью столкновения отдельных людей, групп и организаций, действующих в соответствии со своими интересами, прихотями, произволом и даже злой волей. Рассылка компьютерных вирусов, взлом систем и баз данных, нарушение прав интеллектуальной собственности, предоставление для всеобщего доступа непристойных изображений и текстов, распространение руководств по изготовлению взрывных устройств, пропаганда идей экстремистского характера, использование сети в качестве мощного канала дезинформации — эти и подобные им явления становятся неотъемлемыми чертами образа Интернета.

Существует уже заметный объем публикаций, посвященных проблемам Интернета, использования предоставляемых сетью возможностей и предотвращения опасностей. Эти проблемы рассматриваются с позиций различных дисциплин: инженерно-технических, правовых, психологических, философских и т.д. Однако если мы подходим к подобным работам, интересуясь прежде всего проблемой субъектности, то легко видим, что многие из них содержат варианты (более или менее подробные) ответа на вопрос о том, каким должен быть субъект сетевой активности. При этом речь идет не только о субъекте вообще, но и об определенных типах субъектов. Это может быть пользователь, создатель Веб-сайтов, провайдер, производитель технологий, сообщество, государство, международное объединение и т.д.) и каким образом это желаемое качество субъекта может быть достигнуто.

Диверсификация субъекта

В такой области исследований, как компьютерная этика, противоречие между реальным и желаемым положением дел характеризуется в нормативно-аксиологических терминах. При этом подчеркивается важность осознания проблем должностования, ответственности, рефлексивного отношения к ценностям, поиск путей их воплощения и поддержки. Характерная для «компьютерных этиков» позиция выражена в предисловии к разделу «Сетевой мир» антоло-

гии «Компьютеры, этика и социальные ценности», изданной в 1995 году. «Исследуя мир, где устанавливаются электронные связи и который все более зависит от этих электронных связей, важно не сидеть сложа руки, ограничиваясь наблюдениями и предсказаниями происходящего в этой среде, но активно участвовать в ее формировании, — пишут составительницы данной антологии Д.Джонсон и Х.Ниссенбаум. — Мы должны задаваться вопросами о том, каковы желательные формы электронных взаимодействий, кому следовало бы их контролировать, какие ценности должна воплощать и поощрять эта система, каким общественным или личным интересам она должна служить»⁷. Примечательно, что в данном разделе антологии представлены не столько работы теоретического характера, сколько материалы, относящиеся к практическим вопросам, — например, политика правительства США в сфере создания и развития информационной инфраструктуры, к вопросам законодательства и к некоторым судебным процессам. Это может быть объяснено не в последнюю очередь тем обстоятельством, что в середине 90-х годов XX века теоретическая разработка этико-аксиологической проблематики «сети сетей» только начинается.

Новый материал для конкретизации представлений о коммуникативных отношениях субъекта, определяющих его сознание и поведение, дают дискуссии по проблемам информационной безопасности. Здесь принимается во внимание (явно или неявно), по крайней мере, три типа субъекта — субъект, безопасность которого находится под угрозой, субъект-нарушитель безопасности и субъект-защитник. В случаях, когда речь идет об информационной самозащите (личности или организации), субъект-потенциальная жертва является одновременно и субъектом-защитником. Вместе с тем обеспечение информационной безопасности не является делом только потенциальной жертвы. Это верно и в отношении отдельного человека, и в отношении самых разных групп и организаций, включая государство.

Сегодня проблема информационной безопасности личности формулируется как проблема не только отдельного государства, но и международного сотрудничества. Развернутая аргументация в пользу такой позиции представлена, например, в работах Г.Л.Смоляна. Необходимость повышенного внимания к новым угрозам физическому, психическому и социальному здоровью людей, порожденным «сетевой информационной революцией», связывается с тем обстоятельством, что в открытых мировых сетях (например, в Интернете) «пользователь воспринимает себя и воспринимается другими как неотъемлемый компонент единого информационного сообщества»⁸.

Среди такого рода угроз — воздействия на «индивидуальное сознание человека как гражданина, как субъекта политической жизни, обладающего правосознанием и менталитетом, духовными идеалами и ценностными установками», подрывающие демократические тенденции развития общества, ведущие к политическому экстремизму или равнодушию; информационные воздействия, прямо угрожающие физическому или психическому здоровью человека (религиозное сектанство, распространение мистических учений, магии, целительство, шаманство, непристойности); посягательство на персональные информационные ресурсы и интеллектуальную собственность. Отмечая, что проблема обеспечения безопасности осложняется отсутствием в сети какого-либо управляющего или контролирующего органа, анонимностью субъектов злонамеренных и иных действий, причиняющих ущерб пользователю, отсутствием географических границ, трудно определяемой национальной принадлежностью объектов сети, Г.Л.Смолян придает особое значение согласованию национальных законодательств, относящихся к рассматриваемой проблеме и настаивает на необходимости заключения соответствующих ширококомаштабных международно-правовых соглашений.

При таком подходе в роли субъекта-защитника выступает субъект-государство и субъект-«мировое сообщество». Субъект-защищаемый (отдельный человек-пользователь Интернета) играет страдательную роль. Не он, а государство и «государства» («мировое сообщество») должны предпринять шаги, направленные на обеспечение информационной безопасности личности, и прежде всего начать переговоры с целью достижения соответствующих международных соглашений. Содержание соглашений определяется задачами проектирования информационной среды, безопасной для пользователя (точнее, отдельных характеристик такой среды). Опосредованным образом, это предполагает проектирование некоторых характеристик субъекта-защищаемого — таких, например, как социальное и психическое здоровье.

Проблема информационной безопасности не сводится к юридическим или техническим вопросам. Она возникает в определенном культурном контексте, имеет непосредственное отношение к системам ценностей, статус которых достаточно быстро изменяется. В эффективных формулировках выражает свое видение этой ситуации Т.В.Казарова. Поведение субъекта-нарушителя информационной безопасности и субъекта-защитника рассматривается ею в контексте «деаксиологизации культуры». Подчеркивая, что ответы на современные вызовы информационной безопасности состоят, главным обра-

зом, в юридическом регулировании информационной деятельности с одной стороны и обеспечении безопасности с помощью соответствующих технических систем — с другой, Т.В.Казарова обращает внимание на традиционный, по сути, характер подобных мер. «Итак, цивилизация, провозгласившая в качестве приоритетных ценностей свободу личности и свободу творчества, — пишет она, — вынуждена защищаться от этой самой «свободной» творческой личности старыми средствами — уголовным кодексом и крепким замком. Но как бы ни были совершенны эти средства, вряд ли они разрешат проблему, ибо суть ее коренится в разрушении ценностно-нормативного комплекса культуры»⁹. В современной культуре, утверждает Т.В.Казарова, только ценность «Я» обладает онтологическим статусом. Все прочие ценности релитивизируются, нормы превращаются в набор технических правил, ведущих к достижению цели, техника формирует у человека сознание «пользователя», предполагающее стратегическое отношение к миру как к «иному». «Пользователя» и «потребителя» как социокультурные типы личности соответственно постиндустриальной и индустриальной эпох роднит чуждость «культу», т. е. служению чему-либо, почитанию. Основное различие между этими типами Т.В.Казарова видит в том, что «потребитель» — «человек из толпы», а «пользователь» — человек, стремящийся выделиться из толпы, реализовать свои творческие способности (порой довольно скудные) и удовлетворить амбиции (порой непомерные)¹⁰.

Следует отметить, что черты «пользователя» как социокультурного типа, трактуемого описанным выше образом, далеко не всегда присущи реальным пользователям Интернета. Последние могут существенно различаться между собой, среди них также выделяются разные типы; к тому же принято отличать хакера от обычного пользователя. Предложенная Т.В.Казаровой трактовка пользователя как социокультурного типа не является единственно возможной. В дискуссиях по гуманитарным проблемам информационно-коммуникационных технологий достаточно отчетливо звучит тема корректного, ответственного, интеллектуального пользователя. Одна из характеристик такого пользователя — способность позаботиться о собственной информационной безопасности, включая безопасность информационно-психологическую.

Информационно-психологическая безопасность предполагает защиту от негативных информационно-психологических воздействий. Общая характеристика таких воздействий дается В.Д.Аносовым и В.Е.Лепским. «Негативные информационно-психологические воздействия, — пишут эти авторы, — это прежде всего манипулятивные

воздействия на личность, на ее представления и эмоционально-волевую сферу, на групповое и массовое сознание, инструмент психологического давления с целью явного или скрытого побуждения индивидуальных и социальных субъектов к действиям в ущерб собственным интересам в интересах отдельных лиц, групп или организаций, осуществляющих эти воздействия»¹¹.

Вместе с тем информационно-психологическая безопасность не сводится к защите от негативных информационно-психологических воздействий, осуществляемых целенаправленно конкретными лицами, группами и организациями. Она предполагает некоторые общие отношения человека с информационной средой, осознанное отношение субъекта к пополнению, организации и использованию собственных информационных ресурсов. Какие же характеристики субъекта должны быть обеспечены в результате? В связи с поставленным вопросом заслуживает внимания подход Г.М.Зараковского, связывающего информационно-психологическую безопасность с психологическим потенциалом индивида и популяции.

Информационно-психологическую безопасность Г.М.Зараковский трактует как такую ситуацию в системе «человек — информационная среда», которая не вызывает снижения индивидуального или популяционного психологического потенциала за допустимые пределы. Индивидуальный психологический потенциал определяется как «интегральная характеристика совокупности всех психологических свойств индивида, лежащих в основе его возможностей осуществлять продуктивную жизнедеятельность»¹², а популяционный психологический потенциал — как «системное свойство социума, возникающее на базе психологических свойств и определенной организации составляющих его людей, лежащее в основе возможностей социума осуществлять продуктивную жизнедеятельность»¹³. Продуктивная жизнедеятельность характеризуется в самом общем виде как «устойчивая жизнедеятельность, направленная на удовлетворение естественных биологических и духовных потребностей людей, их прогрессивное развитие и обеспечение все большей независимости человеческого общества от неблагоприятных условий среды»¹⁴. Критерием такого снижения может быть появление новых видов акцентуаций личности, к числу которых относится «виртуализм» (переориентация личности с реальных жизненных впечатлений и проблем на виртуальный мир, создаваемый современными информационными средствами) и «авитализм» (слом психологических барьеров, препятствующих нанесению вреда другим живым существам).

Данный подход позволяет рассматривать информационно-психологическую безопасность субъекта (индивида или социума) как зависящую в значительной степени от него самого. Например, важное значение приобретает способность индивида к самостоятельному, осознанному выбору информации, релевантной его интересам, убеждениям и планам; отсутствие установок на подражательство и конформизм, сопротивляемость манипулятивным информационным воздействиям. Целесообразность объединения усилий различных государств с целью обеспечения информационной безопасности индивида не отменяет необходимости защиты отдельным государством своих собственных интересов в информационной сфере от посягательств на эти интересы со стороны других государств. В мире, где информационное противоборство между государствами является реальностью, одна из потенциальных угроз — тенденция разрешения существующих межгосударственных противоречий путем воздействия на информационную сферу, в том числе — воздействия на массовое сознание населения другого государства¹⁵.

Субъект-государство (и/или субъект-общество) выходит на первый план в дискуссиях, посвященных проблемам сохранения национальной идентичности в век компьютерных сетей. Еще в «досетевую» эпоху о вызовах компьютеризации национальным языкам и культурам писали С.Нора и А.Минк в докладе президенту Франции, впервые изданном в Париже в 1978 г.¹⁶. Название одной из глав книги С.Нора и А.Минка — «Будет ли компьютеризованное общество обществом культурных конфликтов?». Полагая, что информационное общество будет менее четко социально структурировано и более полиморфно, чем общество индустриальное, авторы утверждали, что одним из факторов полиморфизма явится отношение различных групп к тенденции упрощения языка, связанной, в частности, с соображениями эффективности баз данных и других электронно-опосредованных коммуникаций. Таким образом, предлагая единый язык, компьютеризация способствует преодолению культурного неравенства. Вместе с тем, хотя такой упрощенный язык, считали они, будет совершенствоваться и становится пригодным для все более развитых диалогов, он будет все же встречать сопротивление. Приемлемость этого кодифицированного языка будет зависеть от культурного уровня субъектов, что обусловит дискриминационный эффект телематики. «Более чем когда-либо язык становится ставкой культуры. Оппозиционные группы будут бороться за его присвоение»¹⁷.

Французские авторы полагали, что невозможно удовлетворительное исследование этих вопросов в рамках либерального подхода к информационному обществу, характерного для американского социолога Д. Белла. Информационное общество Д. Белл рассматривал как «общество, основанное на знании», где образование станет одной из основных ценностей и будет играть решающую роль в социальной стратификации¹⁸. Однако Нора и Минк видели ограниченность либерального подхода в том, что он рассматривает конфликты только в терминах рынка и стремится возратить их в эту область, когда они выходят за его пределы. Тогда перспектива социального развития заканчивается «транквилизированным постиндустриальным обществом», где изобилие и все большее равенство жизненных стандартов сделает возможным объединение нации вокруг огромного культурно однородного среднего класса и преодоление социальных напряжений. По мнению французских авторов, либеральный подход продуктивен в отношении информации, управляющей поведением производителей и покупателей, но бесполезен при столкновении с проблемами, выходящими за сферу коммерческой деятельности и зависящими от культурной модели.

Пожалуй, одним из первых на значение такого рода проблем для России обратил внимание А. И. Ракилов в книге «Философия компьютерной революции», изданной в 1991 г. Развитие информационно-компьютерных технологий, писал он, создает возможности такого вида социально-экономической, политической и духовно-культурной сегрегации, при котором «в наиболее развитых информационных обществах сконцентрируется вся или почти вся интеллектуальная индустрия. Они станут источником, хранителем и держателем основных интеллектуальных ресурсов, производителем доминантных информационных технологий, продуцентом основных культурных и социально-гуманитарных потребностей. Остальные же страны мира превратятся в потребителя информационной технологии и информационной продукции, производителя сырья и отдельных видов промышленной продукции»¹⁹. А. И. Ракилов выражал обеспокоенность тем, что именно в разряд информационных колоний стремительно переходит страна, руководство которой занято борьбой за власть.

Трактовка информационного общества, предложенная А. И. Ракиловым в данной книге, предполагает, что такое общество «в состоянии производить всю необходимую для жизнедеятельности информацию, прежде всего научную»²⁰. Согласно такой трактовке ряд стран азиатского региона, обладающих высоким уровнем технологии,

но получающих основную часть научной информации и знаний главным образом из США, Западной Европы и Японии, не являются информационными обществами в полном смысле слова.

Уточнение вопроса о том, имеет ли информационное общество национальный или глобальный характер, существенно для обсуждения национально-культурных аспектов применения информационно-компьютерных технологий в образовании. «Глобалистская» трактовка информационного общества в принципе позволяет если не игнорировать возникающие здесь проблемы, то хотя бы представить их в максимально мягкой форме. Однако практические последствия «информационно-культурных» коллизий не могут остаться вовсе без внимания. По-видимому, следует согласиться с Т.В.Ершовой, утверждающей: «В условиях интенсивного использования глобальных сетей возникают новые формы агрессии со стороны наиболее развитых стран в отношении менее развитых, появляется опасность утраты целыми сообществами своей культурной и национальной самобытности, включая самобытность языковую, происходит навязывание человечеству потребительских предпочтений и вкусов в интересах узкой группы (транснациональных компаний производителей и пр.). Эффективные методы противодействия этим и другим опасностям информационного века, как и в случае защиты национальных производителей, лежат не в области отгораживания себя от глобального информационного пространства, а в сфере развития собственного полноценного участия в формировании этого пространства»²¹.

Проблема языка информационного общества выглядит по-разному в зависимости от контекста, в котором она рассматривается — например, контекста профессионального. Показательна в этом отношении ситуация в медицине — области с древними традициями профессиональной солидарности, включающими и положительное отношение к идее единого языка. В таком контексте вполне правомерной выглядит позиция О.С.Медведева, рассматривающего владение английским языком как условие оперативного доступа врача к информации, необходимой для помощи больному. «В до-компьютерную эру, — пишет О.С.Медведев, — поиск информации в литературе занимал от нескольких дней до месяцев (вспомним получение журналов и книг по межбиблиотечному абонементу или по международному обмену). Информация из литературы помогала лечить не данного больного (больной проводил в больнице только несколько дней или пару недель и выписывался, не дождавшись, как правило, результатов литературных раскопок), а последующих, похожих больных. Это напоминало важную и необходимую работу патанатома во время

вскрытия, когда анализ результатов лечения помогает установить точный диагноз и оценить правильность проведенного лечения, однако результаты его анализа будут помогать лечить только следующие поколения больных»²². Отмечая доминирующую роль английского языка как языка международного научного общения, О.С.Медведев подчеркивает: «Знание английского языка ускоряет знакомство с последними научными достижениями, так как не нужно ждать несколько месяцев, пока статья будет переведена и издана на русском языке»²³.

Человек, оценивающий значение компьютерных сетей (и прежде всего Интернета) для развития и взаимодействия национальных культур, рискует оказаться в плену двух расхожих представлений. Первое связано с оптимистическими оценками предоставляемых «сетью сетей» возможностей межкультурного взаимодействия, расширения контактов, роста взаимопонимания и терпимости. Второе — с акцентированием опасностей информационного века, проявляющихся в виде новых форм агрессии стран, лидирующих в информационно-технологической гонке, в отношении стран отставших и перспектив утраты последними своей культурной и национальной самобытности. И то, и другое представление имеют свои основания в реальностях сетевой коммуникации. Действительно, здесь можно найти информацию о настоящем и прошлом многих народов мира, познакомиться со взглядами людей из разных стран на одни и те же события, а при желании и самому поучаствовать в обсуждении волнующих вопросов. Но подобные возможности открываются прежде всего перед теми, кто владеет английским языком. А это — сильный довод в пользу второй из упомянутых выше оценок. Он иллюстрируется глобальной картиной Интернет, где доминируют англоязычные ресурсы и американские технологии.

Парадоксальным образом именно «глобально-сетевой» характер подобных представлений обуславливает их ограниченность. Рассматривая проблему национальной идентичности в век компьютерных сетей, вряд ли оправданно ограничиваться лишь сетью. Ведь проблема национальной идентичности не есть проблема сети. Это проблема страны, народа и индивида, осознающего свою принадлежность к народу. А народы и индивиды вовлечены в разнообразные информационные и иные взаимодействия, влияющие на характер данной проблемы. Вот почему адекватная оценка значения сетевых технологий возможна лишь при учете внешних по отношению к этим технологиям процессов.

Применение такого подхода к ситуации в России и русском секторе Интернета дает основание говорить о специфической роли этого сектора в процессе национальной самоидентификации. Важно учи-

тывать то обстоятельство, что русская проблема национальной идентичности порождена не Интернетом: она возникла задолго до появления систем электронно-опосредованных коммуникаций и обрела порой неожиданные очертания на поворотах отечественной истории. Сегодня роль русского сектора «мировой паутины» в осмыслении этой проблемы можно охарактеризовать как «восполняющую», — имея в виду восполнение «пробелов» и дефицитов, присущих телевидению, радио, обычной печати и даже непосредственному личному общению.

Информационные взаимодействия в сети отличаются гибкостью, оперативностью и демократичностью. Здесь отсутствует «генеральная линия», характерная для электронных и обычных печатных средств массовой информации. В русском сегменте Интернета находят приют и «западники», и «славянофилы» — независимо от преобладания соответствующих тенденций на телевидении и радио. Но еще более ценно то, что существуют (и в значительной степени реализуются) условия для осмысления российских проблем вне рамок данной оппозиции. Легко преодолеваются физические расстояния и характерные для непосредственного общения психологические барьеры, возрождаются возможности буквенного текста как располагающего к рациональной оценке в большей степени, чем аудио- и видеoinформация.

Субъект-пользователь Интернета существует не только в сети и взаимодействует с другими субъектами не только посредством электронных коммуникаций. Он живет в обществе, где отнюдь не все граждане (и это характерно даже для наиболее компьютеризованных стран) имеют доступ к сетевым коммуникациям. Проблема «нового неравенства», обусловленного доступом к компьютерным технологиям, осознавалась и в «досетевую» эпоху. Уже в середине 80-х годов американские авторы писали об информационном неравенстве, увеличивающем разрыв между богатыми и бедными внутри одной страны, как одним из нежелательных с социально-этической точки зрения последствий компьютеризации различных сфер деятельности, в том числе и образования²⁴. Проблемы обеспечения доступа к информации в контексте философии «равных возможностей» и «культурных прав» разрабатываются в Западной Европе и США²⁵. Идеал доступности информации нашел отражение в хартии глобального информационного общества, принятой в 2000 г. на встрече в Окинаве глав государств «большой восьмерки», где участвовал и президент Российской Федерации. Окинавская хартия (в пункте 9) провозглашает: «Каждый человек должен иметь возможность доступа к информации».

онным и коммуникационным сетям». Видное место в международных дискуссиях последних лет заняла проблема так называемого цифрового разрыва («digital divide»). Под «цифровым» (или «электронно-цифровым») разрывом понимается растущее неравенство в доступе к информационно-коммуникационным технологиям между разными странами, а также между различными социальными группами внутри одной страны²⁶. Вопросы доступности компьютерных технологий для российских пользователей рассматриваются сегодня во взаимосвязи с вопросами обеспечения полноправного участия России в международном информационном обмене; подчеркивается актуальность задачи достойного представления научных и образовательных ресурсов России в электронной среде²⁷.

Значительная часть коммуникативных связей субъекта, во многом определяющих характер его познания и поведения, осуществляется сегодня благодаря глобальной сети сетей. Развитость информационно-телекоммуникационной инфраструктуры, перевод в цифровую форму информационных ресурсов становится важным условием формирования собственного облика государством и обществом, конкурентоспособности их граждан в отечественном и мировом информационном пространстве.

Типологизация субъектов регулирования сети может проводиться по различным основаниям. А. В. Елашкина придает решающее значение фигуре Разработчика, понимая под последним прежде всего специалиста в области информационных технологий и противопоставляя его непрофессиональному пользователю. «Интернет, — пишет она, — это специфическая область, где присутствие Разработчика (сайтов, инфраструктуры, программного обеспечения, «железа», дизайна и пр.) для посетителей проявляется напрямую. ...Интересно, что в этом вроде бы свободном пространстве невозможно придумать и сделать все, что угодно, как думают некоторые новички сетевого мира. Сделать можно ровно столько, сколько позволяют программное обеспечение, средства защиты информации, каналы связи, нормы коммуникативных площадок, структуры баз данных и т.п. ...Думаю, впечатление о том, что места хватит всем, что можно присмотреться со стороны и прийти потом — ложное. Даже в тех областях, где не будет явного присутствия прямых более опытных конкурентов — будут внедренные сетью нормы, стандарты, форматы, языки, не всегда удобные для остальных!»²⁸. Развивая подобный взгляд, логично будет утверждать, что «представителем» Разработчика становится сеть как особого рода квазисубъект.

Деятельность в Интернете не только регулируется техническими правилами и возможностями, но и оценивается с точки зрения соответствия юридическим и этическим нормам. Моральное право и моральная ответственность в отношении компьютерной технологии находятся в сложной взаимосвязи с юридической ответственностью и с юридическими правами, — юридические акты оцениваются с точки зрения их нравственной правомерности, ставятся вопросы об их изменении или принятии новых юридических актов, получающих этическое обоснование. В то время как одни исследователи считают исполнение юридического закона минимальным требованием нравственности, другие подвергают сомнению этическую правомерность некоторых законов, на практике нередко нарушаемых компьютерными пользователями. Развернутое обоснование последней позиции дает Х.Ниссенбаум²⁹. Она отстаивает точку зрения, согласно которой копирование программ в некоммерческих целях может быть морально допустимым, даже если противоречит закону. Х.Ниссенбаум расширяет сферу традиционных интерпретаций моральных оснований интеллектуальной собственности и авторского права, включая в нее не только права производителя, но и права частного пользователя. Ниссенбаум исходит из убеждения, что продавцу не следует ограничивать поведение покупателя как частного лица навязыванием ему однозначной модели, отрицающей свободу выбора.

Сегодня на многих коммуникативных площадках сети устанавливаются этические правила или кодексы, за выполнением которых могут следить администраторы «чатов» или модераторы форумов. В практических руководствах для пользователя Интернета можно найти сведения о «сетевом этикете». Теоретические проблемы сетевой этики рассматриваются в академических печатных изданиях, среди которых — журналы «Этика в науке и инженерии» (Science and Engineering Ethics, UK), «Журнал информационной этики» (Journal of Information Ethics, USA), «Этика и информационные технологии» (Ethics and Information Technology, Netherlands), «Австралийский журнал прикладной и профессиональной этики» (The Australian Journal of Applied and Professional Ethics).

Возможности глобальной компьютерной сети используют люди разнообразных профессий, возраста, уровня и характера образования, живущие в разных странах и принадлежащие к различным культурам. Все это осложняет проблему разработки общих стандартов поведения, системы этических норм, которые могли бы получить дос-

таточно широкое признание во «всемирной паутине». Однако об актуальности такой системы сегодня заявляют многие. М. Вудбери в статье «К характеристике этики Интернета», опубликованной в международном журнале «Этика в науке и инженерии» настаивает, что требуются «правила дорожного движения», понятные и выполнимые как для любителей, так и для профессионалов, работающих в сети. Современные сетевые технологии, отмечает она, дают возможность выступать в качестве Интернетовских «издателей» людям, не обладающим специальной подготовкой и не придерживающимся какого-либо «общеобязательного» свода этических правил. Поскольку Интернетовские броузеры — вещь достаточно новая, мы не имеем возможности контролировать качество таких изданий или устанавливать их стандарты. Однако, учитывая прошлый опыт, мы можем извлекать уроки из ошибок и осознавать потребность в этических ориентирах. «Сетевая этика», в понимании Вудбери, призвана содействовать осознанию таких ориентиров и повышать вероятность этически приемлемого поведения разработчиков и пользователей. Особое значение, считает она, приобретает проблема качества источников информации: «В некотором смысле, любой из нас может быть автором и издателем Интернетовских материалов, распространяемых по всему миру. Каким образом следует спроектировать наши инструменты, чтобы они ориентировали нас на этически оправданное их использование и против причинения вреда? Как научиться видеть разницу между нормальным продуктом HTML и тем, который является чужой интеллектуальной собственностью? Такие вопросы возникают, когда мы задумываемся о проблеме «кодекса источников»³⁰. К источникам информации, используемым в образовании, предъявляются особые требования. Их надежность не должна вызывать сомнений. Поэтому одну из задач школьных учителей, университетских преподавателей и библиотекарей Вудбери видит в том, чтобы помочь студентам ориентироваться в электронных источниках информации.

В качестве основы «глобальной сетевой этики» (а нередко и этики применения любых компьютерных технологий в любых областях) некоторые американские авторы предлагают рассматривать принципы, заложенные в кодексах профессиональных обществ, объединяющих тех, кого в США называют «компьютерными профессионалами» («computer professionals»). Речь идет прежде всего об этических кодексах Ассоциации вычислительной техники (Association for Computing Machinery — ACM) и Института инженеров в области элек-

тротехники и электроники (Institute of Electrical and Electronics Engineers — IEEE). Эти организации разработали и совместный кодекс Этики и профессионального поведения инженера-программиста (Software Engineering Ethics and Professional Practice), опубликованный в Интернете³¹.

Идею распространения норм профессиональных кодексов на более широкий круг разработчиков и пользователей компьютерных технологий отстаивает Д. Готтерборн³². По мнению Готтерборна, на всеобщий (в сфере работы с виртуальной информацией) характер могут претендовать принципы профессиональных кодексов, предписывающие профессионалу принимать во внимание права и благополучие людей, на которых оказывают воздействие результаты его работы, уметь оценить свои решения с точки зрения публики (исходя из допущения, что это в разумной степени информированная публика), анализировать последствия принимаемых решений для наименее защищенных индивидов и групп, а также оценивать свои действия в соответствии с самыми высокими стандартами программирования.

Общие принципы, содержащиеся в профессиональных кодексах, как правило, конкретизируются в зависимости от видов деятельности. Например, один из принципов кодекса АСМ предписывает: «Член АСМ должен использовать свои знания и квалификацию для содействия человеческому благосостоянию». Это правило конкретизируется в норме: «Член АСМ должен, выполняя свою работу, принимать во внимание вопросы здоровья, приватности и общего благополучия людей». Применительно к работе с информацией об индивидах данная норма конкретизируется в рекомендациях «минимизировать собираемые данные», «ограничивать санкционированный доступ к информации», «обеспечивать надлежащую безопасность информации» и др.

Как отмечается в комментариях автора этих строк к главе Д. Готтерборна в «Этике Интернета» (опубликованных в той же книге), значение норм профессиональной этики для регуляции поведения пользователей Интернета во многом определяется тем, что моральная ответственность, связанная с развитием и использованием техники, традиционно интерпретировалась именно в терминах профессиональной этики. Однако массовое применение компьютерных технологий стало возможным как раз благодаря их доступности для непрофессионального пользователя. Это привело к возникновению новой проблемы — проблемы ответственности «непрофессионала». И важно отдавать себе отчет не только в том, что полезного профессиональная этика (скажем, этика системотехника) может привнести в разработку этики Интернета, но и в том, чего она не может. Следует

иметь в виду, что «непрофессионал», о котором идет речь, на самом деле нередко является профессионалом довольно высокого класса, но только не в области электронно-вычислительной техники, а в какой-либо другой (медицина, гуманитарные науки, геология и т.д.). Поскольку Интернет используется людьми разных профессий, имеет смысл рассматривать возможный вклад характерных для этих профессий ценностей и норм в создание «общей этической основы» глобальной сети.

Глобальный характер сети не только открывает новые положительные возможности для производства и распространения знаний, но и увеличивает опасность конфликтов ценностей и норм, характерных для различных национальных культур. Этой проблеме также уделено внимание в «Этике Интернета». Исходя из трактовки культурного империализма как использования политического и экономического могущества для распространения ценностей и обычаев иноземной культуры, ведущего к вытеснению ценностей национальной культуры, один из авторов книги, австралийский ученый Дж. Векерт, критикует социал-дарвинистские обоснования «нормальности» и даже полезности такого рода процессов. Социальные дарвинисты склонны рассматривать замену одной культуры другой как пример культурной эволюции, где, как и во всякой эволюции, наиболее сильные и приспособленные выживают за счет слабых. Примером такой позиции служит точка зрения Д.Роткопфа³³. Векерт же подчеркивает, что «сильнее» не значит «лучше», а потому замена ценностей более слабой в экономическом или военном отношении (или просто менее агрессивной) группы ценностями группы, более сильной в этих отношениях, не должна заведомо оцениваться как проявление культурного прогресса. Кроме того, он разделяет позицию, согласно которой многообразие культур само по себе должно рассматриваться как ценность.

Поликультурный контекст компьютерных технологий порождает трудности морального обоснования юридических норм — даже тех из них, которые считаются международными. В качестве примера рассматривается проблема нелегального копирования объектов интеллектуальной собственности. Например, в Китае на протяжении многих веков копирование произведений любого рода считается почетным и необходимым. И во многих азиатских странах копирование какой-либо работы воспринимается как наивысший комплимент ее автору. На эти факторы обращается внимание в специальных работах по культурным основаниям интеллектуальной собственности. Примерами могут служить статья В.Свиньярда, Х.Ринне и А.Кау «Этика

собственности на программное обеспечение: Кросс-культурный анализ», опубликованная в «Журнале деловой этики» за 1990 г., и статья Н. Вингрова «Китайские традиции мешают войне с интеллектуальным пиратством», опубликованная в журнале «Управление исследовательскими технологиями» в 1995 г.³⁴.

По-видимому, следует согласиться с Веккертом в том, что многие из этических проблем, возникающих в связи с развитием Интернета, не являются новыми для этики как таковой: систематическое исследование этики насчитывает по крайней мере две тысячи лет, и потому появление здесь принципиально новых проблем маловероятно. Однако мировая сеть создает новый контекст для старых вопросов и потребность в новых ответах. Новые формулировки этических вопросов обусловлены глобальным характером сети, расширением сферы анонимности, возможностей взаимодействия и репродукции, а также неконтролируемости.

Изначально мыслимая включенность познающего субъекта в реальный мир и коммуникативные отношения с другими людьми не означает, что субъект вовсе лишается автономности. В современной философской (и околофилософской) литературе достаточно заметна тенденция к «растворению» субъекта в системе отношений, и нельзя не признать, что этой тенденции соответствуют определенные поведенческие и когнитивные реальности. Вместе с тем те же реальности дают импульс к осознанию проблемы субъекта в новых контекстах. Показательна в этом отношении выдвинутая В.Е.Лепским идея «стратегического субъекта».

Утверждая, что современное человечество поражено «болезнью бессубъектности», В.Е.Лепский и К.Х.Ипполитов выделяют такие ее симптомы, как блокировка рефлексии, неспособность «подниматься над ситуацией», самоопределяться и самоидентифицироваться, отсутствие «прорывных» (и в то же время хорошо продуманных) идей, готовности реализовать эти идеи, умело взаимодействуя с другими субъектами³⁵. Стратегические субъекты, по В.Е.Лепскому, обладают именно теми свойствами, отсутствие которых характерно для «болезни бессубъектности». Стратегические субъекты способны осознавать свои цели, способы и средства их достижения, свои возможности и ограничения. Для них характерна рефлексивность, социальная ответственность, независимость и партнерские отношения с другими субъектами³⁶.

Использование идеи стратегического субъекта в рассмотрении эпистемологических и этических проблем, связанных с Интернетом, позволяет поставить целый ряд вопросов. Среди них — вопрос о Разработчике и Пользователе как возможных стратегических субъектах,

о согласовании целей во взаимодействии стратегических субъектов с субъектами, которых нельзя отнести к разряду стратегических, о ценностях стратегического субъекта и т.д. Учитывая приведенные выше характеристики стратегического субъекта, логично предположить, что к числу его ценностей может быть отнесена и такая, как интеллектуальный суверенитет.

Проблема интеллектуального суверенитета

Самоопределение субъекта предполагает структурирование личной ситуации, определение желаемого состояния и планирование действий, направленных на его достижение. Системообразующую роль в данном процессе играют ценности. При этом особенно важным представляется осознание «многоаспектных ценностей», являющихся точками пересечения технологических, познавательных, психологических, этических, правовых и иных проблем. К такого рода ценностям относится интеллектуальный суверенитет, на сохранение, укрепление или утрату которого «работают» современные информационно-сетевые технологии.

Суверенитет — верховенство, верховные права субъекта, независимые от каких-либо внешних сил, обстоятельств и лиц. Интеллектуальный суверенитет предполагает право субъекта (обладателя данного суверенитета) добывать знания, решать вопрос о правомерности наделения статусом знания содержаний тех или иных утверждений и систем утверждений, оценивать получаемые сообщения как истинные, ложные, вероятные, представляющие интерес и т.д., использовать для принятия решений информацию, признанную адекватной, реализовать свои творческие возможности. Очевидно, что человеческое знание в целом не является сферой интеллектуального суверенитета какого-либо индивида или группы, — речь может идти об интеллектуальном суверенитете скорее применительно к некоторым ограниченным областям и ситуациям (например, можно говорить об интеллектуальном суверенитете независимого эксперта в оценке материалов, относящихся к сфере его компетенции). Границы интеллектуального суверенитета, как правило, не устанавливаются явно и четко, однако в случае угрозы сужения привычных пределов (действительной или мнимой) возникает напряжение, побуждающее к осознанию этико-аксиологической значимости эпистемических возможностей.

Представление об интеллектуальном суверенитете как о ценности (а чаще — ощущение его как ценности) является одной из важнейших этико-аксиологических предпосылок дискуссий, характерных для эпохи компьютерной революции. Это верно в отношении таких (весьма различных по многим характеристикам) спектров дискуссий, как (1) спектр дискуссий о перспективах создания «подлинного искусственного интеллекта», (2) об этических стандартах поведения в Интернете и (3) об информационном колониализме.

В дискуссиях первого спектра (пик их популярности пришелся на 60–70-е годы) центральное место занимал вопрос «Может ли машина мыслить», а позиции сторон определялись отношением к перспективе сужения сферы интеллектуального суверенитета человечества вследствие появления нового субъекта (или квазисубъекта) мыслительной деятельности — компьютера. Сужение сферы эпистемического суверенитета человечества могло рассматриваться как недопустимое, приемлемое при определенных условиях или неизбежное. В любом случае оно связано со снижением конкурентоспособности человеческого разума. П. Уинстон остроумно заметил по этому поводу: «Когда-то наш разум был вне конкуренции, но, возможно, придет день, когда вычислительные машины будут смеяться над нами и задавать вопрос о том, могут ли биологические информационные процессоры быть достаточно разумными»³⁷.

Беспокойства по поводу угроз человечеству, которые несет с собой «компьютерный разум», могут показаться наивными на фоне реальной борьбы, которую ведут друг с другом «человеческие субъекты» (индивиды, группы, организации), используя современные компьютерные технологии. На этом фоне предположение о солидарности человечества, характерное для противопоставления компьютера как субъекта (или квазисубъекта) «человеку вообще», выглядит опасной иллюзией или несбыточной мечтой. Интеллектуальный суверенитет отдельного человека, группы, народа ставится под вопрос не вышедшими из-под контроля машинами, а действиями носителей естественного интеллекта, использующих технику в собственных интересах.

Показательны в этом отношении ситуации, связанные с использованием компьютерных сетей, прежде всего Интернета. Известно, что значительную роль в создании Интернета сыграли задачи развития научных коммуникаций. Ядро будущей сети сетей составила сеть Национального научного фонда США (NSF) — так называемая NSFNet, соединившая между собой научные центры этой страны. Последующая коммерциализация способствовала бурному развитию «сети сетей» и привела к тому, что сегодня Интернет использу-

ется главным образом для распространения других видов информации (деловой, политической, связанной с проведением досуга и т.д.). В идеале развитие глобальных сетей должно удовлетворять потребности человека (находящегося практически в любой точке географического пространства) в своевременном и оперативном получении полной и достоверной информации любого вида и назначения из любой страны. Очевидно, движение к этому идеалу предоставляет индивиду новые возможности самостоятельного получения знаний и обоснованной оценки поступающих из различных источников сообщений, т.е. расширяет сферу его интеллектуального суверенитета. Сказанное относится не только к научной информации (а благодаря Интернету человек действительно получает беспрецедентные возможности доступа к ресурсам библиотек, научных изданий, а также возможности непосредственного общения с учеными), но и к информации других видов.

При этом разнообразии источников и формы представления информации, характерные для глобальной сети, создают определенный противовес манипуляции общественным мнением, в котором нередко (и заслуженно) упрекают электронные средства массовой информации, и прежде всего телевидение. Одна из особенностей Интернета как средства электронной коммуникации связана с предоставлением доступа к печатным текстам, вытесняемым из коммуникативной сферы телевидением и радио. В общем случае печатный текст создает более благоприятные условия для рациональной и объективной («интеллектуально суверенной») оценки содержания, чем способы представления информации, характерные для телевидения. Выбор «картинок» (изображений) для трансляции, их последовательность, интонации голоса человека, передающего информацию, ограниченность времени, в течение которого она воспринимается адресатом, лишенным возможности «прокрутить пленку назад» — все эти свойства телевизионного представления информации создают тот спектр возможностей воздействия на подсознание человека, которого практически лишен печатный текст. Разумеется, это не означает, что с помощью печатного текста воздействовать на подсознание вовсе нельзя, — речь идет лишь о сравнении возможностей воздействия на подсознание, характерных для телевизионных и печатных способов представления информации.

Вовлечение печатных текстов в электронно-опосредованную коммуникацию имеет особое значение для оценки общественно-политических событий, когда речь идет о соблюдении (и нарушении) существующих соглашений и норм, зафиксированных в соответствующих

документах. Как правило, противоборствующие стороны ссылаются на эти документы, интерпретируя их в собственных интересах, а телезритель, радиослушатель и даже читатель газеты практически лишен возможности вынести самостоятельное суждение, если он не имеет под рукой текста этих документов. Как известно, глобальная сеть создает благоприятные условия не только для распространения информации, но и для распространения дезинформации. Фактически за помещаемую в Интернет информацию не несет ответственности ни автор, ни провайдер (автор нередко бывает анонимный).

Оценивая образовательную роль русского сектора Интернета, трудно определить, какие из предоставляемых сетью возможностей используются сегодня больше — возможности образования или имитации образования. Известно, что в Интернете предлагаются наборы рефератов по гуманитарным дисциплинам (философии, социологии), использующие опубликованные на русском языке источники, которых в Интернете просто нет. Складывается ситуация, когда получить доступ через Интернет к соответствующим публикациям на русском языке студент или аспирант не может, зато получает доступ к текстам готовых рефератов, которые должны создать у преподавателя иллюзию, что его подопечный знаком с первоисточниками.

Предметом дискуссий об этических стандартах поведения в Интернете становятся не только случаи преднамеренной дезинформации. Речь идет, в частности, о таких способах представления и хранения в компьютерных сетях информации, которые обеспечивали бы пользователю максимальную уверенность в надежности этой информации и возможности ее проверки. При этом особое внимание уделяется проблемам, связанным с сужением возможностей проверки информации пользователем, характерным именно для сетей, — например, возможностей проверки ссылок на «Интернетовские» источники (которые могут менять местонахождение или вовсе исчезать из сети). Это как раз те пункты, где сужается привычная для обычных, «некомпьютерных» коммуникаций сфера интеллектуального суверенитета индивида и группы (например, научного сообщества). Реакцией на это являются усилия по разработке этических стандартов электронных публикаций (прежде всего в науке).

Развитие глобальных сетей, характерное для современного этапа компьютерной революции, расширяет сферу интеллектуального суверенитета в одних отношениях и сужает ее в некоторых других. Компьютерная (а точнее, информационно-компьютерная) революция как важнейшая составляющая процессов формирования информационного общества стимулировала осознание еще одной грани проблемы интеллектуального суверенитета, — а именно интеллекту-

ального суверенитета страны, народа. Еще в 80-е годы дискуссии, связанные с проблемами информационного колониализма, воспринимались российскими исследователями как нечто экзотическое, касающееся стран Азии, Африки и Латинской Америки, 90-е годы сделали их близкими и актуальными и для нашей страны.

Позиции сторон в дискуссиях об информационном колониализме (как и в дискуссиях о перспективах создания «подлинного искусственного интеллекта» или об этических стандартах поведения в Интернете) соответствуют различным типам отношения к интеллектуальному суверенитету как ценности и перспективам сужения его сферы. Отказ от какой-либо доли суверенитета может рассматриваться одними как недопустимый ни при каких условиях, другими — как возможный и разумный (при получении определенных выгод), третьими — как неизбежный (например, в силу технологических, экономических или политических причин).

Осознание проблемы интеллектуального суверенитета не только способствует прояснению позиций участников такого рода дискуссий, но и выполняет интегративную функцию, позволяя соотнести между собой весьма разнородные проблемы (обсуждаемые обычно разными людьми и в разных аудиториях), увидеть их общие основания. Включение результатов рефлексии над этими проблемами в систему философского знания стимулирует построение ретроспектив, освещающих «докомпьютерную» историю проблемы интеллектуального суверенитета. (Заметное место в этой истории принадлежит философским спорам о соотношении знания, веры и мнения). Кроме того, открываются возможности использования понятия интеллектуального суверенитета в современных контекстах, напрямую не связанных с «компьютерной» проблематикой. Речь может идти о весьма разноплановых контекстах, — например, связанных как со спецификой критериев проверяемости научных результатов в условиях «большой науки» (когда такая проверка требует использования сложного, а порой и уникального оборудования), так и с вопросами воздействия на подсознание человека через средства массовой информации.

Информационный фонд и коммуникативная стратегия субъекта

Сохранение и развитие социума зависит от результатов информационной деятельности субъектов, представляющих различные имеющиеся в нем группы и сегменты. Инженер, управляющий система-

ми жизнеобеспечения города, работник навигационной службы, ученый (естественник или гуманитарий), производитель товаров и услуг и их потребитель, журналист и обыватель, писатель и государственный чиновник так или иначе вовлечены в процессы производства, перевода, передачи информации, а также в другие виды информационной деятельности, вынуждены (осознанно или нет — особый вопрос) принимать, выбирать или разрабатывать определенные коммуникативные стратегии.

В коммуникативных стратегиях неизбежно присутствуют моменты передачи информации и информационного взаимодействия. В основе «передаточной» модели коммуникации лежит схема однонаправленной связи «источник информации — передатчик — линия связи — приемник — адресат — источник помех». Модель коммуникации как взаимодействия предполагает как минимум двунаправленную связь (в общем случае не тождественную «обратной связи»).

Именно на модели последнего типа базируется анализ процесса коммуникации, учитывающий изменения в «инфофондах» (т.е. информационных фондах) всех его участников. Инфофонд включает в себя совокупность информационных и интеллектуальных ресурсов, которыми располагает социальный субъект; при этом ресурсы рассматриваются как некоторое целостное образование и соотносятся с целями, ценностями и интересами их обладателя. Процесс коммуникации предполагает изменения в различных слоях и секторах инфофонда. Это изменения в знаниях субъекта об окружающей действительности и о себе самом, в языке, воплощающем эти знания, в способностях коммуниканта воспринимать и аккумулировать сообщения. Принимая во внимание интересы, опыт и жизненные задачи субъекта, следует подчеркнуть значение изменений в тех слоях инфофонда, где определяются ценности, приоритеты и цели, механизмы достижения этих целей, процедуры согласования накопленных и вновь полученных концептуальных конструкций с данными опыта.

Подобные коммуникационные модели не предполагают непрерывного равенства или равноправия участников. Например, равноправие заведомо отсутствует в коммуникации «учитель-ученик», протекающей в рамках традиционного учебного процесса. Изменения инфофонда ученика гораздо больше зависят от информационных воздействий учителя (передающего знания, формирующего определенные навыки, стандарты поведения и ценности), чем изменения инфофонда последнего — от воздействий первого. Информация, получаемая учителем от ученика, побуждает учителя

корректировать методику преподавания, но практически не влияет на его знание предмета. Такого рода информационная зависимость предусмотрена заранее, установки педагогической этики предписывают использовать ее на благо ученика и возлагают на учителя солидный груз ответственности.

Коммуникация крупных социумов, каковыми являются национальные общества, формально является равноправной. Однако порождаемые ею изменения в инфофондах участников значительно различаются по характеру, глубине и интенсивности. Перенесение правил, установок и ценностей, выполняющих организующую роль в инфофонде одного, более «сильного» социума, в другой, более «слабый», при определенных обстоятельствах может привести к дезорганизации последнего. К таким обстоятельствам относится отсутствие адекватных механизмов интерпретации и условий реализации соответствующих установок, наличие в «принимающем» инфофонде блокирующих императивов и т.д. Информационное воздействие в этих случаях не является однонаправленным, однако существенно отличается качество переносимой информации и характер ее «усвоения» принимающим инфофондом. Информация, поступающая от «слабого» коммуниканта к «сильному», помещается, как правило, в разделы инфофонда, аккумулирующие данные и факты, и притом укладывается в привычные концептуальные структуры. Прямого переноса концептов, установок и ценностей не происходит, однако со временем под влиянием информации, поступающей от «слабого» коммуниканта, в инфофонде «сильного» могут появляться новые концепты и цели. Существенно, что данные элементы инфофонда не заимствуются у информационно «слабого» социума, а вырабатываются в рамках «сильного» с учетом его нового опыта и возможностей.

Техноцентристским идеалом глобального информационного общества является совершенствование информационных технологий, их распространение по всему миру и расширение доступа к информационным ресурсам. Предельным случаем выступает состояние, когда любой человек, находящийся в любой точке земного шара (и даже за его пределами), в любой момент времени может получить необходимую ему информацию. Собственно, этот идеал и задает магистральное направление в движении к информационному обществу, а затем в совершенствовании такого общества и достижении им стадии зрелости. В подобном контексте информация видится как вещь, или квазивещь, которой одновременно может пользоваться сколь угодно большое число людей без всякого ущерба для нее самой, а

развитие демократии рассматривается как направленное на обеспечение технических и организационных возможностей для доступа к такой ценной вещи, как информация.

Безусловно, технологическая составляющая играет большую роль в формировании инфофонда — как глобального, так и национально-го, индивидуального или группового. И все же эта составляющая далеко не единственная. Увеличение объемов информационных ресурсов и легкость доступа к ним не отменяет проблемы семантических и прагматических качеств информации. Так формирование сознания современного человека становится объектом (и результатом) конкурентной борьбы на рынках аудиовизуальной продукции, создатели которой, как правило, исходят из соображений выгоды, далеко не всегда согласующихся с гуманистическими идеалами, а проблема выбора информационных продуктов и услуг представляет непростую задачу для потребителя.

Имеется достаточно солидная традиция обсуждения социальных эффектов информационных технологий в рамках проблематики сохранения культурной идентичности, основной угрозой для которой является «культурный империализм». Под культурным империализмом обычно понимают использование политического и экономического могущества для распространения ценностей и обычаев иноземной культуры, ведущего к вытеснению ценностей национальной культуры. Авторы, предлагающие социал-дарвинистские обоснования нормальности и даже полезности такого рода процессов, склонны рассматривать замену одной культуры другой как пример культурной эволюции, где, как и во всякой эволюции, наиболее сильные и приспособленные выживают за счет слабых³⁸. Их оппоненты подчеркивают, что «сильный» не значит «лучший», а потому замена ценностей более слабой в экономическом или военном отношении (или просто менее агрессивной) группы ценностями группы, более сильной в этих отношениях, не должна заведомо считаться проявлением культурного прогресса. Кроме того, сохраняет силу позиция, согласно которой многообразие культур само по себе должно рассматриваться как ценность³⁹.

Однако ситуация информационного воздействия «корпорация - потребитель» не укладывается в привычную схему «культурного империализма», предполагающую вытеснение ценностей одной культуры ценностями другой культуры. Если выпускаемые в США и затем распространяемые по всему миру фильмы переполнены сценами насилия, а их герои не выглядят обремененными интеллектом, то следует ли из этого, что насилие и низкий интеллектуальный уро-

вень относятся к числу «американских ценностей»? Думается, такой вывод был бы слишком поспешным. В этих условиях решающее значение приобретает ответственное отношение социального субъекта к собственному инфофонду и к возможным последствиям своей деятельности для инфофондов тех субъектов, которые она так или иначе затрагивает.

Формированию такого рода ответственного отношения может способствовать осознание проблемы интеллектуального суверенитета. Примечательно, что американские авторы утверждают (и вполне аргументировано), что современные сетевые коммуникации создают вызовы суверенитетам всех национальных государств — не только отстающих в информационно-технологической гонке, но и лидеров⁴⁰. При этом речь идет о суверенитете политическом или «суверенитете вообще», но рассматривается именно информационный его аспект. Данная ситуация служит подтверждением актуальности выделения и изучения специфических видов суверенитета, значимость которых осознается именно в условиях развития современных информационных технологий. Кроме того, стоит иметь в виду, что политический суверенитет государства и интеллектуальный суверенитет нации могут находиться в весьма непростых отношениях.

Реализация интеллектуального суверенитета не сводится к охране инфофонда от нежелательных поступлений извне. Во-первых, семиотическая защита предполагает не блокирование информации, а адекватную ее квалификацию, аналитическое отношение к синкретическим информационным воздействиям. Во-вторых, защитные средства играют вспомогательную роль, обеспечивая условия для обогащения и обновления инфофонда субъекта за счет надежных данных, концептуальных структур и ценностных ориентиров, необходимых для эффективной организации опыта, адекватной постановки и решения задач. Все это предполагает как творческую деятельность субъекта в сфере собственного «информационного производства», так и участие во «внешних» процессах информационной коммуникации.

Примечания

- 1 Лекторский В.А. Эпистемология классическая и неклассическая. М., 2001. С. 155.
- 2 Там же. С. 107, 112.
- 3 Розин В.М., Алексеева И.Ю. Вступительное слово модераторов форума. <http://www.futurerussia.ru/conf/transform.htm>
- 4 [http://futurerussia.ru/conf/forum transform rusin.html](http://futurerussia.ru/conf/forum%20transform%20rusin.html)
- 5 [http://futurerussia.ru/conf/forum transform novozh.html](http://futurerussia.ru/conf/forum%20transform%20novozh.html)
- 6 См.: Поннер К. Логика и рост научного знания. М., 1983. С. 441.
- 7 Computers, Ethics and Social Values /Ed. by D.Johnson and H.Nissenbaum. Prentice-Hall (Inc.), 1995. P. 606–607.
- 8 Смолян Г.Л. Сетевые информационные технологии и проблемы безопасности личности // Вестн. РФФИ. 1999. № 3(17). С. 64.
- 9 Казарова Т.В. Культура информационного общества в контексте аксиологии // Информационное общество в России: проблемы становления. Вып. 2: Сб. науч. тр. М., 2002. С. 102.
- 10 См.: там же. С. 104.
- 11 Аносов В.Д., Лепский В.Е. Исходные посыпки проблематики информационно-психологической безопасности // Брушлинский А.В., Лепский В.Е. (ред.). Проблемы информационно-психологической безопасности. М., 1996. С. 7–11.
- 12 Смолян Г.Л., Зарковский Г.М., Розин В.М., Войскунский А.Е. Информационно-психологическая безопасность (определение и анализ предметной области). М., 1997. С. 6.
- 13 Там же.
- 14 Там же. С. 6–7.
- 15 См.: Информационные вызовы национальной и международной безопасности / Под общ. Ред. А.В.Федорова и В.Н.Цыгичко. М., 2001. С. 139.
- 16 На англ. яз.: Computerisation of society. Report to the President of France. Cambridge–L., 1980.
- 17 Ibid. P. 131.
- 18 См.: Bell D. The Social Framework of the Information Society. Oxford, 1980.
- 19 Ракитов А.И. Философия компьютерной революции. М., 1991. С. 271.
- 20 Там же. С. 32.
- 21 Ершова Т.В. Концептуальные вопросы перехода к информационному обществу XXI века // Вестн. РФФИ. 1999. № 3 (17), сент. Наука и информационное общество (Спец. вып.). С. 21.
- 22 Медведев О.С. Компьютерные и информационные технологии в медицинском образовании // Компьютерные технологии в науке и образовании XXI века. Материалы III Международной открытой сессии Modus Academicus. Ульяновск, 2000. С. 81.
- 23 Там же. С. 82.
- 24 Johnson D. Computer Ethics. Prentice-Hall Series in Occupational Ethics. Prentice-Hall, Englewood Cliffs, 1985.
- 25 См., напр.: Mellody W. Communication policy in the global information economy: Whither the public interest? // Public communication. The new imperatives. L., Sage, 1990; Blanchart J.-L. The Notion of Universal Service. Strausbourg: Council of Europe, 1996; Venturelli S. Cultural Rights and World Trade Agreements in the Information Society // Gazette. 1998. Vol. 60, № 1.

- 26 См.: *Авдеева Т.Г.* Проблема «цифрового разрыва» в международных экономических дискуссиях // Проблемы преодоления «цифрового неравенства» в России и странах СНГ. М., 2000. С. 9.
- 27 См., напр.: *Ершова Т.В., Хохлов Ю.Е.* Межведомственная программа «Российские электронные библиотеки»: подходы и перспективы // Электронные библиотеки. 1999. Т. 2. Вып. 2. <<http://www.iis.ru/el-bib>>; *Мелюхин И.С.* Информационные технологии и бизнес. М.: Гарант-Парк, 1997; *Его же.* Информационное общество: истоки, проблемы, тенденции развития. М.: Изд-во Моск. Ун-та, 1999.
- 28 <http://www.futurerussia.ru/conf/forum.transform.elash.html>.
- 29 См.: *Nissenbaum H.* Should I Copy My Neighbor's Software? // *Computers, Ethics & Social Values*. P. 201–213.
- 30 *Woodbury M.* Defining Web Ethics // *Science and Engineering Ethics*. 1998. Vol. 4, № 2. P. 205.
<http://www.computer.org/tab/seprof/code.htm>.
- 32 *Gotterbarn D.* Computer Professionals and YOUR Responsibilities: Virtual Information and the Software Engineering Code of Ethics // *Internet Ethics* /Ed. by D.Langford. MacMillan Press, 1999.
- 33 *Rothkopf D.* In Praise of Cultural Imperialism? // *Foreign Policy*, Number 107, Summer, 1996. Retrieved via Netscape, <http://www.mtholyoke.edu/acad.intrel/protected/rothkopf.html>.
- 34 *Wingrove N.*, China Traditions oppose war on IP piracy // *Research-Technology Management* 1995. Vol. 38. № 3, 6-7, May/June.
- 35 См.: *Иннополтов К.Х., Ленский В.Е.* О стратегических ориентирах развития России: что делать и куда идти // Рефлексивные процессы и управление. 2003. Янв.-июнь. С. 21.
- 36 См.: *Ленский В.Е.* Становление стратегических субъектов: постановка проблемы // Рефлексивные процессы и управление. 2002. Янв.-июнь. Т. 2, № 1. С. 9–11.
- 37 *Уинстон П.* Искусственный интеллект. М., 1980. С. 297–298.
- 38 См.: *Rothkopf D.* In Praise of Cultural Imperialism? // *Foreign Policy*. 1996. № 107, Summer.
- 39 См.: *Weckert J.* What is New or Unique about Internet Activities // *Internet Ethics*. Hondmills etc.: Macmillan, 2000.
- 40 См.: *Johnson D.* Democratic Values and the Internet // *Internet Ethics*. P. 191–192.

ИНТЕРНЕТ И СОЗНАНИЕ: К КОНЦЕПЦИИ ВИРТУАЛЬНОГО ЧЕЛОВЕКА

Трансформация сознания в эпоху Интернета

Тема «Трансформация сознания в эпоху Интернета» подразумевает каузальность, которая существует между Интернетом (Инетом) и сознанием, причем каузальность от первого ко второму. Однако на время оставим вопрос о детерминации и обратимся к членам этого отношения. Термин «сознание» (в данном контексте) может трактоваться трояко. Во-первых, это индивидуальное сознание человека; во-вторых, это общественное (планетарное) сознание человечества в целом; в-третьих, это целый спектр промежуточных уровней сознания, в частности сознание некоторых профессиональных групп, например: сознание программистов или (*versus*) сознание пользователей-архитекторов, работающих с компьютерными программами. Понятно, что в зависимости от трактовки термина «сознание» исходная проблематика обсуждения претерпевает серьезные изменения, т.к. говорить о влиянии компьютерных (Интернет) технологий на (профессиональное) «сознание» (мышление, стиль разработок) пользователей этих технологий, видимо, вполне правомерно, а соотношение (каузальное влияние) между «сознанием» автора (разработчиками) какой-либо компьютерной игры (как частного случая виртуальных технологий) и его продуктом скорее обратное. Говорить же об Интернете как планетарном явлении, наверное, пока преждевременно (вспомним хотя бы российскую глубинку), хотя определенное влияние на стиль общественных, например политических или административных, отношений, т.е. на общественное сознание в целом через его (государственную) верхушку, он оказывает. Несколько более точно определен второй член отношения, однако и здесь есть неявная двусмысленность. Говоря об «эпохе Интернета», можно, во-

первых, подразумевать эпоху, которая детерминирована Инетом и в котором именно он занимает господствующее и определяющее все другие феномены место. Или все же наша эпоха по своей сути является чем-то иным, например «дисциплинарным обществом» (М.Фуко) или «обществом потребления» (Ж.Бодрийяр), а Инет является скорее ярким, но вторичным (эпи)феноменом, т.е. «оберткой», скрывающей собой истинные — глубинные и сущностные — детерминанты. В этом случае вопрос о каузальности сознания Инетом «подвисает», поскольку истинные причины трансформации сознания остаются незатронутыми и/или трактуются превращенным образом.

Несколько проясняет суть дела тезис В.М.Розина (см. его сообщ. на форуме «Трансформация сознания в эпоху Интернета») о том, что сознание (какое из трех?) существенным образом зависит от типа семиозиса, а если, вслед за М.Маклюэном, рассматривать четыре типа семиозиса (типа культур): устную, письменную, печатную и электронную, то Интернет как яркое проявление четвертого типа семиозиса ведет к трансформации сознания. С этим тезисом вряд ли можно согласиться безоговорочно в настоящее время. Дело в том, что сейчас Инет (как, впрочем, и другие проявления электронного типа семиозиса) является лишь порождением сознания (современного человека) и поэтому он (они) выступает не столько как определяющий сознание, сколько как определяемый сознанием феномен¹. Однако и в этом случае заявленная тема весьма интересна, поскольку Инет выступает как «проявитель» некоторых глубинных трансформаций сознания (даже если мы оставим в стороне вопрос о причине этих изменений) или как «выразитель» тех черт сознания, которые ранее хотя и присутствовали, но были малозаметны или были неразвиты и занимали подчиненное положение (заметим, что в этом случае мы вообще отказываемся от идеи качественной трансформации сознания, ограничившись концепцией его локальных модификаций путем изменения удельного веса отдельных его составляющих). Именно в таком ослабленном варианте мы и будем трактовать поставленную проблему: отношение «сознание — Инет» является не каузальностью, а *отношением соответствия*: Инет как частный случай виртуальной реальности является *моделью сознания*; средством, которое позволяет исследовать специфические для данной эпохи черты сознания.

Если мы рассматриваем современную эпоху как господство информационных технологий, то собственно «мировая паутина» является частным случаем проявления так называемой *виртуальной реальности*. Тогда ранее поставленный вопрос о соотношении сознания и Интернета расщепляется на два (под)вопроса о соотношении

(структур) сознания и виртуального мира и о соотношении (структур) реального (обычного) и виртуального миров. Однако прежде чем переходить к анализу этих (под)вопросов, необходимо уточнить концептуальное содержание термина *виртуальная реальность*, который в настоящее время получил широкое распространение, но из-за своего расплывчатого (неопределенного) содержания подчас используется исследователями в разных значениях (это проявилось и среди участников состоявшегося форума), что недопустимо в рамках единой полемики. В данном тексте мы не претендуем на окончательное решение этого вопроса, а ставим более скромную задачу: сформулировать некоторое уточнение этого расплывчатого термина, с учетом которого и будет проводиться последующий анализ.

Первый, самый поверхностный смысл термина «виртуальная реальность» состоит в том, что это не естественная, а искусственная, порожденная человеком среда. С этим связан ее *вариабельный характер* в отличие от константного — устойчивого и постоянного — характера обычной реальности. Например, именно параметр временной (не)продолжительности лежит в основе различения обычных и виртуальных частиц в современной физике: виртуальность означает здесь относительную временную непродолжительность, нестабильность. Но концептуальное содержание понятия *вариабельности* шире, так как здесь помимо момента временной непродолжительности присутствует еще и момент динамичности²: вариабельное не только непродолжительное, но и более динамичное, быстро меняющееся (хотя эти два момента связаны между собой, т.к. уменьшение временного масштаба, как правило, приводит к увеличению скорости процессов). С этой точки зрения виртуальным можно назвать мир, который быстро меняется и существует непродолжительное время. Например, это «мир» компьютерной игры или сеанса Инета, но не только, поскольку к таковым надо отнести любые непродолжительные действия, например: сон, игра, спектакль, кинофильм, митинг, концерт etc.

Другим важным аспектом виртуальности является не только ее непродолжительный, но и *ирреальный характер*. Концептуальным основанием здесь служит пара «действительное — возможное». Виртуальный мир — это один из возможных миров, который отличается от действительного по тем или иным параметрам; мир, в котором действуют, возможно, другие, отличные от привычных нам законы (и который поэтому требует от нас определенных интеллектуальных усилий, т.к. мы к нему не приспособлены и наше инстинктивное поведение, являющееся результатом приспособления к обычному — действительному — миру, здесь уже не помогает). По этому основа-

нию к виртуальным мирам, помимо компьютерных виртуальных миров, относятся миры художественного вымысла (литературы, кино, картины...), например кэрролловский мир «Алисы в стране чудес» или мир «Сталкера» А.Тарковского. В концептуальном плане это более сильное понимание виртуальности, т.к. наш мир является одним из возможных миров, и поэтому он теряет свой исключительный статус не только по (одному) критерию продолжительности (постоянства): в виртуальных мирах можно варьировать любые характеристики.

(Третьим, теснее связанным с компьютерными технологиями, является понимание виртуальности как *квазиреальности*. Здесь виртуальная реальность предназначена для моделирования каких-то черт обычной реальности (как правило, с целью развития профессиональных навыков). Однако в концептуальном отношении это — частный случай ирреальности).

«Сумма» двух выделенных выше смысловых составляющих — варибельности и ирреальности — очерчивает смысловое поле данного термина. Однако это объединение нужно понимать не просто как механическую сумму, а как синтез, в котором два эти концепта обогащают друг друга. Варибельность как бы накладывается на ирреальность и получается новый тип ирреальности — динамическая ирреальность, т.е. такой мир, в котором не только его законы отличны от законов реального мира, но и сами его законы имеют динамичный характер (ср. с миром «зоны» из фильма «Сталкер»). Это самое сильное понимание виртуальности, когда виртуальный мир не только странен, но и непредсказуем. Т.е. виртуальность является *невозможным возможным миром*, в котором нарушаются самые «сильные» — логические — законы, например логический закон тождества, т.к. из-за его динамизма здесь не выполняется равенство $A = A$, а вследствие этого и закон непротиворечия, т.к. виртуальные объекты могут иметь противоречивые признаки. Тем самым под *виртуальной реальностью можно понимать динамически подвижную среду, имеющую относительную временную непродолжительность, которая по своим параметрам (полностью или частично) отличается от статично-постоянной обычной реальности, причем законы этой среды сами имеют изменчивый характер*.

Дополнил концептуальный анализ некоторыми формальными соображениями, которые позволяют уточнить статус виртуальной реальности. Пусть тип реальности задается фиксацией параметров пространства (s) и времени (t). Варьируя эти параметры, можно получить четыре типа реальности (соответственно четыре типа объектов): физическую *st-реальность* (объекты которой являются пространствен-

но-временными сущностями, т.е. существуют как в пространстве, так и во времени); *метафизическую* — непространственную и вневременную — *–s–t-реальность* (объектами этого типа являются, например, идеи Платона); математическую *s–t-реальность*, или *неподвижно структурированный мир*, задаваемый, в частности, декартовой системой координат, которая может быть расширена за счет дополнительных измерений, например введением квазипространственного временного измерения (наглядным примером объекта этого типа является *траектория*, где собственно движения тела как динамического процесса уже нет, см. критику такого пространственного понимания времени у А.Бергсона)³; и наконец, *–st-реальность*, которую, опять-таки вслед за Декартом, можно отождествить с *ментальной реальностью*. Виртуальную (в частности, компьютерную) *виртуальность*, можно рассматривать как разновидность *–st-реальности*. Тогда сформулированный выше тезис о соответствии сознания и Инета можно усилить: онтологическая однородность ментальности и виртуальности придает их взаимодействию особо сильный характер: виртуальная реальность, с одной стороны, является прямым порождением сознания, а, с другой стороны, она может оказывать существенно-непосредственное влияние на психику отдельного человека и сознание в целом.

Трансформация планетарного сознания: от демократии к анархии

Формирование планетарно-локусного сознания. Готовясь к телеконференции, посвященной «кантовской» проблематике «Как возможно творческое воображение?» (<http://www.fido7.com/cgi-fido7/forumi.pl?user=Kant>), и заручившись предварительным согласием на участие в ней нескольких моих (в основном московских) коллег из МГУ, ИФ РАН, РГГУ, РУДН, СПбГУ, Калининград. Гос. Ун-та (Кантовского общества), я столкнулся с тем, что наиболее активное участие в форуме приняли совершенно незнакомые мне люди из достаточно отдаленных уголков России, стран СНГ (Украина) и Америки, а приглашенные участники в лучшем случае ограничились «дежурными» выступлениями и/или репликами. Осмысление этого феномена приводит к формулировке следующего тезиса: использование инет-технологий позволяет, с одной стороны, преодолевать географическую разделенность людей и, с другой стороны, формировать небольшие и устойчивые группы единомышленников — *информа-*

ционные социальные локусы, или информационные (локальные) деревни в противоположность связанной с городом мегаполисно-изолирующему типу социальности (*локальность vs. глобальность*).

Размывание вертикальной стратификации социума. Этот феномен проявился особенно отчетливо в рамках проводимого мной учебно-научного форума «Философский практикум» (под этим названием расположены несколько ветвей под уникальными адресами: <http://www.fido7.com./cgi-fido7/forumi.pl?user=phil01> (соответственно phil02-phil13); а наиболее продуктивным и интересным оказался форум под названием «Специфика способа бытия человека» — <http://www.fido7.com./cgi-fido7/forumi.pl?user=phil04>. Особенность проведения этого форума заключается в том, что первоначально он задумывался как «место» для «выкладывания» самостоятельных студенческих и аспирантских работ в рамках общеобразовательного курса «Философия», читаемого на разных (естественных) факультетах МГУ. Однако в силу присущей Инету *открытости* (ссылка на форум была дана на www/philosophy.ru) и *анонимности* (см. об этом ниже в п. 3.2.) он перерос статус чисто учебного мероприятия (наряду с явно ученическими работами на заданную тему появились совершенно неожиданные по своей зрелости сообщения) и превратился в научный форум, где мне (как модератору) приходится участвовать на равных, возможно, со своими аспирантами и студентами. Тем самым здесь был успешно преодолен важный социальный барьер ученик—преподаватель. Если развить и обобщить это явление, то можно выдвинуть тезис о размывании за счет инет-технологий вертикальной стратификации общества до-информационного типа.

Новые виртуальные методы управления. Одной из проблем моделирования инет-форумов, вставшей передо мной и заставляющей меня предлагать все более изощренные кодексы правил их участников, является развитие новых организационных форм социального управления, т.к. обычные административно-силовые формы управления, характерные для индустриальных обществ, в чистом виде уже неприменимы. Понятно, что эти формы управления уже не могут воздействовать на «физическое» тело виртуальных участников, однако в виртуальном пространстве Инета формируется новое виртуальное «тело» той или иной виртуальной личности. Здесь возможны два типа управления: 1 — «силовое» воздействие на *виртуальное тело* путем ограничения виртуального пространства (например, запрет на участие в том или ином форуме волевым решением модератора); 2. не-силовое воздействие на *виртуальное сознание* путем привития определенных моральных норм (виртуального) поведения (в

качестве такового я предложил толерантный принцип *презумпции умности*, предполагающий уважение к мнению любых других виртуальных личностей).

Использование сетевых технологий, наряду с другими информационными технологиями, позволяет говорить о развитии нового типа социальных отношений, которые, с одной стороны, превышают уровень глобализации (мегаполисность, транснациональные корпорации) и демократизации (формальное равноправие индивидов) технократического общества, а с другой стороны, преодолевают характерный для этого типа социума нарастающий уровень изоляции отдельного индивида (проблема одиночества). Этот тип социума может быть соотнесен с **анархистским идеалом общества как «горизонтальной» совокупностью свободно сосуществующих небольших общин**. В этом смысле новая виртуальная социальность противостоит существующему ныне жестко иерархизированному демократическому «дисциплинарному обществу».

Изменения в индивидуальном сознании: нарастание «волновых» эффектов

При проведении инет-форумов (возможно, при использовании других компьютерных технологий) можно отметить ряд интересных трансформаций стилевых характеристик индивидуального сознания (мышления).

В качестве первого выделим эффект *полифоничности сознания* по сравнению с монологичностью текста (доклада) и диалогичностью «живых» обсуждений. Это связано с тем, что некоторая отстраненность соучастников инет-дискуссий и возможность отложенной (немгновенной как в обычном диалоге) реакции позволяет реагировать не столько на то или иное отдельное сообщение, а сразу на группу сообщений, создавая комплексный ответ, который вбирает в себя разные «мотивы». При этом удается избежать такого (психологического), скорее негативного, эффекта «живого» обсуждения, как «появление умного ответа уже на лестнице».

Другим интересным эффектом является эффект *распределенности сознания* виртуальной личности, поскольку, благодаря анонимности, появляется возможность одновременного занятия разных виртуально личностных позиций, т.е. приходится одновременно участвовать в разных ветвях форума (разных форумах), порой отстаивая разные тезисы. Крайним выражением этого эффекта является «рас-

щепление» виртуальной личности, т.к. Инет дает возможность одновременного участия в обсуждении под разными именами. Замечу, что ролевая вариабельность наблюдается и в обычной жизни (в разных ситуациях мы играем разные роли), а в истории мысли известны эффекты расщепления личности (автора): см., например, тексты С.Кьеркегора. Однако виртуальное пространство предоставляет гораздо больше технических возможностей для его реализации как в качественном, так и в количественном аспектах.

Еще одним эффектом трансформации индивидуального сознания является феномен *автоматического письма* (в данном случае я с уверенностью могу опереться только на личный опыт, но полагаю, что нечто подобное происходит и с другими участниками инет-общения). Основанием для этого эффекта является необходимость достаточно быстрого реагирования на инет-сообщения, т.е. часто приходится отвечать на то или иное сообщение (или группу сообщений) сразу же, «не отходя от компьютера» (замечу, (1) что этот эффект в чем-то противоположен эффекту полифоничности сознания; (2) для меня было полной неожиданностью, что за 3 месяца участия в интенсивно протекающем инет-форуме «Как возможно творческое воображение?» я написал в общей сложности около 10 п.л. (!), в то время как работа над обычным «книжным» текстом протекала достаточно вяло).

Осмысление этого феномена приводит к тезису о том, что инет-тексты уже не являются текстами в классическом смысле этого слова, а являются скорее «черновиками», или, если воспользоваться различием М.Маклюэна между устным и письменным, чем-то средним между устной речью и письменным текстом (хотя это нельзя трактовать как «возврат» к устной речи!). Если же воспользоваться другим, восходящим к психоанализу, различием разных уровней сознания (сознание vs. бессознательное), то порожденные с помощью «автоматического письма» инет-тексты могут быть отнесены к пред-рациональному — «нижнему», пограничному — уровню сознательности.

Другим, может быть частным, проявлением указанного эффекта является некоторая обрывочность мысли, более рваный (тезисный) стиль изложения без развернутой аргументации. Во-первых, (виртуальный) собеседник может понять главное и так; во-вторых, можно ссылаться на другие свои тексты: например, свои более ранние сообщения, находящиеся здесь же или же дать ссылку на электронный текст, находящийся в другом месте, но доступный мгновенно, благодаря техническим возможностям Инета (см. *эффект гипертекста*); в-третьих, всегда есть возможность дополнить свой более ранний

текст, т.е. уточнить свою первоначальную — «черновую» — позицию. Хотя, надо заметить, что это нередко оборачивается простой неряшливостью мышления: «Интернет все стерпит», особенно, если ты «работаешь» под псевдонимом или анонимно⁴.

Развитие инет-технологий приводит к следующим изменениям сознания: 1 — «расширение» сферы сознания, виртуальное сознание включает в себя как «верхние» — надличностные — уровни, так и «нижние» — пред-сознательные — уровни; 2 — переход от однополярного к многополярному (без патологий) сознанию; 3 — (как следствие 1 и 2) увеличение степени «виртуальности» — варибельности — сознания. Конечно, указанные эффекты наблюдаются не только в виртуальной компьютерной среде, но именно виртуальность является тем катализатором, который их многократно усиливает. В качестве методологической базы осмысления этих изменений сознания можно воспользоваться физическим корпускулярно-волновым дуализмом⁵. Сознание обладает не только устойчивыми *корпускулярными* свойствами, связанными с его физиологическим субстратом (мозгом), но и *волновыми* эффектами, которые являются надстройкой (т.е. свойствами метауровня) над первичными (корпускулярными) параметрами и проявляются в виртуальной среде гораздо в большей степени. Это требует изменения в методологии исследования виртуального сознания точно так же, как это произошло в физике микромира (квантовой механике), где волновые характеристики частиц стали сопоставимы с их корпускулярными параметрами в отличие от классического мира средних размеров⁶.

«Преодоление» индивидуального сознания: переход к пост-сознанию

Использование информационных технологий приводит и к более радикальным сдвигам сознания, что позволяет говорить не только о его трансформации, но и о *преодолении* индивидуального сознания новыми надындивидуальными структурами. Об этом свидетельствуют следующие наблюдения.

*Феномен смыслового резонанса*⁷ связан с тем, что виртуальное пространство является «местом» встречи разных сознаний и имеет много «входов» для их одновременного «подключения». Именно это и приводит к эффекту резонанса, когда мысли других участников форума приводят к «вспышке» новой мысли. Интересно отметить, что в музыке также есть сходный *феномен аликвотных нот*, когда при ис-

полнении сложной (симфонической) мелодии возникают новые — алиquotные — ноты, отсутствующие в первоначальной партитуре и образующиеся путем «резонанса» звучащих гармоник. Видимо, сходные эффекты возникают при «мозговом шторме» и даже в ходе устного диалога и чтения книги, однако отсутствие в виртуальном пространстве телесных факторов и некоторая отстраненность виртуального общения (наряду с отмеченной выше интенсивной множественностью виртуальных сознаний) делает этот эффект более сильным. В концептуальном отношении этот эффект, с одной стороны, подтверждает тезис о нарастании *волновых* эффектов, а с другой стороны, свидетельствует о переходе к надындивидуальному — *групповому* — пост-сознанию.

Феномен гипертекста. Эта особенность *электронных текстов* уже неоднократно отмечалась и, наверное, исследовалась (хотя я еще не встречал толковых философских анализов). Суть гипертекста (в отличие от текста) в том, что он содержит систему ссылок на свои и чужие тексты, т.е. является не «закрытым», а «открытым» текстом. А это означает, что гипертекст уже не является, в точном смысле этого слова, индивидуально-авторским, т.е. моим, текстом (ср. с тезисом о «смерти автора» в постструктурализме: М.Фуко, Р.Барт): автор (сознание) как бы существует распределенным образом.

Феномен бриколажных (мета)текстов. Использование компьютерных технологий (перевод «книжных» текстов в «электронные» путем сканирования + их доступность через Инет) порождает новый тип *реферативно-компилятивных (мета)текстов* (их можно рассматривать как радикальный случай гипертекста), которые на 90-99% состоят из цитат, парафразов и целых (больших) кусков текстов других авторов. С этим я столкнулся при проверке аспирантских рефератов по философии к экзамену кандидатского минимума и первоначально не смог отличить авторскую «компиляцию» от простого (даже не «переписывания») переименования чужого текста. (Замечу, что проблему оценки такого рода текстов я решил положительно, поскольку они на самом деле рефераты). Более того, у такого рода текстов остается и функция авторства, которая проявляется в отборе, связывании и, может быть, кратком комментировании чужих текстов. Заметим, что сходный прием в музыкальном творчестве использовал И.Стравинский, когда в своем творчестве использовал музыкальные фрагменты других композиторов. В чем-то это напомибёт феномен *цриколажа*, характерного, согласно К.Леви-Строссу [см. его «Неприрученную мысль»], для архаичного типа мышления. Как и в случае

гипертекста функции авторства здесь существенно трансформируются: компилятор (бриколер) выступает здесь как мета-автор, а «созданный» им текст — как мета-текст.

Феномен человеко-машинных (пост)текстов. Однажды кто-то из моих коллег принес мне текст с просьбой оценить его качество. Текст произвел на меня странное впечатление: он был добротнo сделан, но после его прочтения осталось странное ощущение пустоты, он был «мертвым», никакого резонанса не случилось. Так я впервые познакомился с машинным текстом, т.е. с текстом, созданным «интеллектуальным роботом», способным «выдавать» квази-осмысленные тексты при задании (человеком) первоначального набора терминов (один из примеров подобного рода — робот С.Дацияка <http://gospd.org.ru/>). Более того, сейчас делаются попытки порождения таких квази-осмысленных текстов и собственно людьми за счет отказа от использования определенных — классических — правил написания текстов. В качестве примеров можно указать на романы В.Пелевина, Вл.Сорокина, которые содержат фрагменты подобного рода, а в качестве более яркого — живого — примера тексты (с включением нецензурной речи) представителей Томского философского клуба, появившиеся на форуме «Судьба философии» (см. <http://www.ozersk.ru/wtboard1/>, а также сайт ТФК: <http://sites.tomsk.ru/aba/>), которые я первоначально — и вполне искренне — оценил не как авторские, а как полностью «машинные» квази-тексты (памятуя о своем первом опыте). Собственно, авторскими в классическом смысле слова эти тексты и не являются, т.к. автор, как это указано в манифесте ТФК, при их написании стремится снять свою рациональность (сознательность в классическом смысле слова) и перейти к пост-рациональному сознанию. Если же вернуться к человеко-машинным текстам, то можно сказать, что здесь также происходит преодоление классической (субъектно-индивидуальной) рациональности (сознания) надындивидуальным человеко-машинным интеллектом.

Фактически здесь идет речь о формировании нового типа сознания, которое уже не является субъектно-индивидуальным, а представляет собой *постклассическое (гипер)сознание*. Преодоление — «смерть» — классического субъекта происходит путем формирования *группового сознания в «сети»* (форумах, чатах...) и *человеко-машинного интеллекта* при совместной деятельности человека и ЭВМ. Однако я бы не стал на основании говорить о радикальном переходе от *досетевого к сетевому сознанию*, поскольку это хотя и отчетливая, но пока не имеющая устойчивого и необратимого характера тенденция.

Общий итог. В настоящее время («настоящее время» поглощает собой «эпоху Инета»!) можно констатировать определенные черты **ПЕРЕХОДА от (классического, рационального) СОЗНАНИЯ к (пострациональному) ПОСТ-СОЗНАНИЮ**, которое связано с расширением сферы сознания за счет включения в нее архаичного, пред- и пострационального мышления, надындивидуальных структур группового и человеко-машинного интеллекта.

Пролегомены к концепции виртуального человека

В заключении позволим себе подняться над методологической строгостью введения и фактологической приземленностью основной части и высказать (тезисно) одну «смелую догадку» (И.Лакатос).

Выше мы говорили о *виртуалистике*, которая вместо единственного реального мира с более или менее константными характеристиками рассматривает целый класс *возможных миров* (включая и невозможные возможные миры). При этом каждой константной характеристике нашего мира можно поставить в соответствие спектр возможных значений виртуальной переменной, по которым она пробегает; устойчивая (неизменяемая) «корпускула» нашего мира превращается в подвижную виртуальную «волну», — и тогда *наш мир превращается в один из возможных виртуальных миров*, в такой мир, в котором каждая виртуальная (переменная) характеристика получила вполне определенное фиксированное значение, а *виртуальная волна* застыла в неподвижности и превратилась в устойчивую вещь. Тем самым наш мир является лишь частным (вырожденным) случаем, превращенной формой *мира вообще*, о законах которого мы можем лишь догадываться, изучая их «частичные проекции» в нашем мире. Так понятая виртуалистика не может предрешить точную формулировку этих всеобщих законов мира вообще, который является почти неуловимым метамиром, распадающимся на множество частичных возможных миров, как только мы пытаемся его зафиксировать для последующего изучения; она лишь указывает на ограниченность их проявлений в любом конкретном, в том числе и нашем, мире, т.е. она является *критикой* (в кантовском смысле), стремящейся ограничить притязание частного (частичного) разума.

Современная позитивистика и номиналистически настроенная мысль трактует человека как индивидуальное существо, состоящее из тела и души (сознания, разума). Обе эти «составляющие» человека вполне определены (взаимным ограничением друг друга) и, что важ-

но для нашего анализа, занимают вполне определенное пространственное положение. Мое тело — это вполне определенных размеров «масса», находящаяся вот здесь, совсем рядом, «у меня под носом». Мое сознание — это то, что локализовано у меня в мозгу («выше носа») и является его — мозговой — функцией, хотя на «работу» сознания опосредованно, через нервную систему, влияют и другие части (органы) тела.

Вместо этого мы говорим о *виртуальном человеке*. У него также есть *виртуальное тело* и *виртуальное сознание*, но, и в отличие от обычного человека, они не являются строго определенными и локализованными: местоположение и границы виртуального человека точно не определены, он как бы окружен виртуальным облаком и/или «размазан» в пространстве и времени. Другими словами, виртуальный человек *распределен* по некоторому виртуальному пространственно-временному интервалу.

Виртуальный человек конечен, поскольку в виртуальном мире есть и другие виртуальные личности — монады, т.е. он похож на лейбницево-кантовскую монаду, каждая из которых имеет свою «сферу влияния» (тем самым виртуальный мир, состоящий (только) из монад, не терпит пустоты)⁸. Но конечность виртуальной монады также виртуальна: это переменная конечность (переменных размеров).

Виртуальный человек — это *виртуальная волна*, которая пробегает по множеству значений, принимая каждое из них, тем самым находясь в состоянии перманентного изменения. Причем это не надо понимать так, что каждый раз виртуальный человек принимает «значение» какого-либо определенного тела и/или сознания: конечно, это возможно (как частный случай), но более вероятна ситуация, когда он распределен между разными сознаниями и/или телами.

Виртуальный человек — это вечный (виртуальный) странник и космополит, поскольку у него нет постоянного дома, или же его (виртуальным) домом является (в потенции) весь (виртуальный) космос: но этому мешают, во-первых, другие монады, которые ограничивают его тело, и, во-вторых, его конечность, которая ограничивает его сознание.

Если же мы, как сторонние наблюдатели, фиксируем его (наше) местоположение (параметры), то виртуальный человек превращается в обычного человека (ср. с кантовским различием трансцендентального и эмпирического Я), идентифицирующего себя со своим локализованным (в пространстве) телом и (во времени) душой.

Развитие компьютерных технологий виртуальных миров позволяет дать некоторое представление о виртуальном человеке⁹. Компьютерный, сетевой, виртуальный человек состоит из *виртуального тела*

и *виртуального сознания*. Под *виртуальным телом* можно понимать «внешнюю» представленность виртуального человека в виртуальном пространстве, т.е. тот набор его виртуальных имен (nickname), паролей, электронных почтовых адресов (e-mail), личных web-страничек, форумов и чатов, где он участвует, — виртуальных «идентификаторов», которые задают его виртуальную конфигурацию. Виртуальное тело является надстройкой над субстратно-вещественными телами и может включать в себя не только собственное (физическое) тело, но и тела других людей (если речь идет, например, о формировании информационного локуса), «хардовую» составляющую компьютерного комплекса. Виртуальное тело — это переменная величина, которая позволяет идентифицировать виртуального человека с тем или иным местом (или рядом мест, с учетом феномена распределенности) в виртуальном пространстве (заметим, что такая виртуально-телесная идентификация может не совпадать с физическим телом реального человека, поскольку виртуальный человек может полностью или частично его покидать во время своих виртуальных странствий). Под *виртуальным сознанием* можно понимать «внутреннюю» составляющую виртуального человека, т.е. его активность, набор его интенций¹⁰. Например, сейчас мое виртуальное сознание нацелено на написание этого предложения (текста). Здесь можно выделить две особенности виртуального сознания. Во-первых, виртуальное сознание, в отличие от обычного сознания, которое существует только здесь и сейчас, распределено по некоторому временному интервалу, соответствующего времени написания этого текста, в частности, оно не только в настоящем и прошлом, но и в будущем, т.к. текст еще не написан, но написание вот этого слова невозможно без этой «целевой», из будущего в прошлое, детерминации. Во-вторых, виртуальное сознание (при написании этого текста) не совпадает полностью с моим *эмпирическим Я* (индивидуальностью), а распределено по некоторому виртуально-смысловому интервалу, так как вместе со своими собственными мыслями при написании этого текста я, отождествляя себя с ними, актуализирую мысли тех, на кого явно или неявно ссылаюсь. Мое *эмпирическое Я* как бы пробегает по значениям этого смыслового интервала, одно из которых и является собственно моим (обычным) сознанием. Т.е., как и в случае с виртуальным телом, виртуальное сознание является метаярвной надстройкой, распределенной по множеству обычных сознаний и других мысленных сущностей: например, в момент окончания текста, когда я сосредоточен только на себе, вероятность совпадения моего виртуального и обычного сознания приближается к 100%.

1. Катречко С.Л. Специфика философского дискурса // *Философия в современном мире: опыт философского дискурса*. М., 2003. С. 23–233.
2. Катречко С.Л. О концепте числа // Доклад на Всероссийской конф. по философии математики. Подмосковье (Красновидово), сент. 2002 г.; <http://www.philosophy.ru/library/katr/>.
3. Катречко С.Л. «Волновая» онтология как четвертый тип онтологии // XXI век: будущее России в философском измерении (материалы 2-го Рос. фил. конгресса в 4 т.). Т. 1. Ч. 2. С. 47–48.
4. Лейбниц Г. Новая система природы и общения между субстанциями, а также о связи, существующей между душой и телом // *Лейбниц Г. Сочинения*. Т. 1. С. 272.

Примечания

- 1 Что, конечно же, не исключает «переворачивания» этого отношения в будущем. Для будущих поколений Интернет будет выступать как «естественная» среда обитания, т.е. выступать как определяющий член отношения. Отметим, что впервые возможность подобного — диалектического — переворачивания отношения подчинения (на примере отношений господина — раба) рассмотрена Гегелем в «Феноменологии духа».
- 2 Заметим, что момент динамичности тоже присутствует в физике микромира, т.к. виртуальные частицы вводятся для объяснения (динамики) взаимодействия между обычными (константными) частицами.
- 3 Данный текст не позволяет развить тему специфики математической реальности [более подробный анализ дан в 2]. Произведенное здесь «исключение» из математики времени на первый взгляд несколько произвольным. Ситуация прояснится, если заменить концепт *пространства* на более общий концепт *структура*: математика изучает статичные — не-динамичные — структуры. Заметим, что возможность временной — вычислительной (алгоритмической) — математики здесь не исключена, но по своему статусу она близка к четвертому типу ментальной ($\neg st$) реальности; поэтому не случайна связь между вычислительной математикой «алгоритмами» (работы) мозга.
- 4 Коротко упомянем о такой стилистической особенности инет-сообщения, сходной с феноменом автоматического письма, как *телеграфный стиль* (с другой стороны, эта стилистическая особенность связана с уже сложившимся в Инете своим сленгом, который иногда (меня) просто шокирует). В рамках инет-языка приветствуются всевозможные сокращения, хотя нечто подобное проявляется и в нормальном — живом — общении в среде молодежи. Например, слово *компьютер* заменяется на более короткое *комп*, а термин *Интернет* — на *Инет*.
- 5 Заметим, что в случае общественного сознания эта методология уже используется. В частности, М.Розов привлекает для анализа понятие социального куматоида [см. также 3].
- 6 Заметим, что аналогия между волновыми свойствами (виртуального) сознания и квантовой механикой заслуживает более пристального внимания. Например, отмеченный эффект распределенности сознания подобен квантово-механическому феномену вероятностной «размазанности» элементарных частиц в пространстве.

- ⁷ Этот феномен был впервые определен мной на форуме «Как возможно творческое воображение?» в сообщ. <http://www.fido7.net/cgi-bin/forumm.fpl?user=Image&num=194>, а концептуальную проработку получил у С. Борчикова <http://www.fido7.net/cgi-bin/forumm.fpl?user=Kant&num=279> (св/ nfr;t cjj./ №№ 307, 308, 310, 311). Заметим, что концептуальная проработка этого феномена на инет-форуме является его прекрасным примером (подтверждением).
- ⁸ Лейбниц мыслил свои монады как некоторые безразмерные (вне-пространственные) *метафизические точки* [4]. Наша интерпретация монад ближе к Канту, который в своей «Физической монадологии» представил монаду как пространственную сущность переменных размеров, т.е. как *виртуальную* (в нашем понимании) *точку*.
- ⁹ Понятно, что эта модель неполна и груба, но тем не менее она интересна именно как *первая модель*.
- ¹⁰ Данная фраза, кажется, однозначно решает вопрос о первичности виртуального сознания над виртуальным телом, поскольку (моя) интенция предопределяет мое виртуальное местонахождение. Но есть и обратная детерминация: привлекательность какого-либо компьютерного ресурса может «приковать» к себе (виртуальное) сознание.

ПРОСТРАНСТВО И ВРЕМЯ WWW

Мы, современные люди, пресыщенные литературной, кино- и теле-фантастикой разных жанров и направлений, практически перестали удивляться достижениям инженерии. Вот и наши отношения с *World Wide Web* (или просто *Web*), быстро минуя стадию романтического восхищения и страстного увлечения, переходят в режим привычной повседневности. Однако, как заметил Хайдеггер, чем больше наш мир насыщается техникой, чем ближе становится техника нам, тем более ускользает от нас ее сущность, тем хуже мы ее понимаем. Как мы могли бы добраться до сущности «Всемирной Паутины»? Ведь *Web* — очень даже не проста, в ней существует несколько уровней: технический, программный, гипертекстовый, тематический, и множество аспектов: технологический, семиотический, психологический, социологический и т.д., — *да это просто целый мир!*.. Так, быть может, нам и попробовать исследовать *Web как мир*? Или, раз уж вспомнили про фантастику, — как *параллельный мир*?

К «параллельным мирам»

«On attaque, et puis on le verra» — так, кажется, говорил Наполеон. Вначале надо представить, описать *Web как параллельный мир*. Но что это значит: описать нечто как параллельный мир? Или даже как просто мир?.. Если ориентироваться на жизненный мир (*Lebenswelt*), то, видимо, надо описать его онтологический генезис, пространство, время, формы жизни в нем и законы существования. Применима ли эта матрица описания и к *другим* мирам (примем, что они существуют, иначе заявленная тема бессмысленна)?

На роль главных претендентов параллельных (посюсторонних) миров можно выдвинуть т.н. «внутренний мир человека» и масс-медиа. Положим, впервые *параллельные миры* появились тогда, когда было изобретено, реализовано, осознано, артикулировано и закреплено в особых практиках различение «души» человека и его «внешнего мира». «Внутренний (душевный) мир» предполагает и основывается на *человеческом сознании*. Точно так же сознание предполагают и на нем основываются и жизненный мир, и мир масс-медиа. Собственно, иного и быть не может, поскольку *сознание* изначально (при выработке его понятия) трактовалось именно как *способ данности мира человеку* (включая его данность себе самому).

Применимы ли представления о пространстве и времени в других мирах, кроме жизненного?.. Возможно, да, если только ориентироваться на их сущность, уходя при этом от связанности мышления эмпирикой повседневной жизни. Но что такое, например, «пространство», когда мы выходим за пределы нашей жизненной, ландшафтной интуиции?

Согласно критической философии Канта пространство и время суть априорные формы *созерцания* (Anschauung), т.е., по сути, априорные формы сознания. *Пространство* как форма «внешнего чувства вообще» есть условие *существования* предметов (феноменов), условие того, что предметы даются нам как существующие подле друг друга, одновременно в различных местах. Что же касается *времени*, то «время, — пишет Кант в § 6 «Критики чистого разума», — есть не что иное, как форма внутреннего чувства, т. е. созерцания нас самих и нашего внутреннего состояния. <...> Так как все представления, все равно, имеют ли они своим предметом внешние вещи или нет, принадлежат сами по себе как определения нашей души к внутреннему состоянию, которое подчинено формальному условию внутреннего созерцания, а именно времени, то время есть априорное условие всех явлений вообще: оно есть непосредственное условие внутренних явлений (нашей души) и тем самым косвенно также условие внешних явлений».

Кант трактует пространство и время как формы, определяющие (формирующие) предметы и события данного нам мира. Но интересна также «метафизическая история» пространства и времени, именно ответ на вопрос, какова та форма, которая порождает (формирует) само пространство (время), каково их *бытие*? Следующие слова Гегеля можно, видимо, рассматривать как одну из попыток ответить на этот вопрос:

«Пространство, время и т.д. — это протяжения, множества, которые суть выхождение вовне себя, течение, не переходящее, однако, в противоположность, в качество или в «одно», а как выход вовне себя они суть вечное *самопродуцирование* своего единства. Пространство — это то абсолютное *вовне-себя-бытие*, которое точно так же совершенно непрерывно, оно инобытие и снова инобытие, тождественное себе; время — это абсолютное *выхождение вовне себя*, порождение «одного», момента времени, «*теперь*», которое есть непосредственно уничтожение самого себя и постоянно возобновляемое уничтожение этого прохождения, так что это самопорождение небытия есть такое же простое равенство и тождество себе»¹.

Чуть иначе (и, возможно, чуть проще) о пространстве можно сказать так: *пространство конституируется проецированием* себя в себя самое, или: отображением себя в иное, которое этим отображением определяется как тождественное отображаемому. Проецирование создает возможность нумерически различных *мест*, пространство в которых, тем не менее, то же самое, одно и то же пространство.

Если мы ставим вопрос о том, каким образом пространство *есть*, то оказываемся в не менее сложном положении. «Собственное существо пространства должно выявляться из него самого», — писал Хайдеггер, выдвигая в качестве базовой интуиции «круг непотаенности сущего», пространство как открытость, внутри которой некая вещь только и может стать доступной для нас². Сочтя, однако, эту задачу слишком сложной, он обращается к опыту языка: «О чем говорится в слове «пространство»? В этом слове говорит простираение. Оно значит: нечто просторное, свободное от преград³. Простор несет с собой свободу, открытость для человеческого поселения и обитания. <...> Простор есть высвобождение мест. В просторе и дает о себе знать и вместе с тем таится событие» (Там же, с. 314—315) и т.д. Сущность пространства выявляется в челночном движении: пространство — простор — местность — место, и наоборот: от места — к пространству, причем второй вариант Хайдеггер считает даже более отвечающим собственной сути пространства.

Итак, пространство в качестве существующего можно рассматривать как *местность* — то, где все имеет свое место и где человеку необходимо ориентироваться и осваиваться, или, говоря уже не поэтическим, но скорее математическим языком, как множество тем или иным образом (как минимум, транзитивно и рефлексивно) упорядоченных, или, что суть то же, соотносенных всевозможных мест. Это множество мест, которое одновременно можно рассматривать и как множество *отношений*, удовлетворяет двум общим условиям. В первых, любые два места (отношения данного множества) обладают

некоторым общим свойством, характеризующим данное пространство в отличие от других. Во-вторых, для любых двух мест существует связывающий их *путь*, то есть сопоставляющее их отношение, удовлетворяющее указанному характеристическому условию. Путь, таким образом, служит и результатом и условием существования пространства. Некоторые априорные характеристики пути в данном пространстве можно рассматривать в качестве характеристики самого пространства — например, так, как это делает Павел Флоренский с понятием *кривизны*¹. Кривизна пространства, в свою очередь, может рассматриваться как эффект существования в этом пространстве некоторого *силового поля* (Там же, с. 102—113), переводя анализ феноменов пространственности в «энергетически-волевой аспект иконической рефлексии»², к вопросам власти, «воли к власти», ценностей и т.п.

Возьмем в качестве примера масс-медиа.

Энергетика пространства масс-медиа основана на «разнице потенциалов» между приватным и публичным³. *Публичное обращение* есть обращение к каждому (потенциально), опосредованное единством общественного, это не просто обращение кого-то ко мне как частному лицу, но *обращение к обществу в моем лице*. Но для того чтобы я с необходимостью воспринял некоторое сообщение как обращение ко мне в качестве представителя общества, это сообщение должно выступать как имеющее *общественную значимость* и «сигнализировать» мне об этой значимости ясным и недвусмысленным образом, тем самым *приобщая* меня к значительным для жизни общества событиям, то есть семиотико-символически включая (подтверждая включенность) меня в общество. Следовательно, в качестве специфицирующего пространство прессы свойства можно указать взаимную конверсию «*сообщение-приобщение*»: приобщение как условие и результат потребления сообщения и производство сообщения как условие и результат приобщения. В более традиционных терминах — взаимообмен «новостей» и «интересов»: с одной стороны, люди (аудитория) воспринимают как *новости* в первую очередь те сообщения, которые считают или чувствуют имеющими отношение к ним лично, и на них они «предъявляют спрос»: с другой стороны, производство новостей не только ориентируется на интерес аудитории (публики), но и побуждается *реальными интересами*, прежде всего политическими и экономическими, определенных сообществ, групп, инстанций и личностей, — особенно с конца XIX в., когда пресса стала массовой. Перепечатка и вообще в той или иной форме репродуцирование сообщения, опубликованного одним изданием (телеканалом, радиостанцией), другими — можно трактовать как *движение (путь)* в пространстве прессы (и вообще масс-медиа). Сообщение может появиться в местной газете и остаться провин-

циальной новостью; оно может быть подхвачено центральным изданием и приобрести политическое значение, а в случае попадания в программы теленовостей стать важным общегосударственным событием. Вот почему мы могли бы назвать пространство прессы *пространством новостей*, причем «новое» здесь служит способом (или одним из звеньев такого способа) конвертирования ресурсов («капиталов», в смысле П. Бурдьё) разных пространств друг в друга: экономического в политический, культурного в экономический, символического в политический и т.д.

Вообще, *новизна* и *значимость* (она же интересность, ценность, value) — безусловно, наиболее фундаментальный принцип онтологии масс-медийного мира. Принцип новизны порождает семантическую структуру «мира новостей», существенно отличную от структуры самой ситуации (а также от смысловой структуры иного типа текстов)⁷. На первом месте оказываются не причины события и даже не оно само, а наиболее «важные» его результаты и последствия, то есть структурная последовательность события-новости, как правило, имеет такой вид: результаты/происшествие (сегодня и вчера) — причины (вообще). Иными словами, структура времени в масс-медиа чем-то напоминает структуру времени мифа: перманентное сегодня, соотносимое с неким правременем (временем причин мира). Далее, в соответствии с принципом значимости, то, что происходит в столице (как в своего рода «сакральном» центре) важнее, «масштабнее» того, что происходит в провинции, речь/действие известного лица существеннее, чем неизвестного. Вообще, «миру новостей» присуща персонификация: события показываются как личные, персональные действия (личности легче идентифицировать, чем структуры, силы и т.п.). Таким образом, пространство масс-медиа оказывается типично *мифопоэтическим*, причем «объективно», вне зависимости от личных желаний журналистов. В ответ на интерес публики журналистика производит, главным образом, не «информацию», но *мифы* (и тем, кстати, удовлетворяя соответствующий спрос) или *виртуальные рамки*, в которых люди сами создают мифы про свою и не свою жизнь.

Киберпространство и гипертекст

Переходя к Web-миру заметим, что если выражение «пространство масс-медиа» можно встретить довольно редко (что понятно, поскольку масс-медиа стремится скрывать свою «виртуальность»), то сочетание «киберпространство» — в широком обиходе. Но в чем же, собственно, *пространственность* киберпространства?

Киберпространство определяют, например, как «биоэлектронную среду» («bioelectronic environment»), по сути — как некое единство двух сторон: технико-технологической (компьютерное и телекоммуникационное оборудование разного рода, включая соответствующее программное обеспечение) и «интеллектуальной» («знания, которые живут (dwells) в киберпространстве и определяют его»)». Но ведь первое пространственно в обычном, территориальном или географическом, смысле, а второе (т.н. «знание») — в каком?

И в чем, собственно, в какой сущности или объекте может достигаться единство материального, идущего от внешнего мира, и идеального, идущего от человеческого сознания?.. Ответ: *в знаке*. Следовательно, *киберпространство — это семиотическое пространство* (так же, как и пространство масс-медиа); пространство, в котором «живут», т.е. существуют достаточно автономно, некие семиотические сущности. И пространственность тут может быть только семиотической.

Наряду с этим *знак* — самый типичный, «естественный» способ и средство воздействия сознания на самое себя. Подобного рода идею высказал, как известно, Л.С. Выготский. Работающий в русле подхода Выготского Martin Ryder в качестве отличительной черты Web называет «открытый гипертекст»: технологию, которая позволяет субъекту заимствовать различные разнородные электронные артефакты и «склеивать» их в когерентную структуру, как бы перерастающую его собственное сознание⁹.

И в самом деле, весь «феномен Сети сетей», ее бурный рост и глобализация, «блеск и нишета» связаны с реализацией идеи *гипертекста*, создаваемого, наращиваемого и модифицируемого деятельностью множества независимых друг от друга и не поддающихся контролю агентов. Под «текстом» здесь следует понимать не только обычный текст, но и графику, и мультимедиа — все, что в своей виртуально-реальной форме способно удовлетворять определенный *интерес* или *желание*.

Впрочем, о реализации какой идеи гипертекста может идти речь? В.Буша с его «расширителем памяти» («memex»), Д.Энгельбарта с «augmented knowledge workshop», или Т.Нельсона с проектом «Ксанду», собственно и введшим термин «гипертекст»¹⁰?.. И да, и нет. Главное, чем отличаются эти идеи от WWW — в том, что они ориентированы сугубо на активную работу (трансформацию и реорганизацию) с гипертекстом. Можно сказать поэтому, что перечисленные идеи воплощены (тоже отчасти) в Web только для «автора» гипертекста, или, точнее будет его назвать, «*агента гипертекста*» (не всегда это — ав-

тор «базового» текста). Возникающие в связи с гипертекстом отношения — это не отношения сотворчества, как мечтали Энгельбарт и Нельсон, но скорее отношения *агент — клиент*¹¹.

Итак, гипертекст есть граница, поверхность, аккумулирующая в себе сущность Web: «ниже» — аппаратные и программные средства, в которых еще нет ничего от киберпространства, «выше» — чистая виртуальность («виртуальный форум», «виртуальная клиника» и т.п.), в которой уже нет почти ничего специфического для Web. Все особенности Интернета с точки зрения пользователя: «нелинейность», «многомерность», «ризоморфность»¹², «анархия» и пр. — все имеют в своей основе принцип гипертекстуальности или, точнее сказать, принцип *гипертекстовой ссылки/связи (link)*¹³.

Что такое гипертекстовая ссылка?.. На первый взгляд это нечто, весьма напоминающее обычную текстуальную ссылку в книге, а разница с точки зрения пользователя всего лишь в возможности «мгновенного» (по меньшей мере, автоматического; от технических проблем каналов отвлечемся) перехода к другому тексту. Однако «притыканный» посредством гиперссылки текст функционирует иначе, чем цитата или примечание в традиционном тексте. Конечно, бывают случаи, когда она выступает и в таком качестве, но цитата или примечание объемом в целый самостоятельный, никак перед цитированием не обработанный текст — это уже нечто иное. Обычное соотношение текста А и цитаты/примечания В таково, что текст А выступает в функции контекста для В, который содержит, как правило, одно суждение или умозаключение. За этим, вообще говоря, стоит определенный онтологический принцип, который Поль Рикер, например, формулирует следующим образом: «...время становится человеческим временем в той мере, в какой оно нарративно артикулировано, а рассказ обретает свое полное значение, когда он становится условием временного существования»¹⁴. Линейное разворачивание содержания текста, с этой точки зрения, само лишь семиотически повторяет линейность времени и процесса чтения. Онтологическая топология мира как *пути (или проживания)* проецируется в текст, в структуру его чтения, и тем конституирует целостность содержания и наиболее естественную возможность его осмысленности¹⁵. Традиционный текст — это как поезд, а ссылки и примечания в нем подобны мелькающим в окне указателям городов или ландшафтным видам... примерно с той же вероятностью быть посещенными, как и другие тексты, из которых взяты цитаты и/или примечания. Гиперссылки, простановка которых никак априорно не нормирована и которые создают *структуру* гипертекстового пространства, темпорально симметричны (не го-

вора уже о том, что они могут быть взаимными: web-сайты ссылаются друг на друга), т.е. они если и не элиминируют онтологическое время жизненного мира, то превращают его в нечто подобное набору детских кубиков.

Таким образом, гиперссылка связывает, вообще говоря, два вполне «онтологически» (в онтологии Сети) равноправных текста А и В. Следовательно, не должна ли она рассматриваться под углом *конструирования и конструкции*, т.е. скорее в плане инженерии *sui generis*, чем литературы? Классический текст развивается *пластически*, подобно цветку, от завязки через кульминацию к развязке; гипертекст — *механически*, посредством монтажа.

Это означает, в том числе, что текст, как своего рода предмет, в гипертекстовом пространстве распадается. Или иначе: превращается в семиотическую конструкцию «*прототекст — паратекст*». Именно страница А, выбранная клиентом в качестве начала (отправного пункта) сеанса посещения киберпространства, оказывается — если она содержит гиперссылки — всего лишь *прототекстом*, базовым модулем того текста, который клиент действительно, в конце концов, прочтет (потребит). Гиперссылки в таком прототексте суть возможные точки пристыковки других модулей. Совокупность всех связанных гиперссылками прототекста А страниц В, С, D... образует то, что можно назвать «паратекстом». *Паратекст* — не контекст, в типичном значении этого слова, поскольку он в общем случае состоит из содержательно разнородных и сугубо внешним образом соотносенных единиц, не целостен, нарративно, тематически и предметно произволен. Также произволен он и относительно своей актуализации тем или иным клиентом¹⁶. Хотя каждый из входящих в паратекст модулей В, С, D... и может рассматриваться в качестве контекста — но только относительно выделенного гиперссылкой слова/выражения, а не всей страницы А. Именно паратекст создает эффект *пространства*, возможность движения разными путями, — и в зависимости от того, какими путями пойдут клиенты, они прочтут разные тексты; собственно говоря, они сами и создадут, *коллажируют* эти тексты впервые в результате своего гипертекстового движения. В случае обычного нарративного текста возможно *его* либо прочесть, либо не прочесть, — текст (статья, монография и т.п.) задан как целое и как единица отношения к себе. В гипертекстовом пространстве это уже не так: прототекст — и не целое, и не единица. Целое здесь — *путь* по гиперссылкам (или сеанс), собирающий те или иные, в зависимости от интереса клиента, модули паратекста в некий результирующий *виртуальный* текст.

Пожалуй, ближайшее, с чем можно сравнить паратекст, — это «корпус текстов». Однако последнее понятие употребляется применительно к совокупности произведений одного автора, или одной научной школы и т.п., и представляет собой, таким образом, вполне априорно определенное и замкнутое множество текстов. Что же касается паратекста, то заведомо можно сказать только то, что образующие его тексты *почему-то* прилинкованы агентом гипертекста.

Чем определяется простановка гиперссылок агентом¹⁷?

На первый взгляд — *ассоциациями* (и теми знаниями «кибергеографии», которые доступны агенту). Но ассоциаций даже к одному слову (выражению, фразе) может быть несколько, а уж в том, что касается всего содержания текста, — необозримое множество. Агент может в форме паратекста и создать некий «*конструктор текстов*» (при минимальной во всех смыслах опорной странице А), и *деконструировать* некий целостный, культурно-исторически уже существующий текст — посредством гиперссылок подставляя его слова и фразы в иные контексты и вызывая тем самым коллизию смыслов.

Чем же детерминируется именно такой набор именно таких «ассоциаций»?.. Наиболее простое наблюдение состоит в следующем: гиперссылки текста некоторого web-сайта ведут к другим текстам того же сайта (или сервера), т.е. паратекст базируется на том же сайте (или сервере), что и текст. В плане отношений «агент — клиент» это вполне объяснимо: на сегодняшний день главное, чем «платит» клиент, — это пребывание на сайте (частота посещений, число просмотренных страниц и т.п.).

Не служит ли простановка гиперссылок прежде всего выражением *воли к власти* агента гипертекста? Агент стремится укоренить свой текст (и себя неким образом) в семиотическом пространстве Web¹⁸. Если гипертекстовая «разметка» проведена осмысленным, а не случайным образом, то она выражает некие ценности автора, его «рамки». Гипертекстовая ссылка — это не только и не столько психологическая ассоциация, сколько способ самоопределения агента в известной ему области Web, например выражение (и реализация) его желания быть причастным к определенному актуальному или воображаемому им сообществу.

Семиотика как онтология WWW

Гиперссылки суть семиотические сущности — проще сказать *знаки*, и потому разработка их понятия с неизбежностью вынуждает нас углубляться в дебри семиотики. Что нам потребуется здесь в первую очередь — это различие *символа* и *знака языка*.

Символы, в особенности ритуальные символы, — пожалуй, самый древний семиотический объект (после *сигналов*, конечно, которыми способны пользоваться и животные)¹⁹. Сущность символа — в *сдваивании* ситуаций (или, точнее, ситуации и представления/памяти ситуации), результатом которого становится выделение, артикуляция, *реализация* «значения»²⁰, причем и сам символ исходно был двусоставным²¹. Ситуация не отделима от *сознания* себя как ситуации; следовательно, сдваивая ситуации, символ сдваивает содержание сознания, создает своего рода *слои* и может трактоваться как своеобразная *складка сознания*. Степень реальности соотносимого — уже не как содержания сознания, но самого по себе — может быть различной. Вернее здесь было бы говорить о разном статусе сдваиваемых сторон, — «реальность» следует рассматривать лишь как один из типов этого статуса, причем тип далеко не всегда (даже для нас) приоритетный.

В частности, в магическом ритуале одна из сторон имеет статус *сакрального*. Например, у австралийских аборигенов значения мест, вещей, явлений и событий укоренены в т.н. «времени сновидений» — мифопоэтическом прошлом, которое парадоксальным образом существует не «до», но «за» или «внутри» настоящего и доступ к которому возможен в особых, сакральных местах, в ходе ритуалов или через посвященных, т.е. в конечном итоге посредством особых состояний сознания, в которых человеку открывается смысл и причины вещей. Известны также ритуалы, связанные с рисунками на камнях и скалах, где изображения трактуются как то, во что превратились тела культурных героев или магических существ, по исполнению ими своей миссии в мире. В ритуалах эти изображения используются в качестве своего рода «канала доступа» к тем временам и событиям. «Доступ» завершается *превращением* человека в то, что до этих пор мы могли бы рассматривать всего лишь как *мнимую* сторону «складки сознания». Иными словами, различная степень реальности сторон значения не мешает тому, что они совершаются и проживаются.

Символизация обычно заключается в том, что актуальная ситуация, нуждающаяся в *нормализации*, сдваивается с сакральной ситуацией и начинает рассматриваться и переживаться в соответствии с ней, в ее *рамках*. В этом и состоит *прагматика* символа, которая, таким образом, предшествует его *семантике*, т.е. «толкованию», или даже позволяет обойтись без нее. Проще говоря, *всякий знак вначале действует* — посредством своего «тела» (носитель знака, его морфологическая материальная основа) и его формы, — а потом уже толкуется; действие знака, как минимум, состоит в том, что он вынуждает

себя воспринять как *некий знак*. Есть, однако, знаки, действующие *par excellence*, — именно их, как правило, и называют «символами». С этой точки зрения символом следует считать не только изображение, маски или иные предметы, знаковая природа которых у современного человека не вызывает сомнения, но, например, и *жертву* в ритуалах жертвоприношения.

Аутентически магический смысл жертвоприношения — не просьба, но *действие*; т.е. жертва есть средство, а жертвоприношение — способ использования магической силы (власти, Мощи, Power). И настоящее, истинное слово, по древним представлениям, — это слово, производящее действие, слово, немедленно реализующееся в действии того, кому (чему) оно адресовано. Короче, *приказ* — вот *настоящее* слово. Любое магическое заклятие устроено как приказ. И наоборот, эффект приказа властного лица, фараона например, настолько поражал древних, что в нем они видели не иначе как божественную, магическую силу. Во всех остальных случаях слова надеялись магической атрибутикой, в том числе и табуированием, ровно в той мере, в какой они служили *власти*, были способны направлять поведение и/или мысли людей в нужную для нее, власти, сторону.

Итак, символ сдваивает ситуации, т.е. разные содержания *одного*, хотя бы и «коллективного», сознания; поэтому он всегда вначале должен (чтобы состояться как символ) воспроизвести *единство* сознания (что касается государственных символов, то в этом их если не единственная, то главная функция). *Знак языка* действует иначе. Речь как таковая возможна только в ситуации *раздельности* людей; эта раздельность-различие есть ее *предпосылка* и *условие*, т.е. речь постоянно эту дифференциацию воспроизводит. Заметим, между прочим, что поскольку право *разделять* и *соединять* эквивалентно власти, то всякая ситуация функционирования власти так или иначе использует речевую асимметрию (говорить по своему желанию или молчать — привилегия господина, обязанность раба — молчать и отвечать, когда спрашивают). Но выступая в качестве средства *общения*, речь, принимая и подтверждая жизненную раздельность и различие собеседников, тем не менее выступает как способ сдваивания, *со-единения* их индивидуальных сознаний в иной действительности — *действительности смысла*²². Фундаментальное открытие Соссюра заключается в том, что отношение любого слова к реальной действительности опосредованно всем языком в целом, то есть речь прежде всего погружает сознания говорящего и слушающего в *единую вселенную языка*. Возникает *новый универсум* (второй). Теперь уже в этом языко-

вом универсуме все оказывается актуально или потенциально соединенным и связанным друг с другом — разумеется, в виде *значений*. Значение по-прежнему, как и в случае символа, сдвигает сознание, только теперь оно сдвигает актуальное сознание с фрагментом языкового универсума, закрепленным в качестве «значения слова» средствами того же самого универсума²³.

Изучая семиозис, несложно заметить, что, с одной стороны, ситуация (до)определяет смысл знака, с другой — знак (переопределяет ситуацию, преобразуя «простую» ситуацию в семиотическую, коммуникативную, диалогическую). Целесообразно было бы эти две столь различные стороны, эти два существенно разных процесса рефлексивно-логически разделить. И действительно, начиная по меньшей мере с «Грамматики Пор-Рояля» (1655 г.), было замечено, что любой знак не только *обозначает* (денотирует), но и *соозначает* (коннотирует), образуя в своем сочетании ту «двуголосость», о которой писал и М.М. Бахтин²⁴. Коннотация гораздо более богатое отношение, чем денотация (референция). К ней причисляют вообще все, с чем так или иначе ассоциируется знак помимо своего денотата (референта), включая эмоциональный аспект. Формальным образом «коннотативную семиотику» как семиотическую систему, в которой план выражения строится из «нормальной», денотативной семиотики (т.е. в качестве материала для тел знаков используются другие знаки) ввел Л. Ельмслев; в качестве средства гуманитарного анализа ее разрабатывали Р. Барт, Ж. Бодрийяр и другие. Барт, в частности, вводит понятие *мифа* как «надстроечной» семиологической (семиотической) системы, превращающей выражения базовой, исходной системы в форму для своего собственного императивного действия на сознание: значение в целом «становится для нас двойственным... мы испытываем воздействие механики мифа»²⁵. В когнитивных науках существуют близкие понятия: «фреймы» М. Минского, «ситуационные» и «контекстные модели» Т.А. ван Дейка и т.п. формы организации имплицитного человеческого знания и опыта.

На основании этого можно выделить два радикально различных типа или модуса значения: «различающий» и «рамочный». *Различающее значение* известно в лингвистике под наименованием «референции», а в логике — «денотации»; в результате его манифестации в жизненном мире различается, объективируется определенный фрагмент, причем определенный двояким образом: и значением, и самим миром. Различающее значение *обычно* нагружено *коммуникативной функцией* — оно есть именно то значение, которое один человек имел намерение сообщить другим людям посредством данного знака. Поэто-

му оно является общим для определенного класса знаковых тел, *наиболее* «ясным» и обязательным значением вообще (то есть парадигматическим или лексическим); в ситуации коммуникации знак, как правило, манифестирует единственное различающее значение. Рамочное же значение, или *фреймер*, есть, собственно, тот «второй голос», который «уже не бросает (от себя) тени, ибо он выражает чистое отношение, а вся объективирующая, материализующая плоть слова отдана первому голосу»²⁶. Это «чистое отношение» проявляет себя ни в чем ином, как в *модулировании* семиотизированной ситуации (сравнительно с ситуацией без знака), во введении ее понимания в некоторые *рамки*. Рамка и референт (денотат) соотносятся примерно таким же образом, как пространство и вещь. Иными словами, *рамки формируют* восприятие и понимание²⁷, (до)определяют ассоциации, а *фреймеры* суть компоненты знака, которые актуализируют эти рамки для сознания. Посредством действия фреймера знак как бы берет под свою «юрисдикцию» некоторую ситуацию, точнее, определяет ее *границы*, сдваивая ее с другой ситуацией — как правило, «типичной», «общезначимой» и т.п. (тем не менее существование индивидуальных рамок не исключается). Действие фреймера, таким образом, конгруэнтно действию символа.

Возвращаясь теперь к гиперссылке, спросим: в чем заключается ее прагматика (или семиотическое действие агента, поставившего ее)? Не в том ли, что поверх обычных (речевых) семантических отношений означающего и означаемого налагается отношение *сдваивания*, склеивания двух разных фрагментов виртуальной реальности? За счет графического выделения это отношение даже доминирует, то есть, как минимум, распознается первым (что само по себе служит, конечно, лишь выражением той структурной, фундаментальной, онтологической роли, которую играет гиперссылка в Web-мире). Таким образом, перед нами — *символ*, символ в самом архаическом и архетипическом смысле, *складка сознания*, причем реализованная с такой почти вещественной грубостью, что это возвращает нас едва ли не в доисторические времена.

Из вышеизложенного можно сделать вывод, что паратекст хотя и не целостен (семантически), но коннотативно-рамочно (т.е. прагматически) со стороны гипертекстового агента *замкнут*. Собственно, прагматика во всех случаях имеет место быть и всякий «нормальный» текст создается в перспективе некоего набора более или менее согласованных рамок (соответствующее искусство именуется «риторикой»). Но только в гипертексте прагматика радикально проецируется в *синтаксис* текста и действует не через семантику, не через язы-

ковое понимание текста, и, в этом отношении, не в русле денотативной семиотики, а на базе *формы* знакового выражения, «прошивая» отдельные его элементы и блоки дополнительными связями, реализующими те или иные фреймеры. Денотативная семиотика *замещается* коннотативной. Только посредством этого множество текстов трансформируется в паратекст и гипертекст, и обеспечивается связность (пространственность) киберпространства. С другой стороны, тем же действием, одновременно, размеченный гиперссылками текст превращается в то, что Флоренский, обсуждая изобразительное искусство, назвал «*магической машиной*». Речь идет о том случае, когда художник «хочет непосредственного выхода своему произведению в практическую жизнь. То, что делает он, притязает быть не картиной и не графикой, а *вещью*»²⁸. Конечно, в отличие от инженера художник нацеливается на вещь «не физического порядка», но тем не менее у него также получается ни что иное, как машина, притом функционирующая в качестве орудия «магического воздействия на действительность»²⁹, «машина для внушения» (выражение Флоренского)³⁰. Это еще раз ставит нас перед фактом, что WWW воссоздает в новом материале характерные черты очень древней эпохи человеческой истории — *магический мир*³¹. В этом смысле Web-мир воспроизводит еще более примитивный (древний) архетип, чем мифопоэтическая парадигма массмедийного мира.

Итак, связность киберпространства с семиотической точки зрения достигается за счет превращения «рамочных» значений (т.е. фреймеров) в «различающие» значения (в референции). Такое действие предполагает некоторую *рефлексию*. Следовательно, линкование, выполняемое гипертекстовым агентом, имеет смысл рассматривать также под углом возможности *рефлексивного управления клиентом*³². Или, поскольку средство этого управления явлено, может быть само отрефлектировано клиентом и оставляет ему право пойти или нет по гиперссылке, — *рефлексивной игры*.

До сих пор рассуждение касалось только паратекста «ближней зоны», расположенного на расстоянии «одного шага» (одного перехода по любой гиперссылке) от данной страницы (А) и, следовательно, только игры агента А с клиентом. Но каждая из страниц В, С, D... паратекста имеет, в общем случае, свои гиперссылки и свой паратекст. Это значит, что в рефлексивную игру с клиентом и, вольно или невольно, друг с другом вступают другие гипертекстовые агенты. При стремлении в игре с клиентом получить гарантированно положительный для себя результат они, что вполне естественно, образуют *коалиции* на основе того или иного интереса (в той или иной рамке): иде-

ологического, коммерческого, профессионального... Отсюда — практически обязательное наличие на любом web-сайте списка гиперссылок на «дружественные сайты» (независимо от содержания текстов) или «баннеров». Ясно, что и гиперссылки контента (содержательных текстов) будут скорее всего вести преимущественно на эти сайты. Более того, есть сайты, представляющие собой просто своего рода коллективную «доску объявлений» и анонсов коалиции сайтов. Такая коалиция посредством взаимных связей (links) создает относительно замкнутую гипертекстовую структуру, используемую затем в качестве инфраструктуры рефлексивного управления (игры с) клиентом.

Даже в том случае, когда гипертекстовые агенты не вступают в сознательную коалицию («прямой сговор»), принцип коннотативно-рамочной замкнутости действует в полной мере. В результате этого в Интернете можно наблюдать своего рода *Web-регионы*.

Например, медицинский Web-регион объединяет сайты клиник и «домашние страницы» практикующих врачей, сайты медицинских вузов, медицинских изданий и издательств, научных сообществ медиков и объединений больных (наподобие «Ассоциация больных гемофилией»), научных центров, производителей медицинского оборудования и фармацевтических фирм, аптек, виртуальные конференции и «чаты» на разные медицинские и около того темы.

Попадая извне в некоторую точку подобного региона, клиент затем по гипертекстовой инфраструктуре может двигаться (если захочет) в том или ином «направлении», осуществляя то, что можно назвать *гипертекстовым путем (клиента)*. Собственно, игра между агентами и клиентом идет за управление этим путем. Агент (агенты) стремится к тому, чтобы клиент приходил вновь и вновь и постоянно циркулировал по созданному агентом паратексту. При этом они могут использовать и тот факт, что любое посещение сайта клиентом и выполненные им действия оставляют следы (записываются в особом файле), а значит, можно сделать «индивидуальный профиль» клиента и подстраивать под него всю композицию сайта.

Вообще говоря, у клиента не было бы никакого достаточно надежного способа (в пределах Web) выбраться из конструкции паратекстов, трансцендировать их, если бы не поисковые системы³³. *Поисковая система* — «робот» или редактируемый людьми каталог — в ответ на *запрос* по ключевому слову или выражению находит, по сути, множество контекстов, в которых оно встречается, либо страниц, где оно присутствует в невидимой на экране Web-browser'a клиента метаинформации (составленной агентом по своему усмотрению). Практически поисковая система описывает посредством адресов (URL) и

кратких аннотаций, извлеченных из расположенных по этим адресам страницам, некоторую доступную ей область киберпространства, факторизованную по содержанию запроса (с учетом заданных для него логических операций). Совокупность гиперссылок, выданных поисковой системой по запросу, или, что суть то же, вручную собранные пользователем Сети в соответствии со своим интересом/желанием, образуют то, что можно назвать *corpus* или *тело* в Web-мире (далее *web-тело*).

В самом деле, гиперссылка есть не только возможность и способ организации пространства (со стороны агента), но и, со стороны клиента, наоборот — возможность его уничтожить, а именно упразднить необходимость последовательного движения по гиперссылкам, заменив его возможностью перемещения «на раз», сразу по адресу в нужное место. Собрав посредством поисковой машины или «собственно-ручно» коллекцию адресов-гиперссылок, клиент Сети получает возможность мгновенно (за один раз) перемещаться из одного текста в другой, как угодно далеко — если «измерять» по гиперссылкам, расставленным агентами — отстоящий от первого, или даже вообще никак не связанный с ним, т.е. клиент может «поставить» их рядом, как бы устраняя разделяющее их пространство¹⁴. Но то, что элиминирует пространство, суть тело. Ведь тело занимает место в пространстве, и, занимая это место, оно его уничтожает как место, как часть пространства; пространство же, как простор и возможность движения, вытесняется в промежуток между телами, в зазор, просвет между ними.

Тела в Web-мире не просто существуют — они, в некотором роде, живут. Запрос по одному и тому же ключу через одну и ту же поисковую систему, повторенный через некоторое время, даст уже другой результат, чем в первый раз; и чем больше времени между запросами пройдет, тем более будут отличаться результаты. Собранные клиентом адреса-гиперссылки «устаревают» и «умирают»: зайдя по ним через некоторое время, можно столкнуться с тем, что сайт *переехал* или что «по указанному адресу» просто ничего нет («граница не обнаружена»).

Время

Итак, традиционное производство текста, будь он устный или письменный, заменяется в Web *семиотическим конструированием паратекста* (включая в эту структуру «ядерный» *прототекст*), а сам текст, в более или менее привычном пока еще значении этого сло-

ва — как то, что читается «от и до» и дает возможность сформировать некий смысл, — оказывается всего лишь *одной из возможных траекторий движения* в структуре паратекста, т.е. текст становится «виртуальным» (в самом исходном значении этого термина).

С киберпространством, таким образом, достигнута некоторая понятийная ясность. На тему *времени* в Web-мире есть разные точки зрения, вплоть до утверждений, что времени там нет. А есть чуть ли не вечность и тем самым некое электронное бессмертие. Первое возражение, которое напрашивается в ответ на такие утверждения, это *аргумент движением*, т.е. поскольку в Сети есть движение клиентов от текста к тексту, от узла к узлу, то должно быть и *время*. Однако можно ли *это* время признать за *собственное* время Web-мира?.. Скорее это — время *в* Web-мире, жизненное время того виртуального персонажа, каким является в этом мире клиент. Присуща ли темпоральность самому Web-миру? Если допустить, что там, в принципе, все можно сохранять на серверах сколь угодно долго?³⁵.

Платон, один из первых взявшихся концептуализировать время, рассказал миф о том, что демиург «замыслил сотворить» (и сотворил) «некое *движущееся подобие вечности*, устроив небо, он вместе с ним творит для вечности, пребывающей в едином, вечный же образ, движущийся от числа к числу, который мы называли временем» (*Тимей 37d*) (курсив мой. — В.Н.). А в приведенной ранее цитате Гегель сказал о времени так: «Время — это абсолютное *выхождение вон себя*, порождение «одного», момента времени, «*теперь*», которое есть непосредственно уничтожение самого себя и постоянно возобновляемое уничтожение этого прохождения, так что это самопорождение небытия есть такое же простое равенство и тождество себе». Думается, что, отталкиваясь от этого определения, возможно дать такую экспликацию сущности времени: *время — это постоянно возвращающееся в себя отклонение* (от себя самого)³⁶. Время отклоняется в *свое иное*, которое вслед за Платоном и многими другими мыслителями мы можем называть *вечностью*³⁷, и возвращается, порождая всегда новый и вечно тот же момент «теперь».

Аналогом этому в Web-мире, очевидно, следует считать процесс порождения новой гиперссылки, нового узла гипертекстовой сети: Web-мир как бы отклоняется в свое иное, т.е. в *параллельный* ему мир, чтобы вернуться в себя, инкорпорируя некий новый текст в качестве фрагмента гипертекста. Это и есть «кибервремя», *время Web-мира*.

Иными словами, тот факт, что гипертекст растет, оказывается намного важнее для решения вопроса о темпоральности Web-мира, чем то, что он сохраняется. Думается, что каждый, кто бывал на раз-

ных web-форумах, согласится с этим утверждением. Именно частота появления на нем новых сообщений определяет разделение на «настоящее» форума и «прошлое». *Настоящее* форума обычно сконцентрировано в топ, в той части страницы, которая умещается на экране при загрузке; все, что ниже и требует скроллинга, — *прошлое*. Простота доступа к этому прошлому не отменяет того обстоятельства, что на его актуализацию, своего рода воскрешение, надо затратить дополнительные усилия: написать связанное с ним *новое* сообщение, способное вновь заинтересовать присутствующих уже однажды обсужденной ими темой, или хотя бы происходящую в *настоящем* беседе связать с ним посредством гиперссылки. Можно заметить, что для web-сайтов с быстро растущим контентом вопрос доступа к их «прошлому» является, вообще-то, не совсем тривиальной задачей.

Тем не менее специфика Web-мира и в этом аспекте (аспекте темпоральности) достаточно заметна и еще раз возвращает нас к архаическим моделям времени. Например, к представлениям австралийских аборигенов об *алчеринга*, «времени сновидений», мифопоэтическом прошлом, существующем как бы рядом с настоящим, но требующим особых усилий для попадания в него. В конечном счете если ориентироваться на трудность доступа, то прошлое и будущее оказываются эквивалентными наиболее *удаленным* — относительно данного *web-тела* — участкам Web-мира (гипертекста). Всем известный древний способ измерять расстояние днями пути или *переходами* в данном случае как бы переворачивается: время оказывается функцией «расстояния» или, точнее, поскольку киберпространство не метризуемо, функцией трудности достижения.

Web-тела, как и живые тела реального жизненного мира, каждое имеет *свое* настоящее, прошлое и будущее. *Настоящее* — это, собственно, сам *corpus* гиперссылок, само web-тело «в данный момент». *Прошлое* суть «биография» web-тела: то, что некогда входило в его состав, но ныне уже не является (не рассматривается) в качестве такового. *Будущее* — это, естественно, те гиперссылки, которые могут войти в состав данного тела, будь соответствующие им страницы гипертекста уже в Сети или еще только «в возможности».

Заключение

Мартину Хайдеггеру принадлежит мысль о том, что техника (под которой следует понимать не просто области «машинного производства и технического вооружения», но «опредмеченную природу, уст-

роенную культуру, подстроенную политику, надстроенные идеалы»³⁸) и «законченная метафизика» *суть одно*. Многократно повторяя эту мысль, он тщательно исследовал тот способ, каким метафизика превращается в технику. В этом плане Интернет есть феномен, демонстрирующий обратную импликацию: технику, создающую метафизику нового, параллельного мира.

На Интернет возлагали некогда большие надежды, ожидали, что сеть станет некой глобальной интеллектуальной лабораторией, эдаким Всемирным Сетевым Разумом, способным решить любую стоящую перед человечеством проблему. Эти надежды не оправдались: по крайней мере пока. Зато получилось совсем другое: получился *параллельный мир*.

Как показывает история, параллельный мир вообще возникает тогда, когда деградирует, приходит в упадок или даже разрушается *основной мир*. В результате распада магического мира (с его коллективными формами жизни в единстве с природой) возник «внутренний мир» человека, параллельный «внешнему». Необходимость поддержания общественной (государственной) жизни в масштабах, исключающих прежние формы ее единства, основанные на антропологической *очевидности*, привели к созданию прессы и возникновению параллельного масс-медийного мира³⁹. Не свидетельствует ли экспоненциальный рост Сети и становление на ее основе нового мира о столь же стремительном вырождении остальных, параллельных ему миров: жизненного, «внутреннего» и масс-медийного?

Примечания

- 1 *Тегель Г. В. Ф.* Наука логики. СПб., 1997. С. 168.
- 2 *Хайдеггер М.* Искусство и пространство // *Хайдеггер М.* Время и бытие. М., 1993. С. 313.
- 3 В русском слове «пространство» слышится не только «простор», но и «простой».
- 4 *Флоренский П.* Собр. соч. Статьи и исследования по истории и философии искусства и археологии. М., 2000. С. 95–99.
- 5 *Генисаретский О. И.* Пространственность в иконологии и эстетике священника Павла Флоренского // *Флоренский П.* Собр. соч. Статьи и исследования по истории и философии искусства и археологии. М., 2000. С. 42–43.
- 6 *Никитаев В. В.* Пресса и журналистика в рамках культуры // *Вопр. философии.* 1998. № 2. С. 68.
- 7 См.: *Ван Дейк Т. А.* Язык. Познание. Коммуникация. М., 1989. С. 241–253.
- 8 *Dyson E., Gilder G., Keyworth G., and Toffler A.* Cyberspace and the American Dream: A Magna Carta for the Knowledge Age. Release 1.2, August 22, 1994.
- 9 *Ryder M.* The World Wide Web and Dialectics of Consciousness // Fourth Congr. of the Intern. Society for Cultural Research and Activity Theory. Aarhus, Denmark: June 7-11, 1998 (<http://www.cudenver.edu/~mreder/iscrat 98.html>).
- 10 *Кунер И. П.* Гипертекст как способ коммуникации // *Социол. журн.* 2000. № 1/2.
- 11 Взаимоотношения виртуальных персонажей разного рода «виртуальных форумов» оставим здесь в стороне.
- 12 *Емелин В.* Глобальная сеть и киберкультура. Ризома и Интернет.
- 13 Подчеркну, что речь идет в перспективе специфики Интернета и хотя «нормальные» (без гиперссылок) тексты в Web имеют место быть, но они суть *граница* и, как правило, всего лишь дигитальные версии печатного текста, созданного до, вне и без учета Интернета. При том не исключено, что раньше или позже гиперссылки появятся и в таком тексте. С другой стороны, страница, состоящая из одних только гиперссылок, собранных по некоторому критерию (хотя бы «дружеского расположения») — вполне легитимный, значимый и характерный для Web элемент.
- 14 *Рикер П.* Время и рассказ. Т. 1. История и исторический рассказ. М.-СПб., 1998. С. 65.
- 15 «В том же смысле естественна для понимания фигуративная живопись.
- 16 «Актуализировать» в данном случае не значит «прочитать», — здесь еще одно отличие от случая цитаты примечания, когда предполагается полное, законченное прочтение. — скорее всего, текст В, если читатель текста А на него отвлечется, будет прочитан частично или «по диагонали». В общем, будет совершен акт потребления.
- 17 «Заметим, что линкование может быть перманентным: одни гиперссылки могут появляться, другие — «умирать» (вследствие изменений на том сайте, куда они ссылаются) и удаляться из текста. То есть создание и поддержка аппарата гиперссылок — особая *работа*.
- 18 Ср.: *Ryder M.* Op. cit.
- 19 *Никитаев В. В.* К постижению магийного мира // *Методология исследования и формирования социально-культурных практик: Материалы семинара.* М., 2001.
- 20 Но не создание! Знак не создается — значение создается практикой жизни. Поэтому правильно говорить «знак значения», а не «значение знака».
- 21 То есть состоял из двух одинаково реальных компонент (вещей). При этом либо оба принадлежали ситуации «здесь и сейчас», либо один — из ситуации «здесь и сейчас», а второй — из другой ситуации, ситуации «там и тогда». Собственно, ис-

- ходным, античным смыслом термина «символ» было представление о соединении, слиянии, встрече двух начал, наравне со свидетельством этого соединения: например, «символ» как «договор», «совместное пиршество», «посредник» и т.п. (*Лосев А.Ф. История античной эстетики. Итоги тысячелетнего развития: В 2 кн. Кн. 2. 1994. С. 464–466.*
- 22 Ср.: «Ведь то, к чему стремится речь в своей символизирующей функции — это трансформировать субъект, которому она адресуется, установив его связь с субъектом, от которого она исходит...» (*Лакан. 1953. С. 66.*)
- 23 Это, кстати, отражается словарями, в которых значение одного слова определяется посредством других слов и выражений.
- 24 *Бахтин М.М. Проблема текста в лингвистике, филологии и других гуманитарных науках // Бахтин М.М. Литературно-критические статьи. М., 1986. С. 478, 481.*
- 25 *Барт Р. Миф сегодня // Барт Р. Избранные работы: Семиотика. Поэтика. М., 1994.*
- 26 *Бахтин М.М. Цит. соч. С. 481.*
- 27 Ср.: формула П.Флоренского «миропонимание — пространствопонимание» (Цит. соч., с. 272) и ее анализ, данный О.Генисаретским (Указ. соч. С. 11–13).
- 28 *Флоренский П. Цит. соч. С. 155.*
- 29 «Такие орудия действительно существуют: так, уже рекламный и агитационный плакат имеют назначением принудить к известным действиям всех на них смотрящих и даже заставить смотреть на них. Тут действие на окружающих и изменение в их душевной жизни должен оказать не смысл, а непосредственная наличность красок и линий» (*Флоренский, с. 156.*)
- 30 В связи с этим вполне понятна та роль, которую сыграл именно *графический интерфейс* во взрывообразном росте Интернет.
- 31 *Никитаев В.В. К истокам власти: магический мир // Кентавр. 2002. 29. <http://www.circle.ru/kentavr/>.*
- 32 *Лефевр В.А. Конфликтующие структуры. М., 1967.*
- 33 В действительности гипертекстовые агенты до известной степени могут влиять на работу поисковых систем — так, чтобы попадать в «top» выдаваемых ими списков (для этого существуют особые технологии). Нетрудно понять, насколько это важно, когда система по запросу выдает адреса тысяч и десятков тысяч страниц. Кроме того, «поисковые роботы», не говоря уже о людях-каталогизаторах, могут игнорировать web-сайты заранее определенного содержания, фактически лишая их права на полноценную жизнь в Сети.
- 34 Отсюда следует, что киберпространство не метризуемо.
- 35 На самом деле, конечно, далеко не все сервера хранят всю информацию сколь угодно долго, далеко не все узлы Сети — «вечные», скорее наоборот. Сеть живет довольно динамично: узлы в ней появляются, переезжают и исчезают (закрываются) постоянно. Однако *в действительности Web-мира серверов нет.*
- 36 В концептуальной системе Гегеля: «отрицание отрицания».
- 37 Хотя с точки зрения Платона скорее следовало бы сказать, что это *вечность отгоняется во время*. Однако, что мешает нам трактовать эту схему отклонения как *асимметричную?*
- 38 *Хайдеггер М. Преодоление метафизики // Хайдеггер М. Время и бытие: Статьи и выступления. М., 1993. С. 182.*
- 39 *Никитаев В.В. Пресса и журналистика в рамках культуры // Вопр. философии. 1998. № 2.*

СМЕРТОНОСНАЯ ПАМЯТЬ

«Смерть не выполняет больше полезной роли в человеческом обществе». Джон Десмонд Бернал, английский физик.

«Жизнь не уничтожается, а только видоизменяется смертью». Лев Толстой.

«Время — это заведомо проигранное сражение со смертью...» Ми-хаш Гофайзен, поэт.

«У меня перегружена память. Чем больше человек хранит в памяти, тем ближе он к смерти. Объем заполнен. Невозможно больше управлять мыслями. И все же вспоминать прошлое гораздо приятней, чем задумываться о будущем <...>. Меня не привлекает загробная жизнь. Она лишена для меня интереса»¹.

Эти слова Нобелевского лауреата, поэта Иосифа Бродского, с поразительной точностью вместили в себя всю глубину проблемы памяти как одного «из основных свойств нервной системы, выражающееся в способности длительно хранить информацию о событиях внешнего мира и реакциях организма и многократно вводить ее в сферу сознания и поведения»².

Действительно, стоит нам только сделать несколько шагов по цепочке логических предположений о том, что такое память, каковы ее функции, — и мы неминуемо оказываемся вплетенными в тройной онтологический узел: память-время-смерть. Смерть всегда воспринималась как реперная точка, относительно которой и разворачивается во времени этот процесс — память. (Психологи, кстати говоря, выяснили: человек может воспринимать настоящее только на протяжении девяти секунд. Все остальное — прошлое или будущее.) Но сегодня, пожалуй, мы уже можем с полным основанием

составить и симметричную конструкцию: память — это реперная точка, относительно которой разворачивается во времени процесс под названием смерть.

Оцифрованный образ жизни

При сегодняшних способах хранения информации смерть перестала быть естественнонаучной реальностью. Возникают трудности с самим определением — что такое смерть? Что вообще сегодня означает — «умереть», «быть мертвым»?

«Современный человек более чем древний склонен жить условными, так сказать «виртуальными соображениями», к этому его постоянно приучают телевидение, кино, театр, художественная литература, собственные размышления и фантазии, — отмечает В.Розин. — Переживание же своего послесмертного существования — одна из любимых тем современного человека»³.

Тембр голоса, цвет глаз, фактура и расположение родинок на теле, неуловимые особенности походки и основные закономерности метаболизма, трехдневная небритость — вся эта информация о любом человеке может быть оцифрована и переведена на хранение в электронной (цифровой) форме. Сегодня уже делаются попытки оцифровать даже запахи⁴.

Похоже, что по-настоящему важный результат 50-ти лет развития компьютерной техники — вовсе не умопомрачительные характеристики быстродействия ЭВМ. (Сейчас граница этого показателя дрейфует в сторону петафлопных скоростей вычислений — 10 арифметических операций в секунду; к 2020 году компьютер стоимостью в тысячу долларов будет обладать мощностью человеческого мозга — 20 миллионов триллионов (20 x 10) операций в секунду. К 2050 году возможно появится компьютер, способный выполнять столько же операций, сколько выполнит «серое вещество» всего человечества.) Главное — перевод в цифровую форму гигантских массивов аналоговой информации, накопленных ранее. Общий объем информации, переведенной за последние полвека в цифру, оценивается в 10⁴ терабайт (1 терабайт — это 10¹² байт; для сравнения: информационная емкость легендарной Александрийской библиотеки, содержавшей 532800 свитков (книг), составляла, примерно, 10¹¹ бит.; 1 байт = 8 бит). К 2030 году, по прогнозам экспертов, будут созданы сканеры для человеческого мозга и программы, позволяющие воссоздавать по полученным данным личность в электронном виде⁵.

Другой вопрос — как будут воспринимать окружающий мир созданные гомутеры (от англ. *homo* + *computer*)? Что они будут «ощущать»? Не сойдет ли с ума человеческое сознание, осознав себя реализованным на кремниевых чипах? Некоторые эксперты предлагают решить эту проблему, создав для оцифрованных сознаний виртуальную среду обитания, которая имитировала бы биохимические раздражители. Попытки моделировать эту ситуацию уже идут полным ходом.

Так сотрудники группы Джоша Бонгарда (Josh Bongard) из Университета Цюриха создали компьютерные макеты живых существ с мышцами, органами чувств и нервами. Каждое из таких существ было «выращено» из «эмбриона» и имеет генотип в виде случайной последовательности цифр. Как и живые клетки, их виртуальные аналоги имеют набор условных молекул, которые обеспечивают реакцию на изменения параметров среды. Пока, правда, по словам Бонгарда, ни одно из виртуальных существ не сформировало структуры, подобной человеческому мозгу, но это может стать возможным по мере развития и решения новых задач. «На сегодняшний момент основной задачей является удержать темп усложнения задач до момента, когда, возможно, мы сможем наблюдать появление сознания», — заметил он⁶.

Поразительно, но еще в начале XX века Константин Циолковский дал, фактически, подробную характеристику таким сетевым формам сознания и физическим носителям, на которых оно будет реализовано. «Это будет особенное животное. В него не проникают ни газы, ни жидкости, ни другие вещества. Из него также они не могут и удалиться... Оно живет только солнечными лучами, не изменяется в массе, но продолжает мыслить и жить как смертное или бессмертное существо... такое сформированное существо уже может обитать в пустоте, в эфире, даже без тяжести, лишь бы была лучистая энергия»⁷.

Можно спорить о деталях, но вектор развития, тренд очевиден: рано или поздно мы получим достаточно высокой степени точности цифровую копию личности особой вида *homo sapiens*. И если чисто технологические аспекты подобной тотальной оцифровки — приходит на память реплика героя из популярного советского мультфильма: «Ну вот, теперь он и тебя сосчитал!» — более или менее понятны, то социальные и психологические последствия «дигитализации» (от англ. *digital* — цифровой, числовой) гораздо менее изучены.

Глава московского представительства легендарной компьютерной фирмы SGI («Силикон Графике») Сергей Карелов, оценивая перспективы перевода существующей информации в цифровую форму, рассказал мне об очень характерном эпизоде: «Больше половины всей нужной информации уже оцифровано за последние 25 лет. Это те тех-

нологии, которыми занимается «Силикон Графике». Они стоят за границей сегодняшнего массового применения компьютеров. Хотя, на самом деле, ситуация меняется. Эти технологии проникают все мощнее на уровень массового потребления. Все динозавры из «Парка юрского периода», все терминаторы, все «звездные войны» — все делается с использованием этих технологий... На «силиконах» делаются такие вещи, перед которыми «человек похожий на Скуратова» и «человек похожий на Ковалева» — ничто, цветочки. «Силикон» в состоянии оцифровать любого!

Первый скандал случился еще шесть лет назад, по-моему, на Берлинском кинофестивале. Там дали премию за лучшую мужскую роль актеру, который... умер на второй неделе после начала съемок фильма-лауреата. То, что успели отснять за две недели, оцифровали, а дальше работал другой актер, «обтянутый» этой цифровой оболочкой <...>. Что из себя представляет знаменитая компания «Индастриал Лайт Меджик», которая делает все эти киноэффекты? Это дом, напичканный силиконовскими компьютерами. Они вам сделают, кого угодно, отличить оригинал от виртуального двойника будет невозможно»⁸.

Этот двойник, добавим мы, может осуществлять свою жизнедеятельность неограниченно долго в среде компьютерных сетей. И подобные проекты уже стали реальностью. Например, сетевой проект «Автоизображение» («Autoicon») осуществляет... умерший от рака крови в 1998 году английский художник Дональд Родни⁹.

Зная о своей скорой смерти, Родни решил перенести и свое физическое присутствие, и элементы своей творческой индивидуальности в Интернет. Для этого он широко использовал самые разные информационные источники: от собственных рентгеновских снимков до анализов образцов крови и клеточных культур. Но как вдохнуть «душу» в эту цифровую копию? Родни нашел оригинальный способ. Еще при жизни он с помощью «Автоизображения» постепенно делегировал свои творческие функции посетителям его сайта (www.iniva.org/autoicon). Фактически получился некий *интегральный генератор случайных отклонений*, подобие психики. Порождение новых произведений проходило в интерактивном режиме.

Теперь, когда Родни не стало, посетители сайта могут по-прежнему создавать новые произведения «в стиле» работ Дональда, читать интервью с ним, непосредственно влиять на генерацию дальнейшего сценария сетевого существования Дональда.

Майк Филлипс из Университета Плимута, один из создателей сайта www.iniva.org/autoicon, отмечает: «Когда Дональд Родни умер, он оставил в Интернете свою незаконченную динамическую «свето-

копию». Сейчас, благодаря группе друзей Дональда, «Автоизображение» продолжает существовать в диалоговом режиме. Этот проект дает возможность воспроизвести «живое» присутствие и творческую индивидуальность художника через динамический креативный монтаж образов. «Автоизображение» — больше чем *memoria technica*, этот проект поднимает критически важные проблемы — что такое смерть, что такое авторство, каков потенциал цифрового творчества».

Сеть — это своеобразный байпас, позволяющий обойти проклятую проблему неизбежности биологической смерти человека, обмануть водно-углеродный цикл человеческого существования. (Впрочем, тело современного человека не так-то легко «умертвить» даже после смерти. Так в ходе проведенного недавно исследования ученые пришли к выводу, что в недалеком будущем кладбища могут столкнуться с весьма серьезной проблемой, связанной с замедлением процесса разложения тел умерших. По словам профессора Райнера Хорна из университета Кристиан-Альбрехта (Киль), это, главным образом, происходит потому, что люди пользуются кремами против старения. «Пропросту говоря, используя кремы против старения и пищу, содержащую различные консерванты, люди, в некотором смысле, еще при жизни «бальзамируют» себя, что приводит к замедлению процесса разложения тел после наступления смерти», — утверждает профессор.)

Память как субъект деятельности

Итак, развитие техногенной цивилизации подошло к тому рубежу, когда ответом на главный вопрос: что такое смерть? — очевидно, будет: истинная смерть — это *абсолютное беспамятство*. Но этого состояния достичь, практически, невозможно. При этом принципиально важно, что степень беспамятства может быть количественно измерена (другими словами, количественно может быть измерено «качество» достигнутой смерти), — достаточно кликнуть левой клавишей компьютерной «мышки» на счетчике посещений гостевых книг Интернетовских сайтов; смерть, в таком случае, — это асимптотическое приближение к нулевому уровню ссылок (упоминаний).

Все это с неизбежностью заставляет нас вводить различие *типов смерти* с разной онтологией: *смерть как абсолютное беспамятство* и *смерть как стиль жизни, способ существования памяти в кибернетическом пространстве-времени*. Во втором случае вечная память и смерть становятся синонимичными понятиями. А беспамятство в

эпоху Интернета — это скорее уничтожение цифровой копии памяти о Вас, чем только и просто исчезновение Вас как объекта физического мира. Однако уничтожение *Я-цифры* само по себе проблематично — чисто технологически это сделать уже не так-то просто, если вообще возможно. Если уж рукописи не горят, то массивы оцифрованных данных тем более слабо подвержены темпоральным влияниям. Как уничтожить, стереть полностью те гигабиты и мегабиты информации о каждом из нас, которые аккумулируются в самых неожиданных информационных лакунах — от банков данных страховых компаний и архивов правоохранительных органов до банков данных различных избирательных комиссий и хранилищ генетической информации?

Характерен в этом смысле проект LifeLog, над которым работает американское Агентство перспективных оборонных исследовательских разработок — DARPA (Defense Advanced Research Projects Agency). (Кстати, именно DARPA стояла у истоков рождения сети Интернет.) Это крайне амбициозное исследование уже окрестили по-модному — «Матрица». Цель LifeLog — собрать каждый мыслимый бит информации о жизни человека, проиндексировать собранное и сделать доступным для поиска.

Первый этап LifeLog предусматривает создание базы данных, куда попадут все действия индивидуума: отправленная и полученная электронная почта, каждая посещенная в Интернете — даже случайно! — электронная страница, все прочитанное, все просмотренные изображения, телепередачи, сделанные и принятые телефонные звонки... Все это объединят с информацией из разнообразных источников: о всех передвижениях исследуемого сообщит система глобального позиционирования GPS, о том, что ему сказали или что сказал и увидел он сам, — аудиовизуальные датчики, а биомедицинские мониторы доложат о реакциях и состоянии здоровья объекта. Потом отслеженную таким образом человеческую жизнь и ее ветвления заархивируют в цифровой форме¹⁰.

В частном секторе уже реализуется несколько подобных проектов, например MyLifeBits, который ведут совместно корпорации Bell и Microsoft. Но если MyLifeBits регистрирует только «цифровую» жизнь — переговоры, контакты, письма, веб-серфинг, — то LifeLog идет дальше, фиксируя перемещения человека и все сказанное и увиденное им. Это напоминает исследование Стива Манна из Торонтского университета, таскающего на себе видеокамеру и 20-30 датчиков, пишущих его жизнь. Все это исследователь назвал «экзистенциальной технологией» и «метафизикой свободного выбора».

Искушение технологией создания цифровой личности — это, по-видимому, одна из наиболее радикальных этических проблем, перед которой встанет человечество в XXI веке. Примеров уже вполне достаточно.

Алексей Мартынов, сотрудник Федерального ядерного центра в Сарове, занимается сейчас созданием так называемого «живого портрета». По мнению ученого, такие портреты могут появиться в наших домах уже лет через пять. Его проект называется «Self-developed digital image» (SDDI), а цель его — «разработать алгоритмические и программные средства, обеспечивающие на семействе мультимедийных устройств создание и саморазвитие электронных интеллектуализированных образов живых людей и животных».

Важно то, что такой виртуальный двойник — «умный», то есть самообучающийся и достаточно самостоятельный. Как человек в реальной жизни поступает в соответствии с накопленным жизненным опытом, так и электронная его копия должна отреагировать на ситуацию, основываясь на анализе поведения своего прототипа.

Но автора смущают отнюдь не технические, а морально-этические и философские аспекты проекта. «Человек, зная, что у него есть его цифровая копия, полученная автоматически с помощью технологий SDDI, уже не так будет бояться смерти. Для родственников умершего смерть близкого человека не будет такой сильной трагедией, ведь после похорон они смогут общаться с цифровым двойником, который будет облегчать тяжесть утраты близкого человека, — уверен Алексей Мартынов. — Философская проблема может быть связана с пересмотром взглядов на физическую и духовную жизнь человека»¹¹.

После этого вполне закономерно выглядят выкладки шведского философа Ника Бострома. Заинтересовавшись фильмом «Матрица», он всерьез взялся за изучение возможности ее существования. По его мнению, вероятность того, что весь наш мир сейчас представляет из себя такую Матрицу, составляет 25%. Иными словами, уже никто не может поручиться на все сто, что мы не живем внутри гигантского компьютера.

Складывается впечатление, что логика развития техногенного дискурса нашей цивилизации направлена на то, чтобы оцифровать все. И даже такие проекты, как MyLifeBits и LifeLog, несмотря на всю свою, казалось бы, всеохватность, только предвестники действительно грядущей эпохи Тотальной Дигитализации.

Директор Института молекулярной биологии РАН, академик Андрей Мирзабеков не устал повторять: «Я большой энтузиаст программы секвенирования (то есть расшифровки. — *А.В.*) генома каж-

дого человека. И надеюсь, что технология секвенирующих микрочипов позволит создать, по аналогии с персональными компьютерами, персональные секвенаторы. Человек будет иметь возможность изучать свой собственный геном. И если довести эту идею до логического конца, — я надеюсь, это не звучит абсурдно, — человека еще в школе должны учить устанавливать структуру своего собственного генома, точно так же, как учат чтению и арифметике»¹².

Впрочем, пока до персональных секвенаторов дело еще не дошло, хотя население уже всюду старается подручными средствами противостоят этой мрачной старухе с косою наперевес.

В английской части Интернета открылся новый сайт www.inmemoryof.co.uk — виртуальный мемориал. Все желающие могут за деньги разместить там информацию об умерших родственниках, друзьях или знакомых. Создатели характеризуют свои услуги следующим образом: «Наша служба призвана помочь друзьям и семье усопшего проводить его в последний путь. Вы можете навесить его, когда вам этого захочется. Чтобы посетить любимого, кликните на соответствующее заглавие слева и следуйте дальнейшим указаниям». Владельцы сайта специально указывают, что их детище не имеет никакого отношения к религии. Некролог, состоящий не более чем из 30 слов, в течение первого месяца может быть размещен на сервере бесплатно. Позаботиться о безвременно ушедших из жизни можно, опубликовав на сайте информацию в виде: только текста (25 фунтов стерлингов за 2 года), текста и гостевой книги (50 фунтов), текста и фотографий (80 фунтов), текста, фотографий и гостевой книги (120 фунтов)¹³. Однако вы можете предложить и свой вариант бесмертия. И предлагают...

Так один из предприимчивых жителей Голландии создал цифровую могилу, снабженную электронной почтой, которая позволит близким и друзьям обмениваться сообщениями с покойным. Устройство программируется заранее, до смерти человека. По мнению его создателя, изобретение «добавит развлечений на голландских кладбищах»¹⁴.

Мария Тендрякова, кандидат психологических наук, сотрудник Института этнологии и антропологии РАН, проводя анализ современных игрушек для детей, считает, что игровая индустрия, создав электронную игрушку тамогочи, сделала «принципиальный шаг, отлучающий детскую игру от мира культуры в целом, от живого человеческого общения». В чем же опасность этого виртуального партнера для игры? «С самого начала игра не задана, а дана, — подчеркивает Мария Тендрякова. — Игра сводится к взаимодействию с компьютерной начинкой игрушки... Тамогочи затягивает, дети могут привязать-

ся к виртуальному подопечному, пережить стресс от его «кончины». А в Интернете тем временем появились виртуальные кладбища тамогочи-душ»¹⁵.

Нас в этом примере интересует тот факт, что современный человек с детства приучается к мысли: смерть — это всего лишь перенос информации об объекте из мира материального, данного нам в ощущениях, в мир цифровой. Мало того, как это ни парадоксально звучит, смерть в оцифрованном мире потенциально предполагает бесконечный процесс рождения (клонирования) цифровых копий (на CD-ROM, DVD, в звуковых файлах и проч.). Соответственно и память становится всего лишь внешним по отношению к мозгу человека цифровым устройством.

Все это ведет к тому, что память превращается из объекта нейрофизиологических и психологических исследований в *субъект*, рефлексирующий предмет, процесс, организующий вокруг себя остальное предметное пространство. Мир материальных артефактов лишь обслуживает потребности памяти. Один из наиболее показательных в этом контексте примеров — процесс появления и развития фотографии. Доктор психологических наук, профессор Николай Носов справедливо отмечал: «Когда фотоаппарат стал достаточно доступен, появилась эйфория по тому поводу, что фотография приобщит широкие массы населения к искусству, поскольку создание фотографии требует от человека навыков композиции, чувства цвета и проч. А чем все кончилось? Промышленность штампует полностью автоматизированные камеры, также полностью автоматизированы процессы проявления и печатания фотографии. От человека с художественной точки зрения вообще ничего не требуется, и *фотографирование свелось к удовлетворению потребностей памяти* (курсив мой. — А.В.). А искусство фотографии как было, так и осталось, привилегией узкой группы профессионалов»¹⁶.

Но аналоговая фотография, о которой пишет Носов, — это уже технология вчерашнего дня. Ей на смену пришла цифровая обработка изображений и звуков.

Многие исследователи склонны радикально обострять постановку вопроса. «Передовая, прогрессивная иммертология опирается на принципиальный отказ от «водно-углеродного шовинизма» в понимании жизни, на переход от субстратного к функциональному ее определению. К замене развития самоорганизацией, жизнедеятельности просто деятельностью, к отождествлению, а фактически подмене, жизни разумом <...>. Голова — это жизнь, обретающая свойства разума, компьютер — это разум, обретающий свойства жизни. По функциям <...>».

Живому, смертному, чувствующему человеку, разум которого служит жизни, противостоит абиотический, бессмертный, саморазвивающийся интеллект. Жизнь приобретает статус его предпосылки и вместо субстанции становится акциденцией. Соответственно человек из субъекта развития превращается в компонент человеко-машинной цивилизации. Возникает феномен технологического, компьютерного человека, переходного к роботам существа... постчеловека.

Именно этот процесс абиотизации бытия продуцирует надежды на «бессмертие по-научному», наиболее эффективно маскирующее процесс вытеснения живых людей техникой <...>.

Бывший субъект, становясь частицей мыслящего океана, уже только перевоплощается, двигаясь внутри виртуально-информационных сетей, примитивным прообразом чего можно считать, например, систему «Internet»¹⁷.

Подобные алармистские настроения в обществе по поводу распространения цифровых технологий и компьютерных сетей весьма распространены. Впрочем, тут тоже все не так просто. Клубок противоположных интересов чрезвычайно запутан.

«Деятельность по ликвидации результатов деятельности»

Перспектива достижения и неограниченной эксплуатации «цифрового бессмертия» вступает в явное противоречие с «волчьими» законами рынка. Если что-то и может угрожать всеобщему цифровому бессмертию, то это скорее всего причины чисто экономические. Бессмертие может оказаться невыгодным для так называемых ТНК — транснациональных корпораций.

Некоторые специалисты, например, считают, что главной технологией будущего станет «цифровая смерть», то есть обеспечение одноразовости цифровых продуктов, которые в противном случае неограниченно копируются.

В конце апреля 2000-го года гиганты мировой компьютерной индустрии, компании Xerox и Microsoft, объявили о создании совместного предприятия ContentGuard Inc, которое будет заниматься развитием и маркетингом технологий в области защиты интеллектуальной собственности в сети. Защита, предлагаемая ContentGuard, основана на расширенной версии известного компьютерного языка XML. Она позволит создателям сайтов задать запрет на печать текста или отправку его по электронной почте, огра-

ничество прослушивания музыкальных записей по количеству раз и по времени звучания и т.п. Создаваемый язык XrML будет использован в новых продуктах Microsoft — Windows Media Player или в программах для электронных книг.

Идея взять под коммерческий контроль «цифровую смерть», похоже, уже овладела продвинутыми капиталистическими массами. Компания The Walt Disney Co в августе 2003 года планировала выпустить в продажу самоуничтожающиеся DVD-диски. Представитель компании заявил, что подразделение The Walt Disney Co., занимающееся видеопродукцией, Buena Vista Home Entertainment готово начать программу «проката» DVD-дисков, оснащенных специальной технологией самоуничтожения. Диски будут работать в течение 48 часов после вскрытия упаковки. В течение этого времени покрытые специальным химическим составом диски будут менять цвет покрытия, который в процессе окисления превратится из первоначального красного в черный. В результате покрытие диска перестанет быть прозрачным, и они перестанут читаться DVD-проигрывателями¹⁸.

«Следующим шагом, очевидно, станут технологии забывания, не позволяющие человеку даже запомнить содержание текста или мелодию — а то ведь побежит и запишет, ворюга! — ерничает по этому поводу обозреватель журнала «Internet». — Вообще, наблюдая за тем, как эти существа (Microsoft — это, как известно, спрут) искусственно создают технологии «цифровой смерти», поневоле приходишь к выводу: может, и обычная человеческая смерть — всего лишь выдумка какой-то коммерчески успешной сволочи?»¹⁹.

Вообще, хороший индикатор значимости этой проблемы для современного социума — нарастающая волна попыток отрефлексировать ее уже и в беллетристике. Приведу только один пример — отрывок из киберпанковского романа Мерси Шелли.

«Я сейчас вспоминаю, как свободно файлы распространялись через Сеть в девяностых. А потом появились эти новые языки разметки, охраняющие интеллектуальную собственность и запрещающие печатание, копирование, пересылку, повторное прослушивание... Кто-то искусственно ввел ограничения, заново изобрел смерть даже для цифрового мира. И для большинства людей стало вполне естественным, что музыкальный файл после одного прослушивания «умирает», хотя на самом деле он мог бы мгновенно размножиться на тысячу копий, мгновенно перелететь за тысячу километров. Как после этого не задуматься о том, что человеческая смерть, болезни и другие наши ограничения тоже введены кем-то искусственно — как инструмент контроля!»²⁰.

Впрочем, подобная проблематика волновала даже адептов марксистско-ленинской философии, хотя и под своеобразным углом зрения. Вот замечательный образчик такого подхода. «Сомнения в целесообразности увеличения продолжительности жизни, по нашему мнению, необоснованны и противоречат программным требованиям КПСС и поэтому должны быть отвергнуты, — настаивал И.Вишев. — Укрепление здоровья и продления жизни недопустимо противопоставлять друг другу <...>. При таком подходе можно незаметно сползти на позицию одного губернатора штата Колорадо, объявившего, что долг пожилых Америки — поскорее умереть. Поэтому необходимо со всей определенностью сказать, что вопрос о целесообразности продления жизни решен положительно и бесповоротно и речь может идти лишь о поиске таких средств, которые радикальным образом увеличили бы ее оптимальный период. Иными словами, продлевать надо не старость, а молодость, чтобы люди не старели, а долго оставались молодыми. Такая принципиально новая постановка вопроса — непереносимое условие достижения человеком практического бессмертия»²¹.

Как бы там ни было, но, например, специалист по компьютерным играм Игорь Бурлаков отмечает: «Раньше большинство западных психологов и философов считали, что нормальный человек представляет смерть и рождение как уникальные события в своей жизни. Популярность Дум-образных компьютерных игр (от английского DOOM, так называемые игры «стрелялки». — А.В.) говорит о том, что современный человек легко и комфортно принимает концепцию множества смертей и рождений одной личности. Из этого следует, что его сознание стало менее христианским, более «восточным»»²².

Интересно в этой связи, что Далай-лама высказал очень нетипичную для религиозных деятелей точку зрения на загрузку сознания в компьютер, не став с ходу отрицать возможности подобного существования сознания. И действительно: идея компьютерного «аплоадинга» (перезагрузки) сознания весьма близка буддистской концепции реинкарнации.

Вскоре, по-видимому, необходимо будет принимать закон о праве на цифровую эвтаназию, то есть закон о праве на цифровую смерть. Эта идея, если еще и неосознанна, то, по крайней мере, уже артикулирована. Так, герой культового фильма в стиле киберпанк «Матрица» вполне резонно заявляет: «Нейроинтерактивная модель, или Матрица... Реально то, что осознаешь. Если убьют в Матрице — умрешь и здесь (то есть — вне Сети, в офлайне, в реальности. — А.В.)».

Наиболее радикальные и последовательные сторонники биоэтики уже предлагают, чтобы право на смерть (биологическую смерть) было записано в конституции России. Очевидно, что не за горами и дискуссии об этике цифровой смерти.

С позиций так называемого «водно-углеродного шовинизма» можно сформулировать и фундаментальные подходы к юридическому формированию подобного законодательства. В. Кутырев делает это следующим образом: «...как быть с искусственной реальностью? Она существует как бы за пределами смерти. Берег бессмертия. Однако нам, людям, живым и мертвым, по отношению к ней надо поступать со своих позиций, быть последовательными <...>. Искусственное воспроизведение цикла жизни должно включать воспроизведение ее смерти. Разрушение, уничтожение вплетены в жизнь, как самый фундаментальный фазис ее обновления? Значит, нужна искусственная смерть. Надо разветвлять деятельность по ликвидации результатов деятельности»²³.

Намечает В. Кутырев и предметное поле такого рода деятельности: «Множество видов информации, книг, картин, фильмов заслуживают уничтожения как повторяющиеся или прямо опасные в своем количестве. Нужно сохранять, отправляя в архив, только их представительские экземпляры. Важно вовремя подвергать умертвлению, «самостиранию» различные теоретические системы и концепции <...>. Но истребление избыточной культуры, борьба с образованием и рациональностью, наукой и техникой не должны быть варварскими — здесь нужно понимание. Чтобы творчество разрушения не превратилось в разрушение творчества, прежде всего живого»²⁴.

Таким образом, возможность «обладать» смертью становится реальностью. Для этого достаточно смерить жизнь, применить число, — это и есть победа над смертью. Победа в смысле установления контроля над длительностью смерти. Уже не работает набоковская «тройная формула человеческого бытия: невозвратимость, несбыточность, неизбежность». Смерть приобретает атрибут протяженности во времени. Теперь смерть — это режим реального времени. Поразительно, но время, которое всегда было исходным понятием во всех космогониях, само приобретает сегодня структуру, становится объектом конструирования. Очень символично в этом контексте выглядят рекламные щиты, появившиеся недавно в московском метро: «*Иисус Христос — Бог. По всем вопросам обращайтесь по адресу: <http://www.calvarychapel.com>*».

Если мы уже привыкли к определению жизни как «способа существования белковых тел», то теперь и смерть претендует на статус существования: «быть мертвым» предполагает протяженность во времени и пространстве, но только в виртуальном пространстве — в киберкосмосе. Достигнуть бессмертия становится легче, чем умереть — за каждым из землян уже тянется сложноустранимый цифровой след (код). «Я — *цифра*, следовательно, я существую» — можно было бы перефразировать знаменитую максиму картезианства.

Смерть — это стиль. Жизни. Плакаты-предупреждения водителям на автомагистралях в США — «Смерть — это навсегда!» сегодня нужно менять на новые: «Смерть — это навсегда, но бессмертие — еще дольше».

В одном из романов братьев Стругацких выведена такая чеканная формула: «Будущее — это тщательно обезвреженное настоящее». Мы бы могли написать — «тщательно *оцифрованное* настоящее».

Будущее уже близко. И это — настоящее бесконечное будущее, или Вечная Память.

Примечания

- ¹ *Бродский И.* Большая книга интервью. М., 2000. С. 129.
- ² Философский энциклопедический словарь. М., 1989. С. 458.
- ³ *Розин В.М.* Представление о смерти в разных культурах и типах сознания // *Идея смерти в российском менталитете* /Под ред. Ю.В.Хен. СПб., 1999. С. 25.
- ⁴ Will Smell-o-Vision replace television? // *Time*. 2000. July 3. С. 44–45.
- ⁵ Загрузка личности завершена. 21 янв. 2000 г.; <http://www.surgut.wsnet.ru/~company/VestiSTS/stat.asp?id=15258>.
- ⁶ Виртуальная эволюция; http://www.ananova.com/news/story/sm_654690.html?menu=news.technology.
- ⁷ Цит. по: *Кутырев В.А.* Культура и технология: борьба миров. М., 2001. С. 136.
- ⁸ Независ. газ. 1999. 17 нояб.
- ⁹ Life in death. *New Media Creative*. 2000. July. С. 10.
- ¹⁰ Из DARPA: любите Матрицу. 2003. 21 мая; <http://www.russ.ru/netcult/nevod/20030527.html>.
- ¹¹ Живой портрет, или жизнь после смерти, сообщение Агентства научной информации // *ИнформНаука*. 5 февр. 2002 г.; www.informnauka.ru.
- ¹² Независ. газ. 1995. 22 февр.
- ¹³ *Internet*. 2000. № 21. С. 7–8.
- ¹⁴ *Internet*. 2001. № 4. С. 16.
- ¹⁵ Педология // *Новый век*. 2000. № 2, апр. С. 45.
- ¹⁶ *Носов Н.А.* Виртуальная психология. М., 2000. С. 11.
- ¹⁷ *Кутырев В.А.* «Бессмертие или жизнь?» // *Идея смерти в российском менталитете* / Под ред. Ю.В.Хен. СПб., 1999. С. 79–81.
- ¹⁸ The Walt Disney Co. выпустит на рынок самоуничтожающиеся DVD-диски. 19 мая 2003; <http://lenta.ru/internet/2003/05/18/dvd/>.
- ¹⁹ *Internet*. 2000. № 21. С. 14.
- ²⁰ *Шелли М.* Паутина. СПб., 2002. С. 285.
- ²¹ *Вишев И.В.* Проблема личного бессмертия. Новосибирск, 1990. С. 182.
- ²² *Бурлаков И.* *НОМО GAMER*. Психология компьютерных игр. М., 2000. С. 72–72.
- ²³ *Кутырев В.А.* «Бессмертие или жизнь?». С. 84–85.
- ²⁴ *Кутырев В.А.* Культура и технология: борьба миров. М., 2001. С. 144.

ГЕНЕАЛОГИЯ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И ИНТЕРНЕТ

Читая статью А.Г.Ваганова «Смертоносная память. Смерть как способ существования оцифрованной информации» (см. вариант в данном сборнике «Смертоносная память»), я столкнулся с парадоксальностью, показанной в этом феноменологическом анализе информационных технологий и Интернета. С одной стороны, автор показывает нарастание тотальности процесса оцифровывания, близкого к тому, чтобы затопить в нем все, что только можно. Показывает неистребимое стремление к бессмертию, которое движет стремлением, даже манией оцифровывать. С другой стороны, говоря о реальности функционирования информации в Интернете, автор показывает отчаянную борьбу с бессмертием, безличностью и непринадлежностью оцифрованной информации, которая нарастает со стороны рыночных структур и рыночной стратегии существования либерально-демократического мира.

Автор статьи не проблематизирует эту парадоксальность. Он сконцентрировался на проблеме изменения представлений о смерти. Я же хочу именно эту парадоксальность поставить в центр внимания. В ней видно и содружество и столкновение двух фундаментальных несущих основ современной техногенной цивилизации вообще и информационных технологий и Интернет в частности.

Наука как способ оцифровывания истины

В чем суть оцифровывания? Это довольно ясно видно по результатам деятельности современных информационных технологий. Наиболее очевидной стороной является задача сохранения предельной

идентичности информации при ее преобразовании в аналоговую форму и хранении. Более глубокой является задача сделать информацию предельно технологичной в отношении переработки. На самом глубоком уровне лежит задача сделать предельно технологичным мир вообще, раскрыть до предела его конструируемость.

Какое отношение имеет оцифровывание к науке? Вот выдержка из вышеупомянутой статьи А.Г.Ваганова.

Многие исследователи склонны радикально обострять постановку вопроса. «Передовая, прогрессивная иммортология опирается на принципиальный отказ от «водно-углеродного шовинизма» в понимании жизни, на переход от субстратного к функциональному ее определению. К замене развития самоорганизацией, жизнедеятельности просто деятельностью, к отождествлению, а фактически подмене, жизни разумом <...>. Голова — это разум, обретающий свойства жизни. По функциям <...>. Живому, смертному, чувствующему человеку, разум которого служит жизни, противостоит абиотический, бессмертный, саморазвивающийся интеллект. Жизнь приобретает статус его предпосылки и вместо субстанции становится акциденцией. Соответственно человек из субъекта развития превращается в компонент человеко-машинной цивилизации. Возникает феномен технологического, компьютерного человека, переходного к роботам существа... постчеловека. Именно этот процесс абиотизации бытия продуцирует надежды на «бессмертие по-научному», наиболее эффективно маскирующее процесс вытеснения живых людей техникой <...>. Бывший субъект, становясь частицей мыслящего океана, уже только перевоплощается, двигаясь внутри виртуально-информационных сетей, примитивным прообразом чего можно считать, например, систему Интернет [см. статью в данном сборнике].

Кто кроме ученых подпишется под этой декларацией? Вероятно, никто. Но в таком случае, какое намерение двигает учеными, создающими такие декларации? Это намерение не может быть намерением отдельных ученых, т.е. отдельных личностей. Это намерение предельно безлично. Это может быть только выражением самого намерения науки или науки как намерения. Предельным выражением этого намерения. Так сказать, намерением науки в чистом виде.

В чем состоит намерение науки? Зададим его следующим образом: оно состоит в том, чтобы собирать общедоступный и общеочевидный мир. Собрание мира — это задача, возникшая перед человеком с того момента, как он осознал, что живет в мире существ, обреченных на взаимное пожирание. Это задача прекращения «войны всех против всех». Начиная с эпохи великих духовных открытий (середина I тысячелетия до н.э.), задача собрания мира породила мно-

жество философских и религиозных систем. Эти системы были конкретными способами сборки мира. Но все эти системы страдали одним существенным с точки зрения науки недостатком — неочевидностью. Очевидности каждой из этих систем замкнуты на посвященных, верующих — тех, кто тем или иным образом стал открытым для реальностей своих систем. Для всех остальных эти реальности были не очевидными, а значит, не существующими. В условиях, когда на роль собирателя универсума претендуют сразу несколько систем сборки, в соединении со стремлением к единой истине, возникает ситуация мировых войн. Это могут быть религиозные войны. Это могут быть войны между философскими системами. Но в любом случае неизбежность войн вытекает из несоизмеримости оснований, на которых враждующие стороны пытаются собрать мир. А это значит, что такая стратегия сборки мира не выполняет свою задачу — вместо прекращения «войны всех против всех» она воспроизводит эту войну, только на более высоком уровне.

Наука, как стратегия сборки мира, так как она стала формироваться в Европе в Новое время, была попыткой решить задачу сборки мира таким способом, чтобы не воспроизводить «войны всех против всех» ни на каком уровне. Наука нашла следующее решение: нужно сделать фундаментальные очевидности собираемого мира доступными для всех. На протяжении всего Нового времени наука занималась выковыиванием этого намерения: сделать Фундаментальные очевидности мира общедоступными и общеприняемыми.

Какие базовые способы предъявления очевидностей культивировались наукой? Доказательство и эксперимент. Наука все более и более вставала «по ту сторону» мифологических, религиозных, философских и других «предпосылок». Она действительно хотела собирать мир только на основе тех очевидностей, которые можно предъявлять с помощью доказательства и эксперимента. Но мир, собираемый на основе только таких очевидностей, становился все более и более приземленным. А намерение собирать мир только таким образом все более четко отливалось в различные виды посюстороннего, материалистического мировоззрения.

Почему оцифровывание является предельным способом реализации намерения науки? Во-первых, потому что оно предельно объективизирует знание в виде знаковых систем и предельно отделяет его как от субъекта познания, так и от способа трансляции знания. Во-вторых, оно предельно объективизирует реальность, произведенную на основе этого знания. Именно это является предельным выражением намерения собирать общевидный и общедоступный мир. Чем бо-

лее знание и способ его трансляции отделены от субъектов незнания, тем больше гарантии, что собираемый таким образом мир будет всегда тождественным себе. Чем более реальность, производимая на основе этого знания, отделена от субъективизма субъектов познания, тем больше гарантии, что мир, в котором существуют субъекты, будет общеочевидным и общедоступным. Такая социально-когнитивная инфраструктура культивирует предельно соизмеримый мир и предельно соизмеримый опыт мира. Но за счет чего? За счет отсекаания всех возможных иных миров и линий опыта. Неудивительно, что идеалом знания в этом случае является естественнонаучное знание, а идеалом реальности — естественнонаучная реальность. Эта реальность и соответствующее ей знание предельно ограничены во внутренней свободе. Это мир, предельно соизмеренный внутри себя фактом своего онтологического положения. Это царство закона в своем предельном выражении. Неудивительно, что наукократические утопии в пределе задают мир, вытесняющий субъекта как источника возможной несоизмеримости. Именно такого рода утопия и цитировалась выше.

Но разве наука только такова? Разве в ней нет сознания ограниченности установки на предельный объективизм? Разве в ней нет поисков противоположного? Разве ученые были только теми, кто не думал ни о чем другом, кроме абсолютно объективной реальности? Разве наука не признает осмысленности существования других форм опыта? Да все это есть. Но это означает только то, что реальность существования науки и ученых не ограничивается намерением науки. С этого места выражение «намерение науки» следует брать в кавычки для того, чтобы отличать реальность существования науки как социально-когнитивной традиции от ее намерения в чистом виде. Можно делать наоборот: брать в кавычки слово «наука» для той же самой цели.

Например, сразу же возникает вопрос: что тогда из себя представляют гуманитарные науки? Ведь гуманитарные науки, как они стали методологически самоопределяться в XIX веке, противопоставляли свой индивидуализирующий метод генерализирующему методу естествознания. Почему, несмотря на индивидуализирующий метод, гуманитарные науки продолжают называться науками и сами себя продолжают называть науками? Почему они не захотели отделиться от науки? Почему не назвали себя просто искусством, например. Ответ, на мой взгляд, достаточно прост. То, что является реальностью исторического бытия, называемого наукой, представляет из себя сложную иерархию намерений, попадающую в область рефлексии только отчасти. Здесь возможны разнообразные сочетания. Вполне возможно, например, стратегически, на уровне неявного намерения, оставаться в рамках поиска объективной реальности, и одновременно

тактически, на уровне явно формулируемого намерения, эту объективную реальность ограничивать или даже отрицать. Отсюда легко понять парадоксальность не только гуманитарных наук, но и европейской гуманитарной культуры Нового и новейшего времени в целом.

Понятие науки в европейской культуре Нового и новейшего времени всегда имело статус гораздо больший, чем обозначение собственно методов познания, конституирующих конкретные научные дисциплины. По мере приближения к XX веку понятие науки все более приобретало смысл идеи нового мира вообще. Тот, кто боролся со старым миром, называл себя ученым. А то, с чем он боролся, он называл мифологией, религией, метафизикой, моралью и тому подобным. То, что произошло при этом в рамках слова «наука», современные ученые не захотят назвать наукой. Они назовут это псевдонаукой, лженаукой, паранаукой или просто, например, мракобесием. Но они не смогут отрицать, что все это произошло в рамках намерения науки как намерения культуры в целом.

Например, современное постмодернистское измерение культуры я отношу к последствиям именно этого. С одной стороны, мощнейшие, невиданные и не имеющие смысла ранние археологические изыскания в отношении прошлых культур, существование их продуктов наряду с продуктами собственно современной культуры. А с другой стороны, явная беспомощность в отношении творчества собственных миров, которые могли бы сравниться с продуктами ушедших культур по чувству укорененности в бытии. С одной стороны, мощнейшая критика и даже гиперкритика всевозможных непосредственностей: социальных, психологических, политических, экономических — каких угодно. А с другой стороны, невозможность найти новую плоть бытия, нарастание тотальности холода и одиночества. С одной стороны, бесконечные поиски конструируемости мира, феерия техники. А с другой стороны, отчаянные поиски выхода из этого мира, ренессанс эзотерики, «утро магов». Постмодернистская культура — это культура диверсий по отношению к науке, на основе науки как всеобъемлющего намерения, объективированного в техногенную цивилизацию и поэтому неотменимого.

Либеральная демократия как социальный модус науки и наука как когнитивный модус либеральной демократии

Почему именно либеральная демократия? Разве нельзя представить себе либеральную демократию без современной науки и техники? В принципе можно. Точно так же, как в принципе можно себе

представить науку без современной техники. Но тогда это будут соответственно зачаточная либеральная демократия и зачаточная наука. Общим местом стало сопоставление рождения научных и демократических идей в античности. Я сказал бы об этом так: наука — это когнитивный модус либеральной демократии, а либеральная демократия — социальный модус науки. Наука в своей сущности так же неотделима от либеральной демократии, как либеральная демократия от науки. Одно поддерживает другое и одно без другого не существует. Именно поэтому только европейская социально-когнитивная традиция смогла самостоятельно развернуться в техногенную цивилизацию. Либерально-демократические идеи и идеи научности сделали это вместе. Это не будет удивительным, если рассмотреть принципы, конституирующие либеральную демократию и науку. Эти принципы в своей основе тождественны.

<Естественное право. Веротерпимость. Общественный договор. Правовое государство.> Идея естественного права — это принцип «каждый строит самого себя, свой мир». Но драма в том, что никто не может брать средства для самопостроения только у самого себя. Все являются средством друг для друга. Следовательно, каждый, строя свой мир, не может не превращать других в средство для своего построения. А это, в своем пределе, — война всех против всех. Для предотвращения такой войны вводится принцип веротерпимости: никто не должен заставлять другого строить тот мир, который строит он сам. Но так как индивиды объединены общей для всех реальностью их предметного, земного существования, абсолютного значения этот принцип иметь не может. Он возможен только на стратегическом, потустороннем уровне. На тактическом, посюстороннем уровне миры индивидов неизбежно пересекутся, и возникнет проблема войны всех против всех. Для избежания этого нужно пойти на взаимный компромисс: «сделай так, чтобы максима твоей воли могла стать основой для всеобщего законодательства» или «относись к другим не только как к средству, но и как к цели». Свобода твоей истины кончается там, где начинается свобода истины другого. Истина в этой стратегии неизбежно превращается в компромисс между силами, образующими реальность. Это общественный договор. Но где гарантия того, что намерение компромисса будет удерживаться? Для настоящей гарантии это намерение нужно объективировать, сделать независимой от индивидов реальностью — государством общественного договора, правовым государством. И при этом одновременно помнить, что независимость этого государства условная, что в любой момент его содержание может быть переопределено.

Как в науке присутствуют эти принципы? Наука тоже основана на естественном праве той реальности, на которую она направлена, иметь собственную логику. Она тоже ищет истины как компромисса между факторами, образующими эту реальность, и логикой человека, ведущего поиск истины. Научная истина — это кодификация полученного «договора». Объективная реальность и либеральной демократии и науки — это реальность взаимного опосредования. Стратегия научности, как поиск такого рода объективной реальности, выступает в качестве когнитивного модуса либерально-демократического намерения в потоке намерений, пронизывающем универсум.

<Веротерпимость.> Все современные либеральные демократии легко уживаются с любыми религиозными системами. Единственное требование либеральной демократии к ним — действовать в рамках институтов самой либеральной демократии. Современная либеральная демократия — это идеология земного, предметного, опредмеченного существования, поставившая запрет на вмешательство трансцендентного опыта в земные дела. Такой опыт допускается в либерально-демократическом универсуме только в рамках институтов гражданского общества. Один верующий назвал ценности либеральной демократии животными ценностями. И по сути дела он прав. В своем развитии принципов веротерпимости и общественного договора, в стремлении сделать мир доступным и возможным в равной мере для всех, либеральная демократия не могла не снижать «планку трансцендентности». Ее мир с необходимостью становился все более приземленным, ее ценности все более отчетливо принимали характер только земных ценностей.

В науке коррелятом принципа веротерпимости является принцип позитивности. Наука занимается только той реальностью, которая может существовать как предмет, доступный всем. Наука, как и либеральная демократия, стоит по ту сторону трансцендентного. Современная наука, прошедшая через идеологию позитивизма и атеизма и переросшая ее, так же легко, как и либеральная демократия, существует с разными религиозными системами. Единственное требование к ним — невмешательство в дела науки. Современная идеология науки признает существование внеучного опыта. Но за собой она оставляет монопольное право на доступ к «объективной реальности» и «объективной истине». Так же как и либеральная демократия наука конституирует одновременно предельно общедоступный и предельно очевидный мир. За счет этого ее истины являются самыми очевидными и самыми приземленными одновременно. Современный ученый, точно так же как и современный

либеральный демократ, может исповедовать какую-нибудь религию, являясь при этом нормальным ученым и нормальным верующим, сам считая себя этим нормальным ученым и нормальным верующим. Это «разделение властей» в современном мире считается нормальным.

<Гражданское общество. Разделение властей.> Для либеральной демократии принцип гражданского общества является очень важным принципом. Он устанавливает одновременно и императив внутренней активности субъектов либерально-демократического универсума, и вектор этой активности. Субъект либеральной демократии должен быть активен по определению. И для того чтобы состояться как существо этого мира и для того, чтобы как минимум выжить в нем. Его активность при этом должна быть направлена в область общих интересов. С одной стороны, гражданское общество противопоставлено гипериндивидуализму и определяется категорическим императивом «сделай так, чтобы максима твоей воли могла стать основой для всеобщего законодательства». С другой стороны, оно противопоставлено самовластию государства и выполняет функцию принципиального антидогматизма.

Для науки этот принцип тоже существует и так же важен, хотя для него нет специального термина. Эту важность можно показать на осуществимости доказательства. Можно сказать так: в той мере, в какой для науки важен принцип доказуемости, в той мере для нее важен принцип гражданского общества. Доказательство в науке — это согласие на поле общего дела. Оно требует активности всех сторон: и тех, кто доказывает, и тех, кому доказывают. И оно требует, чтобы эта активность была стратегически направлена на общественное согласие, на выход в позицию по ту сторону своего «не могу иначе». Доказательство — это способ приведения к очевидности. А очевидность — это истина, принимаемая на уровне безусловности. Система очевидностей каждого человека и каждого сообщества имеет свою топологию, свое силовое поле, удерживающее целостность его сознания и бытия в целом. В той мере, в какой это поле чувствует свою укорененность в бытии, в той мере в нем присутствуют поля и точки безусловности и неререфлексируемости, те самые «не могу иначе», про которые человек может сказать только то, что они существуют. Оторвать человека от этих точек, вывести его за пределы этих полей — значит изменить не только его сознание, но прежде всего его положение в бытии. А когда человека пытаются переместить из одного места бытия в другое, он сопротивляется. Доказательство, в своем глубочайшем смысле, — это ни что иное, как перемещение в бытии. Когда один человек пытается доказать нечто другому, когда он пытается изме-

нить его систему очевидностей, он по сути дела пытается вывести его из той «комнаты бытия», в которой тот находится в данное время, и привести в свою «комнату». Это нельзя сделать чистым насилием. Для этого нужна добрая воля того, кому доказывают. Ведь чем дальше одна «комната бытия» находится от другой, тем более человек, которому доказывают, будет сопротивляться доказательству. И если он займет позицию «докажите мне это, а сам я с места не сдвинусь», то он просто уйдет в позицию глухой обороны. Возможность доказательства будет блокирована. Из этого должно быть видно, что доказуемость вообще, а в науке в наибольшей степени, держится на принципах гражданского общества, а точнее на императиве «сделай так, чтобы максима твоей воли могла стать основой для всеобщего законодательства». Вторая сторона гражданского общества, принципиальный антидогматизм. Для либеральной демократии источником догматизма является государство. Для науки это метафизика. С одной стороны, наука не может существовать без метафизики так же, как либеральная демократия без государства. Каким-то образом нужно соотносить научные концепции в некоторое целое. Следовательно, нужно выходить на уровень метанауки — метафизики. С другой стороны, ученые всегда помнят о том, что метанаука — не более, чем «общественный договор» конкретнанаучных дисциплин. Метанаука для ученых имеет значение «правового государства», которое нужно сдерживать путем «разделения властей». Поэтому для науки естествен и желателен метафизический плюрализм, он дает защиту от возможного превращения конкретной метафизики в безальтернативную идеологию. Один ученый-естественник, выступая перед аудиторией студентов философского факультета и излагая систему значения теоретических уровней в науке, сказал, что самым большим весом в науке обладают эмпирические обобщения. Я не знаю, в какой мере с ним согласятся его коллеги, но для меня в этом заявлении предельно четко виден жест «человека гражданского общества»: наибольшим весом обладает тот уровень общественной организованности, который ближе всего к «низам». «Активность снизу» обладает онтологическим приоритетом перед всеми другими видами активности.

<Частная собственность. Свободный рынок. Конкуренция.> Отсюда можно понять, что аналогом частной собственности в науке является личностный опыт непосредственного соприкосновения с реальностью. Хотя бы и через экспериментальную среду. Для ученого единственно он является гарантией того, что происходит соприкосновение с реальностью, свободной от метафизики. Ученого может вообще не беспокоить вопрос о том, действительно ли это так. Точно так

же как либерального демократа может не беспокоить вопрос о том, действительно ли частная собственность является гарантией его укорененности в этом мире. Для них достаточно того, что «частная собственность» является институтом укорененности. (Объективированное намерение иметь непосредственную связь с подлинной реальностью: Богом — для человека Реформации, природой и самим собой — для ренессансного человека вообще.) И тут, как и следовало ожидать, вновь обнаруживается парадоксальность. «Подлинная реальность» оказывается невозможна только как реальность доступная в личностном опыте. Вот уж прав Иван Карамазов Достоевского, когда говорит, что для человека нужна не просто идея, а та идея, которая дает возможность быть «всем вместе». Иван Карамазов имел в виду неизбежность социального насилия во имя идеи. Но можно сказать и так: по-настоящему подлинной реальность становится только тогда, когда она отчуждена от личностного опыта. Идеология науки всегда делала и делает упор именно на этой стороне научного знания и научной традиции. Та реальность, которая получена в бесценном опыте непосредственного соприкосновения с чем бы то ни было, может стать объективной реальностью науки, только если она прошла через научную машину объективации. Точно так же как для человека либерально-демократического мира производимые им вещи имеют смысл только тогда, когда они превращаются в товары. Отчуждение, объективация как доказательство подлинности парадоксальным образом преследует взятие в собственность, непосредственность как доказательство того же самого. Свободный рынок и конкуренция в этой ситуации являются не более чем способом разрешения парадоксальности. Способом, актуальным до тех пор, пока существует этот парадоксальный способ существования, пока он воспроизводит свою парадоксальность.

<Прогресс.> Выходит, что этот процесс по определению бесконечен? С одной стороны, для науки и либеральной демократии личность по определению должна быть некой уникальностью, имеющей нечто безусловно свое: свой способ соприкосновения с миром как неповторимый опыт, как место своего расположения, как «частную собственность». С другой стороны, для машин объективации, для рынков в широком смысле — тех мест, где производится всеобщее соизмерение, где личностный опыт и продукт превращается в товар — личность должна скорее быть способной к предельной безличности. Чем более безличной она будет в своих продуктах, тем более технологичным будет ее товар как предмет массового потребления. Тем более эти продукты будут соответствовать императиву «поступай так,

чтобы максима твоей воли могла стать основой всеобщего законодательства». Тем более они могут быть приняты в качестве «объективной реальности науки». Как именно порождается бесконечность? Очень просто. Для того, чтобы выполнить первую часть парадоксальности — быть уникальностью, — не нужно прикладывать особых усилий. Непосредственная погруженность в бытие есть изначальное состояние человека. Но для того, чтобы превратить ее в товар, чтобы сделать значимой с точки зрения машин объективации, нужно приложить немало усилий. Для объективной реальности приращение значимости может происходить только в виде «объективно нового». А это как раз и является дефицитом непосредственного опыта. Для того, чтобы стать значимым на рынке, нужно во что бы то ни стало объективировать себя в формах, являющихся «объективно новыми». Следовательно, с одной стороны, хочется или не хочется, нужно искать области новизны для самореализации. А с другой стороны, хочется или не хочется, нужно создавать эти области новизны для того, чтобы поступающие поколения могли вообще найти свое место в этой жизни. И все это должно быть обеспечено некими фундаментальными жизненными инфраструктурами. Что это за инфраструктуры? Это техногенная цивилизация. Техногенная цивилизация — это объективная реальность, порождающая объективную реальность. Объективная реальность, порождающая объективную реальность, не может не быть техногенной.

Техника как объективная реальность науки и либеральной демократии

Наука всегда была связана с техникой. Можно сказать, что по большому счету без техники науки никогда не существовало. Ретроспекция науки с точки зрения современной ее стратегии должна признать это. Какова была наука — такова была и техника. Связь науки и техники существует и в виде первых технических приспособлений для доказательства теорем, и в виде первых знаковых систем, представляющих научное знание, и в виде первых способов его хранения. Но по-настоящему эта связь была конституирована тогда, когда земная реальность стратегически перестала находиться по ту сторону науки. Если Архимед свои технические проекты стремился рассматривать как промежуточные этапы на пути к чистому знанию, то математическое естествознание Нового времени логично пришло к идее эксперимента как к необходимой связи научной истины с материальным, техническим опытом.

Что следует из необходимости этой связи? Во-первых, то, что объективная реальность науки не мыслима без техники. Техника входит в определение объективной реальности науки. Все научные истины современного экспериментального математического естествознания и обществознания существуют либо через технику как экспериментальную инфраструктуру научно-исследовательского опыта, либо через технику как социально-когнитивную инфраструктуру современного человечества вообще. Во-вторых, из сказанного с необходимостью должно следовать, что техногенная цивилизация является не побочным, а прямым продуктом науки. Техногенная цивилизация так же нужна современной науке, как циркуль и линейка античной геометрии. Без техногенной цивилизации современная наука не может существовать в принципе.

Наука никогда не равнялась либеральной демократии. Она противопоставляла и продолжает противопоставлять себя ей. Но и либеральная демократия никогда не равнялась самой себе. Как реальность опосредования она всегда была полна неопределенностей относительно того, как, кого и в какой мере можно и нужно принимать в расчет. Либерально-демократический универсум всегда был и остается динамическим равновесием противостоящих друг другу сил и стихий. Наука и до ее институционализации, и после тоже была одной из сил либерально-демократического универсума. Она боролась и за список тех реальностей, с которыми она имеет дело, и за характер этих реальностей. Особенно сильно это проявлялось в ту пору развития науки, когда она принимала естественнонаучное знание за идеал научного знания вообще. До сих пор те, кто занимаются естественными или просто фундаментальными науками, продолжают уверенно противопоставлять себя либеральной демократии. Но все это только следствие корпоративности самосознания ученых и силы экзистенциального намерения искать нечто абсолютно устойчивое, независимое от волн истории. По мере того, как наука становилась одним из институтов либерально-демократического социума, она все более теряла возможность стоять «по ту сторону» этого социума. Как рефлексивный модус опосредования активности участников либерально-демократического универсума наука с неизбежностью должна была порождать все новые и новые способы опосредования. А опосредование в этом универсуме означает объективацию, превращение в технику. Наука не могла не превращаться в огромное, разветвленное тело опосредования, которое сейчас называют техногенной цивилизацией.

Наиболее очевиден такой процесс на примере экономической науки. С одной стороны, экономика — это наука «гуманитарная», т.к. она вырастает из либерально-демократического намерения новоевропейского человека «самому строить себя». Но, с другой стороны, она же наука «естественная» и «техническая», т.к. для обоснования своего намерения ей нужно было найти «объективную реальность», «естественный порядок вещей», который бы утверждал естественность либерально-демократического способа существования. Отсюда возник поиск *мира-машины*, который бы приводил в гармонию личные и общественные интересы, *заставляя* личные интересы превращать в интересы всех. Этот прорыв удалось осуществить А. Смиту. В механизме рынка он нашел «невидимую руку», которая превращает индивидуальные корыстные интересы во взаимную выгоду. Дальше экономика, как никакая другая из наук, точно следует за всеми метаморфозами либерально-демократического способа существования. А эти метаморфозы в целом можно описать как изменение характера и состава тех реальностей, которые нужно сообразовать к их «взаимной выгоде». Искались пределы возможного для каждой из реальностей и пределы того, что может получиться в результате их сообразования. Недаром самую научную из стратегий экономической науки назвали маржинализмом — «теорией пределов». Рефлексия в стратегии либеральной демократии и должна быть именно теорией пределов: как реальности полагают пределы друг другу, делая возможным сосуществование. Теория «пределов роста» Римского клуба относится к этой стратегии, включая в число участников либерально-демократического универсума нового члена — биосферу.

Наука и техника играют непосредственную роль в развитии «восстания масс». С одной стороны, восстание масс является следствием эгалитарно-либерального процесса — стремления универсализировать либерально-демократическую доктрину, сделать ее максимально объективной реальностью. С другой стороны, либеральная демократия никогда не могла реализовать на практике принцип всеобщности своих императивов. Наука тоже, несмотря на свое намерение быть предельно общедоступным и общеочевидным, никогда не могла сделать научное знание по-настоящему всеобщим, доступным всем. Всем она могла предоставлять только «научно обоснованное» знание, превращенное в продукт массового потребления. Массы, с точки зрения ученых, всегда оставались пассивной средой, которая может только воспринимать и воспроизводить «научно обоснованные» стереотипы или, хуже того, отдавать предпочтение ненаучному и антинаучному. Над либерально-демократической и научной элитой всегда тяго-

тела власть масс, опасность их восстания. Восстание масс — это всегда изменение системы распределения сил социального универсума в сторону контингентов с низким уровнем опыта. Отсюда необходимость приводить системы научных очевидностей к массовым очевидностям, необходимость понижать уровень научности. Научное обоснованное знание, превращенное в то, чем может пользоваться масса, — это и есть техника. Техника — закономерный результат компромисса между сознанием научного сообщества и массовым сознанием. С одной стороны, техника — это то, что является объективацией науки. А с другой стороны, техника — средство «максимально лучшего устройства жизни максимально большего числа людей». Наука в условиях давления масс должна постоянно порождать технику. Это ее главный способ воспроизводить свою легитимность в глазах массового сознания при условии отсутствия идеологии аристократизма науки. Но одновременно техника служит тем, что порождает и усиливает либерально-эгалитарный процесс, восстание масс. Это приводит к раскручиванию спирали научно-технического прогресса с точки зрения масс и одновременно к раскручиванию спирали регресса с точки зрения чистоты научной истины. Ученые все более становятся зависимыми от массового сознания и от инфраструктур либерально-демократического социума.

Не только наука и техника являются генератором «восстания масс», но и «восстание масс» является генератором науки и техники. Восстание информации постиндустриальной эпохи — естественное следствие этого процесса. Чем большие массы входят в качестве равноправных агентов в либерально-демократический универсум, тем больше либерально-демократический универсум превращается в универсум ученых. Чем в большей степени универсум ученых становится техногенным универсумом, тем более утонченные формы объективации и опосредования он производит. Индустриальное общество превращается в информационное. А изобретение глобальной информационной сети можно считать закономерным следствием стремления восставших масс, ставших массами ученых и техников, к самоорганизации.

Информационные технологии и Интернет — второй новый свет либеральной демократии и науки

С наступлением апофеоза индустриальной эпохи либерально-демократическая формация наталкивается на ограничение возможностей для «продления рода». Ведь продление рода в такой формации —

это процесс бесконечного самопостроения и самопреодоления уже построенного. Значит, всякое ограничение в ресурсах ставит саму идею такого существования в тупик. Это относится и к внешним, и к внутренним ресурсам. Продукт самопостроения и самопреодоления в либерально-демократическом универсуме является товаром (в широком смысле — тем, что вообще должно быть оценено и потреблено другими). Поэтому то, что не вышло на рынок (в широком смысле — в пространство соизмерения всего построенного и преодоленного), не может считаться значимым в либерально-демократическом способе существования. Это относится как к вещным, так и к знаковым продуктам. Постоянной проблемой либерально демократической экономики (в широком смысле — как процесса реализации и расширения самопостроения и самопреодоления) является наращивание возможностей производства и потребления.

Как совместить одно с другим? Если придерживаться принципа, выдвинутого протестантизмом, о «производстве ради производства», то кризисы перепроизводства неизбежны. Либерально-демократический социум с необходимостью должен быть обществом потребления — иначе он не сможет реализовывать фундаментальные принципы своего существования.

В эпоху становления либерально-демократических государств эта проблема решалась через внешние рынки сбыта. Не будь их, как бы продукты самореализации могли превратиться в товары? Неудивительно, что эпоха становления либерально-демократических государств — это эпоха поисков рынков сбыта и борьбы за них — колониальная эпоха. Неоценимым подарком судьбы для развития и утверждения либерально-демократической идеи было открытие Нового света и легких путей на Восток. Это давало новые ресурсы для развертывания активности и рынки сбыта, на которых продукты активности можно было превратить в товары. Это давало либерально-демократической идее, реализовывавшейся поначалу преимущественно на внешних рынках, иллюзию беспредельности.

Но осадное положение зарождающихся либерально-демократических государств и внутренние социальные катаклизмы, связанные со сменой способа существования, привели к необходимости создавать внутренний рынок — систему внутреннего потребления. А главная проблема внутреннего рынка — это сбалансированность процесса саморазвертывания производства и потребления. Либерально-демократические государства с внутренним рынком — это уменьшенная модель либерально-демократического универсума в целом. Чем больше либерально-демократическая идея получает мировое распростра-

нение, тем меньше становится внешнее поле для развертывания активности и тем более внешний рынок превращается во внутренний. Либерально-демократический универсум приближается к состоянию замкнутой на себя реальности.

Либерально-демократический принцип самореализации в такой реальности превращается в принцип вечного самообновления. Нужно бесконечно обновлять инфраструктуру своего существования, состоящую из товарной предметности и истины, для того, чтобы производить новые товарные предметности и истины и т.д. Но вещная инфраструктура существования имеет значительно больше ограничений на обновляемость. Бесконечному повышению «уровня жизни» с внешней стороны противостоит ограниченность ресурсов биосферы, а с внутренней — страх перед растворением «человеческого естества» в потоке искусственного. Экзистенциально-знаковая инфраструктура (производством которой заведуют информационные технологии) имеет гораздо больше возможностей для расширения. Либерально-демократический универсум логично переходит от индустриальной эпохи к информационной. Обнаружение пределов внешнего роста становится началом роста вовнутрь.

Это не изменение стратегии, а изменение тактики. Информационные технологии и Интернет для информационной эпохи — то же самое, что Новый свет и легкие пути на Восток для эпохи индустриальной. Это возможность для либерально-демократической идеи снова почувствовать свою беспредельность. Внутренний рынок в буквальном смысле становится виртуальным — он уходит в глубины экзистенциально-знакового существования человека.

Интернет радикально меняет размеры жизненного пространства и делает систему коммуникаций одновременно универсальной, непосредственной и виртуальной. Последнее качество очень важно. Виртуальность коммуникации дает возможность максимально отождествить понятия свободы и независимости. Этот парадокс был постоянным камнем преткновения либеральной демократии. Чем реальной коммуникация, тем в более сильном противоречии находятся свобода и независимость. Когда тело соприкасается с телом, свобода — не более чем оптимальный характер взаимозависимости. Совсем иное будет, если соприкасаются виртуальные тела, те тела, которые заведомо находятся вне зоны, которой нельзя пожертвовать, вне поля «не могу иначе». Тогда можно в принципе не заботиться об оптимальной взаимозависимости. Виртуальные тела можно иметь в великом множестве и менять их в любое время.

А вот интересное замечание из статьи П.П.Гайденко «Информация и знание». В этой статье среди многих тезисов и антитезисов есть те, которые имеют непосредственное отношение к принципам существования ученых и науки и описывают то положение, в которое они попадают в информационном обществе. *«Разве в своей профессиональной деятельности мы не испытываем чувства беспомощности перед ежегодно возрастающим потоком книг и статей на всех языках мира, которых не только не успеваем осмыслить, но даже и толком прочитать? А ведь профессиональная добросовестность предполагает знание всего того, что сделано в твоей области по исследуемой тобой проблеме, как предшественниками, так и современниками. Нередко, увы, приходится замечать, что при росте дефицита в осмыслении, в конце книг и статей увеличивается библиография работ по данной теме, легко получаемая при помощи того же компьютера»* [Философия науки. Вып. 3. М., 1997. С. 192]. В этих словах сошлось сразу несколько принципиальных линий проблематизации. С одной стороны, ученые по определению обязаны поддерживать предельную объективность научного знания, а значит, обязаны соизмерять в своем опыте все, что должно быть соизмерено (весь поток научной информации, относящийся к их дисциплине). С другой стороны, они существа, обладающие всего лишь человеческими силами для реализации этого. Индустриальное общество вышло за пределы тех коммуникативных и информационных инфраструктур, которые обеспечивали науку чувством исполненного долга. Восстание масс обернулось восстанием информации и стало превращать более-менее стройный хор науки в какофонию. Это положение является одним из ракурсов постмодернистской ситуации. Что делать? Науке, как и либеральной демократии, тоже остается надеяться на информационные технологии и коммуникации как на прорыв в новое измерение, в новый мир.

Оправдаются ли эти надежды? Неизвестно. Только видно, что сами информационные технологии несут в науку нечто виртуальное. Так же как и во все остальные измерения человеческого существования. Понятие «виртуальные миры» становится применимым к науке в самом непосредственном смысле. Если хорошо подумать, то разве должно быть иначе? Чем наука как способ существования отличается от других способов существования для того, чтобы можно было освободить ее от потока виртуализации, который несет информационное общество? Виртуальность в данном контексте можно определить как положение вне пределов подлинности. Подлинности как чувства внутренней целостности, как чувства укорененности в бытии. Бесконечный научно-техническо-либерально-демократический

прогресс оборачивается регрессом в ощущении подлинности. Нужно до самого мяса, до самых костей сдирать с себя плоть и превращать ее в объективацию-знание-товар для того, чтобы доказывать свое существование как настоящего члена научно-либерально-демократического универсума. Нужно прорываться в самые укромные уголки и места бытия для того, чтобы приносить оттуда кусочек объективной истины, как дань «великому богу объективности». После этого нужно рассеивать всевозможные иллюзии для того, чтобы бороться с неуклонно возрастающей мощью техники, которая дает инструменты для реализации разнообразных категорических и гипотетических императивов, колющих оставшуюся плоть. А после этого нужно бороться с неуклонно нарастающим чувством внутренней пустоты, которая является следствием освобождения от всех возможных «иллюзий». Ведь эти «иллюзии» и составляли плоть бытия. Неудивительно, что современная европейская цивилизация так симпатизирует буддизму. Это логичный переход от существования «без плоти» к существованию без существования вообще.

Но это только мечта. Намерение науки и либеральной демократии, объективированное в техногенной информационной цивилизации, обладает достаточно сильным силовым полем для удержания масс в своем порядке. Снятая «плоть» вновь наращивается уже с помощью специальных технологий регенерации. Эта игра со снятием и наращиванием плоти, а заодно и со всей сопутствующей игрой плотью и в плоть, и составляет суть ощущения виртуальности. Трудно атеистическому или просто безрелигиозному мировоззрению удержаться во всей этой игре. Человека, обглоданного до костей, выбрасывает из современного мира в потустороннее.

Впрочем, можно молиться богу виртуальности.

Наука против виртуальных реальностей и виртуальные реальности на основе науки

Наука началась в борьбе с виртуальными реальностями: мифологическими, религиозными, метафизическими, моральными. Как же при этом оказалось, что современные цивилизации, построенные на основе науки, создают с помощью информационных технологий еще большие объемы виртуальных реальностей? Очевидно, в этом отношении наука является парадоксальным образованием.

Разоблачая донаучные виртуальные реальности, наука должна была искать ответы на вопросы: как эти реальности возникли? как они устроены? как они строятся? Чем точнее наука отвечала на эти

вопросы, тем точнее открывалась механика создания виртуальных реальностей, тем проще становилось их конструировать искусственно. Ведь наука не занимается устранением причин, порождающих виртуальные реальности. Точнее, она хотела и хочет делать это с помощью социо- и психотехнологий. Но ее границы в этом отношении быстро обнаружили и были разоблачены как новая мифология. Те, кто хотел продолжать традицию разоблачения виртуальных реальностей, искали пути выхода на позицию по ту сторону ценностей. А быть по ту сторону ценностей на основе стратегии объективации знания, можно только изменив масштаб предметности (преимущественно в сторону естественнонаучной предметности).

За пределы ценностей наука выходит, но одновременно с этим она усиливает конструктивную мощь социума. А следовательно, дает новые ресурсы для деятельности практического разума, для создания новых реальностей, для новых способов реализации старых ценностей. Наука будет идентифицировать эти реальности преимущественно как виртуальные. Во-первых, наука сама создавала конструктивную основу для их существования. Следовательно, она уже стоит в достаточно отстраненной позиции по отношению к ним. Во-вторых, наука есть вообще стратегия отстранения от слишком большой погруженности в жизнь, в непосредственность. Наука, в своем пределе, — это религия отстранения.

Это и открывает парадоксальность науки. С одной стороны, наука во что бы то ни стало хочет вытянуть человека из состояния непосредственности, показать конструируемость всего, что существует. А с другой стороны, она порождает знание, которое невозможно передавать и увеличивать, не входя в старые и новые непосредственности. С одной стороны, наука зовет за собой в бесконечность. С другой стороны, она постоянно сопротивляется бесконечности как тому, что не имеет определенности. В науке сосуществуют и Спаситель и его противник из «Легенды о великом инквизиторе» Достоевского.

Суть этой легенды в том, что народу, массе, толпе, стаду, — как ни называя эгалитарную составляющую социума, — нет возможности идти за кем бы то ни было в бесконечность. Спаситель позвал людей за собой к абсолютной свободе. Но за ним пошли лишь избранные. В массах же победил его противник, который вместо абсолютной свободы предложил хлеба, власть и чудо. Его противник прекрасно понимал, что стремление к абсолютной свободе в массовом исполнении превращается в путь к анархии и самоуничтожению. Поэтому он запретил абсолютную свободу во имя «реального спасения человечества».

Раскроем метафоры. Спаситель — это радикальная теоретическая сторона науки, стремящаяся к абсолютной, безотносительной истине. Его противник — это радикальная практическая сторона науки, которая понимает, что бескомпромиссное стремление к абсолютной истине действует на ткань реального земного существования так же разрушительно, как действует на тело лекарство, принимаемое лошадиными дозами.

Ученые, которые идут за «Спасителем», во всех бедах техногенной цивилизации обвиняют практиков. Практики нехорошо применили научное знание. Но раз уж такое дело, ученым надо идти до конца и сказать: беда в том, что научное знание вообще применили. Ученые должны понимать, что своим знанием они не меняют человеческую природу в ее глубинных свойствах, а просто дают ей в руки новые средства для самореализации.

Последние вопросы

Теперь имеет смысл вернуться к началу. А именно к статье А.Г.Ваганова. В качестве процесса, противоположного оцифровыванию, он указывает на «деятельность по ликвидации результатов деятельности».

Некоторые специалисты, например, считают, что главной технологией будущего станет «цифровая смерть», то есть обеспечение односторонности цифровых продуктов, которые в противном случае неограниченно копируются. Так в конце апреля 2000-го года гиганты мировой компьютерной индустрии, компании Xerox и Microsoft, объявили о создании совместного предприятия ContentGuard Inc, которое будет заниматься развитием и маркетингом технологий в области защиты интеллектуальной собственности в сети. Защита, предполагаемая ContentGuard, основана на расширенной версии известного языка XML. Она позволит создателям сайтов задать запрет на печать текста или отправку его по электронной почте, ограничение прослушивания музыкальных записей по количеству раз и по времени звучания и т.п. Создаваемый язык XrML будет использован в новых продуктах Microsoft — Windows Media Player или в программах для электронных книг [Цит. соч.].

Мне все это напоминает борьбу с революционным анархизмом в первой половине XX века. Волна революций, прокатившаяся по Европе и всему миру, начиная от конца 10-х и кончая началом 30-х годов, вывела на поверхность анархизм во всех его возможных формах и окрасках. Начиная от либерально-демократического анархизма

(я думаю, поэтому 20-е годы, до начала великой депрессии, считаются «золотым веком» свободного предпринимательства) и кончая коммунистическим анархизмом. Далее, опять же по всей Европе и всему миру, прокатывается волна антианархических контрреволюций. Понятие «антианархические контрреволюции» я применяю и к формированию тоталитарных коммунистических и фашистских режимов, и к формированию жестких корпоративных структур в либерально-демократических государствах (например, к «новому курсу» в Америке). Сталинизм, как и итальянский, германский и испанский фашизм, являются способом собрать анархизирующие общества в некоторое целое.

Это была борьба индустриального общества против анархизма «восстания масс». Несмотря на то, что само индустриальное общество является инфраструктурой этого восстания. Анархизм — максимальное выражение принципа гражданского общества, активности снизу. Это предел. Но предел разрушительный для государственности как фактора, конституирующего культурно-исторические тела. И государственность вступила с ним в борьбу. Восставшие массы нужно кормить, одевать, обучать и организовывать. Сами они делать это в масштабах государств не могут. Массы нужно производить. Нужны технологии для масс — массовые технологии. Индустриальное общество — общество массовых технологий, направленных от центра к перифериям. Это производство однотипных товаров, однотипной информации и однотипной идеологии. Это массовое производство как таковое. Это производство массами, для масс и самих масс. Независимо от того, каким является государство: «социалистическим» или «буржуазным». Индустриальное общество — это общество давления масс.

Одной из козырных карт информационного общества против индустриального является преодоление монологизма последнего, являющегося следствием давления массовых технологий. Западные футурологи еще на заре постиндустриального общества пророчили будущему эру размасовления. Товары будут производиться на заказ, информация будет подаваться на заказ — идеология тоже. Но как при этом быть с самим восстанием масс? От того, что появятся универсальные технологии «на заказ», не исчезнет давление масс. А именно оно и является главным источником массовости в технологиях. Масовость технологий — это инфраструктура поддержки масс вообще, не зависимо от того, являются ли они однотипными или разнотипными потребителями. Потребители являются одновременно и производителями. Как производителям им нужно воспроизводить базо-

вую инфраструктуру своего существования — инфраструктуру массового общества, независимо от того, что именно и как именно они хотят потреблять. Информационное общество на базовом уровне должно включать в себя индустриальное. Как совместить одно с другим? «Развитые страны» решают эту задачу двояко. С одной стороны, перемещают индустриальные инфраструктуры информационного общества в «менее развитый мир». С другой стороны, свои инфраструктуры превращают из индустриальных в информационные. Это новый тип и новая фаза колониализма. За счет этого достигается иллюзия преодоления индустриального общества.

Из всех понятий постиндустриального мира наиболее символизирует то, что получилось, понятие «постмодерн». С одной стороны, оно является эвфемизмом понятия «анархизм». Информационное общество на современной его стадии является новой мировой анархистской революцией, новой фазой восстания масс. Но теперь это уже другие массы. Теперь их анархизм — прежде всего информационный анархизм. Теперь поле развертывания их активности — это информационные среды, виртуальные реальности. С другой стороны, против информационного анархизма, против информационного восстания масс по-прежнему борются силы массового общества. Несмотря на то, что массы стали информационными, их все равно надо воспроизводить. Сами они, несмотря на всю их способность к самоорганизации, делать этого не умеют. Именно этот смысл несут технологии «цифровой смерти», «защиты интеллектуальной собственности» и тому подобное. Информационные среды пока еще напоминают протоплазму какой-то новой реальности. Пока еще в них силен элемент анархического коммунизма. Пока еще в их идеологии преобладают надежды на «новую землю, новое небо». Они думают, что почти уже «отряхнули прах индустриального общества со своих ног»...

Последний вопрос: можно ли преодолеть техногенную цивилизацию в форме индустриального ли общества, информационного ли общества, через науку и либеральную демократию, если сами они являются тем, что конституирует техногенную цивилизацию на уровне стратегического намерения?...

ОБРАЗЫ ИНФОРМАЦИИ

Мы все больше погружаемся в мир, где господствуют электронные и цифровые образы. Вопрос о том, как соотносятся образы «нашего» мира с электронными, остается по-прежнему открытым. В каком смысле мы можем называть это технологическое продолжение нашего существования «нашим»? Что сохраняется, а что утрачивается при переходе из реальности обыденного существования в компьютерный мир, в реальность, которая уже привычно называется «виртуальной»? Каков статус этой реальности? Как она связана с другими информационными и медийными технологиями — прессой, кино, телевидением? И, наконец, каков тот язык, на котором философия может продолжать говорить об образах, производимых в этом электронном мире, и как затрагивается этими образами сам язык, в котором высказывание должно быть сделано?

Это — те немногие из вопросов, требующие ответа, зывающие к тому, чтобы хоть как-то были описаны условия для анализа современных технологий. Отвечая на них не прямо, но постоянно держа их в уме, мы будем исходить из некоторых посылок, которые оговорим сразу. Во-первых, устанавливая различия в эффектах «естественного» общения и восприятия и посредством электронных средств массовой коммуникации, тем не менее фокус нашего внимания неизбежно должен обращаться на само понятие «естественности». Другими словами, всякая новая технология привносит вместе с собой в мир иное понимание естественного порядка существования. Многие недоразумения возникают именно в силу того, что этот ключевой момент — изменение условий, в которых те или иные понятия приобретают уже иной смысл — не учитывается. Так, когда употребля-

ются такие слова, как «сообщение», «высказывание», «информация», а уж тем более «видимость» или «реальность», то они значат сегодня уже не совсем то, что они значили, до пришествия современной эры медиа. Набор таких понятий велик, и, похоже, что мало какие философские конструкции выдерживают влияние изменившегося характера мышления и восприятия. Можно сказать, что такие вещи, как телевидение или Интернет, становясь объектом внимания исследователя, диктуют ему уже особый тип речи об объекте. Как говорить об этом меняющемся динамическом образовании, которое все еще может быть названо «объектом анализа», но фактически уже не поддается простой объективации, меняя сложившуюся исследовательскую субъект-объектную ситуацию? И чтобы показать, что ситуация изменилась, приходится начинать с некоторого предварительного феноменологического хода — попытаться выделить то, без чего само понимание новых медиа лишило бы их этой постоянно ощущаемой нами «новизны», что выявило бы принципиальный разрыв между ними и предшествующей системой восприятия, потребления и обработки информации. Это — во-вторых. Наконец, в-третьих, вполне возможно, что сам акт выделения этого различия, описывающий волей-неволей момент современности, сам окажется в чем-то консервативным, не предполагающим дальнейшего развития размышления в рамках уже этой «современности», требующей особого языка, а может, и не нуждающейся ни в каком из привычных языков описания вовсе.

Итак, предположим, что способ коммуникации и получения информации остается прежним. Предположим то, в чем давно уже сомневаемся, а именно: что информация по-прежнему, как и раньше, имеет своего отправителя (адресанта) и своего получателя (адресата), каковым в случае со средствами массовой информации привычно полагается некая аудитория, или — коллективный субъект восприятия. И действительно, что же мешает такому рассмотрению положения дел? Статьи пишутся журналистами, фильмы снимаются режиссерами, у телепрограмм есть авторы и ведущие, а с другой стороны, каждый из нас продолжает быть читателем и зрителем, потребителем производимых в СМК образов. Этот взгляд устойчив, но в его основе лежит некоторая абстрактная модель коммуникации, где отправитель и получатель информации, а также язык как средство передачи этой информации — всего лишь схемы, в которых реализуется семиотическое описание некоторого среза опыта существования в мире. И этот срез имеет свои ограничения. Прежде всего, неявно полагается некая «нейтральность» всего происходящего, то есть власть или насилие несомненно могут быть задействованы этой схемой, но

они словно привнесены извне в исходную (нейтральную) модель, а не порождены ею. Информация будто является чистым продуктом *знания*, его сохранения и накопления, а коммуникация ориентируется, прежде всего, на *понимание*, передачу *смысла*, а если быть более точным — на передачу *знаков*, несущих некоторое значение.

Собственно говоря, именно ценности «знания», «понимания» и «смысла» так или иначе формируют само понятие информации, с которым приходится иметь и дело и которое отсылает нас к коммуникации через знаки. Вилем Флюссер, проводя аналогию между миром физическим, биологическим и миром человеческим, фиксирует, что в последнем не действует ни закон энтропии, утверждающий, что информация должна рассеиваться, ни генетические законы, утверждающие, что приобретенная ненаследственная информация не передается, но именно знание, понимание и смысл — являются теми условиями, при которых человек, как существо манипулирующее знаками, позволяет информации сохраняться и накапливаться от поколения к поколению. И тогда не приходится удивляться, что второй закон термодинамики оказывается недействующим в рамках культуры, ориентированной всегда на знаки. Однако положение человека в мире носит противоречивый характер. Он противостоит и миру природному, являясь существом технологическим. (Можно вспомнить и Руссо, и Ницше, отмечавшим в человеке сущностную нехватку, порождающую его восполняющую активность в технике и в изобретении абстракций.) Но, с другой стороны, изнутри технологии (каковыми являются и культура, и искусство, и язык), изнутри культурной и исторической памяти, человек «отрицает» и саму технологию. Это отрицание состоит в том, что постоянно производится некий образ «естественного» (природного) состояния как условия начала любой возможной технологии. Для Флюссера это не принципиально. Между тем именно момент исходных установок является ключевым в той работе культурной машины, где производятся образы, наполненные неким чувственным содержанием, но, остающиеся в то же время всего лишь образами-представлениями (своеобразными абстракциями, имитирующими естественный мир, незамутненный никакими технологиями).

Фактически, когда мы имеем дело с такими феноменами, как телевидение или Интернет, то соприкасаемся с тем технологическим порядком, который уже больше чем только некоторая «вторая природа», но который сам в чем-то имеет характер «первой природы». Привычное миметическое отношение понимания и восприятия здесь уступает место спонтанности и аффективности, действию сил, неподконтрольных *ratio*.

Попытки немиметического описания современных медиа, так или иначе, вращаются вокруг идеи симуляции реальности, которая противостоит идее ее отражения. И если образы кино и телевидения все еще *выглядят* как отражающие некую реальность, с которой можно установить некий режим сходства, соответствия, то Интернет предстает уже совершенно особой информационной средой, дополнительной миру «естественного» восприятия. Интернет — сфера информационных образов, и пока мы продолжаем информацией *пользоваться*, мы все еще способны рассматривать его как сферу только техники, некое дополнение жизни и реальности. Однако такой «утилитаристский» подход к информации и технологии ее представления давно уже не выдерживает никакой критики. Все более очевидным становится тот факт, что информация есть нечто большее, чем только некая форма репрезентации знаний, способ их хранения, понимания и интерпретации. Интернет обнаруживает в информации нечто дополнительное, что создает особый средовой эффект: чисто информационными средствами (только текстом) создается виртуальное пространство, где незначимы оказываются многие законы реальной жизни, где способ коммуникации, скорости передачи данных, их объем, тотальная близость и доступность, создают иную топологию общности. Информация становится значимой не сама по себе, а в том ее изводе, где она уже не информативна, но продолжает участвовать в формировании новых общностей. То есть становится (в некотором своем непотребимом и не утилизируемом избытке) чем-то почти природным.

Многие исследователи, противопоставляющие реальное и виртуальное пространство, отмечают этот момент: медиа симулируют особый тип реальности, прямо несводимый к реальности самой жизни. По Маршаллу МакЛюэну вся история человеческого восприятия связана с постоянным изменением способа представления информации. Сам способ, сама материя, посредством которой информация передается (*medium*), вносит изменение в характер того, что мы полагаем как реальность, и если что-то она и отражает, то прежде всего — не реальность как таковую, а состояние социальных связей, сложившийся тип общности и коммуникативные стереотипы, действующие в качестве клишированных, потребимых образов, образов тиражируемых, в истоке которых лежит унифицирующее книгопечатание, сформировавшее первую читательскую аудиторию, а сегодня это — фотографические изображения, образы кино и телевидения, формирующие чувственность современного человека. Когда Вальтер Беньямин еще в 30-е годы писал о технической воспроизводимости применительно к произведениям искусства, то он отметил этот важ-

ный момент: потребителем произведений становится не отдельный субъект, а масса. Произведение искусства будучи тиражируемо, таким образом, меняет свой статус, превращаясь из уникального творения, несущего в себе особую культовую ценность (ауру), в еще один среди прочих объект потребления. В репродукции вещь, как пишет Беньямин, теряет свой авторитет, выводится из сферы традиции. Предмет становится доступным, он — актуализуется: и хотя поход в музей все еще сохраняет некий ритуальный момент, но картины уже выходят в виде постеров, их репродукции можно увидеть не только в альбомах, но и в глянцевых журналах, многие произведения настолько растиражированы, что давно превратились в китч. На смену привилегии уникальности и ритуальному поклонению подлинности приходит «вкус к однотипному в мире» (Беньямин). Вместе с первыми фотографиями искусство выходит к публике, доселе охваченной лишь продукцией книгопечатания. Но одновременно происходит и встречный процесс — искусство изменяет свой характер под влиянием новых медийных технологий.

Искусство — частный пример. Но этот пример особенно показателен, поскольку искусство всегда выступало как некий противовес информации. Можно сказать так: до наступления эпохи новых технологий искусство было именно технологией виртуализации реальности. Сегодня же приходится говорить о том, что эта граница оказывается практически стерта. Современное искусство все больше черпает средств выразительности из сферы новых медиа, поскольку способ виртуализации, предлагаемый ими, оказывается намного более интенсивным.

Жан Бодрийар описывает современный тип аффективности через эффекты симуляции, через создания таких артефактов, которые не имеют уже никакого отношения ни к подлинности, ни к истине. Эти информационные образы притягательны (соблазнительны) не только в силу их случайной, игровой динамики, высвобождающей желания, закабаленные в линейности логики жизни и смерти, и не только в силу особого влечения к смерти, которое находит себя в телевидении, делающим реальность катастрофической, переводящей основные аффекты из сферы существования в виртуальное пространство экрана (как полагает Поль Вирильо). Эротизм информационных образов состоит прежде всего в том, что знаки информации (и ее содержание) оказываются менее важны, чем те образы, в которых информация обнаруживает свой смысловой избыток — сообщество, в которое ты включен, помимо твоей воли, «несобственное желание», в котором преодолеваются многие культурные табу именно в силу

того, что это всегда «не мое» желание, в которое я включен словно случайно, технологически, медийно. Оно и в желании катастрофы (становящейся всегда главной новостью), и в желании непристойности. Эти желания не связывают нас друг с другом, но делают нас сообществом зрителей, потребителей информации.

Катастрофа и информационное событие

После случившегося 11 сентября 2001 года уже не приходится думать о том, что считать идеальным телевизионным событием. По сравнению с той катастрофой, когда самолеты террористов поразили два небоскреба WTC в Нью-Йорке, до сих пор тускнеет все. «Телевидение развлечения» (игры, спорт, ток-шоу) в этот день с очевидностью проигрывали «телевидению события», тому самому, на которое когда-то сделал ставку Тед Тернер, создавая CNN. Тернер угадал нечто важное в самом телевидении: оно еще и новый способ связи человека и мира, новый способ присутствия в мире.

И главные каналы всех стран мира уже без всяких сомнений давали репортажи из Соединенных Штатов практически без перерыва, сломав весь график выхода программ, отменив сериалы, футбол, фильмы и даже все остальные новости. Больше того, в тот вечер минимального зэппинга было достаточно, чтобы заметить, как прошла граница между главными каналами и всеми остальными. Можно сказать, что главным оказался тот, кто способен был осознать не столько значимость самого произошедшего события, сколько его именно телевизионную значимость.

Новости в такие дни естественным образом становятся ключевой передачей. Однако когда врезающийся в небоскреб самолет показывается снова и снова, когда один и тот же план демонстрируется во всех репортажах, когда кадры, уже виденные многократно, повторяются снова, то невольно возникают ощущения, уже далекие от того шока (или — дезориентации восприятия), который застает тебя в первый момент. Именно бесконечный повтор делает событие телевизионным. Эмоция, получаемая в первый момент, уходит, а на экране остается кадр из фильма, кадр из многих фильмов, многократно видимый ранее кинематографический спецэффект.

Но, может быть, мы имели дело уже не с обычным террористическим актом, а с иной его формой, учитывающей эти неизбежные телевизионные и кинематографические составляющие образа, который должен потреть зритель? Это уже не просто событие, которое

должно пройти как информация, привлекая внимание своим содержанием. В данном случае, похоже, террористический акт вторгается в саму нашу чувственность, минуя многие заслоны. Воздействие предусмотрено не посредством знаний о произошедшем, о количестве жертв и разрушений, но именно как зрелище, причем зрелище очень знакомое. Это уже не просто террор, но зрелище, в котором высказывание экстремистов обращено не к политикам и не к государственным властям. Оно обращено к каждому. И не потому, что каждого это касается как человека, а именно в силу той телевизионной компоненты, которая делает это событие достоянием повседневной жизни практически любого человека, смотрящего телевизор.

В результате все мы в момент этого зрелища, сколь бы циничен ни был наш настрой, оказываемся соучастниками, неким единым сообществом, вовлеченным в катастрофу. Если раньше такое сообщество формировалось только из родственников и близких погибших, то теперь к этому причастен каждый телезритель, хотя, конечно, интенсивность аффекта в этом случае намного слабее.

Эта человеческая коммуникативная способность социального соучастия в трагедии немаловажна, когда мы обращаемся к истории террора, к его истокам. Русские народовольцы стремились убить именно царя не только в силу желаемых социальных переустройств, но в том числе и потому, что царь имел отношение ко всем подданным, выполнял определенную функцию сопричастности человека обществу. Сегодня эта функция целиком и полностью принадлежит телевидению. Телевидению, которое ждет катастроф. Потому что они, как ни что другое, объединяют зрителей в сообщество. Кто сейчас будет спрашивать о предпочтениях? Какая разница какой канал ты смотришь — ОРТ или НТВ, ТВ6 или РТР? Везде примерно одна и та же информация, одна и та же картинка. Все говорят об ужасе и трагедии, и почти никто не говорит о смысле этого акта. Смысл же неотделим от телетрансляции. Он доходит до нас без заявлений террористов, доходит до нашей чувственности, до нашей способности переживать. Хотя он плохо переводим в слова, но, пожалуй, это и не нужно. Ведь когда теракт становится зрелищем для всего общества, то и его цели уже перестают быть конкретными и рациональными. Он волеиневолей становится абстрактным высказыванием, высказыванием о мире, где такое возможно.

Нельзя сказать, что подобные высказывания никогда не звучали раньше, но они никогда не собирали такую аудиторию, никогда не вступали в коммуникацию на уровне, где для понимания не требуется никаких объяснений. Весь вид катастрофы, напоминающий гол-

ливудские антиутопии, недвусмысленно направляет нас по пути к неустойчивости благополучия, достигнутого современной цивилизацией, хрупкости и незащищенности человека в мире всевозможных противоракетных комплексов.

Удивительным образом, в программе одного из неглавных каналов (РЕН-ТВ) в этот день (а точнее в ночь с 11-ого на 12-ое) стоял фильм американского независимого режиссера-документалиста Годфри Реджио «Кояанискацци». Его не отменили, и мы имели возможность ощутить дистанцию по отношению к главному событию, если бы на какое-то время могли бы отвлечься от катастрофы. Мы получили почти невозможную в данной ситуации возможность «отстранения».

Слово «кояанискацци» (Kooyaanisqatsi) на языке индейского племени хопи означает «суматошная жизнь», или «жизнь, выведенная из равновесия». В 1983-м году Реджио сделал фильм, где ощущение катастрофы создается с помощью детального показа высокотехнологического мира, созданного людьми. В фильме нет слов. Нет и сюжета. Есть только замедление и ускорение съемки, призванное обнажить механическое в каждодневном существовании, есть только удивительные ракурсы и ритм, подчеркнутый минималистской музыкой Филиппа Гласса, ритм, из которого цивилизация произрастает словно некое существо, некий обреченный монстр. Да, в этом фильме падают здания, взрываются ракеты, города погружаются в дым, и это производит поначалу впечатление пугающего параллелизма с теми кадрами, что только что были показаны по всем программам, по всему миру. Конечно, здания в фильме Реджио падают не так, как рухнули нью-йоркские небоскребы. Они падают «технологично», выверено, подобно тому, как работают светофоры, турникеты в метро, конвейеры, машины и люди, ставшие их частью. Но именно этот образ указывает нам на то, что случившийся 11 сентября террористический акт, потрясший всех, тем не менее является не аномалией, а продолжением нашего мира. Он является продолжением того социального устройства, в котором нет места никаким «индейцам», не знающим телевизора. Только для них эта катастрофа «невидима», поскольку весь мир уже катастрофичен. Только для них этот мир давным-давно лишен равновесия, а может, и вовсе обречен. Им, в отличие от современного горожанина, не нужно столь грандиозное потрясение, чтобы встретиться со смертью. В мире безмятежного потребления смерть стала еще одним из привычных кинематографических (и телевизионных) образов, но когда мы оказываемся в сообществе, когда мы причастны катастрофе, то связаны друг с другом именно смертью, пусть даже эта связь слаба и непрочна.

Надо ли было фильму Реджио случайно оказаться в телеэфире 11 сентября, чтобы катастрофа обрела еще и этот смысл? Вопрос не праздный, поскольку, возможно, «телевизионное событие» именно таким способом и получает смысл. Пока мы не ощутим *medium*, материю, из которой оно сотворено. Само же оно пребывает в молчании.

MTV-удовольствие

Рассмотрим пример с одним из самых популярных телевизионных каналов в мире, активно развивающимся в последние двадцать лет. Это канал музыкального телевидения, по которому в режиме *non-stop* идут видеоклипы, который ориентирован в основном на молодежную аудиторию. И поначалу кажется, что именно то, что этот канал имеет ярко выраженную молодежную специфику, то и отношение к нему у зрителей определено прежде всего возрастом. Это, однако, справедливо лишь отчасти.

Сами формулировки типа «интерес к MTV», «отношение к MTV», «осмысление MTV» уже кажутся достаточно проблематичными, поскольку то, что подлежит осмыслению, представляется чем-то настолько *никаким* (то есть не требующим какого-либо к себе отношения), что всякий придаваемый этому явлению смысл кажется не просто дополнительным, но даже лишним. MTV предстает объектом, который плохо поддавался формализации в силу крайней зависимости от эмоционального фона восприятия (для многих слишком негативного из-за отношения к молодежной и поп-культуре), отторгавшего попытку «нейтрального» размышления. Но также в силу той «пустоты» (пусть это слово и звучит чересчур оценочно), которая настолько пуста, что в ней не удерживается никакой смысл. И действительно, бесконечное повторение в течение дня одних и тех же музыкальных клипов не несет в себе никакого иного смысла, кроме повтора, кроме захвата этими роликами нашего случайного внимания. MTV учитывает *zapping* (очень распространенную ныне практику быстрого переключения телевизионных каналов) как необходимое условие формирующегося ныне восприятия телезрелища.

Насколько вообще ситуация негативного или позитивного отношения к такому каналу может быть «моя» или «чья-то»? Можно ли продолжать полагать, что есть впечатление, которое мы привыкли называть «моим», в отношении и MTV и телевидения вообще? Дело в том, что любое «мнение» по поводу MTV оказывается не совсем корректным, как негативное (эмоциональное и зачастую поколенческое),

так и позитивное (в котором могут фигурировать самые разные аргументы — от любви к музыке до интереса к «искусству видеоклипа»). «Мнение», «внимание», «отношение» насильственно переводит этот канал в другой регистр восприятия, на который он изначально не рассчитан. Ведь принципиально то, что MTV *смотреть* не обязательно. То есть можно смотреть не смотря, отвлекаясь, поглядывая, слушая, даже — выключая звук. Иными словами, MTV принципиально «фоновый» канал, не претендующий на тотальность захвата внимания, но именно благодаря этому максимально соприкасающийся с самой повседневностью, становящийся необходимым ее дополнением, в одном ряду с утренней чашкой кофе или ежедневной газетой в почтовом ящике. Превращение его в объект рассмотрения, перевод его в зону вкусовых оценок уничтожает то, что является его принципиальной особенностью, и больше уже говорит о том, какими ценностями сформировано то в восприятии, что я называю словом «мое», нежели к самому феномену этого музыкального канала.

Нельзя, конечно, полностью игнорировать определенную молодежную направленность этого типа телевидения. При этом, правда, «поколенческий» мотив мало что объясняет. Где проходит граница того поколения, которое смотрит MTV? Или, точнее, не смотрит, а *включает* MTV. Конечно, ценз здесь ни в коем случае не возрастной. Одна из студенток сказала фразу, которая очень показательна при оценке «поколения MTV»: *мне это уже не интересно, а вот моей младшей сестре все еще нравится*. Помимо легко прочитываемого мотива «прогрессивного взросления», здесь есть еще и другой мотив, который располагается ближе именно к нашей проблематике: всегда есть поколение, которое еще не выработало отношения к MTV, и именно это поколение — его зритель.

Любое «мое» отношение (можно даже сказать «способность отношения»), как негативное, так и позитивное, любой «мой» интерес (или «способность интереса»), как аналитический, так и естественный интерес телезрителя, — все это выводит меня за пределы «поколения MTV»; поколения повседневности, поколения, переживающего настоящее как повседневность, когда цель и смысл деятельности уступают место «общности» действия, или, скорее, не-действия, — *ритма включенности в момент «сейчас»*.

Когда я по утрам пью кофе, пролистываю газету, то все эти действия не только (и не столько) связаны с моим интересом к тому, чтобы еще и еще раз повторять эту бесконечную ритмическую процедуру, сколько с включенностью в порядок повседневности, где все эти действия уже *не мои*, где «я» перестает быть субъектом этих действий. «Я» восстанавли-

вает свою субъективность всегда вторым ходом — осмыслением действия, попыткой его объяснения, рационализации, то есть введением дистанции, введением «отношения к». Как говорил Левинас, мы дышим не для того, чтобы жить, а для того, чтобы дышать. Жить — это пить, чтобы пить, есть, чтобы есть, дышать, чтобы дышать. Это и есть акты существования. Когда же мы пьем кофе утром, то это связано не с актом жизни, а с технологическим ритмом повседневности.

Вопрос «почему вы смотрите MTV?», так же как и вопросы «почему вам нравится (не нравится) MTV?», «каково ваше отношение к MTV?» оказываются не совсем корректными, ибо они предполагают наше размещение в зоне невключенности в определенный порядок, в определенный ритм, имя которому MTV. Как только «я» становится субъектом восприятия MTV, то я с необходимостью его выключаю (переключаюсь на другой канал). Можно знать историю MTV, отслеживать определенные культурные коды в его программах, интерпретировать, получать информацию и т.п. Однако все подобные объективации приводят к тому, что разрушается некий эффект, который связан с «MTV-удовольствием», находящемся на границе жизни и технологического ее образа. Этот канал является «фоновым», его воздействие имеет нечто общее с другими типами нашего повседневного существования. Удовольствие здесь носит не субъективный характер, но характер *потери субъективности*, в результате чего открывается возможность прикосновения самой жизни.

Вообще все наши рассуждения об удовольствии располагаются в рамках языка, где субъект контролирует собственное удовольствие, его получение, его интенсивность, его характер. Когда я включаю телевизор, то «я» включает режим получения возможного удовольствия. Удовольствие от MTV предполагает включенность заранее. Канал MTV *всегда уже* включен, и он заранее готов к нашей включенности, к тому моменту, когда мы включимся в канал, попадем в его ритм, «полюбим» Бивиса и Батхеда, начнем слышать музыку, которая нам нравится, и видеть клипы, которые хотим увидеть, не замечая ожидания, не боясь ничего пропустить, особенно — последние политические новости. Есть некоторая чистота, которой достигает MTV в сфере «пассивного удовольствия», удовольствия несобственного, чье-то еще, общего-для-нас, но не для всех, а для «нас», рассыпанных по миру, не собранных в коллектив, даже — в поколение. «Мы» — это не те, кто смотрит MTV, и даже не те, кто его включает, а *включенные им*.

Не я включаю MTV, но MTV включает меня. Я перестаю быть субъектом действия, я вписан в ритм ежедневного пассивного удовольствия коммуникации с миром, где смысл мира структурирован

(=хаотичен) как MTV. Я нахожусь в сети многочисленных сигналов (которые не наделены не то что смыслами, даже — знаками), которые устанавливают определенное коммуникативное поле. Сейчас, в основном, это поле принадлежит той молодежи, чей сленг, жестикация, интонации воспроизводят ведущие, чья музыка заполняет эфир и чей «культовый» телевизор (новый «источник знания») без конца смотрят герои эмтивишного мультика Бивис и Батхед. И эта ориентация на молодежь вовсе не случайна. «Молодежь» (здесь) — это то сообщество, которое открыто пассивному (бессмысленному) удовольствию, открыто тем сигналам, которые не несут никакой информации, кроме чисто коммуникационной. Минимальная форма рефлексии вводит критерии смысла, вкуса и т.п., которые являются разрушительными для восприятия этого канала.

Итак, всякое «отношение к отношению к MTV» испытывает недостаток опыта, который требует освоения — опыта пассивного удовольствия, настолько пассивного, что достаточно уже того, что канал MTV просто работает, пусть даже в соседней комнате, создавая свой привычный шум, становящийся естественным фоном.

«Пустота» MTV не может быть заполнена. И никакие рассуждения не приближают к этой «пустоте». Этот опыт не может быть освоен в полной мере, ибо никакое я не в силах приостановить свои вкусовые предпочтения. Знаки цепляют меня, мешая мне *не видеть* изображение и *не слышать* речь так, как это требуется для того, чтобы быть включенным в этот ритм. Знаки мешают мне ощутить десубъективированные образы, в которых только и располагается удовольствие от MTV. Но все мы, так или иначе, имеем свой микро-опыт невидимого изображения и неслышимой речи. И самые близкие примеры — телевидение и... музыка. MTV отмечает порог восприятия и того, и другого, достигая той предельной степени телевизионности, когда новость и ее ожидание совпадают, и той чистоты музыки, когда она вся узнаваема настолько, что ничто не может помешать ее популярности.

Reality show

Популярность телевизионных reality show — это факт очевидного сближения теле-зрелища и Интернета. Влияние последнего на современное телевидение нельзя недооценивать. Влияние это выходит за рамки подражательной практики, но сказывается в попытке освоения тех сфер интереса, удовольствия, которые ранее не имели своих форм воплощения в телевизионном пространстве.

Наиболее отчетливо это демонстрирует успех первого в России reality show «За стеклом», который был и предсказуемым, и неожиданным одновременно. Можно даже сказать, что успех был неожиданным, хотя он и предполагался всеми, кто хоть немного знал западное и американское телевидение, всеми, кто хоть что-то слышал о популярных в последние годы «шоу реальности», или хотя бы теми, кто знал об этих шоу косвенно, из кинофильмов. И хотя практика введения подобных передач в разных странах показывает, что успех неизбежен, но он все равно оказывается неожиданным, поскольку само зрелище порой настолько невыразительно и скучно, и кажется абсолютно провальным, что ключевым по-прежнему остается вопрос о том, каковы основания такой популярности reality show вообще и «За стеклом» в частности?

Итак, больше месяца несколько человек жили под наблюдением камер в помещении гостиницы «Россия», прозвучало множество суждений по поводу этого, нового тогда для нашего телевидения типа зрелища. В общем, их можно разделить на два полярных. Первое: передача «За стеклом» — аморфна, так как играет на дурных зрительских инстинктах, в частности позволяет зрителю легально, не стесняясь подсматривать в «замочную скважину». И это — главный секрет популярности. Второе: «За стеклом» — нечто радикально новое, что выходило за рамки только телепередачи, а оказывается чем-то большим, неким социальным экспериментом над обществом при помощи ТВ. Однако, как это ни странно, но такие диаметрально противоположные во многом имеют общую, скажем так, схему интереса к данному зрелищу. Оба они, как и многие прочие, расположенные внутри этой обозначившейся полемики, признают за проектом Некоторую новизну по сравнению с прежним телевидением, новизну, которая требует осуждения или обсуждения.

Итак, одни видят непристойность зрелища в том, что зритель получает возможность «подглядывать» за частной (интимной) жизнью людей («самой жизнью»), другие возражают, что поскольку участники проекта знают, на что идут, то это уже не частная жизнь, а жизнь, отданная зрелищу и эксперименту.

И здесь возникает первая серия сомнений. А что, раньше телевидение не «подглядывало»? Не расставляло свои камеры повсюду, где только можно? Не проникало туда, куда его не хотели пускать? Да это же всегда было одной из его главных функций. А что такое «прямой эфир», в котором «сама жизнь» то и дело заявляет о себе в различных мелочах, которые уже невозможно отредактировать, вырезать, смонтировать?... Более того, телекамера теперь охотится за этими ме-

лочами и они становятся неотъемлемой частью уже не только прямого эфира, но и многих записанных передач. А что такое камеры CNN, показывающие ночные бомбежки Афганистана или Ирака, где на экране практически ничего не видно, кроме смутного осадка той самой «реальности», вторая принимает все более виртуализованный характер, но в которой так нуждается зритель.

Этот невидимый осадок реальности заявляет о себе на телевидении постоянно, в разных видах. Оно живет им. Представляется, что очень логичные и последовательные рассуждения Бодрийара о тотальной симулятивности телевидения и современной культуры вообще, в своих разоблачениях реальности не учитывают один очень простой, но в то же время важный момент: желание ревности (присутствие при правде «самой жизни») не менее интенсивно, чем желание быть обманутым, соблазненным некоторой псевдо-реальностью. Или, более строго, желание — это есть то реальное, что невозможно симулировать, и оно выступает постоянно как замещающий элемент видимой (симулируемой) реальности.

Конечно, и это отчетливо видно в reality show (здесь — вторая серия сомнений), «самой жизни» проявиться крайне трудно, все эти «реальные люди», оказавшись «за стеклом», сразу же оказываются продуктом знакового и культурного производства, их поведение крайне обусловлено вполне определенными шаблонами и прежде всего — шаблонами телевизионными. Их поведение настолько сильно зависит от цели (понравиться большинству зрителей и получить главный приз), от направленных на них телекамер, что уже практически стирается грань между естественным поведением и игрой на публику. При этом сама их «игра» порой столь неумела, прямолинейна, неизобретательна, а персонажи настолько неинтересны, что режиссер все время «дергается», пытаясь поместить жителей застеколья в тот или иной жанр, сюжет, заставить их что-то изображать, декламировать, заниматься какой-то деятельностью. И в этом смысле вовсе не случайна эволюция этих передач в сторону от жизни к все более и более усложненной игре, к действию: от «За стеклом» к «Последнему герою» и к «Фабрике звезд». (И чем больше структурировано действие как игра, тем менее оно нуждается в «прямом эфире», возвращаясь к привычной форме теле-зрелища, отобрав у reality show нечто важное, а именно — иллюзию реальности.)

Но даже в ситуации полного невмешательства режиссера персонажи реального шоу сами ощущают потребность в исполнении зрительских ожиданий. И это было особенно откровенно выражено в первом проекте «За стеклом». В рамках самых простых клише две девуш-

ки сразу же начали обнажаться, «завоевывая» аудиторию своими телами. Один юноша красит волосы и ищет сексуального контакта сначала с одной из девушек, затем с другой (а зачем, спрашивается, помещают за стекло разнополюе пары?), девушки в свою очередь, на всякий случай, разыгрывают еще и лесбийскую сцену. Есть и те, кто используют несколько другие коды, более консервативные, — любви и верности.

Где здесь реальность, а где симуляция — не вопрос. В самой этой зеркальной квартире никакой реальности нет. Любое действие персонажей не имеет отношения к жизни, а имеет отношение только к одному — к телевидению. Когда двое героев решают пожениться, то сколь бы искренни они ни были в своих намерениях, но прочитывается это вполне однозначно как желание длить сериал (а у сериала все перипетии стандартны), желание оставаться телевизионными персонажами. Но если все так обусловлено, то где же тогда тот «осадок реальности», на который рассчитывает телевидение, когда запускает reality show? Он всегда приходит извне. Реальность приходит из-за зеркала, вместе с взглядом камеры, фиксирующим желание коллективного зрителя (аудитории). И чтобы проследить основные токи этого желания, или, мягче говоря, зрительского интереса, достаточно, например, обратить внимание на работу оператора и монтажера.

Надо сказать, что практически во всех подобных передачах использованы не просто подглядывающие стационарные камеры, но живые люди — операторы, рассматривающие происходящее не технологически-беспристрастно, но психологически-заинтересованно. Это, конечно, принципиально не меняет сути шоу, но проявляет некоторые вещи с достаточной открытостью. В частности, чтобы ответить на вопрос, чего же ждет зритель, когда по меркам телевидения практически ничего не происходит, достаточно посмотреть, за чем охотится камера. А охотится она за одним и тем же — за случайным *непристойным*.

При этом как критики шоу, так и его защитники оказываются, как ни странно, заодно. Только если первые выступают как ханжи, видя непристойность в самом акте подглядывания и не замечая, что современная экранная индустрия давно уже имеет дело с превращенными формами этого типа непристойности, то вторые явно лицемерят, делая вид, что перед нами «сама жизнь», становящаяся прозрачной, в то время как очевидно, что «сама жизнь» сужается до вполне определенных рамок. В этих рамках остается лишь то, что можно увидеть на телеэкране, но на что все еще не принято смотреть в жизни.

В этой связи вовсе не случайно, что одной из самых обсуждаемых тем оказывается демонстрация полового акта. Когда я говорю о непристойном, то речь идет не только о половом акте. Да, нам его показали, причем, если анализировать само изображение (что, кстати, делают именно защитники передачи), то в изображении действительно не было ничего крамольного. Мы видели и более откровенные сцены в фильмах, причем не обязательно идущих заполночь. Однако непристойность возникает здесь в обход изображения. Она возникает из нашего знания о том, что это «на самом деле», в силу чего стремительно сближает это изображение с порнографией.

Но все дело в том, что за словами «на самом деле» *всегда* (!) скрывается непристойное. И в этой непристойности проявляет себя тот трансгрессивный момент любого reality show, делающий все их столь популярными: столкновение с вытесненными желаниями, в которых мы сами не хотим себе признаваться. Сексуальность — лишь то пространство, в котором это проявляется наиболее очевидно. Но можно также говорить о разных формах насилия, об унижении, предательстве и многом другом, наблюдая за чем, зритель удостоверяется в том, что это есть «на самом деле», то есть вне его самого, у других, с кем он и готов разделить общность подобного, негативного с точки зрения морали, опыта. *Sensus communis* несет в себе также и общность в непристойности, хотя постоянно уклоняется от знаков неприличного, аморального и в силу этого не принадлежит изображению, не имеет для себя формы репрезентации, а потому по отношению к нему трудно занять дистанцию.

Таким образом, то, что здесь названо «непристойным», следует отличать от всех тех неприличных образов, которые могут возникнуть у нас в воображении и которые отмечают определенную границу морали (или Закона). Скорее речь идет о самом образе непристойности (без конкретного ее предъявления), объединяющем в себе самые разнообразие силы нарушения нормы, в результате чего этот образ подчиняется, говоря языком Фрейда, не принципу реальности, а принципу удовольствия.

Фактически речь идет о том, что непристойность, за которой охотились телекамеры в проекте «За стеклом», это не только и не столько неприличное поведение героев в рамках публичного пространства, не только их неблагоприятные поступки друг в отношении друга, но в гораздо большей степени все то, что интимно, скрывается и сопротивляется вхождению в сферу публичности. *Что это?* На этот вопрос нельзя ответить, поскольку это частный и во многом случайный набор особенностей, которые человек скрывает от посторонних. Или:

то, что он сам считает «собственным». И непристойное, таким образом, мы распознаем не по действию человека, а по попытке его скрыть. Именно поэтому нам показывают чистку зубов, приготовление и употребление пищи, сон, секс и многое другое, что хорошо известно каждому из нас, но что, в то же самое время, несет в себе в большей или меньшей степени следы интимности. Это — те промежутки жизни, где мы, с одной стороны, «как все», но при этом почему-то именно через эти «общие места» очерчено пространство нашего частного существования. Зритель передачи «За стеклом» охотится за тем, что скрывается, за ситуациями неловкости, неизбежными, сколь бы естественными ни казались участники шоу.

Конечно, надо признать, что обвинения передачи «За стеклом» в аморальности не такие уж беспочвенные. Однако если не аморальность, то некоторая не-моральность принята как одно из условий игры. В этом, собственно, и есть игра. Это игра не в жизнь, а в мораль. Ведь у людей здесь нет проблемы выживания, одиночества, нет тягот быта или изнуряющей работы. Трудность одна — распрощаться на месяц с частным, личным, индивидуальным, интимным, то есть перестать быть «для себя» и быть только «для других» (для зрителей). То, как это людям *не* удастся, и является зрелищем, то есть тем осадком реальности, о котором шла речь, или тем, что здесь названо «непристойным».

В наше время, когда благодаря кино и телевидению статус реальности сильно изменился, когда реальность и вовсе поставлена под сомнение, то «непристойное» оказывается тем, что все еще заставляет верить в ее существование. И в этом позитивность непристойного.

Когда-то Адорно, обсуждая судьбу категории прекрасного в современном искусстве, сказал, что если сегодня искусство производит прекрасное, то оно производит китч. Примерно то же самое можно сказать и в отношении понятия реальности, но применительно к телевидению: когда телевидение производит «реальность», то оно с неизбежностью производит «непристойное». И *reality show* не столько показывает нам реальность, сколько именно *производит* ее заново, в чем продолжают традицию кино и телевидения. Вспомним, что Андре Базен называл документально заснятое убийство онтологически непристойным, признавая тем не менее, что это одно из самых притягательных зрелищ. Кино и телевидение стремятся к силе этого эффекта постоянно, пытаясь его *произвести*, исходя из собственных средств. В *reality show* все — соучастники. Более того, участники извлекают выгоду из своих временных моральных затруднений.

Обратим внимание лишь на один момент. На то, какую трансформацию претерпевают герои шоу «За стеклом» в течение их постоянного месячного присутствия на телеэкране. Они (пусть на короткое время) становятся «звездами» и сами ощущают это. Достаточно долгое присутствие на телеэкране делает из человека звезду почти автоматически. Экран наделяет своего персонажа той степенью индивидуальности, о которой тот сам и не подозревал, и чем менее герой личность, чем более он клиширован, тем легче ему стать звездой, поскольку он — идеальная пустая форма зрительских желаний и ожиданий. Или же, другими словами, чем более герой механизирован в непристойности, тем более он привлекателен, поскольку переводит «непристойное» в разряд шаблона.

У искусства и телевидения принципиально разные отношения с «непристойным». Если для искусства оно выражается в сублимации, отчуждающей субъекта от собственного желания, то для телевидения ключевым становится десублимация, возвращающая зрителю его собственные желания через стереотипические образы, через узаконенное «непристойное». В нем мы застаем многие ценности изменившимися, оно призывает нас самих к изменению, указывая нам на наши границы.

Интернет-образ

Мировая коммуникационная компьютерная сеть Интернет порождает еще один образ мира, который принято называть виртуальным. Насколько этот образ отличается, а насколько зависим от других, порожденных технологиями кино, телевидения? Концепция «виртуальной реальности», которая все чаще применяется именно к компьютерным технологиям, относима также и к миру образов, порожденных кино и телевидением. Однако в отношении последних речь чаще шла о процессе имитации реальности, ее технической воспроизводимости или же ее симуляции. Симуляция в отличие от имитации не предполагает для себя некоторого исходного объекта («реальности»), а самостоятельно формирует его («виртуальная реальность»). Симулятивное пространство лишено исходного образца, оно строится по собственным законам, в которых нет уже подлинного и изначального, где все образы фиктивны, а «видимый мир» предстает лишь одним из многих возможных образов. Противопоставление имитационной технологии и симулятивной позволяет выделить некий тип образов, для которых уже не существенным ока-

ывается тот мир, который мы полагаем как изначальный (неважно, мир ли это материального существования, или мир эйдосов). В каком-то смысле экранные технологии предлагают нам реальность, которая, будучи иллюзорной по силе воздействия и вовлеченности в нее, оказывается больше реальностью, нежели наше повседневное существование в мире.

Мы живем в мире практических действий, в мире труда, где даже за желанием и удовольствием, переживанием и страданием закреплены определенные утилитарные и ценностные характеристики. Моменты экзистенции, акты существования в мире цивилизации, в мире современных технологий, становятся все большей редкостью. Из жизни уходит любовь, принимая превращенную форму в виде буржуазного института брака, уходит голод, который всегда где-то (в Африке, возможно), но не здесь. С прогрессом в медицине уходит боль, все больше отделяясь от своего экранного образа. Эрнст Юнгер в эссе «О боли» писал, что она располагается все больше в зоне случайности и неуловимости, что цивилизация пытается технологически нивелировать ее, не замечая ее ценности. Боль растворяется в образах, представляя в виде сентиментальности, меланхолии, скуки или даже траура. И такое состояние характерно для эпохи, в которой индивидуум уступает место деиндивидуализированным существам, порожденным определенными социальными технологиями. Вместо человека возникает «тип». Тип современного человека Юнгер называет Рабочий. Для этого типа смысл жизни воплощается в труде, понятием как бесконечная работа. Работа подменяет собой жизнь, вносит в нее тот дисциплинарный порядок, в котором место как боли, так и удовольствия оказывается крайне ограничено. То, что оказывается реальным существованием — предстает как набор общих понятий, схем, стереотипов поведения, контролирующих проникновение разлагающего социального устройство общества эротизма самой жизни (с ее наслаждением и болью). Дисциплина — имитационная технология, технология работы социума. Когда Юнгер пишет, что «техника — наша униформа», то для него техника ограничена определенным дисциплинарным порядком, позволяющим противостоять боли, способ жизни сегодня, в гештальте рабочего.

Такое понимание техники близко хайдеггеровскому. И захваченность техникой нашей чувственности все дальше уводит нас от того, что можно было бы назвать «собственным бытием», оставляя нас в пространстве неподлинного бытия, в мире анонимной повседневности. Однако у техники есть и другой аспект. Она не только нечто «техническое», не только инструмент по достижению целей. Она всегда

избыточна по отношению к миру работы. Она высвобождает некий остаток труда, который не может быть оприходован работой, зарплатой, пользой. Этот «лишний» труд — предвестник возможной свободы, предвестник «освобожденного труда» иного сообщества, которое Маркс мыслил как коммунистическое.

Ставя вопрос о сущности техники, Хайдеггер открывал истину искусства как «технэ», открывал для техники «спасительную» возможность. Но сегодня, в мире масс-медиа и Интернета, путь Хайдеггера видится утопичным, поскольку и искусство (как технэ) есть также путь *imitatio*. А это значит, что истина предполагается уже утраченной, уже удаленной от нас, требующей работы по ее раскрытию. С той лишь разницей, что к цели здесь ведет не технизированный язык науки, а поэтический язык, сохраняющий вневременной опыт истины. Когда же предметом анализа становятся современные масс-медиа, то обнажается другая сторона техники, которая уже не имеет отношения к извлечению истины. Это, прежде всего, техника актуализации того, что не было наделено статусом присутствия, что всегда было отсрочено, отложено, мыслилось как неприсваиваемое. Это сингулярное неприсутствие в мире в точке «здесь и сейчас» как раз и было названо виртуальной реальностью.

Было бы неправильно сужать понятие виртуальной реальности до компьютерной симуляции эффектов трехмерного пространства, когда имитируется (или симулируется) эффект присутствия при некоторой «иной» реальности. Как раз сам момент актуализации этого эффекта, материализация места и времени присутствия есть лишь часть более общего процесса: становления виртуального актуальным, придания виртуальному образу конкретного объекта. Жиль Делез (в своем двухтомнике «Кино», а также в других работах) противопоставляет виртуальное не реальному, а именно актуальному. То есть виртуальное реально (и даже материально), но неактуализовано. Оно находится в неразрывной связи со своими собственными частными (сингулярными) актуализациями, а потому оно всегда множественно (не имеет характера целого, ему нельзя придать смысл), неподлинно (не имеет отношения к истине и лжи, к информации или дезинформации, к пониманию или непониманию), непредставимо (не связано с порядком знания, зрения, языка). То есть виртуальное существует только в процессе становления, становления актуальным. Но будучи актуализованным теряется. Собственно говоря, динамическую структуру этого становления и пытался описывать Делез.

Для Делеза кинематограф становится той материей, на которой он демонстрирует, как происходит процесс материализации виртуальных образов, из закрепления в зрительском опыте. Но это не от-

дельные конкретные образы из фильмов (актуализованные), а именно образы-в-становлении, которые принципиально отличны от нашего мимитического представления об образе («чего-то»).

Ключевой в формировании понятийного языка Делеза становится теория образа, развиваемая Бергсоном в книге «Материя и память», теория, оказавшейся слишком радикальной даже для самого Бергсона. «Материя и память», написанная в 1896-м году, то есть в то же самое время, когда появились первые ленты братьев Люмьер, явилась, как показывает Делез, своеобразной теорией кинематографического восприятия *до* кинематографа. В ней Бергсон предложил совершенно неожиданный подход к проблеме образа, попытавшись рассматривать его как изменчивость-в-себе, как способность к самодвижению. Но Бергсон не ощутил тех потенций, которые несла в себе его теория. Он прошел мимо возможности применить ее к кинематографу. Более того, в «Творческой эволюции» (1907) он проводит аналогию между кинематографом и рациональным мышлением: и в том, и в другом случае жизнь воспроизводится механически, по кадрово; реальное деление, движение самой жизни подменяется механической абстракцией времени. В главе «Кинематографический метод» он приводит кино лишь как пример фотографии, искусственно приведенной в движение и создающей иллюзию реальности, подобно тому, как наша научно-рациональная мысль постоянно пытается подменить собой жизнь в стремлении соответствовать материи. Так путь к технологическому избытку кинематографа оказался закрыт.

Совсем иная картина предстает в «Материи и памяти», где проводится последовательная критика «естественного» положения, согласно которому вещи принадлежат нашему сознанию в качестве образов (образов вещей). По Бергсону, образы не есть образы «чего-то», они просто *есть*. Он отделяет образ от зрения (и представления). Образ принадлежит самой материи, он формируется в вещах, а не в психике, и именно благодаря им (образам) возникает ситуация видения. Морис Мерло-Понти сказал по поводу этой теории, что Бергсон отыскивает в сердцеvine человека досократический и «дочеловеческий» смысл мира. Такой смысл мира никак не вписывается в картезианство, поскольку здесь «я» теряет свою способность к самоидентификации. Бергсон показывает, что целый пласт нашего существования — память — является источником тех образов, полнота которых не схватывается картезианским субъектом, существующим только в настоящем времени.

Делезианская «виртуальность» возникает в тесной связи с теорией памяти Бергсона. В логической системе Делеза эта «виртуальность» противостоит не «реальности», а «актуальности». Противопо-

ставление виртуальности и реальности возникло из ложного понимания прошлого как того, чего *уже нет*, из смешения бытия и бытия-в-настоящем. Пласт образов-воспоминаний, открытый Бергсоном, подсказывает нам, что скорее нет настоящего. Оно находится в чистом становлении — всегда по ту сторону «я». В этом смысле оно действует, оно активно, оно реально. Актуальность же прошлого приостановлена. Но, как пишет Делез, «не приостановлена в бытии». Оно не активно, но оно *есть*. Такое воспоминание не имеет психологического порядка существования, поскольку психологическое — это всегда настоящее.

Кинематограф для Делеза — это не история фильмов, школ и направлений, не история изобретения приемов киноповествования. Это другая история. Делез называет ее «естественной», сравнивая развитие кино с развитием биологического вида. Естественная история кино строится на открытии той изменчивой материи, что составляет план имманентности кинематографа. Это в каждый момент еще не проявленные «образы-в-себе», связанные в последовательности движения (их блоки, срезы, множества). Именно образы кино оказываются для него той прото-материей, из которых потом будет формироваться наше представление о виртуальном мире, о мире современных медиа, телевидения и Интернета.

Именно в мировой компьютерной паутине сегодня с максимальной силой проявляется наличие этого типа образов. Это — образы, где информация оказывается прежде всего коммуникативной, соединяя людей в не дисциплинарную, но при этом технологическую общность. Можно сказать, что Интернет-образы — это *не образы мира, но сам мир, ставший образом*.

Что это за образ? С одной стороны, он несомненно виртуален, и в этом наследует образам кино и телевидения, описанным соответственно Делезом и Вирильо как виртуализующими реальность. С другой стороны, он указывает прежде всего на *общность* (на нового субъекта восприятия, проявленного в этой неиндивидуализированной общности). Это не социальная и не экономическая общность, а коммуникативная. В ней проявляет себя и тот избыток труда, который не сводится к работе, и тот избыток технологии, в котором она предстает как нечто не дополнительное человеку, а «самое человеческое». Интернет не сотворен трудом, хотя и был зачат в работе американских военных компьютерных инженеров и спецслужб. Он разрастается уже не через работу, а через *желание*. Это его разрастание есть общность-в-труде, коммуникация не сознаний, а тел. И в этом смысле он био-технологичен.

Интернет, конечно, является неотъемлемой частью современных масс-медиа, но в каком-то смысле можно говорить уже о том, что эта коммуникационная среда проявляет в масс-медиа нечто большее, нежели те эффекты коллективности, которые были проанализированы еще Адорно и Хоркхаймером в классической книге «Диалектика просвещения». Немецкие исследователи все еще делали главный акцент на негативности и разрушительности тогда еще нарождающейся культуры. Для них еще слишком актуальной была связь между массовой культурой и фашистской пропагандой. Разрушение, распыление в массовой культуре субъекта Нового времени, стирание понятий личности, авторства, произведения для Адорно носило характер катастрофы, несмотря на все его попытки взглянуть на ситуацию диалектически. Особенно это очевидно в его последней книге «Эстетическая теория», где тонкая диагностика состояния современного искусства тем не менее не находит никаких способов позитивного взгляда на изменившийся характер коммуникации. В этом смысле Вальтер Беньямин, несмотря на его очевидные пристрастия к руинизированному прошлому, к XIX веку, к культурному архиву, оказывается более радикален, поскольку в технологических изменениях сумел увидеть грядущего нового субъекта-массу, представляющую собой особый тип коммуникативной общности, общности в желании и удовольствии, но не в труде. Этот антиметафизический мотив философии Беньямина имеет своим истоком и его специфически понятый марксизм, но также и ницшеанство. В наше время о подобной направленности размышлений можно говорить и в связи с текстами Жюль Делеза. А - Джанни Ваттимо, например, в книге «Прозрачное общество» неоднократно настаивает на преодолении самопрозрачного субъекта классической метафизики в современных масс-медиа, указывая на крайне ограниченное рационалистское понимание коммуникации, характерное и для Адорно, и для его последователя Хабермаса (оговариваясь, правда, что, несмотря на это, сама теория коммуникативного действия последнего во многом обязана изменениям в области массовых коммуникаций).

Когда мы говорим о коммуникативных образах, то имеем в виду нечто по сути своей принципиально отличающееся и от лингвистической модели коммуникации, и от хабермасовской концепции. Коммуникативный образ проявляется не столько в сфере языка или этики, сколько в современном информационном поле, порождающем особые типы образов, характеризующиеся текучестью, скоростью,

множественностью, неподлинностью. Коммуникативный образ — не просто понятие, некая логическая конструкция, с помощью которой можно анализировать мир медиа и Интернета. Скорее, напротив, это некий способ использования образов кино, телевидения, рекламы, компьютерных технологий для того, чтобы изменить аналитический инструментарий, логику и смысл понятий, сформированных при господстве самопрозрачным картезианским субъектом. Коммуникативный образ «темен» и материален.

Когда Фрейд начинал анализировать бессознательное, то пытался структурировать именно «темноту» коммуникации. Когда Батай исследует фашизм, эротизм, смерть, то обращается именно к тому темному материальному основанию, лежащему в основе человеческой общности («внутренний опыт»), основанию, от которого отворачивается свет разума. Попробуем именно под углом этого непроященного «эроса информации» подойти к анализу некоторых эффектов, благодаря которым образы Интернета получают свой особый самостоятельный статус в современном мире.

Первое, на что следует обратить внимание, что с развитием компьютерных сетей информация теряет свой *telos*. Она явно избыточна по отношению к потребности в ней. Именно этот избыток информации порождает особую ситуацию «новой образности», когда желание всегда готово найти свое информационное обеспечение, пусть и предельно фальсифицированное. Характерным примером могут служить так называемые Интернет-форумы, где люди обсуждают конкретные, интересующие их темы. Здесь нет экспертных мнений и оценок. Здесь экспертом становится каждый. Здесь конкурируют разного рода интерпретации, причем нельзя сказать, что люди ищут правду. Скорее они ищут сообщников в фантазме. Банализируя или же предлагая самые невероятные интерпретации событий, они создают дополнительные образы реального (практически всегда невидимого и неverified) события. И эта дополнительная, избыточная информация, в силу скорости ее усвоения и стирания, фигурирует на тех же правах, что и так называемая «официальная». Больше того, жители сети скорее склонны не доверять официальной информации, поскольку Интернет-сообщество, как никакое другое, ощущает тотальную возможность лжи. И оно не борется с ложью. Обман, фальсификация становятся неотъемлемой частью существования в Интернете. Но как способ существования обман перестает иметь этические характеристики. Это род фантазма. Ложь заявляет о себе тогда, когда очевидны ее устремления к реальным практическим (политическим) целям, когда она выходит за рамки сообщества в мир социальных об-

шностей, когда она рядится в одежды «правды» и «истины». Другими словами, информационная избыточность и открытость форумов ориентирована не на знание реального положения дел, а на коммуникацию, где знание случайно и недостоверно, но в момент своего краткого фантазматического существования связывает людей в коммуникации. Этот эротизм связи с другими ценнее, чем знание, чем чистое потребление информации.

Еще более откровенно проявляется описанный выше эротизм в Интернет-чатах. В большинстве своем они созданы именно для знакомств, зачастую имеют явный сексуальный характер. Именно эротизм общения в чате заставляет очень многих «подсесть» (уже известен феномен чат-зависимости), поскольку эротизм — одно из тех сильных удовольствий (а точнее, момент непосредственной связи удовольствия и желания), которое вовсе порой не пересекается с удовольствием сексуальным, и лишь иногда сопровождает его. Нехватка эротизма в мире труда и потребления чувствуется почти всеми. Эта нехватка находит себя в избытке желания, которое не может быть сведено к одним лишь потребностям. Говоря проще и в духе медийных клише, это — «желание любить и быть любимым». Но, несмотря на всю банальность этих слов, речь идет об особом аффекте общности, которого зачастую нет даже тогда, когда любимый человек вдобавок говорит тебе, что любит тебя.

Вспомни об одном из самых сильных ощущений влюбленного — ожидание первой встречи, первое откровение с человеком (даже с тем, с кем мог быть знаком до этого многие годы), первое прикосновение и т.д. (Это, кстати, очень хорошо передано Гете в «Вертере»). Всякий вход в чат имитирует эту первичную эротическую ситуацию, саму ее возможность... Всякое общение в чате словно замедляет эту ситуацию в силу продленной анонимности общения. Защищают и расстояния и «ник» (от nickname, псевдоним). Партнеры по коммуникации могут вводить друг друга в заблуждение относительно пола и возраста, профессии и места жительства. Весь этот «обман» — естественная редукция по освобождению эротического ядра коммуникации.

Здесь обнажена независимость коммуникационных образов от образов-представлений, от разнообразных схем репрезентации. В результате можно говорить о том, что всякое общение имеет эротический аспект. Это — разного рода «касания» (почти в духе философии Левинаса) в коммуникации, в которых ты оказываешься открыт другому человеку. Обычно мы закрыты и не позволяем себе этого, но без подобного элемента эротизма не было бы и общения. В общении очень сильно проявляет себя «желание», не столько сексуальное,

сколько желание быть с кем-то вместе. И чат реализует это в полной мере. Именно поэтому он близок наркотику, а чат-зависимыми становятся любые (!) люди, а не только объективно одинокие, несчастные, нелюбимые.

Интернет, в отличие от других масс-медиа, где еще очень велико значение репрезентации, позволяет идти по пути эротизма, исчерпывать его, постоянно разочаровываться в результатах, но не ждать, не находиться в состоянии ожидания, в состоянии соблазна, удерживающегося на некоторой воображаемой этической границе. Под давлением эроса информации и эроса коммуникации изменяется само понимание пристойности и этики. В связи с этим существенным представляется анализ порнографических ресурсов, функционирующих в сети. Некоторые теоретические исследования уже пытаются рассматривать этот феномен как принципиальный и существенный (см.: *Gordon Graham. Internet: Philosophical Inquiry. Routledge, 1999. Ch. 6*), однако неявные установки на ценности знания и просвещения, так и оставляют эту темную зону «моральной анархии» (Грэхэм) теоретически непроницаемой. Заметим, однако, что порнографические ресурсы в сети крайне неоднородны. Большинство из них давно апроприировано бизнесом, что создает ощущение гегемонии порноиндустрии. Тем не менее существует также и огромное количество некоммерческих сайтов, частных страниц (иногда семейных), где люди помещают свои фотографии в обнаженном виде или во время занятий сексом, где размещают свои эротические рисунки или фильмы, использующие средства компьютерной графики для того, чтобы в непристойном виде предстали уже известные медийные персонажи. Все это можно условно назвать «искренней порнографией». В этом названии и слово «искренность», и слово «порнография» сосуществуют в несколько измененном смысле. Искренность здесь становится возможной именно благодаря, а не вопреки, обману и симулятивности виртуального пространства, а порнография оказывается одним из способов коммуникации, через эротизм и непристойность воплощенную уже в телах, а не в речи (как в случае с чатом).

Фактически порнография занимает частное место в сфере непристойного, где оказывается возможна имитация экономики «чистого желания». Обычно мы имеем дело с «образами желаний», то есть с миром представления и воображения, где уже существует дистанция по отношению к изображаемому объекту. Мир подобных образов крайне велик и все они потребимы именно в силу того, что благодаря дистанции представления (и воображения) желание объективируется, находит для себя субститут (образ), некую форму своего замеще-

ния. В каком смысле о сексуальном желании, на которое ориентирована порнографическая продукция, можно говорить, что оно «чистое»? Ведь, в конце концов, мы, так или иначе, имеем дело с той или иной формой репрезентации, с изображением, с «графией». Вопрос можно переиначить следующим образом: что в порнографическом изображении делает его имманентным желанию, то есть заставляет действовать изображение как само желание? Ответ тот же, что и в случае с чатом: нехватка желания в мире, в котором мы существуем. Мы живем в мире потребностей, где все овеществлено, стало товаром, в том числе и отношения между людьми. Именно этот мир тотального потребления охраняем политикой в самом широком смысле слова. Желание в отличие от потребности всегда идет дальше возможного объекта присвоения, оно в каком-то смысле самоценно и аполитично, его цель — оно само. В желании проявляется то, что не может быть полностью объективировано, поскольку желание — это всегда *желание другого* (или, точнее, необъективируемый другой является необходимым условием желания). И если секс не только биологическая потребность, а нечто «большее», то это «большее» есть момент общности (близости, интимности) в ее максимальной непристойности и при этом абсолютной естественности. Эта общность аффективна. Она порождается желанием, а не социальным установлением, а потому любая политика (и мораль как одна из ее форм) всегда чувствует в ней угрозу (угрозу, которая не может исходить из всего лишь «биологической потребности»). Эта общность анархична, поскольку, опираясь на аффективное желание, она противостоит нормам бизнеса и политики.

И если место таких общностей в мире трудно находимо, поскольку они вытеснены на периферию социальной жизни, ускользают от рационального объективирующего взгляда, то Интернет жив этими общностями, сколько бы экономика и политика ни пытались структурировать это виртуальное пространство. И в форумах, и в чатах, и в множестве порнографических Интернет-ресурсов мы находим этот анархический элемент коммуникации, утверждающий приоритет желания над потребностью, приоритет частного действия над индивидуальным трудовым усилием. Можно говорить о том, что подобными анархическими общностями являются так называемые хакеры, взламывающие секретные коды крупных корпораций, делающие засекреченные ресурсы открытыми всем пользователям. И даже создатели новых вирусов в каком-то смысле реализуют этот же анархистский протест против всевозможных способов упорядочивания жизни в этой земле обетованной — виртуальной реальности. Конечно, мно-

гие из хакеров давно стали участниками бизнеса. Некоторые действуют в своих частных экономических интересах, другие уже куплены крупными компьютерными корпорациями или спецслужбами, но изначальный посыл хакерства — любой код должен быть открыт, любая преграда устранена, любые ограничения фиктивны, — можно считать одним из вполне отчетливых принципов существования в мире Интернета. По-своему преодолевают социальные запреты и порнография и общение в чате и хакерство. В данном случае не имеет значения природа запрета. Они могут носить моральный, этический, экономический характер, но дело в том, что всякий раз запрет фиксирует момент уже состоявшейся ситуации *производства-потребления*. Коммуникативные образы Интернета анархичны именно в силу того, что останавливаются на границе репрезентации, не давая желанию общности быть превращенным в труд общения, не давая политике и производству завладеть сферой желаний и диктовать их.

Также важная составляющая анархической образности Интернета заключена в множестве программ-вирусов, уничтожающих целые компьютерные системы, стирающих информацию, изменяющих работу программ. Сегодня уже почти каждый пользователь хоть раз сталкивался с проблемой вирусов на своем собственном персональном компьютере. Людей, для которых компьютер еще одно рабочее место, способ извлекать прибыль из обработки информации, такая ситуация не может не раздражать. Вирус — постоянная угроза их деятельности. Потому они постоянно обновляют антивирусные программы, пытаясь защититься от все новых и новых и по-прежнему многочисленных программ-вирусов. Раздражение уважаемой публики против многих тысяч программистов, создающих вирусы или хакеров, взламывающих коды доступа к закрытым ресурсам, вполне понятно. Однако нельзя сказать, что все они — преступники или имеют психологию преступников, что им пытаются инкриминировать. Скорее дело совсем в другом. И создатели вирусов, и хакеры — одни из первопроходцев, осваивающие законы этого нового пространства — компьютерного и сетевого. Каждый из них может по-разному отвечать на вопрос, что он делает и зачем, но так или иначе через них проходит особый Интернет-дискурс, принципы которого никем не сформулированы, а возникают по мере существования в этой среде. Мы же, очень условно, можем отметить несколько моментов, в которых фиксирует себя этот новый несамопрозрачный субъект — Интернет-сообщество. Во-первых, отрицание всякой собственности (в том числе и собственных имени, пола и возраста, и авторских прав, и особенно купленной или накопленной собственности в виде ресур-

сов). Во-вторых, отрицание власти в любых ее формах, сопротивление попыткам введения цензуры, но также и попыткам экономического подчинения ресурсов. И, наконец, более общий принцип, — сопротивление идентификации. То есть Интернет-сообщество не есть негативное сообщество, участвующее в сопротивлении, но слабое сопротивление это форма его существования. Подобно тому, как действие современной контр-культуры не культурно, а коммуникативно, так и действие Интернет-сообщества анархично, но не в политическом смысле, а именно в плане коммуникации, преодолевающей структуры рациональности, господства/подчинения, деления на своего/чужого.

Конечно, этот анархический аспект сетевого существования постоянно проявляет себя, но с таким же постоянством находит различные способы подавления со стороны коммерческих и политических структур. Ситуация с порнографией — лишь наиболее показательный пример. Но есть и другие. Так, борясь с гегемонией компании Microsoft, программисты из разных стран мира, коммуницировавших в сети, создали альтернативную операционную систему Linux, которая должна была распространяться бесплатно и быть альтернативой гегемону Windows. Конечно, подобные жесты могут быть только сингулярными, они не могут вылиться в долгое противостояние, в котором всегда проигрывают (что и показала история Linux), но их задача другая — продемонстрировать иную возможность, указать другой путь.

Нечто похожее можно было наблюдать в ситуации с сайтом Napster.com, выкладывавшим в общий доступ бесплатные музыкальные ресурсы в формате mp3. Музыкальные фирмы затеяли сначала судебную войну против воровства и пиратства, а затем, когда посчитали, что реклама от прослушивания музыки в Интернете лишь увеличивает продажи альбомов, прекратили ее, оставив Napster в зоне собственной автономии. Можно сказать, пользуясь выражением известного анархиста Хаким Бея (Hakim Bey), что Интернет это универсальное пространство «временных автономных зон». В своей универсальности оно не тотально, а гетерогенно. Универсальность относится лишь к идее постоянного возникновения и формирования этих зон как зон жизни, несмотря на то, что порождены они коммуникационными технологиями.

В последнее время эта технологизированная «жизнь» перешагивает рамки Интернета, начинает занимать все большее место in real life, хотя какая из этих жизней реальнее теперь уже под большим вопросом. Когда год назад вышла книга Говарда Рейнгольда «Умные толпы» (Howard Rheingold. Smart Mobs: The Next Social Revolution), в ко-

торой были продолжены некоторые сюжеты, уже затронутые автором в предыдущей книге «Виртуальные сообщества» (Virtual Community), то никто не предполагал, что она вызовет целый бум в среде пользователей Интернета. То, что мы описывали как латентные основания существования в сети, ее своеобразную измененную этику, то Рейнгольд пытается актуализировать, представить неким вариантом выбора иной свободы. Свобода эта оказывается предоставлена теми самыми современными технологиями, заложниками которых еще недавно ощущали себя люди. Десять лет назад образ свободы состоятельного человека выглядел так: отдыхающий на престижном курорте с ноутбуком и мобильным телефоном. Сегодня, и это отмечает Рейнгольд, это скорее образ закабаленности человека технологиями, включенность его в систему производства как еще одного механизма, когда даже отдых превращается в эффективно используемое время. В «Умных толпах» Рейнгольд указывает на возможности, которые таятся в тех же технологиях по расшатыванию этой прагматической эффективности. Так или иначе, но эта иная свобода связана с коллективностью, с коммуникативностью действий. В этом смысле бизнес помимо эффективных операций по извлечению прибыли содержит в себе также и некий коммуникативный момент. Это также и коллективное мероприятие. Такими же мероприятиями являются наука, искусство, политика. Коммуникативный момент всегда сопутствует, хотя и вытеснен на задний план. Именно там и формируется новый субъект — аффективная общность, возникающая вопреки практическим действиям и целям экономики, политики или науки. Развитие Интернета, sms-телефонии позволяет не только проявляться этим общностям, но даже совершать совместные действия.

В этой связи вовсе не случайно, что Рейнгольд использует для обозначения этих общностей слово *mob*, подчеркивая принципиальную асоциальность этих образований, и то, что их активность сопротивляется апроприации политикой и экономикой. Благодаря сверхскоростным и мощным технологиям и коммуникации общение здесь происходит уже не между близкими, знакомыми, опознаваемыми людьми. Даже не между личностями. Действующие лица здесь вполне анонимны, их целью является действие по поддержанию чистого акта коммуникации, что меняет многие критерии и правила в поведении. Технологии изменяют этику общения. Совместное действие в анонимной нерегулируемой общности (*mob*) оказывается значимей («свободней»), нежели порабощенное социальными стереотипами поведение в разобщенной буржуазной семье (даже во время отдыха на Гавайях).

Книгой Рейнгольда было спровоцировано новое медийное движение (можно сказать «мода») — flash-mob. Это бессмысленные акции, совершаемые людьми, друг с другом незнакомыми, пользователями Интернета, которые договорились об этом в сети. Некоторое время назад smart mobs оказывались протестующими антиглобалистами (Сиэтл), демонстрантами с антиправительственными лозунгами (Манила). Социальный аспект очень силен. Так один из посетителей рунета писал, что если бы удалось организовать smart mob на выборах в Петербурге, то можно было бы изменить их политически predetermined результат. Антиполитический настрой smart mobs сменяется анархической аполитичностью движения flash-mob. Случайность и моментальность возникновения на улицах городов толп людей, занятых каким-либо абсурдным делом, приводит в замешательство городские власти, раздражает обывателей, «озабоченных порядком». Все это уже напоминает современное искусство, а именно творчество группы московских концептуалистов «Коллективные действия» в 70-е и 80-е годы. Только в отличие от последней, где была строгая организация, клановость и четкая документация действий, flash-mob предельно анархична.

По аналогии с «тотальной мобилизацией» (Юнгер) мы можем назвать это современное участие технологий в формировании новых коллективных субъектов и их специфической этики «информационной мобилизацией». В отличие от коммуникативных образов кино и телевидения, которые формировали пассивные сообщества восприятия (что связано именно с приоритетом визуального, а не информационного аспекта в образе), Интернет и мобильная связь призывают к действию, в которых коммуникативный образ получает свое материальное разрешение. И сегодня уже несколько иначе начинает звучать знаменитая фраза Жиля Делеза «Информация — это приказ!». Властное информационное подавление индивидов получает свой противовес (пока еще очень слабый) в разнообразных стратегиях сопротивления власти не через войну информационных аргументов, а через мобилизацию общностей посредством разделяемых ими образов информации. Коммуникативный образ всегда потенциальный акт сопротивления любой власти, пытающейся контролировать наши желания.

ПРАВИЛА ПОЛЬЗОВАНИЯ ЧАТОМ, ИЛИ О ЧИСТОМ АФФЕКТЕ ОБЩЕНИЯ

Мотцыртыю

Что заставляет взрослых людей, отбросив заботы текущего дня, уложив детей и досмотрев телепрограммы, погружаться в мельтешащий строчками чат? Что заставляет судорожно подыскивать ник (от nickname, то есть клички), выбирать его цвет, а также цвет посылаемого сообщения? Что, наконец, заставляет учащенно биться сердце, когда на экране монитора вспыхивает анонимное приглашение «початиться»? Не просто потребность в общении. Не предвкушение встречи с друзьями. Но ожидание случая, того самого, который обрывочную, стилистически «низкую» речь готов возвести в ранг высокого переживания. Одним словом, ожидание аффекта.

Конечно, можно согласиться с тем, что, выходя на разные сайты, люди движимы стремлением познакомиться, перейти из виртуального плана в реальный, иначе говоря, что их действия имеют прагматическую подоснову. Что именно она, подоснова эта, и есть момент эмоциональной «загрузки» — идет ли речь о технической процедуре включения компьютера или же о более тонком механизме работы ожиданий и фантазии. Но осмелюсь высказать предположение: кто бы и какими бы путями ни выходил затем в «реал», жизнь в чате устроена по собственным законам, соблюдение (несоблюдение) которых создает самостоятельные ощущения — они не объясняются и не исчерпываются тем, что вы испытывали раньше или же хотите испытать потом. Эротизм, которым пронизан чат независимо от формальной темы обсуждения, хотя и питаем возможностью «живого» продолжения, куда больше соотносится со свободой движения в открытом коммуникативном поле, где все, что сказано, одновременно лишено всякой ценности и обладает ею абсолютно. Это поле нели-

нейного общения, где рассказ не может состояться в принципе. «Собеседники» сосуществуют постольку, поскольку они принимают (и порождают) абсурд. Попробуем на этом задержаться.

В одну прекрасную ночь вы входите в чат. Из любопытства. От нечего делать. Преодолев (возможно) высокомерное отношение к массовой культуре и ее разнообразным проявлениям. Вы выходите на некий сайт, вернее страницу, где вам предлагают написать свой ник. Ник — второе имя. Не думайте, что подобрать его можно сходу. Ник — это судьба. Ники меняют, но это тоже искусство. Пока вам ничего об этом неизвестно. Просто в этот день из глубин памяти случайно выпало слово, вы его не искали. Это и будет ваш ник. Двойной клик мышью. Так. Идет загрузка. Вот поле монитора разбивается вертикальной полосой на две неравные части. Слева сверху появляются правила общения в чате: не ругаться матом и т.п. Дальше выбрасывается сам пульсирующий многоцветный разговор. Справа, в обуженной колонке, выстраиваются имена. Это ваши незнакомые друзья. На эту ночь по крайней мере. Теперь все зависит от вас. Поздороваться? Определенно. Могут не услышать. Все что-то оживленно обсуждают, сопровождая болтовню бесконечными скобками — вправо или влево. Скобка — знак эмоций. Улыбка или уголки рта, опущенные вниз. Это ясно без подсказок. Воздух наполнен «чмоками». Тоже эмоция — более сильная; точнее — виртуальный поцелуй. Чмоки летят проходящим (не всем). Они же сопровождают уходы. Чмок похож на европейский поцелуй — легкий, бесконтактный. Просто звук. Запись поцелуя. Посылать чмок в первую ночь кажется немного фамильярным. Да и вообще, от всего этого веет фамильярностью, жеманством, сюсюканьем. Несмотря на все условности. Впрочем, надо торопиться. Строки скачут, поднимаясь выше, выше, и исчезают за рамкой экрана. Можно вернуться и посмотреть снова. Но пока нет времени. Да и незачем. Что же сказать?..

Прицепиться к кому-нибудь? Пожалуй. Только так — игриво, добродушно. Спросить что-нибудь по-английски. Ага. Все они знают английский. Компьютерщики в основном. Да и ники иностранные. Фраза готова. Отправляем. Ну вот, пошло. Недоумение. Интерес. Просьба не выпендриваться. Отлично! Вот уже и реакция. Включая легкую настороженность. Но почему? Теперь понятно. Страх ошибиться, заплутать в грамматике. Фу, какая ерунда! Надо поддерживать! Да, да, это правильно. Кое-кто смягчился, подобрел, начинает задавать вопросы — дескать, кто и откуда, отчего на иностранный потянуло. Надо же — как летит время. Третий час. А еще ничего не начиналось. Еще не было ни ритма, ни рифм, ни двустий, ни чет-

веростиший, которые подхватит один, другой, третий: АВВВ, но и АВВА, а это уже почти Вознесенский... Не было и этих странных «лич-но», когда строчка читается только тобой — другим, как потом объяс-нят, она недоступна. А пока ты спрашиваешь — ошеломленно, в от-крытом доступе: ты это мне? Не было и этих выпренних «Уважае-мый имярек, я игнорирую Ваши сообщения», что достается не за хулиганство, а чаще просто по ошибке другого такого же «нюкаме-ра». Но и тебе самому предстоит ошибиться и, вместо приглашения в «приват», заблокировать кого-то, кто вдруг обидится — совсем как в жизни. Не было сцен и выяснения отношений: «Я долго за вами на-блюдала... В вас нет никакой внутренней ценности». (Вот это да!) Не было и продолжения: ни и-мейлов, ни фотографий, ни телефонных звонков. Словом, ты только зашел посмотреть, но тебя, как в ворон-ку, уже затянуло.

Веселый разговор. Вынесем «приват» за скобки. Вернее, не будем спешить разоблачать чужие тайны: все эти сантиметры (90-60-90) и килограммы, глаза и волосы, имена, реальные семейные обстоятель-ства. Не будем делать этого потому, что, как только начинается «жизнь», исчезает персонажность, а ведь все, кто пришел сюда даже под собственными именами (Лялька? helen? Alex?), суть персонажи. Это неотъемлемое свойство чата. Приходя сюда, вы надеваете маску и начинаете соответствовать ей. Вы подбираете — медленно, путем проб и ошибок — стиль вашей речи. Вы хотите остаться представите-лем «высокой» культуры? Отлично! Только будьте готовы к атакам, иногда весьма ощутимым, при том что вы, казалось бы, защищены компьютерным шитом. Здесь выстреливают в упор. Здесь говорят то, что днем не говорится. Выброс. Сильная эмоция. Вы краснеете. У - вас повышается адреналин. В голове звон. Вы этого хотели? Нет, но... Можно примкнуть к культуре «низкой»: а ты не баисся? Ты к этому гатоф? Это зависит от выбора. В любом случае линия последователь-но ведется до конца. С вариациями, конечно. У меня хандра. Коль скоро собрались — так уходите. Слушаюсь, сэр! Можно просто си-деть и смотреть. На других. На ИХ разговор. Но все равно, выпаден-ие не бывает полным. И поэтому невозможно прочитать ВСЕ ПОДРЯД, как если бы читался роман, пусть и заведомо абсурдистс-кий. Это невозможно потому, что последовательность устанавлива-ется вами самими, вашим выходом и входом (enter/quit), что она все-гда ПРОИЗВОЛЬНА, СЛУЧАЙНА. Вы спешите ответить, а вам уже задали новый вопрос. Вы торопитесь зарифмовать подвешенную строчку, а кто-то уже опередил вас в этом. Ваш сервер плохо работа-ет: вы набрали фразу, и она слетела. Вас выбросило прочь — «мота

ет», «колбасит», так об этом говорится в чате. А разговор течет. Его размывают все новые потоки. Два перекрестных диалога. Три. Можно вклиниться в любой. Кто-то приходит. Кто-то посылает прощальные чмоки. Не забыть проститься. Успеть до чужого quifa, до дежурной компьютерной фразы: «От нас уходит имярек». (Смешно, когда это — Иллюзия.)

В этом поле общего разговора бессмысленно все — особенно обрывки смысла. В нем не успевают состояться сообщения, как мы привыкли его понимать. Здесь главным сообщением является сама общаемость, опыт взаимодействия через слова и мимо них. Мы образуем невидимую общность говорящих в обход языка, сообщающих лишь о своем желании общаться, мы говорим самим этим желанием или это оно говорит через нас. Аффективная общность участников единого, но не объединяющего разговора. Здесь нет субъектов ни в юридическом, ни в картезианском понимании. Это серия дробных прикосновений, микроскопических телесных иннерваций, или жизнь того размытого подвижного тела, что условно называется чатом. Чат — это всеми желаемая форма асоциального существования. Это общность, складывающаяся вопреки социальным нормам и границам. Общность в собственном смысле. Что нас объединяет? Только то, что всем «за тридцать»? Какая чепуха! Мы пришли из разных сред и сфер. Изнутри различных обстоятельств. Мы пришли, зная, что шаблоны восприятия здесь срабатывают хуже. Мы пришли как другие. И привечаем мы других как находящихся в постоянном (само)ускользании. Мы узнаем только то о них, что они пожелают подарить нам сами — мы не станем их оценивать, судить. Чат — это прекрасное зеркало сегодняшней субъективности: конструируемой в каждое мгновение извне, но точно так же размываемой и «изнутри» (работой самого воображения). Если вы хотите узнать побольше обо мне, сходите в чат — при условии что вам удастся угадать «меня» за ником...

Приватные откровения. Пространство публичной речи поддерживается возможностью уединения. Иногда, заходя на сайт, просто поражаешься: люди вроде бы присутствуют (их имена читаются в списке), и при этом все молчат. Естественный вопрос «Есть здесь кто-нибудь?» остается без ответа. Тогда, не солоно хлебавши, отправляешься прочь — если, конечно, кто-нибудь не втянет тебя в невидимый миру диалог. Трудно говорить о том, что разыгрывается ТАМ, в «привате». Приходится довольствоваться собственным опытом и неверными рассказами. Здесь как будто снимаются маски. Обычно спрашивают про имя, возраст, занятия. Иногда уточняют параметры. Выясняют (ближайшие) намерения. Оставляют электронные адреса.

Простят выслать фото. Но даже «приват» остается частью общего чата, а потому и в нем сохраняется необязательность. Можно сказать все, но можно ничего не говорить, отвечая на вопрос об имени всего лишь новым ником. Но, конечно, «приват» располагает к большей задушевности. Или большей откровенности. Публичный флирт достигает здесь определенного накала, прорываясь в «жизнь»: адреса, телефонные номера и цифры (возраст, вес, рост и проч.), — все это вторжения (социальной) реальности, которая не перестает соперничать с реальностью сетей. Персонаж вводится в определенные рамки. Но и здесь еще достаточно простора для фантазии, она довольствуется только одним — определенной ритмической интонацией, вычитываемой из вспыхивающих на экране строк. Эта интонация составляется из слов, но точно так же из пунктуационных жестов, — а это настоящая жестикуляция, — из продленных многоточий, скобок, точек с запятой и двоеточий, изощренно имитирующих мимику лица. (Замечу, что есть специальные справочники по компьютерным «эмоциям».) В речь вторгается эмфаза: слово набирается большими буквами, и чтение мгновенно переходит в ступор...

И все же, несмотря на эту продуманную систему выражения, остаются неизбежные лакуны — они-то восполняются и дотраиваются воображением. Пауза в ответе. Нераспознанная шутка. Чей-то неожиданный «уход». Еще до всякой интерпретации вас охватывает внезапная эмоция, ее произвольность и сила могут удивить. Кто-то пришел сюда ради вас. (Об этом сообщается приватно.) И это больше, чем комплимент. Ночное признание. В любви? Не важно. Это эмоция, которую вызывают в вас чужие слова. Это ВАША эмоция, берегаемая вами и о которой вы, пожалуй, ничего не знаете. Чат — блестящая площадка для психоанализа. Здесь проигрываются желания, «отрабатываются» страсти. Возникшее здесь чувство может длиться вплоть до первой цифры. (Например, когда в конце концов сообщают свой реальный вес.) И это вовсе не смешно. Поскольку эмоции, которые рождаются в чате, существуют до всяких форм объективации; можно сказать, что это — желание в вечном поиске объекта. Невозможно полюбить того, кто известен одним лишь прозвищем. Но — только так и можно полюбить. Ибо странным образом мера условности становится мерой абсолютного правдоподобия: какой смысл, взяв маску, что-то далее скрывать? Маска (ник) — небывалая гарантия искомой «правды», правды самого себя. Потому что если отвлечься от азарта ночной полифонии — публичной и приватной, — то приходится признать, что чат позволяет увидеть контуры собственных ожиданий, опасений и надежд. Он, как лакмусовая бу-

мажка, говорит о нас самих — подключая к разговору. Он — наш всеобщий психоаналитик, и мы лечимся у него. Трансфер неизбежен и столь же случаен. Роль психоаналитика может временно узурпировать какой-нибудь ник.

«Фотки». На границе между миром реальным и миром воображаемым зависит фотография. Ее определенность хуже определенности всяких замеров. Если номинация в широком смысле (имена и факты) позволяет придать образу большую четкость, не разрушая самой его текстуры — подвижной и текучей, — то фотография рискует нанести ему непоправимый ущерб. Непременно наступит момент, когда у вас попросят «фотку». Или вам ее предложат. И хотя в Интернетовском общении статус фотографии довольно зыбок (она может восприниматься как своеобразная открытка), ее полнота превосходит требования жанра. В фотографии есть граничащая с тяжестью избыточность, она парализует воображение, сообщает то, что вы не собирались узнавать. И если ваш собеседник хочет просто произвести впечатление, то в его компьютерном портрете вы всегда прочтете значительно больше. Вы прочтете как минимум некий запрос, адресатом которого вы оказались случайно. (Подбирать «фотки» — дело явно непростое. Они должны быть отсканированы, возможно также обработаны специально «фотошопом».) Но вы прочтете и другое. Очень трудно, увидев фото, совершать дальнейшую коррекцию. Иными словами, трудно добавить что-то к тому, что вы увидели. И совершенно невозможно соотнести этот образ — окончательный и непреложный — с речью, в которой вы даже не слышите голоса. К вам взывает голос, но другой — без тембра и пауз, без твердости и дрожи, без какой бы то ни было артикуляции. Это голос персонажа, человека без лица и в этом смысле не вполне человека. И если вы успели его полюбить, то, поверьте, именно за это. Но когда маска пронзает вас «реальным» взглядом, когда на вас обрушивается единственное лицо — без страха и упрека, но и без пошады, — вам не остается ничего другого, как почувствовать неизбежное разочарование — чары развеиваются потому, что фотография отменяет недосказанность. В ее документальности есть то, что противоречит чату и его мерцанию. Она заставляет сделать выбор, даже если вам этого и не хочется совсем. Фотография разрушает флер, уничтожает зыбкость. Она в конечном счете губит ауру персонажа, переводя его в реальность будней. К счастью, из «фотки» ничего не вытекает — это знак расположения, не более того. Но если оставаться верным стихии чата, то лучше не переходить на личности. Слишком тонкая грань отделяет в нашем восприятии фотографию и жизнь.

Комедия ошибок. Во всеобщем поле разговора, каким является чат, ошибки неизбежны. Собственно, они суть функция разговора. Ошибки встроены в скоропись — мало кто пишет, расставляя знаки препинания, считаясь с дефисами. (Пунктуация, напомню, здесь играет роль другую.) Грамматические нормы подвешены или вовсе упразднены. Все как будто устроено так, чтобы состоялась речь — сама ее запись продиктована высокой скоростью общения. Но и в этом особенность этой речи-разговора — она остается речью ЗАПИСАННОЙ, ее затягивает в себя неподвижность фразы, которая высвечивается на экране. Вам не приходилось замечать, как вдруг реакция перечеркивает ваши ожидания, как «произнесенные» вами слова не считаются тем же кодом, каким вы пытались их оформить в сообщение? Это случается по той простой причине, что сам контекст предельно размыт, и поэтому вам приходится то примирительно напоминать, что вы «играете», то выслушивать аналогичные слова от других. Эти непопадания — интонационные ошибки — неизбежны потому, что устная речь как интенция чата наталкивается на ограничения самой записи, предьявляющей набор жестких жанровых стереотипов. Мы говорим эмфатически, но читаем «по правилам». И если в речи штамп может оттеняться голосом, если голос и берет его в кавычки, то на письме все обстоит куда сложнее. В чате нет кавычек. И именно из-за того, что все ПИШЕТСЯ, и происходит соскальзывание в неотвратимую серьезность (за неимением лучшего слова): невозможно полностью преодолеть автоматизмы письменной культуры. Серьезность — еще одна ипостась «подлинной» жизни.

Фотография и письмо — вот два крайние предела чата. Они создают его внутреннее напряжение, порой растаскивают по частям. И все-таки он вновь собирается — в зоне открытой публичности, этих необязательных мнений по весьма необязательным материям. Этих междометий, скобочных улыбок и печалей, то есть тотального и призрачного всеприсутствия, какое, собственно, и формирует чат. Научиться быть дрУгом, ничего не зная о другОм (или зная очень мало), влюбиться в того, чей образ создается одними скачущими строчками, словом, вступить в «неполноценную» коммуникацию и получать «земное» удовольствие — таковы лишь некоторые из уроков чата. Именно заблуждения — относительно лица, возраста, профессии и проч., но точно так же их зеркальный образ — ты сам более не принадлежишь себе, утрачивая социальную определенность, — именно эти трансформации и переходы создают чистый коммуникативный-аффект, предшествующий знакомству, именно они скрепляют в отсутствие формальных социальных связей, гарантируя в одно и то же время сообщаемость и общность — без всякого контроля Смысла.

Конечно, коль скоро речь шла об аффекте, то ночные посиделки не проходят даром. Зависимость от чата велика. Степень ожиданий, провоцируемых этой практикой общения, подчас превосходит виртуальные границы. Поскольку бывает и так, что участники хотят **ПО-НАСТОЯЩЕМУ** любить, дружить, переживая заново сильные эмоции. Вернее, они хотят **ПРОДОЛЖЕНИЯ И ЗАКРЕПЛЕНИЯ** подобных состояний, их введения в определенные рамки, то есть всего того, что чат не может гарантировать. Ведь в конце концов это всего лишь обещание, и именно в качестве такового чат столь притягателен. Обещание, в котором потенциально заключено обязательство, но которое при этом остается подношением. Так подносят дар. Абсолютно и без всякой видимой причины. А потому чат не располагает ни историей, ни памятью. Это риск. Авантюра. Вас запомнили и — вас никто не вспомнит. Каждый раз приходится заново прокладывать пути, начинать все с самого начала. Обращение к предыдущему разговору не имеет никакого смысла. Настроение меняется. Это погода. Перепад температуры и давления. Стихия, не подвластная ни одному из нас.

Вы не знаете, как пройти в библиотеку?..

(chitty)

ПРОЙДЕМСЯ ПО КАНАЛАМ: О ТЕЛЕВИДЕНИИ, ЗЭППИНГЕ И ДРУГИХ ПОДОБНЫХ ВЕЩАХ

Невозможно перечислить все разнообразие комбинаций, связанных с просмотром телепередач в домашних условиях, поскольку как только место для телевизора найдено, вы растворяетесь в бесчисленных местах контактов с ним. Что это означает? Утренний способ «самонастройки»: бодрый, бойко звучащий голос, пока еще плывущая картинка помогают совершить очередное ежедневное вхождение в мир. Днем для кого-то телевидение затухает, а для других, наоборот, — это возможность ощутить преемственность и длительность: знакомые лица, нарисованные (мультипликация) или живые. Вечер — период интенсивных встреч с телеэкраном. Лягте на диван, расположитесь в кресле, на табурете, поперек кровати, и начнется блуждание в бесконечных историях, за право рассказать которые борются разные жанры: детектив, сериал, новости, круглые столы, реклама. За право рассказать? Словно не доверяя этому и зная, что природа телевидения иная, вы начинаете дробить и разрушать все возможные истории, наугад соединяя их обрывки между собой. Эта практика называется «зэппинг»: вы — оператор и домашний монтажер. Но зэппинг может принимать другие формы: положите перед собой книгу или продолжайте вести разговор, подключаясь только к тому, что вам кажется интересным.

Так и смотрят телевизор. Вернее, такова правда телевизионной трансляции, если можно так сказать. Каждая передача имеет свое продольное время — то, что связывает ее начало с концом. Однако зритель привносит поперечное время собственного восприятия, которое по необходимости дискретно. Восприятием руководит желание. Не конкретное желание что-то узнать, в чем-то удостовериться, подтвердить или опровергнуть свои сомнения. Короче, не желание зав-

ладеть. Но скорее желание чистого удовольствия от сменяющихся образов, где, конечно, трудно отделить сугубо познавательный момент от так называемых аффективных.

Образ — единица восприятия, в том числе телевизионного. Но как зафиксировать образ, как поймать его границы, как его остановить? По-видимому, это сделать невозможно. Если мы попытаемся воспользоваться фотограммой (остановленным кадром — как в кино), то утратим что-то принципиальное от природы телеизображения. Да, мы воспринимаем дискретно, но образ нельзя свести к застывшей рамке, у него есть своя «бахрома» (У.Джеймс), или аура (В.Беньямин), — то, что заставляет его колыхаться, пульсировать, трепетать. Образ это единица времени, в котором соединяется память и предчувствие — память увиденного (только что — оно еще не сошло с сетчатки глаза, поистине живая бахрома) и предчувствие повтора. Да, мы уже знаем. Собственно, мы знали всегда. Телевизионный образ возвращает нас самим себе, дарит нам образ наших образов. Как и удовольствия.

Телеобраз подвержен гонению как разновидность массовой культуры. Однако что означает культура масс (если освободиться от дурных коннотаций, привносимых в это слово социальной критикой)? Это значит, что есть нечто такое, что формирует повсеместно невидимую аудиторию, масштабы которой действительно широки. Что это за тип социальной связи? Связи, не нуждающейся в публичном переподтверждении, — достаточно дома иметь свой телевизор? Конечно, зрители обмениваются мнениями — и не только по поводу содержания увиденного, но очень часто по поводу самого характера показа: невольно складываются представления о том, каким должен быть телевизионный образ (в наших условиях, например, очевидный упрек в адрес телевидения связан с его остаточным недоверием к самому изображению; телевидение в советское время представляло собой скорее голос и речь).

Итак, что это за общность? Очевидно, что она не ограничена национальными, территориальными или государственными рамками (хотя, конечно, корректируется ими). Можно ли назвать ее разновидностью гигантского общества потребителей; только то, что потребляется, — это опять-таки образ? И как потребляется нематериальное? Может быть, мы вправе говорить о визуализации идеологии, о выходе на поверхность самого общественного бессознательного? Или, наоборот — о том, что этот зыбкий нематериальный мир создает свою собственную идеологию, которая не столько обнажает (выражает), сколько в свою очередь является порождающей? Что это за единич-

ный образ, в котором все сошлось: желание, утомление, отголоски стольких клише, сколки со стольких других образов? И тем не менее мы влекомы именно им: все рассыпается, если начинаешь размышлять, все снова образует нечленимую законченность, если доверяешься телеэкрану.

Кто они, мои собратья по телепросмотрам? Я никогда не увижу их. Но я их вижу постоянно, более того — даже знаю в лицо. Ведь само телевидение дает мне возможность их увидеть — в сводках новостей, в качестве участников телемостов и обсуждений. На какое-то мгновение мне позволяют их увидеть, всех этих людей, которых я не знаю, но которые разделяют со мною одно, — страсть к телеэкрану. Кажется, что этот экран настолько вездесущ и своеволен, что он может произвольно кого-то поглотить или исторгнуть. В любой момент он может поглотить и меня. Я уже в нем. Даже если вы и не видите меня (пока еще) на экране. Телевидение — это общность, подверженная метаморфозам, это регулярные провалы в черную дыру. Сообщество, находящееся в процессе постоянного становления. Объединенное единым временем. В том числе и временем индивидуальных трансформаций — ведь мы тоже оказываемся объектом зэппинга.

Ни для кого не секрет, что телевидение — это средство массовой информации. Однако именно на слове «средство» и его производных (например, «посредник», «опосредование») и фокусируют свое внимание сегодняшние интеллектуалы. Действительно, что это за тип посредничества? Между кем или чем? И что это за «средство», которое превращается в полноправную цель (Ж.-Л. Нанси)?

Итак, средство информировать. То есть бесстрастно сообщать. Сообщать всем или почти всем. Уже в этом заключена своеобразная утопия, основанная на подспудном допущении, что средство, каковым в данном случае выступает телевидение, это всего лишь незаметная доставка к цели. Транспорт, которым можно пренебречь. Средство вообще не должно быть заметным, это некий всеобщий прозрачный язык, служащий задаче понимания. Но что такое телевидение как средство? Это все тот же образ, или изображение, способы воздействия которого многообразны и неподконтрольны. Прозрачный язык телеинформации на поверку оказывается полным помех. Голос диктора, например, может настолько заглушить или препарировать событие, что сам образ события (его хроника), показанный задним числом, предстанет менее достоверным и убедительным, чем его интерпретация.

Но и в образе есть сила, заставляющая забыть о параллельном ему высказывании. Поскольку образ — это тоже речь. Однако строится она не по правилам лингвистики, а скорее по тем законам вне-

вербальной коммуникации, которые относятся к сфере выразительности. Образ это экспрессивность. Таковым может быть жест, гримаса, взгляд. Образ это вспышка. Вас осеняет. Что же случилось? На секунду-другую вы задержались: опасный момент игры, улыбка знакомого комментатора, обрывок мелодии, эпизод с настоящим саспенсом, важная новость, повтор, потрясающий кич. Произошел сбой зэппинга. Точнее, его скорость и ритмы определяет ваш избирательный интерес. Вам сообщают только то, чего вы хотите. И вы выбираете для себя форму, вернее манеру, сообщения. Впрочем, с таким же успехом можно сказать, что это она настигает вас.

Мы приняли зэппинг за некую очевидность. Логично, однако, задать вопрос, каким образом эта практика выросла из самой практики телепросмотров и в каком отношении она находится к телевизионному образу. Очевидно, что лишь немногие передачи мы смотрим подряд. В большой истории, предлагаемой нашему вниманию, будь то развернутая сводка новостей, сериал или спортивное состязание, мы выбираем те малые сюжеты, которые наиболее ценны для нас. При чтении книг или посещении музеев обнаруживается сходная тенденция: на чем-то задерживаться, а что-то пропускать, тем самым поддерживая и регенерируя собственную вовлеченность. От большой истории мы просто устаем. Мы устаем от заложенной в ней претензии на всеохватность. Мы устаем от необходимости ее толковать. Короче, мы подозрительны к самой идее формы, постижение которой требует от нас труда.

Но существуют, так сказать, недидактические способы познания, протекающие на иных скоростях. И если они по-прежнему связаны с нашим «телом», то это уже не социально вымуштрованное тело (ученика, культурного читателя), но такое, которое пересекают и видоизменяют потоки предельных эмоций: чистая радость, горе, гнев. Повидимому, образ апеллирует к ним, он приносит с собой их смутную память, реактивирует именно их. Может быть, отсюда рождается знаменитый эффект «дежавю». Образ — это моментальная память пережитых состояний. И действует он так же. Пока для меня что-то длится, я смотрю. Как только прошлое в виде произвольной эмоции меня покидает, я переключаю программу. Телевизионный образ и характер его освоения показывают мне, как я устроен сам. Можно представить себе своеобразную аффективно-познавательную карту каждого, составленную из телеобразов, которые он потребляет. Телевидение тем самым представляет зрителю его самого в качестве экрана.

Что такое зэппинг в этом случае? Структура невольной памяти каждого и одновременно схема его восприятия сейчас. Мы дробим не потому, что «знаем» (какое будет совершено действие, какие будут

сказаны слова), но скорее потому, что «помним» (только эти образы соответствуют тому, что может меня по-настоящему увлечь, задеть, тронуть). Смотря телевизор, мы в определенном смысле смотрим самих себя, добавляя к этому просмотру моменты расслабления, конечно. Потому что на каком-то этапе мы уже не смотрим (даже если продолжаем смотреть). Телевизионный образ сцепляется с внутренними переживаниями, и если, например, мы слышим речь, повелевающую речь, то взгляд отвлекается от изображения. Начинается свободная игра ассоциаций, размышления по поводу увиденного, отсылающие скорее к способности воображения. Но и она основана на образах.

Зэппинг — это также забытьё, в котором мы пребываем постоянно. Это время как чистая длительность, куда вторгается наше собственное время — время случайной памяти тела. Поток телеобразов уносит нас, в том числе и от любой возможной интроспекции. Сигарета потушена. Можно продолжать. Ничто не стоит на месте. Тело податливо растворяется в новой серии мелькающих изображений. Гиперреальность? Возможно. Пока нас не было, уже что-то произошло, что-то необратимо случилось, ведь скорость потока настолько высока, что человеческое присутствие в нем становится необязательным. Информация, предназначенная для кого-то, начинает развиваться по своей отдельной логике. По логике произвольного монтажа — мест, времен, событий. По логике зэппинга, на котором от начала до конца построено все телевидение: программы новостей заняты раскройкой репортажей, фильмы перебиваются рекламой, вещательный день состоит из сменяющих друг друга передач, разные каналы конкурируют друг с другом. Наконец, можно столкнуться и с тем, что вещание просто прекращается — на полуобразе, так сказать. Кто-то невидимый нажимает на красную кнопку дистанционного управления, обрывая увлекательный просмотр. Какая досада, думаете вы, и, вступая в состязание с самой природой телевидения, убыстряете и без того молниеносную смену декораций. Смену реальности, уточнил бы знающий критик. Только открытым тогда остается вопрос о том, где ее «место» — на экране, в сознании (бессознательном) зрителя или же на неведомом пересечении этих и других миров.

ДУША ПАУТИНЫ: МАСЯНЯ И «НОВАЯ» ИСКРЕННОСТЬ

У людей с низким уровнем искренности большая вероятность заболеть онкологическими болезнями.

Наталья Ветлицкая (эстрадная певица)

Так ли очевидна мгновенная любовь к иным из новых массмедийных персонажей? Ведь ее констатация приходит из времени после, когда вокруг нового героя (героини) уже функционирует целая система высказываний. На фоне этих сформировавшихся мнений даже как-то неудобно сомневаться: мы, конечно, полюбили сразу, а значит, не могли не полюбить. Однако настоящий «культовый» герой, действуя на аффективное опережение, застает аудиторию врасплох. Именно об этом кратчайшем моменте неопределенности, подвешенности мнений и эмоций нам и хотелось бы поговорить.

Герой, существование которого становится все более обсуждаемым, — это на сей раз порождение сугубо сетевой реальности. Мультипликационный персонаж Масяня адекватно воспринимается только на экране компьютера, а попытки его «потусторонней» трансляции — например, переводение в телевизионный формат — требуют дополнительных технических усилий. (Для того же телевидения качество любой компьютерной анимации остается проигрышно низким.) Стало быть, Масяня благополучно живет в своей родной стихии, не рассчитывая на экспансию в другие СМИ. Но даже при такой природной скромности ее существование надделено обязывающим смыслом: созданная несколькими беглыми штрихами, (анти)героиня возведена в разряд носительницы новой национальной идеи. (Именно так ее интерпретирует один из журналистов Интернета.) С другой стороны, разбитные речи Масяни — не лишённые горькой иронии, надо сказать — уже послужили поводом для политических разбирательств, и ее создателям пришлось отстаивать независимость любой возможной критики, которая звучала и по-прежнему звучит из вир-

туальных уст. (О специфически трескучем голосе Масяни поговорим отдельно.) Как же теперь, когда с этим персонажем связано так много, когда дважды локальный феномен — чисто российский и узко сетевой — удостоен внимания западной прессы, когда Масяню наградили фамилией ее создателя и на обоих буквально посыпались премии, как же говорить о ней в терминах того, что предшествует такой объективации?

И все же именно об этом стоит говорить. Ведь момент непроясненности касается не только того, что мы видим. Между прочим, половые признаки Масяни обнаруживаются далеко не сразу — на первый взгляд это просто существо. Существо без возраста и пола, без определенных занятий. Существо, что важнее, без лица. Все что остается от него в памяти после первого знакомства — это голос, трескуче-механический, по-особому растягивающий произносимые слова. И только серия мультфильмов, непрерывно создаваемых петербуржцем Олегом Куваевым, позволяет наделить Масяню персональной историей как набором возобновляемых черт: это женщина, которая носит топ и юбку; у нее есть друг — «рюкзак с ушами», — такое же существо, но только в синем комбинезоне; она любит исполнять современную музыку (вплоть до попытки зарегистрировать свой маленький ансамбль); путешествует; проводит свободное время в барах, компьютерном чате и мечтах. Иначе говоря, только благодаря сюжетам продлевается «осмысленная» жизнь Масяни. Без них она остается тем, чем и поражает нас вначале — полной стерпостью облика и единственным незабываемым воплощением, каким выступает Масянина речь. Сочный и напевный жаргон, сменяемый трескучим смехом (или разрешающийся в нем).

Но такая зрительная стерпость как будто неизбежно порождает и первичное недоумение. Именно так мы хотели бы обозначить тот эмоциональный строй, который предшествует манифестации любви (тем более в общенациональном масштабе). Первичное недоумение — вот в чем проявляется настоящая сила этих компьютерных мультфильмов. Масяня действительно застает нас врасплох, захватывая наши эмоции и в то же время определяя их дальнейшее развитие. Она — как феномен массовой культуры — «накрывает» нас в тот очень короткий момент, когда мы ничего еще не знаем — ни контуров самого персонажа, ни вызываемых им чувств. (Просто на этом этапе нет ни того, ни другого.) Видя «это нечто», хочется — не без брезгливости — спросить: что это такое? Первичное недоумение фиксирует и страх и удовольствие: оба одинаково покоятся на неизвестности. Первичное недоумение — это момент предельного несовпадения: предложенный

нам образ просто не читается. С ним мы не можем себя отождествить. Он остается пугающе незавершенным. Он ничего не проясняет, поскольку сам не прояснен. Это момент разлада перцептивно-смыслового аппарата. Никакой информации, никакого содержания и, уж понятно, никакой любви как кульминации всеобщего признания. (Подчеркнем, что речь идет о первом знакомстве с подвижным рисунком — о Масыне без имени, без личной и публичной истории, о персонаже, сводимом к набору рисованных черт.)

Чем больше понимания, тем выше градус эмоций. (Далее следует краткий обзор компьютерных признаний.) Мы полюбили Масыню за то, что: частица Масыни есть в каждом. Что, несмотря на ее развязную манеру говорить и откровенно дурные привычки, она — добрая, хорошая, ранимая. Она — ироник, и в то же время сквозь эту иронию проглядывает искренность. Вот тут и остановимся. Искренность — то, о чем говорилось всегда, но что сегодня звучит как призыв, доведенный телевидением до уровня авторитетной анонимности, — таковы частота и непредсказуемое авторство связанных с этим высказываний. (Их диапазон широк: от Натальи Ветлицкой до Владимира Сорокина, который недавно заявил о своем желании писателя быть искренним. Но о романе последнего, где искренность — недостижимый идеал отдельных избранных, поговорим подробнее чуть ниже.) Однако слово, вырвавшееся в эфир, фиксирует определенную потребность. Эту же самую потребность и выражает наша «героиня». Та пустота, которая приоткрывается в момент исходного отсутствия ориентиров, пассивно и стремительно вбирает содержание. И содержание Масыни — как раз такая искренность. Однако из чего в точности это выводимо? Из реплик? Из смеха? Из иронии? Рисованная девица не располагает напрямую к сантиментам: замечания вроде «милая мордашка», сделанные под влиянием любви, явно к ней не относимы. Другое дело, что этот персонаж функционирует так, что позволяет не столько видеть самого себя, сколько предугадывать и реализовывать общественные ожидания. «Милая мордашка» — это не лицо Масыни, но то лицо, которое так хочется увидеть. И, стало быть, которое и вправду видится на фоне длинного эллипса с улыбкой, моргающими глазами и несколькими нитками волос на голове. Возможно, в «самой» Масыне есть даже что-то отталкивающее, но парадокс заключается в том, что «самой» Масыни-то и нет: «пустота» мультипликации мгновенно чем-то заполняется. Ее заполняют проецируемые на Масыню предчувствия. Они суть наша утопия — искренности и доброты.

Но не всякий герой обладает необходимой для таких проекций материальной базой. Нам думается, что именно изобразительный минимализм Масяни, невозможность ни увидеть, ни вспомнить с доскональностью ее лицо, а также речевой шлейф, сопровождающий восприятие всего анимационного цикла, — вот те элементарные стропила, на которых и покоится достраиваемая каждый раз в воображении Масяня. Масяня — это род идиомы, образованной сочной речью и несложной, в сущности, картинкой. Это хлесткое слово, несущееся из бездонных глубин Интернета и завораживающее тем, что в нем соединились все местные диалекты — дискурсивные потоки чата, неторопливых форумов, бесчисленных многостраничных сайтов. Это голос самой компьютерной сети, веселый и циничный, в меру механический, в меру напевный. Голос очеловеченных технологий, их одомашненный зов.

Интереснее, впрочем, другое. Действуя как лакмусовая бумажка, мультипликация выявляет некий коллективный запрос. Повторим: это запрос на искренность. Однако в западной прессе фиксируется нечто противоположное, а именно почти оголтелый цинизм. Тут не приходится говорить о «непереводимой игре слов». (Хотя попытки передать Масянин вокабулярный на иностранных языках считаются и в самом деле неудачными.) Этой игры нет хотя бы потому, что считаются целые сюжеты. Скорее, мы имеем дело с двумя сторонами искренности. С искренностью, которая стыдится самой себя, а потому рядится в разухабистые выражения. С искренностью, которая обнаруживает себя не иначе как через насмешку. Словом, с искренностью, которая себя же отстраняет, чтобы на время остаться неопознанной. Эта иронизирующая над собою искренность совсем подстать Масяне: чтобы определить ее в качестве таковой, необходимо присмотреться. Вернее, нужно увидеть и забыть, чтобы остался след одной лишь интонации. Очень часто, когда ситуация выглядит довольно неприглядной, как говорилось выше — циничной, ее комментирует («снимает») узнаваемый Масянин смех. Смех вместо реплики, вместо морали. Как знак того, что все мы понимаем, о чем, собственно, речь. (Приведем простой пример. Масяня выслушивает откровения подружки, приговаривая с характерной интонацией: да что ты говори-и-ишь! А потом заявляет: чисто физический секс меня не интересует, я вот обязательно думаю, что всегда должно быть какое-то чувство, какое-то чувство... (Пауза.) Ну, я не знаю: например, накуриться вместе или напиться... (Вот он, момент «цинизма». И даже «пропаганда» наркотиков и алкоголя. Но за этим следует новая пауза и, главное, кульминационный в смысловом отношении смех.)

Мы уже говорили, что Масяня — по существу персонаж иронический. Ее ирония способна возбудить политиков. Отсюда и упомянутый скандальный эпизод. Масяня в случайной роли гда, произносящая пламенную речь о задрипанных жемчужинах питерской архитектуры (только сказано сильнее), была воспринята как реализованный социальный заказ, нацеленный против губернатора. Вряд ли эту речь кто-либо заказывал. Важнее, однако, другое: сам факт ее включения в политический контекст говорит о том, что эти слова содержательны, что в них узнают себя не только пользователи Интернета, но и те, для кого Масяни не существует по определению. И это вновь очередной извод все той же искренности — на сей раз в виде попадания в незапланированную цель. При этом важно подчеркнуть, что цель эту как раз и создает Масяня, что героиня анимации кристаллизует, проявляет, выделяет тех, кто на ее слова готов откликнуться уже не понарошку. Масяня задевает. Она заставляет реагировать всерьез, вступать с собой в полемику. Но провоцирует она потому, что провокация, и в том числе ирония, оказывается действенным проводником прямой — предельно искренней — эмоции.

Искренность становится теперь и темой. В своем последнем романе Владимир Сорокин устами главных героев учит читателей «говорить сердцем». Правда, путь к сердцу поистине тернист: чтобы убедиться в способности отдельных голубоглазых блондинов говорить на бессловесном языке, нужно не просто сотрясти им грудь ледяным молотом, но и понять, что они не «пустышки», а «пустышки», ясное дело, — отбракованный материал. Мы не будем предлагать возможную интерпретацию романа, как не будем обсуждать, из чего и каким образом можно вывести заключенный в нем посыл. Ограничимся констатацией того, что автор, известный своей техникой языкового коллажирования, как будто снова, а может быть впервые, озабочен фабулой. Перенос акцента на тему, на повествование подчеркнут тем, что в романе смоделирована ситуация «минус-приема» — то есть привычный сорокинский прием, прием эффектного стиливого перепада, перерождения «нормы» в «аномалию», здесь в самом деле отсутствует. Язык повторяет однообразие и вялость масскульта. Речь доведена до уровня неразличимой нейтральности. Тем более рельефно выделяется сюжет — поиски братьев и сестер, этапы их перерождения. Конечно, можно утверждать, что и это, в сущности, прием — выведение в свет дня скрыто тоталитарного характера самого «дискурса сердца». Но это лишь догадка. Подчеркнем: именно сегодня снова активизируется старинная (религиозная) метафора, и именно Сорокин предлагает говорить/не говорить на сокровенном языке. За

вычетом всех досужих рассуждений остается вот что: в каком бы виде нам ее ни подавали, но искренность — это то, чего желают если не сердца, то уши. Однако искренности (справедливо) перестали доверять. (Походя заметим, что поклонники Сорокина, видимо не без влияния момента, совершают потрясающий кульбит. Если раньше, говорят они, существовала дистанция между автором и персонажами, то теперь она исчезла, и призыв Сорокина «говорить сердцем» это искренний (!) призыв. Ясно, что при таком истолковании втуне остается изначальная интрига: все кареглазые брюнеты и часть самих «арийцев» суть прирожденные, а стало быть легализованные, мертвецы).

Впрочем, надо признать, что искренность Масыни совсем другого порядка. Это не попытка вывести на чистую воду «сердечный разговор», указав тем самым на его обреченность. В то же время это и не простодушная «прямая» искренность, которой не может быть хотя бы потому, что ее постоянно изымают: читатель Сорокина насторожен (и, возможно, заморожен) отсутствием авторской позиции. Не исключено, что в этом и состоит основная провокация романа. Ибо нет вселенской искренности, искренности самой по себе, есть условия для употребления подобной фигуры (вплоть до злоупотребления ею). Есть ситуации, когда возникает потребность о ней говорить. И если сегодня кто-то говорит об искренности применительно к Масыне, то это надо понимать как некоторый знак. Как указание на необходимость быть частью общности, которая еще себя не сознает. В самом деле, что может быть более призрачным и менее институционально постижимым, чем неоформленное общество любителей компьютерных мультфильмов? И все же, когда каждый из членов такого нового сообщества готов признать, что Масыня имеет отношение и к нему тоже (даже если это отношение принимает вид простого, но устойчивого интереса), указанное сообщество прочнее утверждается в своих правах. Это протосообщество имеет объединяющий потенциал, оно сводит воедино не лозунгом и не программой. Скорее это социальность анекдота, потребность в общности разрядки, искренность, которая приходит на волне совместного освобождения. Искренность как удовольствие. То самое удовольствие, которое не найти в реестре форм культурного досуга, которое не оприходовано гидами. Это чистое социально-асоциальное удовольствие, объединяющее стольких на первый взгляд разрозненных людей. Поэтому искренность в данном случае — не род конвенции и не призыв. И уж тем более не внутреннее свойство отдельных посвященных. Это поле диффузного удовольствия — как проявляемого массовой культурой, так ею создаваемого. Только масскульт здесь следует понимать не как набор готовых арте-

фактов. Конечно, продукты его материальны. Но есть в способе циркуляции этих продуктов, в системе пользования ими (особенно если речь идет об образах) и вещи более неуловимые. Присмотримся к масскульту как к условию оформления готового продукта. Как к горизонту коммуникации (взаимодействия), предшествующей любой закрепленной форме социального. Мы уже вступили в коммуникацию — вместе мы смеемся над Масяней, поскольку шутка по природе социальна, — но еще не обменялись знанием об этом смехе. (Хотя, как говорилось выше, знания и тут не занимать.)

Подчеркнем: «новая» искренность приходит извне. Это вариант ослабленного коллективного аффекта. Она не принадлежит никому по отдельности и не является прерогативой группы. Группа, произвольно ею очерчиваемая, имеет более чем условный статус — речь идет о «заговоре» тех, кто готов к восприятию такого юмора и именно такой невыразительной картинки. (При том что стертость образа и выступает, повторим, условием его признания.) То, что было названо искренностью — возможно, за неимением лучшего слова, — выражает потребность в общении на иных, чем чисто политические, основаниях. И хотя она готовит почву для проявлений новой социальной связи, эта искренность не достигает уровня последней. Приходится признать: у данной искренности и впрямь нет никакого «собственного» содержания. Если бы оно было, то искренность имела бы характер норматива, она функционировала бы как механизм по перегонке добра с одновременным отсеиванием всего нечистого материала (как это, между прочим, и видно на примере упомянутого сочинения). Тогда как искренность без содержания, «пустая» искренность — это фиксация токов, испускаемых средой, аффектов, которые едва успели закрепиться. Эти аффекты не атакуют, не наносят болезненных, а то и смертельных ударов. И связанная с ними искренность совсем не сокровенна. Нигде не спрятанная, она, напротив, явственно и даже вызывающе поверхностна, что может только обнадеживать, поскольку «новая» искренность в равной мере открыта для всех. Это и есть обозначение коллектива как самой открытости (в противовес сектантству), или содружество, не наделенное ни сущностью, ни образом конечной цели, а если воспользоваться известной метафорой, содружество праздных — не озабоченных конвенцией — людей. Масскульт наиболее чуток к подобным невидимым пульсациям. Он всегда имеет дело с формой в становлении, и форма эта в изначальном смысле социальна.

ОБ ИЛЛЮЗОРНОСТИ СВОБОДЫ В ИНТЕРНЕТЕ

Почему первая реакция на предложение поговорить или написать что-либо об Интернете — желание отказаться? Просто снобизм? Привычка относить массовые эффекты (коммуникации, зрелища, беспорядки, увлечения...) к низкому жанру? Нерефлексируемая приверженность эстетике возвышенного? Впрочем, возвышенного в Интернете, перефразируя поэта, «до...» (тот, правда, говорил: «святого до...»). Но, в самом деле, Интернет стремительно становится, вернее уже стал, просто элементом инфраструктуры нашего все более становящегося искусственным мира. Ведь не черпаем же мы вдохновение из газопровода и почти не отправляем свое святое в канализацию. Если все пойдет хорошо, то, глядишь, на улицах станет тише: все, кроме городских сумасшедших, приучатся отправлять потребность публичного высказывания в специально отведенном для этого месте. И, может быть, в качестве побочных эффектов появятся неожиданные радости? Книгопечатание подарило нам, помимо прочего, «списки замеченных опечаток», едва ли не самое интересное место в любой книге, место, где на манер прихотливых трещинок на камне выступает наружу сквозь упорядоченность книжного текста то ли игра неукротимой случайности, то ли игра прячущегося под маской случая маленького человека (например: «на стр. 232 вместо напечатанного «пролетарская» следует читать «буржуазная»). А еще «телеграфный стиль» и «нетелефонный разговор». Современные же электронные средства мгновенного обмена сообщениями и вовсе смыывают и грамматику, и орфографию, возвращаясь к первоначальной идее звукописи, к которой приходит всякий ребенок, усвоивший годам к четырем фонетический алфавит. Сама скорость общения делает соблю-

дение формальных правил крайне затруднительным (кроме локальных правил данной языковой игры), зато появляется настоятельная необходимость отыскания новых предельно экономных экспрессивных средств. Ведь большая часть сообщений оказывается неожиданно сильно нагруженной эмоционально. Стоит взглянуть на накал страстей на форумах, скажем, приверженцев определенной *марки* автомобиля или определенного вида туризма. Наткнувшись на туристическом форуме на яростный, с переходом на личности, спор по этической проблематике, трудно предположить, что началом его послужил внешне безобидный и практический вопрос одного из собеседников о том, на какой маршрут лучше взять новичка, чтобы не отпугнуть сложностями. Задайте на соответствующем форуме вопрос о достоинствах и недостатках определенной модели какой-нибудь современной электронной штучки, вроде телефона, и будьте уверены, что, если только это место не окажется сушей пустыней, тотчас разразится яростный спор с взаимными оскорблениями. Причем в реальном мире (в «реале», как выражаются сетевые люди) ничего подобного не наблюдается. Можно проделать эксперимент, задав тот же вопрос о телефоне в подобающем магазине: весьма вероятно, что найдется доброхот, готовый подключиться к Вашей беседе с продавцом, возможно также, что будут высказаны противоположные мнения, но едва ли разгорятся страсти. Возможные объяснения: другие люди — именно в сети обитают эти странные люди, которые так искренне ко всему относятся, готовые, можно сказать, революционеры, а по асфальтовым улицам ходят вялые, благодушные конформисты; или — дело в количестве потенциальных собеседников, наиболее активные из которых будут и наименее терпимыми...

Возможность рациональных объяснений частных аспектов коммуникации в Интернете, разумеется, есть всегда, однако не было бы более правильным попытаться описать эту специфику как особый стиль, порожденный и производимый новой средой, и распространяющийся за ее пределы? Сходным образом, появление кинематографа как технического средства и коммуникационной среды научило нас, в итоге, находить «кинематографичность» далеко за временными и технологическими рамками собственно кино как специфического занятия, и даже использовать кино как продуктивную метафору в философском дискурсе (от Бергсоновского понимания его как «ложного движения» — еще одной, более изощренной попытки подменить время пространством, до Делезианской интерпретации кино как прототипической формы современного мышления).

Специфика Интернета при различии методологических подходов к описанию этой среды чаще всего характеризуется в терминах, соотносительных с понятием свободы. Сюда относится и представление об отсутствии управляющего центра (верное лишь отчасти), и об эволюционном характере развития Сети, и о способности виртуальных сетевых сообществ ускользать от попыток государственного или корпоративного контроля (не случайно значительную часть содержимого Сети составляет в той или иной мере преследуемая порнография), и о более высокой экономической эффективности (а значит, меньшей экономической зависимости) проектов, реализуемых благодаря Сети, таких как проект свободного программного обеспечения.

Несоразмерность Интернета человеку проявляется прежде всего в «нечеловеческом» объеме информации, предоставляемой в Сети. И дело тут не столько в эффективности современных средств производства и воспроизведения информации, сколько в универсальности средств представления данных в Сети и их безразличии к информационной специфике. Если где-то на леднике в Гренландии стоит термометр, автоматически снимающий показания раз в минуту, то производимая при этом информация может быть релевантной в рамках определенной деятельности, для определенного (профессионального) сообщества. Однако появление столь удобной универсальной коммуникационной среды как Интернет приводит к «высвобождению» информации из тесных рамок отдельных каналов распространения информации. А постепенно устранимой «несвободой», фильтровавшей в прежние времена информацию, дававшей ей ограниченный ход, собственно, и является культура в широком смысле слова. Уже для СМИ, прежде всего для международных информационных сетей вроде CNN, характерно это обнаруживаемое ярче всего в Интернете свойство нелокальности сообщений: о катастрофе самолета на другом конце света сообщают прежде, чем об аварии на соседней улице, хотя для потребителя информации большую прагматическую ценность должна бы иметь именно локальная информация. Когда в конце пятидесятых годов XX века Маклюэн называл наступающее состояние «глобальной деревней», таких ярких признаков глобальности, с которыми мы имеем дело теперь, не было и в помине. Однако не следует забывать и о второй части этого определения — «деревня», или, попросту говоря, режим всеобщего «соседства». Непосредственность восприятия событий, происходящих по соседству, не позволяет выстраивать их в упорядоченные по степени значимости ряды, вообще реализовывать какие-либо дискурсивные стратегии. Деревенская

манера рассказывать поражает чужака, прежде всего, жанровой неопределенностью моментов рассказа и различных рассказов: чрезмерная степень детализации второстепенных на чужой взгляд деталей объясняется просто тем фактом, что описывается все, происходившее в таком-то месте в такое-то время. Конечно, в деревне существуют традиционные жанры как элементы фольклорной культуры, сказки например, но рассказ о реальном событии если и обретает жанровую определенность, то только в силу манифестации в нем личности рассказчика. И если «субъект» информационных сообщений СМИ структурирует свои «рассказы», соотносясь прежде всего с аффектами страха и вождления, то это лишь отчасти объяснимо универсальностью этих аффектов, отчасти же характеризует этого субъекта. Хотя такой способ подачи информации (катастрофические события прежде предсказуемых, скандальные случаи прежде характерных особенностей, и т.д.) отчасти уже выглядит старомодным в сравнении с Интернет-проектами, которые технологически в состоянии себе позволить обновлять информацию хоть ежеминутно, соединяя в общем пространстве новостной страницы сообщения о событиях предельно разнородных, объединяемых только одним качеством: сиюминутностью. Еще необычнее выглядят весьма многочисленные персональные проекты, не обремененные оглядкой на источник финансирования (технология позволяет им быть достаточно дешевыми, чтобы реализовываться как хобби). Основным принципом объединения разнородных объектов на такой персональной странице оказывается система предпочтений и идиосинкразий хозяина страницы. Профессиональные тексты, безграмотные к ним комментарии, расхожие анекдоты, музыкальные записи, отражающие чьи-то пристрастия, нескромные изображения кустарного производства и малоинтересная посторонним частная переписка легко соседствуют на таких страницах, представляя, по-видимому, автопортрет хозяина страницы в технике коллажа. Причем занести пользователя Сети на такую страницу может просто потому, что простоватая поисковая система, индексируя этот ресурс, отметит в нем ключевые слова того самого профессионального текста, который пользователь искал и который в данном случае составляет часть чьей-то личной коллекции артефактов. Подобным образом кастрюльки и половики вывешиваются в деревне на забор, невинно оповещая соседей об обстоятельствах частной жизни...

Впрочем, не будем забывать, что в обыденном словоупотреблении «деревня» коннотирует еще и низкий культурный статус. Поэтому, возможно, обычный для Интернета высокий уровень ошибок того рода, какие в любом печатном издании легко устраняются грамот-

ным корректором, связан не с универсальным маловразумительным извинением молодостью или новизной этого средства коммуникации и не со скоростью формирования и передачи сообщений, не оставляющей времени не только для проверки, но даже и для обдумывания, а представляет собой естественное качество «глобальнодеревенского» стиля. Строго говоря, языковые девиации, характерные для Интернета, постепенно складываются в нечто, похожее на местные говоры и диалекты. Скажем, языки «чата» характеризуются сразу и «экономической» тенденцией к упрощению грамматических правил, отказу от пунктуации, широкому использованию аббревиатур — все это формирует технику своеобразной скорописи, и «расточительной» тенденцией к сознательному коверканию слов, позволяющему передавать что-то вроде интонации (иногда для этого служит стандартная драматургическая техника ремарок).

Вообще, не следует забывать, что компьютер появился как средство выполнения вычислений, превосходящих не только вычислительные возможности отдельного человека, но главное — его вычислительные потребности. То есть в компьютере актуализировались потребности, задаваемые крупными проектами — научными и технологическими (исторически — в первую очередь оборонными). Термин «персональный компьютер», РС — не просто рекламный образ, но невольная констатация факта переноса на персональный уровень технологии, не персональной по своему происхождению. Что означает модификацию личности за счет внедрения в ее структуру дополнительных моментов социального. Персональная армия или персональное телевидение также мыслимы как экзотические варианты усвоения технологии, превращающие, однако, того, кто располагает такими необычными аспектами личности в субъект другого типа (например, субъект истории).

Еще одна из метафор, описывающих Интернет — «помойка». То есть место, где содержится грязь, отходы. И дело тут не в этической оценке приемлемости или неприемлемости содержания Сети, а в том, что основной характеристикой грязи является недостаток дифференцированности: смешение всех красок подряд дает «грязный цвет», неограниченное измельчение любого материала дает пыль, повсеместно воспринимаемую как загрязнение, подлежащее постоянному удалению, и так далее. Интернет предлагает возможность недифференцированного сопряжения различных информационных единиц, то есть оказывается «грязной» технологией, загрязняющему влиянию которой приходится постоянно противостоять при помощи введения многообразных ограничений, которые постоянно обозначаются как «профессионализм», «культура».

Представляется, однако, что связность всех со всеми — не технологическая особенность глобальной компьютерной сети, а свойство современного мышления («метонимического», по выражению Пастернака). Метонимию здесь, видимо, следует понимать как перенос по смежности в противопоставлении метафорическому переносу по сходству. Комбинаторика, всегда бывшая частью технологии искусства, однако в современном искусстве занявшая доминирующую позицию, прочитывается как бессмысленный произвол в силу привычки (возможно, и оправданной) связывать процедуры смыслопорождения скорее с ассоциацией, с метафорой.

Предъявление знаков в Сети как предъявление всем сразу отличается от предъявления знаков в искусстве (ведь выбор реципиента — часть художественной стратегии). Однако всегда существовал род деятельности, основанный на предъявлении знаковых продуктов «всем». Таким свойством характеризуется властное действие (в культурную эпоху — политическое). Предъявляемое всем в политическом действии необходимо должно быть оформлено идеологически. А идеологическая форма всегда предполагает редукцию (тезисы хоть Лютера, хоть Ленина итожат предшествующее состояние мысли, но непременно ценой такого упрощения, которое превращает этот идеологический продукт в самостоятельную целостность, выходящую из-под контроля того, кто ее изготовил). Обращение к неопределенному множеству тяготеет к генерализациям, и наоборот — сложный текст вынужден организовывать свою аудиторию. Возвращаясь к ранее поставленному вопросу «почему общение в Интернете агрессивно?», можно предположить, что дело в том, что публично высказываемое не удерживается в режиме мнения и с неизбежностью приобретает характер «истины», противостоящей «заблуждению».

Разумеется, можно рассматривать Интернет и как очередное приключение в длинной истории вынесения человеком вовне аспектов собственного существа. Экстериоризация всегда может быть понята как отчуждение (и как основание невроза). Орудие, институт, теория — все привычные формы экстериоризации предполагают и обратный процесс — последующую интериоризацию, воплощение внешней, отчужденной конструкции. Возможность интериоризации новейшей экстериорной формы — Сети как потенциально неограниченной открытости и коммуницируемости (или, попросту говоря, деревни) пока не просматривается. Зато уже представимы связанные с Сетью новые формы невротической симптоматики. Впрочем, противопоставление прежних «метафорических» орудий новейшей «метонимической» среде столь же нечетко, как и разграничение соответствующих тропов.

Но, пожалуй, самой важной особенностью Интернета является его не объектный, а проектный характер (уведомление о том, что «страница находится в стадии разработки» — едва ли не самое распространенное «содержание» страниц Интернета). Впрочем, деревенские постройки тоже пребывают в состоянии перманентного строительства. Незавершенность в данном случае вовсе не является эстетическим приемом, как, например, в японском искусстве, это — просто способ околоприродного, недоокультуренного деревенского существования. Природа как сложная система, чтобы войти в культуру, всегда подвергается «сжатию» — в миф, в эстетическую систему, в научную теорию, и, несмотря на все заверения синергетики о способности сложных систем самостоятельно редуцировать свою «хаотичность» к порядку -обозримому множеству «параметров порядка», всякий раз это кому-то приходится делать. Разве только, на холистский манер, деятель, создающий научную теорию или произведение искусства будет считаться частью той самой системы, которой предстоит «самоорганизовываться».

Временность объектов Интернета, их проектный статус приучает нас прощать им несовершенство. Но нелишне вспомнить, что незавершенность не обязана непременно указывать на становление, с тем же успехом она может быть и признаком откладывания или симуляции. Видимость изобилия проективного многообразия, предлагаемого Интернетом, скорее коннотирует его «природность», чем «культурность». Ведь подобно тому как восприятие не есть «объект плюс что-то», но «объект минус что-то» (Бергсон), так и культура — скорее не «природа плюс что-то», а «природа минус что-то». Впрочем, культура как цензурирующая инстанция рассмотрена в психоаналитической традиции.

При всех индивидуальных различиях в способностях и возможностях для каждого из нас есть по меньшей мере один текст — жизнь, который каждый допишет до конца, и конец этот будет естественным при любых биографических обстоятельствах. Текст этот может сознательно строиться в рамках раз навсегда принятых правил или произвольно проявляться, следуя спонтанности человека, но он, несомненно, будет завершен.

Для внешнего мира каждый из нас — объект, а потому частичен, но себе каждый дан целиком, даже если эта целостность включает разрывы (например, рассматриваемые в психопатологии). Даже если сознание в какой-то момент уличают в неадекватности, то есть в конечном счете в нецелостности, в упущении части себя, то такая нецелостность оказывается отнесенной не к настоящему времени, а к про-

шлomu, а вернее даже — к будущему, поскольку она станет приписываться прошлому не как воспоминание, но как верование. Таким образом, похоже, требование целостности (а с ней, видимо, и осмысленности) культурных объектов обусловлено антропологически.

Но не должны ли мы тогда признать, что Интернет как некультурная в своих основаниях среда, при всех с ним связанных декларациях «освобождения» (вплоть до броского идеологического лозунга «информация должна быть свободна») отлучает нас от той единственной с необходимостью осуществимой, а потому и гарантированно свободной деятельности, каковой является самосозидание, побуждает бесконечно откладывать дело самореализации, приучая вместо законченного произведения себя стремиться к многообразию частичных и временных проектов себя, приостанавливаемых на неопределенный срок то ли ради реализации каких-то дополнительных возможностей, ранее предполагавшихся маргинальными, несущественными, то ли в силу обнаружившейся отчужденности проекта, оставляемого ради бесконечного поиска адекватности?

Хотя, с другой стороны, возможно склонность приписывать большим событиям, образованиям, институциям соответственно большое влияние — не более чем предубеждение нашего разума, сходное с тем, какое побуждает выносить сообщение об авиакатастрофе на первые страницы газет, подавляющее большинство читателей которых не имеют никакого отношения ни к жертвам, ни к виновникам этой катастрофы. Может быть, следует практиковать особую сдержанность, допуская, скажем, что позднейший анализ обоснованно покажет, что массовое употребление гильотины в известный исторический период привело, за вычетом всех несобственных эффектов, к какому-нибудь пустяку, вроде изменения способа пришивания воротничков к рубашкам. Тогда, может статься, и Интернет нужен лишь для того (уж позволим себе пользоваться телеологической фразеологией — она просто более экономна), чтобы научиться обходиться на письме без знаков препинания и жестких правил орфографии?

ИНТЕРНЕТ КАК ПРОВОКАТОР И ИНИЦИАТОР СЕТЕВОГО ПОДХОДА*

О сетевом подходе сегодня вряд ли можно говорить как о концептуально уже оформившемся направлении исследования. Таковым он имеет шанс стать в ближайшие годы, если то междисциплинарное сообщество, в рамках которого он как *сетевой* подход только и может быть реализован, будет тем или иным способом образовано. Открывающее же путь и тому и другому событие уже произошло: с середины 90-х годов Интернет превратился в средство массовой коммуникации, по своей значимости для дальнейших судеб цивилизации, видимо, не уступающее изобретению Гуттенберга, лишь благодаря которому, по мысли М.Маклюэна, стали возможны не только современная наука и техника, но и привычный нам сегодня наш собственный сенсорный аппарат («сенсорный баланс») да и в конце концов при помощи этого аппарата воспринимаемый окружающий мир. О том, каким именно образом будет трансформирована «галактика Гуттенберга» при помощи Интернета, сегодня говорить еще явно преждевременно. И сам факт появления этого технологического феномена в человеческом обиходе, не предсказанный никем из тех, кто пытался так или иначе заглянуть в будущее (футурологи всех мастей, представители жанра как научной, так и просто фантастики и т.д.), и его взрывоподобная экспансия в считанные годы в планетарном масштабе, не предугаданная даже таким профессионалом № 1 в области информационных технологий, как Билл Гейтс, дают все основания считать Интернет событием,

* Работа выполнена при финансовой поддержке РГНФ, проект № 02-03-18085а.

непредсказуемым и не поддающимся корректной репрезентации в рамках тех форм человеческой ментальности, порождением которых он, собственно, и является.

Однако только благодаря такого рода событиям происходит видоизменение основных параметров человеческой ментальности, осуществляются те «подвижки», посредством которых человеку удается в очередной раз покинуть область хорошо обжитого, легко узнаваемого, «идентичного», по терминологии Т.В.Адорно, и, пойдя на риск, соприкоснуться с зоной неизведанного, не поддающегося идентификации и ассимиляции с помощью привычных понятий, ходов мысли и стереотипов чувственного восприятия. Подобного рода ситуацию сегодня принято именовать постмодернистской. Данный термин однозначно указывает на тот *habitat*, с которым современная культура вынуждена расстаться. Это — так называемый «проект модерна» (Ю.Хабермас), социокультурная парадигма, доминировавшая в северном полушарии планеты на протяжении последних пяти столетий и во всех своих проявлениях — от Реформации до не имеющего прецедентов в истории человечества «бума» в Области науки и техники — неизменно использовавшая в качестве основного инструментария то массово тиражируемое печатное слово, которое впервые было оттиснуто печатным прессом Гуттенберга в 1445 г.

В то же время термин «постмодерн» ничего не сообщает о том возможном направлении, в котором следовало бы двигаться современной культуре после того, как будет завершен процесс «деструкции» (М.Хайдеггер), «деконструкции» (Ж.Деррида) и окончательного руинирования «проекта модерна», этой величайшей утопии европейского человечества. Не исключено, что именно Интернет является тем «посланием» (*message*), расшифровка которого, по мысли все того же Маклюэна, позволит человечеству выйти из им самим же и созданного тупика. Так это или нет — этот вопрос будет оставаться открытым, видимо, еще довольно долго. Но пытаться искать ответ на него можно начинать уже сейчас.

Именно такой попыткой и является исследовательский подход, трансформирующий факт создания глобальной сети электронной коммуникации в исходную теоретико-методологическую установку, согласно которой многие из доступных человеческому опыту и весьма значимых для жизнедеятельности явлений имеют сетевое строение, что в свою очередь находит отражение в различных областях знания и практики. Свидетельства интуитивного использования сети в качестве парадигмообразующего принципа могут быть предоставлены, напр., такими достаточно дистанцированными друг от друга дис-

циплинами, как история и теория науки, современные теории управления организациями, история западной философии XX века, а концепция «виртуальной психологии», разработанная Н.А.Носовым и коллективом Центра виртуалистики при Институте человека РАН, который он возглавлял до своей преждевременной и скоропостижной кончины, вообще являет собой пример конкретно-научной трактовки абстрактной идеи сетевого подхода. Автор данной статьи, будучи специалистом в области современной западной философии, сосредоточивает свое внимание на философских проблемах, возникающих в ходе использования сетевого подхода как инструмента мысли и действия.

Ключевым словом при прорисовке основных контуров сетевого подхода является понятие коммуникации. Оно трактуется тут предельно широко как взаимодействие всего того, что способно вступить между собой в прямой или косвенный контакт безотносительно к тому, обладает ли оно сознанием или нет. Другими словами, коммуникация не является здесь привилегией только наделенного разумом человеческого существа, хотя в подавляющем большинстве случаев агентом сетевого коммуникативного взаимодействия выступает именно оно.

Другим не менее значимым при описании феномена сети понятием является медиативность. Медиативной является та связь, которая существует между обоими полюсами небезызвестной субъектно-объектной схемы, и по сей день остающейся неустранимым матричным условием, всецело определяющим основные параметры не только нашего мышления и сенсорного восприятия, но и психосматики современного человека в целом. Расстаться с этим реликтом предшествующей исторической эпохи можно будет лишь в том случае, если обе стороны данной оппозиции (субъективное «Я» и объективная «предметность») утратят свое бывшее значение и приобретут более скромный статус рядовых участников динамического процесса медиации, опосредующего все со всем и потому не только реализующего в современных условиях древнейшую максиму «все есть одно и одно есть все», но и упраздняющего все те границы и демаркационные линии, посредством которых еще совсем недавно все в мире так удобно подразделялось на плохое и хорошее, высокое и низкое, свое и чужое, правильное и неправильное и т.д. и т.п.

Наиболее удачной моделью медиативности на сегодняшний день является гипертекстовый формат создания Web-страниц в Интернете. Гипертекст действительно оказывается тут практически бесконечной по протяженности «паутиной», охватывающей и соединяющей между собой посредством прямых и перекрестных ссылок все то, что

вне виртуальной реальности Интернета воспринимается нами всегда как распределенное по друг от друга изолированным сферам, областям, уровням и степеням. Возможность переместиться с самого низа на самый верх попросту «кликнув» «мышью» по ссылке свидетельствует о том, что в мире гипертекста уже нет места тем иерархическим структурам многоступенчатого восхождения от низшего к высшему, в рамках которых и сегодня разворачивается вся человеческая жизнь от рождения до смерти. Здесь, напротив, реализует себя принцип изотропии, равнонаправленности движения, т.е. возможности двигаться в любом направлении из любой точки, не будучи вынужденным двигаться в том направлении, которое задано предшествующим движением, как это происходит в случае линейных структур, частным случаем которых (вертикалью) является структура иерархическая.

Однако прокладывание даже самой незамысловатой траектории навигации по гипертекстовым ссылкам является действием по существу анизотропным. Эмоционально противоположность изотропии возможностей гипертекста анизотропии их использования переживается пользователем Интернета как ощущение полной беспомощности ограниченного жесткими пространственно-временными рамками существа перед лицом того множества потенциальных направлений движения, с которыми он сталкивается, открыв, напр., в 3-4 «окнах» браузера битком набитые ссылками Web-страницы каких-нибудь «поисковиков». Это противоречие прямо указывает на такое существенное свойство сети, как ее нелокализуемость. Любые попытки локализовать принципиально открытый для каких угодно новых направлений коммуникативный процесс сетевого взаимодействия приводит лишь к тому, что мы получаем вместо сети нечто иное — структуры, системы и прочие образования, контрастирующие с динамикой сетевой коммуникации всякий раз сообразно степени своей фоссилизации, окаменения.

И все же именно человек оказывается тем особым «топосом» бытия, в котором происходит пересечение, видимо, всех возможных «путей» сетевой коммуникации. Об этом свидетельствует его способность неизменно трансцендировать, выходить за пределы достигнутого, что в рамках «проекта модерна» трактовалось как факт, удостоверяющий нашу сопричастность универсальному процессу эволюции, прогрессивного развития от более простого к более сложному. Избавиться от этой утопической линейной конструкции можно, если рассматривать данную способность человеческого существа как открытость *всей* целостности сетевых взаимосвязей. В таком случае вполне очевид-

ной становится явная неспособность человека к раз и навсегда данной, «истинной» в последней инстанции, окончательной идентификации себя с чем-либо, в том числе и с самим линейным процессом прогрессивного развития. Тогда место наивно-оптимистического упования на дары разума и чудеса прогресса по праву занимает трезво-пессимистическая точка зрения, в соответствии с которой трагический конфликт человеческого бытия, разрыв между возможностью участия во всей совокупности сетевых взаимодействий в универсальном масштабе и неизбежной обреченностью на ограниченное в пространстве и времени приобщение лишь к мизерной части этой совокупности, не может быть разрешен и преодолен. Но именно этим конфликтом — ранее считавшимся таковым между бессмертным духом, душой и бренной плотью — была порождена и продолжает порождаться человеческая культура как таковая, во всех своих проявлениях (как сакрализованных, так и профанных) неизменно воспроизводящая тот поведенческий архетип, который впервые был описан неизвестным античным мифом о Сизифе.

Будучи порождением человеческого интеллекта, Интернет позволяет своему создателю начать исследовать те элементы и структуры своей собственной внутренней организации, которые удалось экстернизировать при помощи данного технологического артефакта. На экране монитора человек начинает все отчетливее распознавать себя самого в качестве сетевого существа, и хотелось бы надеяться, что обретение им этого нового облика не повлечет за собой череду катастроф, столь же или еще более кошмарных, чем те, которые в таком изобилии продуцировались «галактикой Гуттенберга».

ИНТЕРНЕТ КАК НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ И ФЕНОМЕН СОВРЕМЕННОЙ ЦИВИЛИЗАЦИИ

Взрывоподобное развитие сети Интернет и связанных с ней технологий уже в ближайшем будущем может привести к тому, что она станет ведущим средством массовой информации и важнейшим информационным ресурсом, обеспечивающим функционирование всех структур общества. Интернет быстро превращается в «виртуальное государство», размывающее национальные границы, создающее свою киберкультуру и представляющее собой мощное средство пропаганды. Активно осваивают пространство Интернет политические партии и религиозные движения, постепенно осознавая его громадный потенциал в сфере трансформации общественного сознания.

Нашу эру отличает, в основном, количественное накопление и дальнейшее структурирование информации в рамках созданных ранее языков. Были исследованы все уголки планеты, собрана разнообразная информация о явлениях природы и сделаны глобальные попытки классификации полученных знаний. Процесс передачи информации был оптимизирован, книги стали выпускаться большими тиражами, и вместе с тем они потеряли свое первоначальное сакральное значение для человека. Человек научился печатать не только текст; путем создания специальных письменных языков он смог напечатать музыку, строение и превращение молекул, выражение сложных абстрактных количественных соотношений и др. Стало также возможным печатать изображения. На сегодняшний момент книга является общепринятым свидетельством создания, накопления и передачи знания. Вот три характерные особенности книги, как способа передачи информации:

- большая стоимость — по сравнению, например, с непосредственной передачей информации при разговоре или передаче по радио;
- целостность — книга должна быть закончена перед началом ее тиражирования;
- решение о публикации принимает издатель, а не читатель.

В XIX–XX веках появились новые способы передачи информации во времени и пространстве: музыка с помощью грампластинок, видео с помощью киноленты. Были усовершенствованы методы хранения информации (магнитные, лазерные носители), что в совокупности с развитием радио и телевидения привело к тому, что компьютер, изначально созданный для сложных вычислений, стал универсальным средством для хранения и передачи информации. Вернее, на базе компьютерных технологий удалось объединить все до того существовавшие средства. Эта технология известна как мультимедиа: она объединяет текст, звук и изображение. Всерьез о компьютере как универсальном средстве для передачи информации стало возможным говорить после возникновения Всемирной Паутины (World Wide Web, WWW).

Так же, как и в случае с книгой, при передаче информации по сети происходит создание копии оригинального образца, хранящегося у автора, и доставка ее получателю. Коренных изменений в передаче информации не произошло, но скорость и дешевизна процедур копирования и доставки привели к изменению ключевых моментов. Появившиеся компьютерные сети позволили полностью преодолеть те особенности книг, которые негативно характеризуют их как источник информации, и, в результате, произошел качественный скачок в способах управления информационными потоками. Принципиально новые особенности способа передачи информации через Интернет таковы:

- практически бесплатность — передается «чистая» информация без носителя. Стоимость имеют только средства передачи;
- неограниченная многократность использования носителя;
- решение о копировании информации принимает читатель, а не издатель;
- публикация информации возможна на любом этапе ее создания, возможно динамическое дополнение, исправление, причем оно может выполняться интерактивно с читателями;
- универсальность — передача мультимедийных данных.

Адресат устного слова всегда конкретен в субъекте (субъектах). Адресат письменного слова всегда конкретен в аудитории, тираже, которые можно проконтролировать как факт. Адресат электронного слова не может быть фактически установлен в аудитории (теорети-

чески можно, конечно, проследить всю статистику обращений к некоторому серверу, но нельзя проследить все копирования и дальнейшие обращения к копиям). Более того, сама аудитория, адресная среда является подвижной.

У нового способа передачи информации есть и свой культурный аспект. При изучении новых коммуникативных возможностей, реализованных благодаря Интернету, стало привычным использовать идею М. Маклюэна о том, что с вхождением в обиход электронных средств массовой коммуникации приходит конец господству типа культуры, характеризующегося преобладанием линейного текстового метанарратива, названного «галактикой Гуттенберга». Маршалл Маклюэн выделял четыре вида культуры, опираясь на доминирующую в обществе коммуникационную среду: устную, письменную, печатную и электронную культуры.

Электронные среды коммуникации и Интернет как их совокупность возвращают ключевой аспект устного способа общения: одновременность действия, восприятия и реакции. Восприятие снова становится основным фактором общения. Однако «устность» электронной среды значительно отличается от устного общения в прошлом. Наиболее наглядно эта «новая устность» общения в Интернете представлена в феномене так называемых «чатов». С одной стороны, чаты (от англ. chat — беседа, разговор) в явной форме основаны на метафоре устного общения и стилистически и структурно очень к нему близки. С другой стороны, это все же текстовый вид коммуникации.

Однако более существенным представляется не изменение способов передачи информации от устных к печатным и аудио-визуальным, а возникновение новых свойств текстового пространства в виртуальности. Речь идет о гипертексте. В чем заключается специфика гипертекста, позволяющая говорить о его принципиальной новизне? Если обычный текст является линейным, и двигаться в его пространстве возможно только в направлениях, ограниченных одной плоскостью, то гипертекст открывает новые измерения. Читая книгу, мы не можем покинуть ее пределов, не расставаясь с ней при этом. Когда ее содержание вынуждает обратиться к другим источникам, то нам приходится отложить один текст, уйти за рамки его пространства и переключить свое внимание на другой, такой же одномерный и территориально ограниченный текст. Гипертекст полностью меняет ситуацию.

Применяемый во Всемирной паутине язык HTML (Hypertext Markup Language) обеспечивает мгновенный переход от одного текста к другому, причем для этого не нужно покидать пространство исходного текстового поля: стоит указать на снабженное гиперссылкой

слово или предложение — и перед вами появляется связанный с ним текст. Первоначальный текстовый фрагмент при этом не исчезает, а лишь уходит на некоторое время на второй план. Текст, не теряя своих пространственных очертаний, обретает иное измерение, он становится в буквальном смысле бесконечным, ведь от одной ссылки можно двигаться к другой и так далее без конца.

Гипертекст неизбежно оказывается децентрирован — стержневая идея рассеивается в бесконечности ссылок. Что касается безграничности гипертекста, то на нее указывают неограниченные масштабы виртуального пространства Глобальной сети. Специфическим образом в гипертекстовой среде проявляется и такая характеристика, как деперсонализация автора, причем последняя имеет несколько уровней, начиная с самого общего, теоретического и заканчивая чисто юридическими и техническими аспектами, связанными, в частности, с проблемой авторского права в Глобальной сети.

Уже из приведенной здесь характеристики гипертекста становится очевидным, что по сути он представляет постмодернистский феномен (в его организации находят воплощение практически все основные мировоззренческие установки постмодерна — плюрализм, децентрация, фрагментарность, интертекстуальность), что подтверждается и рядом публикаций российских философов, которые при рассмотрении вопросов, связанных с виртуальной реальностью, оперируют категориями постмодернистской мысли. Рассмотрим теперь, как может повлиять наступление новой эры на социальную сферу и на межличностные отношения.

Повсеместное распространение Интернета предполагает (как идеал), что у каждого индивида есть доступ к Сети. Любой, таким образом, получает доступ ко всему объему информации, находящемуся в Интернете. С другой стороны, простота и доступность средств создания информации делают каждого такого субъекта потенциальным автором. Таким образом, субъект, являясь одновременно и потребителем, и автором информации, имеет доступ к любому другому субъекту, т.е. каждый имеет доступ к каждому. Значение этого принципа состоит в отсутствии дефицита информации. Дефицит информации — это как раз тот основной момент, на котором держалось (и держится) неравенство в образовательных, развивающих, развлекательных и других средах. При полной доступности всей информации основой для неравенства становятся только интеллектуальные, мотивационные и др. психологические особенности личности.

Обратим также внимание, что коммуникация была всегда и остается организованной по принципам статусности и асимметрии центр-провинция. В любом обществе индивид принимает эти правила как данность: доступ в коммуникацию возможен лишь через статус (должность, звание, богатство, имя). Однако по мере развития Интернета до некоторого критического уровня ситуация меняется. Роль статуса постепенно становится меньше. Кстати, при рассмотрении с этой точки зрения, любой хакер, взламывающий закрытые сайты, — это что-то вроде Робин Гуда — героя, возвращающего обездоленным (информационно) людям отнятые у них ценности (информационные). В идеале Интернет преобразует культуру, где доступ к коммуникации возможен через статус, в культуру, где доступ к коммуникации непосредственно сетевой: каждый доступен каждому вне социального статуса. Причем не через некоторый наивысший статус вседозволенности, но именно путем упразднения статуса как принципа.

Если культура, по своей сути, есть, с одной стороны, накопленный человечеством опыт, а с другой — способ и формы передачи этого опыта, то Интернет как способ хранения и передачи информации входит в структуру современной культуры в качестве важнейшего ее элемента. Но Интернет не просто еще один из способов хранения культурного опыта наряду, например, с образцами или ценностями. Это такой способ организации культурного контента, который вносит существенное изменение в саму культуру, в ее содержание. Экран и гипертекст порождают культуру, в которой ломаются перегородки между науками, искусствами; культуру, в которой возникает возможность для каждого человека влиять на текст, внося благодаря своему компьютеру изменения в изображения на экране. Изменения, доступные другим участникам процесса. Рождается культура глобально-диалога, в которой каждый имеет свой голос.

Сейчас трудно сказать, какая это будет культура по содержанию, но можно с уверенностью утверждать, что это будет культура открытая: все известные нам культуры были закрыты — не случайно появилось противопоставление «культура — варварство», не случайно культуры носят ярко выраженный национальный характер, не случайно Шпенглер и Тойнби говорили о монадности культур и цивилизаций. Сопоставление культуры и цивилизации в рамках бинарной оппозиции приводит к однозначному выводу: первая заканчивается там, где начинается вторая. Определение Шпенглером цивилизации как процесса разложения культуры социума пришлось к месту и вовремя. Но так ли необходимо противопоставление культуры и цивилизации?

Приходит время диалога культур, время открывания культур. Однако нужны такие механизмы культурного функционирования и развития, которые эту нынешнюю готовность культур к диалогу (хотя это не так просто — вспомним массу конфликтов на этнической или религиозной почве в наше время) превратят в характеристику культуры, в ее неотъемлемое свойство. Такими механизмами и становятся электронные каналы движения культурного содержания. Сама форма хранения и движения смыслов порождает новые принципы культурного бытия — диалогичность.

Творчество — ключевое слово эпохи информационных технологий. Именно благодаря ему труд из библейского проклятия все в большей степени превращается в удовольствие. Всякий, достаточно тесно сталкивавшийся с массой работников, занятых в сфере информационных технологий, рано или поздно с удивлением обнаруживает, что эти люди при прочих равных условиях испытывают значительно больше положительных эмоций в процессе труда. Причина этого в самом характере их труда, который, опираясь в основном на информационные технологии, является в этой части творчеством, — строго говоря, интеллектуальным развлечением.

Развитие информационных технологий привело к серьезному изменению соотношения между логическим сознанием, опирающимся на вторую сигнальную систему, и сознанием творческим, опирающимся на непосредственно чувственное восприятие (в том числе и вербальных сигналов). Технологически этот переход связан с тем, что часть процесса мышления, связанную с применением алгоритмизируемой формальной логики, все больше берет на себя компьютер, вычислительные возможности которого качественно превышают человеческие. Соответственно человеческое мышление все в большей степени вытесняется сейчас и будет вытесняться в дальнейшем в неформализуемую сферу творчества.

Итак, что дает Интернет культуре? Прежде всего — и один этот плюс может оправдывать многие минусы — возможность легкого доступа к неограниченным объемам информации. Какой именно — зависит от самого клиента Сети, но никак не от того, «что там есть». Потому что там есть все. В нашем мире есть и всегда было как добро, так и зло, как мораль, так и аморальность. А виртуальный мир, при всей его обособленности — пока преимущественно отражает реальный.

Фактически Интернет дает все, ничего не требуя взамен. Даже самая дешевая репродукция Пикассо все равно обойдется дороже, чем несколько минут, за которые ее можно скачать из Сети. Даже самое простенькое издание Гессе гораздо проще найти на lib.ru, чем купить.

Нельзя не вспомнить и о той свободе общения, которую предоставляет нам Интернет. Тот, кто находил в Сети давно потерянных из виду друзей или новых единомышленников в самых отдаленных концах мира, не сможет согласиться с тем, что Интернет — язва, которая точит культуру общества. Ведь что такое культура без общения? Сеть позволяет нам наслаждаться любимыми шедеврами любых культур. И при этом он неустанно творит свою.

Понятно, однако, что всякое новое открытие, всякий значительный сдвиг в цивилизационном развитии несут в себе потенциалы не только позитивного, но и негативного плана. Так и с Интернетом. В сетях появляется множество самой разнообразной информации, среди которой есть и негативная (призывы к насилию, порнография и т.п.). Эта информация открыта практически для каждого, в том числе и для юности. Как оградить молодежь от контактов с нежелательной информацией? Не исключено, что сетевое сообщество выработает определенные формы контроля за движением информации в глобальных сетях. Но все-таки главное, с моей точки зрения, остается за нравственным развитием человека. Глобализация культурной и социальной жизни тысячекратно увеличивает долю нравственной ответственности каждого. Если в древности только мудрецы знали, что человек ответственен за мир, то сейчас это должно становиться ясным для многих.

Проблема Интернета и культуры имеет еще один аспект — культура самого Интернета, самой деятельности в глобальных сетях. Представляется возможным говорить о формировании Интернет-субкультуры, обладающей практически полным набором необходимых признаков: собственным языком, внутренней иерархией, набором устоявшихся идей, составляющих мировоззренческую позицию членов субкультуры, определенными этическими нормами, достаточным количеством формальных и неформальных лидеров, формирующих вокруг себя устойчивые сообщества пользователей, осуществляющих в них идейное предводительство. Эта субкультура есть своеобразная модель новой культуры.

Как всякая субкультура Интернет объединяет большие группы населения, формирует круг интересов и общения, стимулирует развитие межличностных отношений и имеет свои положительные и отрицательные факторы влияния на индивидуальную сферу психической деятельности своих членов.

Любая из существующих на Земле субкультур в своей организации имеет обязательно два значимых элемента: так сказать, официальную часть и неофициальную. Субкультура компьютерщиков и

Интернетчиков (будем называть ее киберкультурой) по существу почти вся неофициальная, т.к. по большому счету никто еще серьезно не пытался ее регламентировать.

Раз есть киберкультура и имеются ее полноправные представители, значит, должны быть неслучайные места ее функционирования. К таким местам можно отнести как сам Интернет (всевозможные чаты, форумы, доски объявлений, ICQ и т.п.), так и «офлайнные» места обитания, такие как, например, компьютерные клубы, выставки, Интернет-кафе. В таких местах происходит общение представителей киберкультуры друг с другом. Оно предполагает как обмен значимой информацией, так и обычное неформализованное общение.

В целом основные закономерности возникновения и развития киберкультуры совпадают с общими закономерностями возникновения и развития отдельных субкультур. И соответственно киберкультура обрывает набором важнейших эмпирических признаков, ориентируясь на которые можно без ошибки сказать — вот здесь верховодит киберкультура. У нее есть свои гуру, своя мода, свой собственный жаргон, своя социальная стратификация.

Оснований, по которым могут стратифицироваться представители киберкультуры, великое множество. Здесь могут быть представлены и социальный аспект, и возраст, и место проживания, и образование, и т.д. и т.п. Важнейших же оснований для стратификации Интернетчиков не так уж и много. Среди самых популярных оснований для деления: уровень подготовленности Интернетчика в компьютерных и Интернет-технологиях («ламеры», «юзеры», «профи», «хакеры»).

В силу того, что, как и в Интернете, так и в компьютерных клубах, учебных центрах лица, принадлежащие к киберкультуре, определенным образом специализируются по своим личным интересам или роду профессиональных занятий, то стратификация существует и здесь. Так в Интернет есть «форумцы», «чатники», «айсикьюшники» (по используемым сервисам для общения), в компьютерных клубах: «квакеры», «старкрафтшики», «гонщики» (по типу любимой игры). В компьютерных фирмах имеются: «технари», «настройщики», «программеры», «продавцы».

Несмотря на то, что киберкультура окончательно не сформировалась, уже сейчас можно выделить некоторые ее существенные свойства:

1. Иерархия не жесткая. Можно быстро пробиться наверх при наличии компетентности, профессионализма и ответственности.

2. «Касты», «кланы» киберкультуры в принципе готовы хотя бы к минимальным контактам друг с другом. Также велика и возможность мобильности рядовых членов кланов в смысле перехода их в другую касту или клан Интернетчиков.

3. Отсутствие строгой субординации в отношениях между «верхами» и «низами».

4. Наличие у «верхов» кибернетчиков определенных обычаев, условных знаков, табу, привилегий.

Вопрос о том, «из чего состоит» киберкультура, сложный и противоречивый. Будем исходить из того, что кибернетическая субкультура общества — это определенный уровень развития жизни кибернет-сообществ, выраженный в различных типах и формах их организации, деятельности членов данных сообществ, а также в создаваемых ими материальных и духовных ценностях.

Серьезным отличием кибернеткультуры от общечеловеческой культуры в целом, на мой взгляд, является то, что она содержит в себе не столько предметные результаты деятельности, сколько субъективные человеческие силы и способности, реализуемые как раз в этой деятельности. К ним можно отнести профессиональные знания, которые кибернетчики вырабатывают в ходе своей деятельности, уровень интеллектуального развития, этические взгляды, формы и способы взаимного общения в рамках данного сообщества и за его пределами. Эта субкультура содержит особую кибернетическую идеологию, определенные этические нормы и ценности, эстетические установки и потребности, мифологию, вкусы, предпочтения, которые и определяют повседневную жизнь и быт отдельных кибернетчиков и их сообществ.

Однако не все пользователи Сети столь активно участвуют в расширении ее внутренних границ, ее культуры. При использовании большинства Интернет-ресурсов позиция рядового пользователя исключительно потребительская, от него не требуется даже конструирование образов (как, например, при чтении книг), он получает все в готовом виде. Однако потребность в самовыражении через творчество является базовой потребностью человека. И Интернет, задуманный первоначально как средство коммуникации и получения информации, в итоге стал средой, едва ли не культивирующей творчество. Можно вспомнить «домашние странички», разнообразнейшие творческие конкурсы в Интернете, но достаточно просто обратить внимание на то, что с ростом популярности ресурса растет и его «завязанность» на самовыражении потребителей (электронная переписка с создателем, гостевые книги, форумы). Многие популярнейшие ресурсы рунета создаются пользователями («Анекдоты из России» и его клоны, сервера знакомств, многие ресурсы «Чертовых Куличек»).

В области компьютерных технологий уже появились профессиональные художники. Конечно же, медиа-художники многое теряют. Их собственный статус неизбежно понижается, уже невозможно

смотреть на «остальных» сверху вниз, как смотрели «традиционные» художники вплоть до XX века. Медиа-художник чувствует себя равным с «другими». Полностью исчезает культ «оригинала произведения» — электронное копирование является основополагающим принципом.

Насколько применим компьютер к творческому процессу — вопрос неоднозначный и сложный. Всякое познание действительности — в той или иной степени ее моделирование. Современные машины способны не только моделировать окружающую действительность, но и в определенной мере ее интерпретировать. Однако творчество на сегодняшний день остается прерогативой человека. Сторонники машинного творчества утверждают — если машина способна создать произведение, которое будет восприниматься людьми как искусство, то уже не существенно, каким путем достигнут этот эффект. Кроме того, наука не терпит никаких запретов, кроме наложенных самой природой. Поэтому утверждать, что машинное творчество никогда не возникнет, было бы несосторожным шагом. Однако рассмотрим эту тему подробнее.

Человек не способен выдумать ничего, что не было бы комбинацией уже существующих в природе элементов. Применительно к искусству это верно лишь наполовину. В искусстве все решает не состав, а контекст, взаимодействие. Машина способна создать произведение, отвечающее всем заложенным требованиям, но это произведение не будет нести никакой идеи. Машина может создать заготовку, но не более того. Творчество не может быть механизировано хотя бы из-за наличия большого количества переменных. Допустим, что можно установить некую константу традиции (на период одной культурной эпохи), но реализовать изменчивый дух времени механизм не способен. К тому же продукт творческой деятельности должен обладать способностью вызывать к диалогу, дискуссии, а для этого необходимы некоторые зачатки понимания человеческой психологии. И последнее (доказанное историей), — любое творчество — это путь, путь совершенства и преодоления ошибок, а это уже невозможно без индивидуальных черт характера, капризов, эмоций и заблуждений человека. Итак: без человека творчество превращается в имитацию, подражание существующему. Образ индивидуален и неповторим, он не конструируется, а рождается, в нем концентрируется опыт всего человечества, преломленный через индивидуальный опыт сознания, через особенности характера и темперамента личности. Если в будущем машина обретет личность, она сможет творить. Но это будет уже не машина. Искусственный интеллект может выс-

тупать лишь в роли инструмента художника. Машина существенно облегчает работу творца, сводя к минимуму рутину в его деятельности, дает новые возможности. Возникают новые формы искусства, обязанные своим появлением НТР, но творческая инициатива остается за человеком.

Новые коммуникационные технологии использовались и используются художниками не только для демонстрации — репрезентирования результатов своей деятельности. Технологии интегрируются в сам креативный процесс, становятся средствами и способами создания оригинально-нового. Существует четыре основных вида компьютерного искусства: компьютерная графика, компьютерная музыка, компьютерная анимация и интерактивный компьютерный перформанс. В общее понятие электронного искусства также входят художественные произведения любого жанра, создаваемые с использованием видео, мультимедиа и сетевых технологий.

Компьютерная графика — вид искусства, который может воссоздавать образы живописи, кино, фотографий. Но настоящими произведениями считаются лишь работы, которые не могут быть созданы с помощью обычных материалов. Они являются результатом сочетания высоких компьютерных технологий и имеют цвет, фактуру и движение, не свойственные ни одному реально существующему предмету или лицу. Кроме того, художники считают, что настоящие произведения компьютерной графики не должны покидать монитора.

Компьютерная музыка — один из самых старых электронных видов искусства. Сейчас наиболее талантливыми считаются работы, сочетающие высокие технические возможности компьютера и человеческий вокал, импровизацию, звуки обыденной жизни и изящные мелодии.

В области компьютерной анимации давно уже перестали восхищаться виртуозным владением техникой и использованием бесконечно появляющихся новых эффектов. Теперь ценится индивидуальность автора, а также единство всего фильма — гармоничное сочетание сюжета, композиции, пластики персонажей, музыкального сопровождения, положения «камеры».

Интерактивный компьютерный перформанс — это вид искусства, который позволяет зрителю (пользователю) практически наравне с автором участвовать в создании художественного произведения. Это не замкнутое пространство, которое можно только созерцать, а среда, допускающая активное вмешательство. Перформанс представляет собой определенный набор образов, звуков, слов; это художественный мир в компьютерной сети, где пользователю можно участвовать

в его создании, изменении. Вовлечение пользователя в общение с произведением уменьшает роль художника и снимает с него часть ответственности; произведение становится до бесконечности подвижным, бывший зритель получает возможность «творить».

С развитием компьютерных технологий резко увеличились и возможности интерактивного искусства. Теперь к его области относят произведения компьютерной графики, анимации. В Интернете также расположено большое количество арт-галерей, интерактивность которых заключается в том, что вы, например, можете любоваться изображенной в трехмерном пространстве статуей с двенадцати различных точек. Но настоящий интерактивный компьютерный перформанс представляет собой какое-то действие, представление, производимое в Сети или на сцене, но обязательно при помощи современных компьютерных программ. Шоу предполагает активное вмешательство зрителей-пользователей, которые его меняют, досоздают. Оно предоставляет зрителям возможность выразить свою индивидуальность.

Но это все сферы профессионального творчества. Наиболее же доступным, демократичным и предлагающим максимальные возможности для самовыражения ресурсом Интернета является чат. Многие считают, что чаты обслуживают лишь потребности в новых знакомствах и общении. Однако в таком случае общение в чате заканчивалось бы сразу после того, как знакомство состоялось и перенесено в реальный мир. «Общение по проводам» можно понять, если «ты сейчас далеко-далеко, между нами снега и снега», но в чате иногда общаются люди, живущие не только в одном городе, но и в одном доме. Коммуникативную нагрузку чат, безусловно, несет, но возьму на себя смелость утверждать, что восполнение потребности в расширении круга общения является, безусловно, важной, но все-таки не единственной функцией чата. Часто гораздо притягательней для посетителей чатов оказывается удовлетворение потребности в самовыражении, если хотите, в творчестве. Дело в том, что он предоставляет человеку уникальные возможности для самовыражения, которые отсутствуют в реальном мире. Некоторые из этих возможностей универсальны для любых социальных коммуникаций в Сети, другие присущи только чатам. Рассмотрим этот феномен подробнее.

Свобода творения своего образа. Человек в Сети изначально анонимен, в чатах же эта анонимность культивируется — подавляющее большинство посетителей используют «ники», и, зайдя в чат под реальным именем и фамилией, человек будет выглядеть в лучшем случае белой вороной. Сменив имя на ник, человек уже дистанцируется

от своего реального «Я». Кроме того, «растворенная телесность» — отсутствие тела как такового, упраздняет все социальные характеристики реального человека — внешность, пол, возраст и т.п., что делает невозможным использование привычных средств самопрезентации. Таким образом, при полном отсутствии телесности и негласно обязательном отречении от своей реальной личности человек вынужден творить образ. Вливаясь в виртуальный социум чата, человек получает полную свободу в сотворении самого себя, которая ограничена только его фантазией. И здесь все зависит от творческого потенциала человека. Кто-то «за неимением лучшего» воссоздает самого себя, другие буквально фонтанируют персонажами. Но, по сути, нельзя говорить о том, что в чатах общаются реальные люди, в чатах живут созданные ими образы.

Свобода творения предмета коммуникации. Подавляющая часть коммуникаций в Сети задает тематику общения. В гостевых книгах высказываются о конкретном сайте. Форумы и конференции обязательно тематические, причем заданность тематики культивируется — отступление от темы считается нарушением правил общения и зачастую наказывается. И только в чатах пользователям предоставлена полная свобода.

Чатовское действие можно сравнить с карнавалом или театром, где участвуют все присутствующие. Первичная функция чата не коммуникативная, даже не игровая, а — бытийная. Чат — это не клуб знакомств и не представление, это реальная жизнь, проживаемая в иначе организованном мире. Посетители чата не общаются в нем, они в нем живут. Прежде всего — в отличие от театрального и карнавального представления, чат не локализован во времени, он бесконечен, его девиз — «Show must go!». В популярных чатах народ присутствует всегда, а в силу того, что пользователями являются люди, проживающие в самых разных часовых поясах, действие обычно не прекращается в любое время суток. Как и сама жизнь, чат существует сам по себе, в определенной степени независимо от участников. При входе ты попадаешь в уже существующую реальность, которая продолжит существование и после твоего ухода. Во-вторых, чат — это не только игра. Игровой, карнавальный характер чата является важнейшей, но не единственной составляющей этого феномена. Да, в чатах действуют образы, но за каждым образом стоит реальный человек и рано или поздно каждый стремится пробиться к личности, стоящей за заинтересовавшей его маской.

Замечу в скобках, что хотя обе функции чата — и коммуникативная, и творческая — взаимопереплетены, тем не менее чаще всего именно в «карнавальном» общении человек оценивает людей и про-

изводит «первичный отбор» тех, кто ему интересен. Таким образом, карнавальность является весьма значимым условием формирования «виртуальных компаний», которые в дальнейшем общении активно используют уже как карнавальное, так и доверительное общение, свободно переходя от задушевных разговоров к карнавальному шоу.

Важной чертой общения в реальном времени, как уже отмечалось, является то, что большей частью оно идет под различного рода псевдонимами (никами) и заочно. Об участнике диалога зачастую ничего не известно, кроме его стиля общения. Происходит полное замещение личности человека, вплоть до того, что фотография пользователя (если она доступна) изображает не его, а друга, знакомого и пр. В результате происходит общение двух или более людей, которые ничего не знают друг о друге и ограничены в теме и средствах обсуждения этой темы лишь собственными представлениями о взаимных ограничениях. Зачастую образ, создаваемый партнерами по коммуникации, поглощает личность пользователя, начинает довлеть над нею. Впрочем, речь идет, прежде всего, об эмоциональном эффекте. Выбранный псевдоним заставляет принять на себя некие дополнительные обязательства.

Выбор псевдонима обычно не случаен. Он отражает внутренний психологический настрой пользователя, его представление о мире и о себе, выраженное в краткой формуле. Громкие, необычные титулы, которыми награждают себя некоторые, являются скорее претензией на самовыражение, попыткой достичь некоего уровня притязаний, который, возможно, недоступен в обыденной жизни. Таким образом, выбранный ник представляет собой некую ширму, прячущую за собой реального человека (вспомните для примера Великого Гудвина из сказки «Волшебник Изумрудного города»). Напрашивается также аналогия с ролевыми играми, где роль-характер заставляет человека вести себя соответственно обстоятельствам игры и заданной характеристике персонажа.

Конструирование виртуальных личностей может носить возрастной характер и быть связано с самоопределением. Многие авторы отмечают существование кризиса идентичности в подростковом возрасте, когда собственное «Я» представляется подростку размытым. «По данным, полученным мной при помощи личностного семантического дифференциала, виртуальная личность подростка (она же — самопрезентация в Интернете) более раскованна, является более эпатирующей и менее социально желательной по сравнению с реальным и тем более по сравнению с идеальным «Я». Эту же особенность отмечают и преподаватели компьютерных клубов — по словам одного из них, «дети там (т.е. в Интернете) отрываются»».

Вопрос о самопрезентации, самоопределении стоит в контексте актуальной на сегодняшний день проблемы выявления и оценки возможных психологических последствий информатизации. Как показывает мировой и отечественный опыт, информационные технологии оказывают все более активное воздействие на формирование психических процессов.

В духовно-нравственной сфере последствия информатизации общества оцениваются исследователями неоднозначно. Наряду с неоспоримыми преимуществами, получаемыми благодаря новым компьютерным технологиям, беспрецедентному расширению сети Интернет, образованию «мира без границ» в сфере обмена и получения информации, распространению электронных библиотек и т.п., следует отметить и ряд тревожных последствий. Чрезмерный объем поступающей информации ведет к росту стрессовых нагрузок, создает предпосылки для манипулирования общественным мнением, зачастую угрожая сохранению духовных ценностей и этических норм, сложившихся в обществе. Интернет перестал быть просто системой хранения и передачи сверхбольших объемов информации и стал новым слоем повседневной реальности, сферой жизнедеятельности огромного числа людей.

Человек создает новую, объективно существующую реальность, которая значительно отличается от привычной реальности в силу своей технической основы. Этим определяются законы и принципы существования человека в новом кибернетическом мире. Новый мир является продолжением, частью, информационным «зеркалом» объективной реальности. Но его специфика влияет на психику пользователя, вызывая определенные ощущения, эмоции, чувства, создавая новые ценности, отношения и даже формируя определенную систему мировоззрения, регламентируя виды его деятельности в рамках информационной сети. Для людей, в полной мере использующих возможности Интернета, эта сфера стала незаменимой и неотъемлемой частью их жизни. Интернет — уникальное пространство, где есть все, только все это виртуально. Но тем не менее иллюзия реальности очень сильна. И если что-то в «реальной реальности» не устраивает человека — возникает соблазн ускользнуть туда, где окружающий мир будет строиться по собственному желанию. Разумеется, далеко не каждый человек будет вести себя подобным образом. Предполагают, что к такому поведению склонны люди с особым типом личности, как бы предрасположенные к различным зависимостям.

Термин «Интернет-зависимость» (Internet Addiction Disorder) ввел нью-йоркский психиатр Иван Голдберг, понимая под этим выражением не медицинскую проблему наподобие алкогольной или наркотической зависимости, а поведение со сниженным уровнем самоконтроля, грозящее вытеснить нормальную жизнь. В случае Интернет-зависимости речь идет не о физической зависимости, а о ярком проявлении психологического компонента.

Интернет-зависимость можно описать как стремление ухода от реальности «в виртуальность». Проблема начинается, когда стремление ухода от реальности начинает доминировать в сознании, становясь центральной идеей, вторгающейся в жизнь. Про человека говорят, что он «заикливается» на чем-то, в данном случае на пребывании он-лайн. Происходит процесс, во время которого человек не только не решает важных для себя проблем, но и останавливается в своем духовном развитии, полностью перемещаясь в виртуальный мир, где ощущает себя более комфортно.

Феномен «зависимости от Интернета», или «Интернет-аддикции», интенсивно обсуждается в настоящее время. Считается, что его характеризуют следующие поведенческие характеристики:

- активное нежелание отвлечься даже на короткое время от работы в Интернете;
- досада и раздражение при вынужденных отвлечениях;
- неспособность спланировать время окончания сеанса работы в Интернете;
- расходование все больших сумм денег для обеспечения работы в Интернете, в том числе взлезание в долги;
- готовность лгать, преуменьшая длительность и частоту работы в Интернете;
- забывание в ходе работы в Интернете о домашних делах, учебе или служебных обязанностях, важных личных и деловых встречах;
- нежелание принимать критику подобного образа жизни;
- готовность мириться с разрушением семьи, потерей круга общения из-за поглощенности Интернетом;
- пренебрежение собственным здоровьем, сокращение длительности сна из-за работы в Интернете в ночное время;
- избегание физической активности — якобы из-за срочной работы, связанной с Интернетом;
- пренебрежение гигиеной, ибо все «личное» время занимает работа в Интернете;
- готовность удовлетворяться случайной и однообразной пищей, поглощаемой нерегулярно и не отрываясь от компьютера; злоупотребление кофе и другими тонизирующими средствами;

- освобождение от ранее возникнувших чувств вины или беспомощности, от состояния тревоги, ощущение эмоционального подъема во время работы в Интернете;

- подбор, просматривание и изучение литературы о новинках Интернета, обсуждение их с окружающими.

Понятие «Интернет-зависимость» объединяет следующие феномены:

- зависимость от компьютера, т.е. обсессивное пристрастие к работе с компьютером (играм, программированию или другим видам опосредствованной компьютером деятельности);

- информационная перегрузка, «электронное бродяжничество», т.е. компульсивная длительная (многочасовая) навигация по WWW без конкретной цели; источником удовольствия служит факт пребывания в Сети, мультимедийные формы поощрения и стимуляции посетителей сайтов либо узнавание нового в результате подобных блужданий;

- компульсивное применение Интернета, т.е. патологическая привязанность к опосредствованным Интернетом азартным играм, онлайн-аукционам и биржам или электронным покупкам;

- зависимость от «кибер-отношений», т.е. от социальных контактов: общения (в чатах, групповых играх и телеконференциях) и установления в ходе общения дружеских отношений или «флирта»;

- зависимость от «киберсекса», т.е. от порнографических сайтов в Интернете, от обсуждения сексуальной тематики в чатах или специальных телеконференциях «для взрослых» [2].

В этом списке перечислен едва ли не весь спектр негативных феноменов, с которыми может быть связано применение Интернета. Некоторые специалисты (М.Гриффитс, С.Кинг, С.Стерн и др.) полагают необходимым сузить проблематику Интернет-аддикции и ограничить набор признаков, специфических для нее. Тем не менее профессиональным интересам психотерапевтов отвечает расширительное, генерализованное понимание феноменов, которые могли бы быть отнесены к Интернет-аддикции.

В рамках расширительного понимания Интернет-аддикции разработан ряд «тестов» для самостоятельного определения людьми степени своей зависимости от Интернета. Такие тесты включают сравнительно немного (обычно от шести до двенадцати) специализированных вопросов, при положительном ответе на половину или более половины вопросов можно заподозрить проявление симптомов аддикции. Кроме того, разработаны отдельные опросники для каждого типа зависимости от Интернета.

Как и любая форма зависимости, Интернет-зависимость имеет хорошо различимые психологические подоплеку. Очень часто Интернет привлекает людей с заниженной самооценкой, неудовлетворенных собой, неспособных в реальной жизни строить или поддерживать гармоничные отношения с другими. Виртуальное пространство дает что-то вроде эрзаца, заместителя живого общения, который к тому же обладает рядом дополнительных привлекательных особенностей. Это, например, возможность немедленно прервать неприятный контакт (что дает ощущение власти и контроля над ситуацией), отсутствие риска и ответственности в отношениях (анонимность, дистанционность), новые острые переживания. Широко распространены виртуальные ролевые игры, где ты можешь стать кем захочешь, тем самым преодолевая собственные ограничения; вести себя, думать и чувствовать как вымышленный герой. Но вот игра заканчивается, виртуальное волшебство тает, и все вокруг опять становится скучным, тусклым и серым. И хочется опять вернуться в тот мир, где ты силен, свободен и доволен собой, где ты хозяин и герой. Реальность постепенно замещается вымыслом — так и формируется зависимость.

Могут быть приведены некоторые другие данные, свидетельствующие о негативном воздействии Интернета на индивидуальную и групповую психическую деятельность. Показано, что применение Интернета может способствовать аутизации детей и подростков, вести к неадекватным эффектам в процессах социальной перцепции и др.

Однако приведенные суждения небесспорны. Можно выделить два направления критики указанных подходов в исследованиях Интернет-аддикции. Согласно одному из них наблюдаемые феномены зависимости от Интернета — на самом деле отражение иных (первичных) психических заболеваний, отклонений или видов зависимости. Согласно другому — взаимодействие посредством Интернета приобрело все необходимые качества и свойства социальной реальности: в этой реальности образуются сообщества со специфическими социальными структурами, правилами и нормами взаимодействия. Причем сообщества образуются привычным путем, а именно в ходе вербального взаимодействия. Поэтому настаивать на существовании феномена Интернет-аддикции было бы равносильно утверждению, что люди проявляют «патологическую» зависимость от общения и сотрудничества с другими людьми.

Особое место занимает применение Интернета в образовании. Многие усилия направлены как на разработку программного обеспечения для дистанционного обучения, так и на создание курсов или

адаптацию уже существующих материалов для применения их в новых условиях обучения. Виртуальное образование не сводится только к дистанционным телекоммуникациям. Оно может происходить (и происходит) в обычном очном взаимодействии учителей, учеников и изучаемых объектов. Дистанционные технологии позволяют расширить возможности очного образования, увеличив взаимную доступность удаленных учеников, педагогов, специалистов, а также информационных массивов.

Образование — это такой канал внутри культуры, через который культура пропускает свое содержание, определенным образом «упаковывая» его для этой передачи, а тем самым и задавая форму его понимания и толкования. Например, наиболее распространенная до сих пор система образования «упаковывает» содержание культуры, разделяя его по отраслям знаний и по уровням сложности. Современная система образования, которая начинает интегрировать в себя новые образовательные технологии, основанные на использовании возможностей компьютера, качественно меняет «упаковку» культурного содержания. Конечно, компьютер может быть использован либо только как пишущая машинка, либо только как воспроизведение книги, и тогда он впишется в старую архитектуру образования. Но компьютер не может ужиться в ней. Компьютер требует новой, не книжной организации текста, он требует не линейного текста, а гипертекста, когда от любого фрагмента текста может быть организован переход не к одному фрагменту его, как в линейном тексте, а к любому его фрагменту. Более того, компьютерный текст вообще не знает (для него в принципе может не существовать) членения текста на «страницы», «главы», и т.п., он «членит» его на связи, он выделяет в тексте отношения смыслов (значимых фрагментов). В компьютерном тексте заключен совершенно иной способ изложения какого-либо материала — это изложение материала таким способом, каким он существует в собственном сознании реципиента. А там, в моем представлении, знание не «выложено» в линию, там оно есть все сразу, и тот или иной фрагмент знания актуализируется, высвечивается, вспыхивает «на экране» сознания тогда, когда в нем появляется потребность. Компьютерный текст дает определенную осмысленную целостность, которая может высвечиваться на экране монитора в разной последовательности и в то же самое время по определенной логике. То есть компьютерный текст по самому своему строению совпадает со строением живой мысли: мысль целостна, она существует только тогда, когда она включена в целостную систему смысла, и в любой мысли содержится, высвечивается ее ближайшее и дальнее окружение. Рождение

мысли — это результат сопряжения различных смыслов, причем чем они дальше отстоят друг от друга, тем значимее оказывается мысль для культурного пространства. Таким образом, структура гипертекста — а так в конечном счете построено пространство смысла компьютерных сетей — оказывается калькой структуры живого пространства культуры как бытия смысла.

Интернет, вообще говоря, не сделает образование ни лучше, ни хуже, если иметь в виду гармонично развитую личность как цель. Интернет существует и развивается, и система образования вынуждена будет с этим считаться, если она собирается оставаться адекватной. Так существует противоречие между новой социокультурной ситуацией в обществе, вызванной процессами демократизации, гуманизации и сохранением административно-авторитарной педагогики в школах. При сохранении последней развитие Интернета будет способствовать углублению противоречий. Однако при переходе к личностно-ориентированной, гуманистической педагогике Интернет может стать союзником.

Отметим также противоречие между растущим объемом и качеством информации, доступной учащимся, и сохраняющейся системой обучения, когда учитель выступает в качестве основного источника информации и формирует репродуктивный тип деятельности, а не является организатором познавательной деятельности учащихся.

В заключение отметим следующее. Попытки слияния отдельных отраслей науки — от физики до социальных процессов — появились сравнительно недавно, хотя о том, что наука европейского типа изживает себя, говорилось давно и неоднократно. Выход из создавшегося положения видели в том, что со временем ее развитие пойдет в направлении создания единой науки, которая включит в себя науки о природе, обществе и человеке. Признаки этого видны в появлении междисциплинарных образований. Вначале в пределах естественных наук: биогеография, биофизика, биохимия, биокибернетика, молекулярная биология и т.п.; позже между естественными и общественными науками и наукой о человеке, например социальная экология и экология человека. Тем не менее такие объединения далеко не всегда оказывались успешными.

И все-таки наука даже в своей частично интегрированной форме не создает единой картины человека, социума, природы. Каждая из ее отраслей изучает отдельные их частички, стороны, закономерности, а суммирование таких итогов еще не дает понимания целого. Сегодня же, когда техническое развитие способствует появлению новых способностей и характеристик личности, способствует развитию

коммуникации, процессам интеграции в обществе, способствует появлению вообще новой реальности, необходимы новые методики, позволяющие не изучать частности, а обзирать общую картину феномена. Или, по крайней мере, методики, обобщающие результаты исследований разнообразных направлений науки.

Один из создателей квантовой механики Вольфганг Паули писал: «До последнего вздоха Эйнштейн требовал от нас синтеза».

Не только наука должна преодолевать разорванность своих направлений. Но и каждая отдельная личность стоит сегодня перед «разорванностью» двух разных миров: реального социального бытия и бытия информационного. Первый, социальный мир, по традиции жестко структурирован, он исходно задает человеку достаточно определенные рамки для самокатегоризации, ограничивая его как социальный объект (границами пола, возраста, национальности, профессиональной принадлежности). Второй же — информационный — принципиально безграничен, и, следовательно, необходимым условием существования в нем является решение задачи самоопределения, поиска идентичности. В нем установление «границ Я» возможно двумя путями.

1. Через перенос в киберпространство уже известных и наработанных в социальном мире символов (пола, возраста и пр.), то есть через виртуальную реконструкцию социальной идентичности;

2. Через осмысление ценностных ориентиров своей деятельности, через формирование себя в киберпространстве как активного субъекта, т.е. через виртуальную реконструкцию персональной идентичности.

Решение именно этой двойной задачи и позволяет человеку стать субъектом не только социального, но и информационного мира. Таким образом, распространение культуры виртуальной реальности заставляет современное общество все более и более структурироваться вокруг противостояния сетевых систем и личности.

ДРЕВНЕЕГИПЕТСКИЕ ИЗОБРАЖЕНИЯ ЗАГРОБНОГО МИРА КАК ПРЕДТЕЧА ИНТЕРНЕТА

В статье, открывающей сборник, я утверждал, что Интернет представляет собой новую семиотическую систему, создающую условия, с одной стороны, для конституирования новой виртуальной среды, с другой — для обустройства в ней человека. Однако культурно-семиотические исследования показывают, что впервые сходный феномен имел место еще в культуре древнего Египта.

1

Неоднократно отмечалось, что истоки не только эзотеризма, идеи которого впервые были сформулированы на рубеже III века в «Герметическом корпусе», но и философии, науки и христианства теряются в древнем Египте. Например, Н.И. Григорьева пишет: «Общеизвестно, что жрецы Египта, обособленно живущие, занимались исследованием природы макро- и микрокосмосов, были математиками, астрономами или, «изучая науки божественные, из них выводили науки человеческие». Приблизительно то же самое говорит Платон в разных диалогах и о занятиях философов. В «Тимее» не только жрец сближается с философом в области интеллекта, но и философ сближается со жрецом в сфере сакральной интуиции»¹.

И Джордано Бруно подобно Платону идеализирует мудрость и культуру древнего Египта, считая, что после своеобразного апокалипсиса «господь и отец бог, управитель мира, всемогущий промыслитель водным и огненным потоком, болезнями или язвами, или прочими слугами своей милосердной справедливости несомненно поло-

жит конец этому позору и воззовет мир к древнему виду»². По мнению Ф. Бите, Дж. Бруно здесь открыто провозглашает грядущую религиозно-этическую реформу, которая возродит «прекрасную» магическую религию египтян, а их моральные законы сменят «современный хаос»³.

Однако что нам действительно известно о мировоззрении древних египтян? Достаточно много, и с каждым десятилетием объем этих знаний расширяется. Для нашей темы особенно интересна недавно вышедшая книга нашего известного историка, египтолога Андрея Олеговича Большакова «Человек и его Двойник» (Санкт-Петербург, 2001). В ней мы находим материал, позволяющий осмыслить проблему влияния египетского мировоззрения на формирование античной философии, эзотеризма и христианства, и сделать очередной шаг в понимании сущности и особенностей древнеегипетской культуры.

Сама идея Двойника человека — «Ка», лежащая в основе египетского мироощущения как Старого царства, так и Среднего (III—II тыс. до нашей эры), поразительна. Египтянин той эпохи был уверен, что его жизнь может продолжаться бесконечно на том свете, в царстве мертвых (такой человек и назывался Ка), однако при условии, что он, во-первых, запечатлевает себя и события своей жизни с помощью скульптуры и других изображений, во-вторых, запасается поддержкой со стороны живущих, прежде всего в плане жертвоприношения и сакральных процедур. В этом отношении Ка лучше называть не двойником, а «человеком того мира», кратко «томиром». Томир может быть рассмотрен как предтеча эзотерика и христианина, и рационалиста.

Полтора века изучения проблемы Ка дали несколько разных пониманий томира. Более подробно А. Большаков разбирает концепции Г. Масперо, Г. Штайндорфа, В. Кристенса, А. Видемана. Концепция Г. Масперо «заключается в том, что Ка является точной копией человека, его «двойником», вполне материальным, но из субстанции «менее плотной», чем он сам; томир рождается вместе с человеком, воплощением его являются статуи». По мнению Штайндорфа, «Ка является «гением-защитником» человека, не имеющим никакого отношения к гробничным статуям и изображениям». Кристенс считал Ка «персонифицированной жизненной силой человека», то, что отличает живое от неживого. «Согласно Видеману, за которым в значительной степени следует и Большаков, Ка представляет собой часть человека, находящуюся по отношению к нему примерно в таком же положении, как слово к обозначаемому объекту или статуя к изображаемому индивиду. «Это индивидуальность в том виде, как она воп-

лощается в имени человека, образ его, который возникал или мог возникнуть в сознании тех, кто этого человека знал, при упоминании его имени». Этот образ египтянин «наделял материальной формой, полностью соответствующей форме человека», превращая его «во второе «я», в двойника» [*Wiedemann*, 1890, S. 126=1895, p. 11=1897, p. 240]⁴.

Различное понимание египтологами томира заставляет Большакова обсуждать метод изучения этого явления. При этом он правильно отмечает, что недопустимо отождествлять Ка с реалиями, характерными для современного человека и культуры. «Таким образом, — пишет Большаков, — этот путь, который может быть назван «гипотезой тождества» современного и древнего сознания, не позволяет создать полной и всесторонней картины мировоззрения и ведет к появлению лишь ограниченной и во многом искаженной схемы»⁵.

Задавшись реализовать концепцию «нетождества» сознаний, Большаков ищет то основание, в рамках которого он может сравнивать современное и древнее сознания. Таким основанием он почему-то считает психологию человека. «Для автора, — размышляет Большаков, — несомненно, что человек рассматриваемой эпохи не отличался от современного анатомически и физиологически, поэтому экстремистские теории «нетождества» весьма опасны. В таком случае основные психические процессы одинаковы у древнего и современного человека, различно лишь сознание, основывающееся на этой общей базе» (но разве сознание — это не одна из реальностей психики? — *В.Р.*)⁶.

Здесь возникает принципиальный вопрос: можно ли принять тождественность психологий древнего и современного человека? Конечно, для меня этот вопрос риторический, поскольку в своих работах я показываю, что такого тождества не существует, что психика представляет собой культурно-исторический феномен, что, например, мышление человека возникло не раньше античной культуры, а психика древнего человека существенно отличается от психики современного. Но то для меня, а для читателя? Чтобы убедить и его, посмотрим, с какими затруднениями сталкивается Большаков, когда он пытается в современном психологическом ключе (то есть, по сути, противореча собственным методологическим установкам, в рамках «концепции тождества») объяснить природу томира.

Главная проблема для Большакова — понять связь томира с изображениями и именем человека, а также почему изображения считались живыми, их (точнее томира) оживляли (открывали ему глаза и уста), кормили, приносили дары и прочее. «Существует огромное количество свидетельств, — пишет Большаков, — в пользу того, что

египтяне считали изображения «живыми» или по крайней мере способными обеспечивать вечную жизнь изображенному. С другой стороны, те же самые люди не могли не понимать, что изображение мертво, как и материалы, из которых оно сделано... Вырваться из этого замкнутого круга можно, лишь разорвав его — признав, что одно из двух противоречащих положений существует только в нашем представлении. И конечно, ошибочно положение о том, что изображения живы — ведь это плод нашей интерпретации идей пятитысячелетней давности, которая вполне может быть неверной, тогда как то, что изображения мертвы, подтверждается практикой — безразлично, современной или древней, и здесь ошибки быть не может»⁷.

Прежде чем мы посмотрим, как Большаков разрешил указанное противоречие, заметим, забегая вперед, что «изображение» (а не материал, в котором оно выполнено) не может быть ни живым, ни мертвым, а также что для египтянина статуя бога или собственное изображение — это не «художественное произведение», как для нас, а действительно, живое существо. Не случайно поэтому в беде люди часто обнимали изображения богов, чтобы на потерпевших перешли божественные благословение, сила и благополучие⁸. В принципе человек мог вызвать бога еще проще, а именно ритуально произнося его имя, но, конечно, бог, заключенный (воплощенный, присутствующий) в живописном изображении, статуе или героях драмы более убедителен и телесно воспринимаем. «Не существует сценария и спектакля, — пишет Э.Кассирер, — которые лишь исполняет танцор, принимающий участие в мифической драме; танцор есть бог, он становится богом... Что... происходит в большинстве мистериальных культур — это не голое представление, подражающее событию, но это — само событие и его непосредственное свершение»⁹.

Однако Большаков мыслит не так, для него изображение мертво; понять же почему египтяне считают его живым можно, с его точки зрения, обратившись к анализу психики, прежде всего работе памяти. Вспоминая какой-либо предмет или человека, считает Большаков, древний египтянин невольно воспринимал их как непосредственно данные глазу. Субъективно, пишет Большаков, «с точки зрения воспоминающего, образ, полученный в результате воспоминания, неотличим от образа, возникающего при непосредственном восприятии... если же человек видит кого-либо (и не в памяти, как это понимаем мы, а глазами, как считал египтянин), значит, этот кто-либо находится в данный момент перед видящим. Если же достоверно известно, что тот, кого видят, давным-давно умер, возникает вопрос: кто же тогда сейчас перед нами? Очевидно, что это копия

умершего, его двойник, его прообраз, но не умирающий. Свойство изображения служить напоминанием, толчком для памяти, было расценено египтянами как то, что Ка «выходит» из изображения, что изображение служит ему «дверью» — именно в таком смысле следует понимать «оживление» изображений... Итак, *Ка является образом, который порождает человеческая память...* Египтянин объективировал воспоминание, выносил его из головы вспоминающего субъекта в окружающий мир и превращал его из части психического мира в часть мира окружающего... Являясь частью окружающего мира, Ка воспринимался как и любая другая его составляющая — как совершенно реальное, материальное существо» (курсив наш. — В.Р.)¹⁰. Заключение абсолютно верное, чего не скажешь о самих аргументах.

Большаков здесь, с одной стороны, приписывает египтянам истине младенческое сознание. ведь они не различают образы памяти и восприятия реальных предметов (подобное различие психологи констатируют уже у детей трех-пяти лет, даже у детей аборигенов), с другой стороны, древний египтянин наделяется понятиями (копия, двойник, образ, прообраз, символическое понимание изображения, объективирование его и т.п.), которые возникли не раньше античной культуры и нового времени. Все это не выдерживает никакой критики. Если бы египтяне путали образы памяти и восприятия реальных предметов, они буквально шагу не могли ступить, не говоря уже о том, чтобы создать столь блестящую цивилизацию. Очевидно требуется другое объяснение фактов, которые столь точно формулирует и предьявляет в своей книге Большаков. Приведем сначала эти факты.

Представление о Ка, утверждает Большаков, тесно связано не только с изображениями (статуями и настенными барельефами и рисунками), но и с именем человека. «Изображения человека почти всегда сопровождаются его именем и титулами, уточняя личность изображенного, являются как бы составной частью имени... изображение уточняется именем, имя дополняется изображением»¹¹. В семантическом отношении Ка однокоренное слово с самыми разными словами — именем, светом, освещением, размножением, беременностью, работой, пищей, садовником, колдовством, мыслью¹².

Важно, что изготовление изображения — это еще не томир, но это общественно значимое, а также прибыльное в древнем Египте занятие. Создав изображение, обычно самого заказчика и его хозяйства, скульптор (художник) передавал изображение жрецу.

Дальше начиналась процедура оживления или рождения томира, так называемый ритуал «отверзания уст и очей». Он состоял в том, что «жрец касался глаз и рта статуи теслом» (резцом или жезлом),

причем действие сопровождалось «диалогами жрецов, имеющими мифологический характер и восходящими к истории «воскресения» бога смерти Осириса»¹³. Например, на одной стеле мы читаем: «Открыто лицо [имярека], чтобы видел он красу бога, во время процессии его доброй, когда он идет в мире в свой дворец радости... Открыто лицо [имерека], чтобы видел он Осириса, когда тот делается правогласным в присутствии двух Девяток богов, когда мирен он во дворце своем, довольно сердце его вечно... (в данном случае выражение «открывать лицо» синонимично выражению «отверзать уста и очи»)»¹⁴.

Судя по некоторым памятникам, обряд «отверзания уст и очей» совершался рано утром, при восходе солнца — главного бога Египта «Ра». Но в часовнях и храмах, где настенные изображения и статуи пребывали в полной темноте, использовались факелы и светильники. Об этом свидетельствует, например, договор сиутского номарха со жрецами, в котором «специально оговаривается, где и когда перед его статуями должен возжигаться свет, а также особо упоминается обеспечение ламп фитилями»¹⁵. Большаков показывает, что свет, так же как и пища, выступали двумя основными условиями загробной жизни томира. Именно поэтому последнему необходимо было приносить жертвы (это главным образом пища) и обеспечивать освещение погребальных помещений. Тем самым жизнь и благополучие томира целиком зависели от живущих.

Кстати, бог того мира, Осирис — это также «бог зрения», его пиктограмма прочитывается буквально как «место глаза». «Разумеется, будучи богом зрения, Осирис был тем самым и богом света. Не случайно поэтому один из текстов позднего храма на острове Филэ именует его как «сотворившим свет в утробе своей матери»¹⁶. Отсюда всего один шаг до отождествления Осириса с солнцем, что и произошло в Поздние эпохи. «Таким образом, — замечает Большаков, — Осирис превращается в солнце — в солнце того света. Поэтому вполне естественно, что в гробницах Старого царства солнце не изображалось — это и было не нужно, так как имелось специфическое потустороннее солнце — Осирис»¹⁷.

Большаков убедительно показывает на большом материале, что оживление томира происходило еще при жизни человека. Культ Двойника, пишет он, начинается с момента завершения изображения. «Смерть владельца гробницы в этом культе ничего не меняла — раз начавшись, он продолжался в том же виде до тех пор, пока было возможно его материальное обеспечение, а теоретически вечно. По существу, в жизни Двойника смерть его «оригинала» не играла никакой роли; для него единственным рубежом было создание изображения...

он ведет активное существование одновременно со своим «оригиналом» и, следовательно, не отделен от него и от всего человеческого мира непреходимой границей смерти»¹⁸.

Большаков думает, что Двойник «рождается одновременно с человеком и какое-то время существует в неявной форме. В момент завершения изображения он обретает явную форму». В ней Двойник безболезненно переживает смерть человека и в неизменном виде продолжает свое существование дальше¹⁹. Чтобы уничтожить томира, египтяне уничтожали соответствующее изображение. Отсюда Большаков делает вывод, что хотя при этом Двойник продолжает существовать, так сказать, виртуально, реально он умирает вместе с разрушением изображения. «Достаточно уничтожить изображение, как не останется вообще никаких доказательств ни о существовании Двойника, ни о жизни человека. Двойник после гибели изображения должен превращаться в то, что существует, но никак себя не проявляет и никому не известно... Двойник рождается вместе со своим «оригиналом», но существует в очень неявной, неуловимой форме»²⁰. Не свидетельствует ли это, напротив, о том, что томир рождается не вместе с человеком, а отдельно от него? Что обычный человек, не принявший усилия для продолжения своей жизни, не может рассчитывать на перевоплощение в томира?

Важным результатом исследований Большакова является доказательство того, что мир, в котором живет томир, является улучшенной копией обычного мира, где акцентируются и актуализируются желаемые для человека события, например его значение, власть, масштаб хозяйства. «Искажения касались, конечно, не только хозяйства вельможи, но и его собственного облика. Уже в самой природе Ка он в своей вечности всегда молод, силен, здоров, даже если смерть застала человека дряхлым стариком. Таким образом, хозяин мира-Двойника не только наслаждается материальными благами, но и пребывает при этом в идеальном, наиболее желательном состоянии... Этот мирок, представляющий собой несколько улучшенную копию вельможного хозяйства, замкнутый сам на себя и ни в чем за своими пределами не нуждающийся... это не какая-то искони существующая преисподняя... не общее обиталище для многих, а закрытая для чужих территория, предназначенная только для своего владельца и его родни и челяди»²¹.

Другой не менее важный результат — характеристика этапов эволюции представлений о загробном мире. В Древнем царстве загробный мир мыслился как состоящий из двух сакральных пространств: в одном жили томиры, а в другом пребывали тела умерших, вероятно,

пожираемые демонами. В захоронениях этим пространствам соответствовали разные помещения: в одном, наземном, находились изображения, а в другом, склепе, последних не было, но лежало тело умершего. До конца V династии, пишет Большаков, «изображения могут находиться только в наземных помещениях, но не в погребальных камерах. Это имеет принципиальнейшее значение. Ведь при наличии средств египтяне стараются заполнить изображениями все помещение, изображения стремятся занять все «экологические ниши», так что если есть место, где они отсутствуют, это означает, что их туда что-то не пускает, что «ниша» уже занята. И в самом деле, когда изображения наконец появляются в склепе, становится ясно, что их там страшно боятся»²².

Социальные смуты и гибель Старого царства, воспринятые египтянами, как вселенская катастрофа, приводят к вытеснению на периферию реальности томиров («Из-за общего обеднения страны почти никто уже не мог создавать в своей гробнице большое количество изображений, так что обычно все ее оформление сокращалось до небольшой стелы низкого качества»²³). Ее место занимает новый мир, который по сравнению с миром-Двойника имеет две основные особенности: он предназначен не для одного, а для всех и в нем ведущую роль начинают играть не томиры, а боги, а также демоны. «Первое ведет к тому, что он копирует египетское государство, второе — к тому, что во главе его стоит царь, в роли которого здесь выступает бог Осирис»²⁴.

Стабилизировав ситуацию, цари Среднего царства обеспечили не только восстановление мощи Египта, но и способствовали возвращению реальности томиров; в свою очередь мир богов и демонов уходит на периферию. Кризис Среднего царства в очередной раз способствует усилению влияния и значения богов, в результате «в сознании египтян идея бога приобретает новый аспект: бог-регулятор миропорядка обретает функции бога-заступника. Первому можно поклоняться и бояться его нечеловеческой мощи, со вторым возможно личное общение, его можно просить о чем-то для себя, надеясь на выполнение испрошенного ... Бога начинают изображать, он впервые выходит в мир-Двойник»²⁵.

Кризис Египта в последнем тысячелетии не только окончательно ставит на первое место загробный мир богов и демонов, но и ведет к исчезновению реальности томиров. «Как только, — пишет Большаков, — в гробнице появились изображения богов, радикально изменилось положение человека в мире-Двойнике ... Рядом с богом человека можно было изобразить только в одном виде — во время мо-

литвы, и сцены поклонения становятся в Позднее время (за исключением Саисского периода, ориентировавшегося на старинные образцы) практически единственным элементом изобразительного оформления гробниц. Мир-Двойник в изначальном понимании, когда особую роль играла его независимость, исчезает... Маленький и уютный, совершенно свой мир-Двойник, где все было просто и ясно, соразмерно человеку, а потому спокойно и надежно, сменился на огромную загробную вселенную, населенную богами, которых нужно просить о милости, и демонами, с которыми необходимо бороться при помощи соответствующих заклинаний. В этой вселенной человек был мал и ничтожен, свое место в ней он мог найти только благодаря специальным путеводителям, каковыми являются Книга мертвых и многочисленные поздние «Книги» заупокойного характера... В Старом царстве, где жизнь мира-Двойника фактически в неизменном виде продолжала земную жизнь, смерть не была трагедией; к ней относились спокойно и с достоинством. Поздний загробный мир качественно отличался от человеческого, был неуютен, загадочен, опасен, так что переход в него был серьезнейшим рубежом, а смерть превращалась в крушение всего привычного вокруг человека, была врагом, с которым нужно было бороться»²⁶.

Безусловно, Большакову удалось нарисовать убедительную картину загробной жизни в Египте, а также описать жизнь и особенности Двойников, это результат весьма значителен, сопоставимый с открытиями века. Другое дело, как он объясняет реальность загробной жизни и природу томиров. Здесь у меня свой подход и объяснение. Но прежде чем охарактеризовать это объяснение, сделаю замечание методологического характера. В своих культурологических исследованиях я ничего не говорил о томирах. Является ли это свидетельством слабости моих теоретических построений? Думаю, что нет. Теория, и культурологическая в том числе, не может быть выстроена одним махом: какие-то факты могут быть объяснены во втором или третьем заходе, что часто ведет и к уточнению или пересмотру самой теории. Важно другое — принципиальная возможность осмыслить в рамках данной теории (ее онтологии) новые, предъявляемые факты.

Второе замечание касается оснований теории. В моих исследованиях они основываются на семиотике, теории деятельности, гуманитарном подходе²⁷. В рамках этих дисциплин я, в частности, ввел понятия «архаическая культура» и «культура древних царств». Первая строится на основе идеи архаической души, вторая — идеи богов. Но речь в данном случае идет не об эмпирических представлениях, а о теоретических конструкциях или на языке науковедения об идеаль-

ных объектах. Например, эмпирически душа в разных племенах и регионах понималась различно, что видно по этимологии этого слова (буквально «птичка», «бабочка», «тень» и т.п.), но как идеальный объект она имеет всего три свойства — является источником жизни, имеет домик, из которого она может выходить, никогда не умирает. Эти свойства задает сам исследователь, имея в виду, что идеальный объект, во-первых, должен выступать в качестве модели (схемы) по отношению к реальным эмпирическим случаям (то есть в данном случае конкретным пониманиям души), во-вторых, обеспечивать научное объяснение изучаемого явления. Но рассмотрим подробнее, как задаются эти понятия.

Культура древних царств возникает на рубеже VII—V тыс. до нашей эры и продолжается до начала эпохи античности. Можно говорить о трех основных предпосылках этой культуры — это уже распадающаяся (умирающая) архаическая культура, переход к масштабному земледелию и формирование городов, наконец, широкое распространение разделения труда и формирование систем властного управления. Охарактеризую каждую из этих предпосылок.

Известно, что сознание человека архаической культуры структурируется следующим представлением: он верит, что каждое живое существо имеет неумирающую душу и жилище (дом), в котором она живет, причем это жилище по обстоятельствам можно менять (например, при жизни — это тело, после смерти — захоронение или страна предков, или древо жизни). В соответствии с этим представлением архаический человек понимает смерть как бесповоротный уход души из тела, болезнь — как временное отсутствие души, сновидение — как приход в тело во время сна чужой души (или путешествие души в этот период), создание «произведений искусства» (то есть изображений людей или животных, изготовление масок, игру на музыкальных инструментах и т.д.) — как вызывание душ, чтобы воздействовать на них. На этой же смысловой основе объясняются и более сложные реалии, например действие природных сил как действие душ (духов) ветра, воды, огня, земли и прочее; связь людей в семье и племени (они имеют общие души, которые переходят от умерших к живущим); причина рождения детей в семье (отец-жених перегоняет души умерших в тело матери-невесты).

Второй и третьей предпосылкой культуры древних царств является переход к масштабному земледелию, формирование городов (городского образа жизни), становление систем управления и власти. Известно, что все четыре великие цивилизации (Египет, Вавилон, Индия и Китай) сложились в процессе освоения воды и прилегаю-

шей земли великих рек (строительство каналов, плотин, орошение земли и прочее), что предполагало коллективный, организованный труд многих сотен и тысяч людей. Но всему этому предшествовали переход к разделению труда, которое в архаической культуре только складывается, и городскому образу жизни. Последний является предпосылкой власти и управления, а также выработки нового мировоззрения. Именно в городе становится возможным смена архаических социальных отношений и мироощущения на новые. Дворец царя или верховного жреца в городе символизируют центры власти и управления; кварталы царской (жреческой) администрации, воинов, ремесленников, крестьян и рабов — новую социальную организацию, основанную на разделении труда и управлении; места для торговли или городского собрания репрезентируют сферу социального общения (общество), городские стены для защиты от кочевников и других врагов очерчивают новые социальные границы и целое — царство, народ.

Осмысление истории формирования древних царств показывает, что они существовали в условиях непрерывных посягательств на жизнь и свободу со стороны диких народов (кочевников) и других государств. Выживали и расцветали лишь те народы и государства, в которых, с одной стороны, удавалось жестко нормировать и регулировать поведение отдельного человека, с другой — создать «социальные мегамшины», то есть организовать социальное поведение на основе четкого разделения труда и управления. Например, в древнеегипетском царстве «фараон — воплощение божества на земле, неограниченный государь обоих Египтов, верховный владыка, господин и распорядитель над жизнью и имуществом своих подданных». Он управляет посредством «писцов», которые группировались в особые учреждения: «дома» или палаты, ведавшие различными отраслями управления. «Управление округами и номами было организовано по образцу центрального. Регулярное войско, «стрелки», оберегало границы и поддерживало порядок внутри. Главным занятием жителей было земледелие, процветавшее на исключительно плодородной почве долины Нила. Процветали также ремесла и внутренняя торговля... Свободные крестьяне обрабатывали землю; значительная часть продуктов их труда шла в казну и частью ссыпалась в запасные магазины на случай неурожая, частью тратилась на содержание чиновников и войска, на содержание жрецов и общественное богослужение, на возведение и поддержание различных общественных сооружений и, наконец, значительную часть фараон брал себе для своего семейства и двора»²⁸.

Заметим, что так структуру хозяйства и распределения понимает современный историк. Сам же египтянин все видел иначе: продукты труда создавал не столько человек, сколько боги, точнее, это был результат совместной деятельности людей и богов, и отдавал человек (крестьянин или ремесленник) часть своего труда не просто другим людям (с какой стати?), а богам или их слугам, ведь, скажем, фараон был живым богом, а жрецы посредниками между богами и людьми.

В данном случае приведенный анализ представляет собой фрагмент построения теории. Ее обоснование основывается на семиотических и психологических идеях. Для пояснения последнего утверждения приведу еще один фрагмент, а именно культурно-семиотическое объяснение того, как могли сформироваться представления о душе и языческих богах.

Где-то на рубеже 100-50 тыс. лет до н.э. человек столкнулся с тем, что не знает, как действовать в случаях заболевания своих соплеменников, их смерти, когда он видел сны, изображения животных или людей, которые он сам же и создавал, а также в ряде других ситуаций, от которых зависело благополучие племени. Этимология слова «душа» показывает его связь со словами «птичка», бабочка», «дыхание». Можно предположить, что представление о душе возникает примерно так.

Вероятно, вождь племени случайно отождествляет состояния птички (она может вылететь из гнезда, вернуться в него, навсегда его покинуть и т.д.) с интересующими его состояниями человека (смертью, болезнью, выздоровлением и прочее) и дальше использует возникшую связь состояний как руководство в своих действиях. Например, если человек долго не просыпается и перестал дышать, это значит, что его «птичка-дыхание» улетела из тела навсегда. Чтобы улетевшая «птичка-дыхание» не осталась без дома, ей надо сделать новый, куда можно отнести и бездыханное тело. Именно это вождь и приказывает делать остальным членам племени, то есть, с нашей точки зрения, хоронить умершего.

Объясняя другим членам племени свои действия, вождь говорит, что у человека есть птичка-дыхание, которая живет в его теле, или улетает навсегда, но иногда может вернуться. Пытаясь понять сказанное и тем самым оправдать приказы вождя и собственные действия, члены племени вынуждены представить состояния человека как состояния птички, в результате они обнаруживают новую реальность — душу человека. Если у вождя склейка состояний птички и человека возникла случайно (например, ему приснился такой сон, или, рассказывая о птичке, покинувшей гнездо, он случайно назвал ее именем умершего), то у членов племени, старающихся понять дей-

ствия и слова вождя, эта склейка (означение) возникает в результате усилий понять сказанное вождем и осмыслить реальный результат новых действий. Необычные слова вождя, утверждающего, что у человека есть птичка-дыхание, помогают осуществить этот процесс понимания-осмысления.

Подобные языковые конструкции в моей семиотической теории категорируются как первые «схемы», они выполняют несколько функций: помогают понять происходящее, организуют деятельность человека, собирают смыслы, до этого никак не связанные между собой, способствуют выявлению новой реальности²⁹. Необходимым условием формирования схем является означение, то есть замещение в языке одних представлений другими (в данном случае необходимо было определенные состояния человека представить в качестве состояний птички-дыхания).

Изобретя представление о душе, человек смог действовать во всех указанных выше случаях; более того, можно предположить, что выжили только те племена, которые пришли к представлению о душе. На основе анимистических представлений формируются и первые социальные практики (захоронения умерших, лечения, толкования сновидений, вызывания душ и общения с ними), а также соответствующее понимание и видение мира (он был населен душами, которые помогли или вредили человеку).

И опять именно схемы помогли человеку распространить анимистические представления на новые случаи и ситуации. Например, как можно было понять, почему в семье и племени все люди похожи и связаны между собой? Двигаясь в схеме души, птичка могла переселиться из одного гнезда в другое, аналогично душа умершего могла вернуться в тело ребенка, родившегося в данной семье (племени). Решая одни проблемы, архаический человек порождал другие, эти трести и так до тех пор, пока не удавалось выйти на понимание реальности (мира), обеспечивающей при сложившихся условиях устойчивую социальную жизнь. Теперь семиотическое истолкование культуры древних царств.

Приглядимся к богам древнего Египта, Шумера, Вавилона, древней Индии и Китая. Главная их особенность в том, что они управляют человеком (обладают властью), любим, даже царем (фараоном). Другая особенность — каждая профессия и специальность имели своего бога-покровителя. Наконец, еще одно важное свойство языческих богов — они всегда действуют совместно с человеком. Сеет ли он зерно в поле, строит ли свой дом, зачинает ли собственного сына или дочь — всегда вместе с ним действуют соответствующие

боги, которые направляют человека и помогают ему. Осмысляя перечисленные характеристики богов, можно предположить, что боги — это мифологическое осознание (конституирование) новой социальной реальности — разделения труда и систем управления (власти), соответственно отношения человека с богами выражали в мифологической форме участие человека в разделении труда и в системах управления и власти.

По механизму обнаружение реальности богов должно напоминать процесс, который привел к представлению о душе. Только здесь для сборки разных смыслов и выявления новой реальности потребовались более сложные схемы — мифы о том, как боги создали мир и человека, пожертвовав для этой цели своей жизнью. В религиозной реальности допустимы одни события и совершенно исключаются другие. Например, бог может создать все, что пожелает, вселиться в кого или что угодно, может, даже обязан, помогать человеку, если последний принес ему жертву или отдал часть произведенного им продукта, функция бога — направлять человека, другая, как говорили шумеры, — «закрывать дорогу демонам» (вот где последние появляются, но это уже не души, вызывающие болезни, а настоящие злодейские существа, находящиеся в сложных отношениях как с людьми, так и с богами) и т.д. Однако в религиозной реальности не допустим примат душ или духов, они безусловно должны подчиняться богам.

Итак, в культуре древних царств представления о богах и их отношениях с людьми было исходным, задавало для египтянина «непосредственную реальность», то есть то, что существует. Хотя с точки зрения культурологической реконструкции боги вводятся, чтобы оправдать включение человека в новые практики, основанные на разделении труда и жестком вертикальном управлении, для самого древнего человека бог — это основная существующая реальность. Семиотический и психологический характер этой реальности не делает ее виртуальной, ведь на основе представления о богах древний человек строил вполне реальные практики и получал нужные ему результаты. В этом смысле любая культурная реальность (и наша с вами), с одной стороны, основывается на семиотике, деятельности и связанных с ними практиках, с другой — воспринимается человеком как то, что существует на самом деле. Мир для египтянина и личность для современного человека обладают одинаковой степенью существования, поскольку, с одной стороны, обеспечивают включение человека в социальные практики, с другой — являются необходимым условием самоорганизации психики, отвечающей этому включению. Но посмот-

рим, как конкретно формировался и существовал томир и его реальность. При этом, поскольку речь пойдет о теоретическом объяснении, я буду использовать не только материал древнего Египта, но и Месопотамии и древней Греции.

Уже в архаической культуре имя человека связывалось не с его телом, а душой. Объясняя родство и внешнее сходство членов семьи наличием у них одних душ (круговоротом душ, переходящих из тел умерших в тела родившихся), архаический человек правомерно считал, что имя и душа — это одно и то же. Произнося имя, члены племени вызывали к жизни и активности душу имярека. Но душу последнего можно было вызвать и даже ее увидеть и другим способом, а именно изобразив данного человека. Правда, для этого недостаточно было создать изображение, второе необходимое условие — жертвоприношение и другие сакральные процедуры, призванные склонить душу к нужному действию — она должна войти в изображение, показаться племени. Таким образом, то, что мы сегодня называем изображением, для архаического человека была сама душа, а создание изображения (не вообще, а с целью общения с душами) включало в себя сакральные процедуры, оживляющие изображение. Если же речь не шла об общении с душами, то изображения рассматривались как жилица, в которые душа могла войти.

При становлении культуры древних царств происходит переосмысление того, что такое человек, а также его смерть, сновидения, болезни. Исходной непосредственной реальностью здесь являются боги, что это такое я объяснил выше. По отношению к ним определяется (конституируется) и человек. Так как боги, по сути, выражают идеи разделения труда и властного управления, человек должен подчиняться богам. Поскольку боги — это сама организация культуры, которая должна постоянно воспроизводиться в неизменном виде, а люди — всего лишь материал этой организации, который может меняться, боги считаются бессмертными, а люди смертными. Наконец, откуда берется человек? Его создают боги, что, кстати, вполне отвечает практике данной культуры: здесь впервые появляются школы и другие формы социализации человека, например практика расчета судьбы человека, представлявшая собой вменение ему определенно-го сценария прижизненного поведения.

Например, в старовавилонском мифе об Атра-хасисе описывается собрание богов, на котором было решено создать человека, чтобы избавить богов от печальной необходимости трудиться ради поддержания собственного существования. Для этого, говорит бог Энки, нужно убить одного из богов, чтобы очистить остальных и замешать на крови убитого глину.

В собрание ответили: «Так да будет!»
Ануннаки великие, вершащие судьбы.
В день первый, седьмой и пятнадцатый
Совершил омовение (Энки).
(Бога) Ве-ила, имевшего разум,
В собрание своим они убили»³⁰.

Дальше в мифе говорится, что Боги, когда создавали человека, Смерть они определили человеку, Жизнь в своих руках удержали³¹.

Подобное представление — общее место для всей культуры древних царств. Но послесмертный образ жизни понимается в отдельных регионах древнего мира по-разному. Наиболее драматично в Вавилоне. Вот, например, как в «Эпосе о Гильгамеше» описан загробный мир, куда после смерти попадают души людей:

В дом мрака, в жилище Иркаллы,
В дом, откуда вошедший никогда не выходит,
В путь, по которому не выйти обратно,
В дом, где живущие лишаются света,
Где их пища прах и еда их глина,
А одеты, как птицы, одеждою крыльев,
И света не видят, но во тьме обитают,
А засовы и двери покрыты пылью!³²

Достаточно трагично переживает смерть и грек гомеровской эпохи. Хотя умершие «и обладают памятью и пролетевшая жизнь стоит перед их глазами, но они лишены всякого сознания будущего и тем самым также и настоящего, определяемого будущим. Поэтому Одиссей видит умерших в подземном мире как тени, из которых ушло ожидание грядущего и тем самым жизнь... И все же согласно гомеровским представлениям, как подчеркивает В.Отто, умерший «еще здесь». Об этом же пишет и Кассирер: «умерший все еще «существует»³³.

Обратим внимание, шумеры, попадающие в загробный мир, еще питаются, правда глиной и прахом, но уже лишены света и свободы; однако в загробном мире греческой культуры мысль древних доведена до своего логического конца — умерший не может ничего из того, что он имел при жизни. Как же древний египтянин сумел избежать этой печальной участи? Ну, во-первых, не все, а только египетская элита, то есть приближенные к фараону, вельможи, крупные чиновники и богатые люди, что неоднократно подчеркивает Большаков. Во-вторых, как мы помним, так понимали загробную жизнь египтяне Древнего и Среднего царства, в последнем же тысячелетии пони-

мание смерти приближается, с одной стороны, так сказать, к древнегреческой норме, с другой — к христианской. «Одним из важнейших результатов перемен, — замечает Большаков, — была четкая формулировка в 125 главе Книги мертвых дотоле туманных и неразработанных представлений о загробном суде и воздаянии»³⁴.

III

Идея послесмертного, почти райского существования томира может быть названа первой в истории человечества идеей индивидуального «спасения». На нее выходят отдельные представители египетской элиты под влиянием следующих обстоятельств. Во-первых, их не устраивала загробная жизнь, где все и навсегда кончается. Во-вторых, это, как подчеркивает Большаков, были люди хотя и полностью подчиненные фараону, но одновременно активные и властные, обладающие к тому же большими средствами. В-третьих, египетская мифология и мироощущение как бы подсказывали выход, чтобы преодолеть смерть. Действительно, боги создали человека из глины (праха), вдохнув в него жизнь. То есть человек состоит из двух составляющих — тела и духа (души), отчасти совпадающей с именем. Когда человек умирает, его тело пожирают демоны, а душа вынуждена отправиться в царство смерти. Это с одной стороны. С другой — известно, что изображения богов и людей существуют практически вечно, не разрушаясь. Но изображения, если в них вдохнуть жизнь, это сами боги или люди.

Другими словами, в качестве изображения, в которое с помощью жрецов, входит человек, последний может продолжать жить и после смерти. Правда, а что он будет делать на том свете без пищи, света, своих любимых слуг, жен, животных, вещей? Стоит ли тогда овчинка выделки? Да, но с помощью тех же сакрализованных изображений все это можно переправить в тот мир. Действительно, Большаков показывает, что в гробницах изображались не только сами их владельцы, но и их семья, челядь, любимые животные и предметы. Что отверзались не только уста и очи владельца гробницы, чтобы последний мог есть и видеть, но и оживлялись все другие изображенные люди, любимые животные, источники света, пищи и другие предметы.

В этом случае предприятие обещает быть успешным. Так представители древнеегипетской элиты выходят на идею спасения. Но разве при этом не нарушаются права богов и фараона? Нет, если томиры не претендуют на их власть, а они этого не делали. Кроме того, мир

томиров воспроизводил обычный земной мир, где представители элиты обладали большой реальной властью в рамках своей компетенции. Только эту компетенцию они и забирали с собой в тот мир, не претендуя на права богов и фараона. Однако было еще одно затруднение. Кто будет поставлять пищу, ведь она съедается, кто будет оживлять ее изображение, кто в случае чего поддержит томира. Дело в том, что египтянин просто не мыслил свою жизнь вне соответствующих институтов власти - власти фараона и жрецов. Фараон был живым и практически главным богом, обеспечивающим связь человека с другими богами, а жрецы рассматривались как более доступные, чем фараон, посредники между богами и людьми. Не забудем, что человек культуры древних царств не мыслил свою жизнь и действия вне поддержки и управления со стороны богов.

Таким образом египтяне пришли к мысли, что необходимое условие существования в том мире — поддержка и обеспечение из этого мира. Насколько она считалась важной, показывает кризис культуры Древнего царства, когда занятые войнами и борьбой за власть люди практически перестали обслуживать томиров. Поэтому всеми возможными и невозможными средствами люди еще в этой земной жизни старались связать живущих обязательствами загробного обслуживания своей персоны. Например, до нас дошел обстоятельный договор со жрецами, составленный номархом Среднего царства, в «котором оговариваются их обязанности в культе его храмовых и гробничных статуй и обязательства нанимателя по оплате их службы», причем оплата производится из двух источников: одного законного — наследственного имущества номарха («дома отца»), а другого, явно незаконного — должностного имущества («дома князя»). В этом договоре, в частности, можно прочесть следующее: «Пусть не отменяет князь всякий будущий договора другого князя со жрецами будущими»³⁵.

Большаков, правда не очень уверенно, утверждает, что Двойники были независимыми от богов и фараона. Это так и не так. Томиры были независимыми в той мере, в которой сумели обеспечить себе прижизненное обслуживание, безусловно, полностью основанное на зависимости от богов и живущих людей.

Наконец, чтобы реализовать идею индивидуального спасения, нужен был еще пример и образец, освещенные обществом. Таким примером выступил миф об Осирисе, который был убит, но потом воскрешен, причем примерно так, как оживляли томиров. Осирис «воскресает» благодаря тому, что его сын дает ему свой глаз, что эквивалентно процедуре «отверзания очей». «С конца Старого царства, когда всякий умерший стал приравняться к Осирису, история «воскресе-

ния» этого бога стала историей «воскресения» любого человека. Согласно представлениям о загробном суде, относящимся уже ко времени Нового царства, оправданного мертвого наделяет зрением сам Осирис. В книге мертвых принадлежащей некоей имярек, хозяйка изображена держащей в руке глаза и рот, которые она получила по приговору Осириса, говорящего: «Дайте ей глаза ее и рот ее. Ведь сердце ее праведно»³⁶.

В теоретическом отношении необходимо утверждать, что одновременно складываются, поддерживая друг друга, три культурные реалии: «дискурсы индивидуального спасения» (миф об Осирисе, идеи о томире и том свете, тексты ритуалов, зачитываемых при оживления томира и его спутников), «практики спасения» (изготовление изображений, ритуалы оживления, «службы» поддержки и кормления томиров) и соответствующие «содержания сознания» (то есть собственно представления о томирах и реальности, в котором они живут). Логика теоретического объяснения здесь следующая. Сначала осознается проблема — желание продолжить жизнь (общее для всех людей культуры древних царств; как писали, например, поэты и ученые народа нагуа: «Вот бы всегда жить / Вот бы никогда не умирать!»). Затем создается дискурс спасения (схемы и связанные с ними знания), на основе которого разворачиваются практики спасения. Включение в них человека обуславливает самоорганизацию психики, в результате чего формируются соответствующие содержания сознания (видение, представления, переживания). Но, конечно, нужно учесть, что все эти составляющие мировоззрения складываются не сразу и не по отдельности, а обуславливая друг друга.

Особая проблема была с телом умершего. С одной стороны, египтяне боялись его, поскольку труп становился добычей демонов, с другой — хотелось его сохранить для томира. Вероятно, египтяне думали, все же самым лучшим изображением человека было бы его тело, конечно, при условии, что его можно было бы сделать вечным, как каменные изображения. В этом направлении они и пошли. Уже в Древнем царстве египтяне заливали тело умершего, делая с него форму, а позднее научились его бальзамировать и превращать в мумию. Но соседство с демонами долгое время не позволяло томиру приближаться к собственному телу. Однако, когда мир томира стал вытесняться миром богов, а изображения терять свое значение, мумия человека вступила в свои права. Томир, кстати не без помощи изображений (антропоморфный саркофаг, золотые маски лица, изображение богов на крышке саркофага, рисунки в Книге мертвых, которая кладется рядом с мумией³⁷), обрел в мумии собственное тело, которое

принадлежало человеку от рождения. Но заметим, что этот новый томир, родившийся заново в собственном теле (мумии), уже не имел той свободы и власти как томир-изображение, он подчиняется богам царства мертвых и борется с демонами, населяющими это царство. Золотая мечта закончилась.

Именно функционирование культуры древних царств обуславливает ее кризис. Решая одни проблемы, человек порождает другие, в результате происходит развитие и усложнение и культуры и самого человека. Хотя «базисные культурные сценарии» с течением времени усложняются и частично меняются (например, в культуре древних царств количество богов и их функции постоянно возрастали, усложнялись также их отношения с людьми и духами), тем не менее в каждой культуре сохраняется неизменное «ядро». Действительно, в той же культуре древних царств неизменным оставались следующие представления: вера в богов, твердое убеждение, что человек должен им подчиняться и приносить жертвы, понимание своих действий как совместных с богами. Анализ показывает, что «ядро культуры» задается основным типом организации, в данном случае это было разделение труда и системы жесткого управления (мегамашины).

До тех пор пока ядро культуры константно, базисные культурные сценарии работают, обеспечивая разворачивание и осуществление основных культурных процессов. При этом они выдерживают все «напряжения», вызванные модернизациями исходного базисного сценария. Например, усовершенствование в культуре древних царств базисного культурного сценария в части истолкования природы царя (он не только человек, но и бог), конечно, создавало определенное напряжение, ведь как человек царь делал вещи странные для богов, и наоборот, как бог он нередко вел себя странно для человека. Но пока основное ядро культуры сохранялось, эти противоречия жрецы как-то объясняли и такие объяснения вполне проходили.

Поскольку в культуре все нововведения закованы «стальной цепью» базисного культурного сценария и сложившейся организацией деятельности, долгое время все новации, даже прямо противоречащие базисным сценариям, облачаются в форму этого сценария, так сказать, мимикрируют под его сюжеты. В культуре, клонящейся к своему закату, социальная мимикрия может принимать грандиозные формы, охватывая практически все области культурной жизни. Примером подобной мимикрии в культуре древних царств являются письма, адресованные богам, где человек пытается управлять последними, а также расчеты судьбы, в которых жрецы идут на прямой обман богов. Вот два из них.

«Богу, отцу моему, скажи! Так говорит Апилль-Адад, раб твой: Что же ты мною пренебрегаешь? Кто тебе даст (другого) такого, как я? Напиши богу Мардуку, любящему тебя: прегрешения мои пусть он отпустит. Да увижу я твой лик, стопы твои облобызаю. И на семью мою, на больших и малых взгляни. Ради них пожалей меня. Помощь твоя пусть меня достигнет»³⁸.

«Солнечные и лунные затмения, — пишет И. Ключков, — предвещали смерть или во всяком случае опасность для жизни царя. В зависимости от положения светил астрологи могли объявлять опасным весьма продолжительный период времени, до ста дней. Царя на это время отправляли в загородную резиденцию, где его именовали «землевладельцем» и повергали различным ограничениям, тогда как во дворце поселяли подставное лицо, наделенное всеми внешними атрибутами власти. По минованию опасного периода «подменного царя» убивали (должно же предсказание сбыться!), а истинный царь возвращался в свой дворец»³⁹.

В первом случае человек пытается управлять верховным богом Мардуком через своего личного бога, во втором жрецы обманывают богов, подсовывая им вместо царя простого крестьянина. В обоих случаях действия людей прямо противоречат базисному культурному сценарию (боги все видят, поэтому обманывать их бессмысленно; приказы исходят только от богов, человек последними управлять не может). Таким образом, мы видим, что реально человек уже действует не в соответствии с базисным культурным сценарием, но он вынужден делать вид, что остается в зоне его власти.

Вот здесь и появляются моральные императивы (угрозы возмездия со стороны богов), которые призваны пресечь опасные тенденции становления самостоятельного поведения человека. Самый сильный из них — угроза вечного наказания на том свете. Загробный мир модернизируется в очередной раз: теперь это мир суда и возмездия за пружитую жизнь.

Вернемся теперь к началу статьи. Не выступает ли древнеегипетское мировоззрение как точка бифуркации по отношению к христианству, эзотеризму и античному рационализму? Действительно, идея «воскресения» Осириса и загробный мир возмездия Нового царства могут быть рассмотрены как предтечи откровения о воскресении Христа и картин загробного мира христиан. Идея и практика индивидуального спасения очень напоминают эзотерические представления, а томир — эзотерическое существо. Только эзотерики сделали вывод из «эзотерической» практики египтян: нечего надеяться на живущих и социум, «спасение спасающих — дело рук самих спасающихся», кро-

ме того, попасть в подлинную реальность невозможно, если человек кардинально не переделывает себя. Наконец, мировоззрение египтян подготовило понимание реальности как творимой собственными руками, реальности, в которой боги хотя и присутствуют, но, по сути, не определяют течение жизни. Не таковы ли боги Платона и Аристотеля?

Если вернуться теперь к началу статьи, то нельзя ли утверждать, что древнеегипетские изображения по своей семиотической функции были эквивалентны семиотике Интернета, позволяя создать новую виртуальную среду (вечной жизни на том свете) и обустроиться в ней?

Примечания

- ¹ Григорьева Н. И. Парадоксы платоновского «Тимея»: диалог и гимн // Поэтика древнегреческой литературы. М., 1981. С. 11.
- ² Бруно Дж. Изгнание торжествующего зверя. СПб., 1914. С. 108.
- ³ Эйтс Ф. А. Джордано Бруно и герметическая традиция // Герметизм и формирование науки. М., 1983. С. 87.
- ⁴ Большаков А. О. Человек и его двойник. СПб., 2001. С. 24–34, 26.
- ⁵ Там же. С. 15.
- ⁶ Там же. С. 16.
- ⁷ Там же. С. 37–38.
- ⁸ Хюбнер К. Истина мифа. М., 1996. С. 125.
- ⁹ Там же. С. 179.
- ¹⁰ Большаков А. О. Человек и его двойник. С. 55, 61–62.
- ¹¹ Там же. С. 66–67.
- ¹² Там же. С. 70–79.
- ¹³ Там же. С. 89–90.
- ¹⁴ Там же. С. 91.
- ¹⁵ Там же. С. 94.
- ¹⁶ Там же. С. 105.
- ¹⁷ Там же. С. 106–107.
- ¹⁸ Там же. С. 140–141.
- ¹⁹ Там же. С. 142.
- ²⁰ Там же. С. 143, 202.
- ²¹ Там же. С. 214, 220–221.
- ²² Там же. С. 227.
- ²³ Там же. С. 231.
- ²⁴ Там же.
- ²⁵ Там же. С. 234.
- ²⁶ Там же. С. 234–236.
- ²⁷ Розин В. М. Культурология. М., 1998–2003; *Он же*. Семиотические исследования. М., 2001; *Он же*. Семиотические исследования. М., 2001; *Он же*. Психическая реальность, способности и здоровье человека. М., 2001; *Он же*. Эзотерический мир. М., 2002.

- 28 *Эртель М.А.* Древний Восток // Очерки всеобщей истории. М., 1910. С. 15–16.
- 29 *Розин В.М.* Семиотические исследования. М., 2001.
- 30 *Ключков И.* Духовная культура Вавилонии: человек, судьба, время. С. 38.
- 31 Там же. С. 138.
- 32 Там же. С. 186.
- 33 *Хюбнер К.* Истина мифа. С. 211, 213.
- 34 *Большаков А.О.* Человек и его двойник. С. 235.
- 35 Там же. С. 132–133.
- 36 Там же. С. 86, 87.
- 37 Там же. С. 236.
- 38 *Ключков И.* Духовная культура Вавилонии: человек, судьба, время. С. 46.
- 39 Там же. С. 160.

Содержание

<i>В. М. Розин</i>	ИНТЕРНЕТ – НОВАЯ ИНФОРМАЦИОННАЯ ТЕХНОЛОГИЯ, СЕМИОЗИС, ВИРТУАЛЬНАЯ СРЕДА	3
<i>И. Ю. Алексеева</i>	ИНТЕРНЕТ И ПРОБЛЕМА СУБЪЕКТА	24
<i>С. Л. Катречко</i>	ИНТЕРНЕТ И СОЗНАНИЕ: К КОНЦЕПЦИИ ВИРТУАЛЬНОГО ЧЕЛОВЕКА	57
<i>В. В. Никитаев</i>	ПРОСТРАНСТВО И ВРЕМЯ WWW	73
<i>А. Г. Ваганов</i>	СМЕРТОНОСНАЯ ПАМЯТЬ	94
<i>В. А. Беляев</i>	ГЕНЕАЛОГИЯ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И ИНТЕРНЕТ	109
<i>О. В. Аронсон</i>	ОБРАЗЫ ИНФОРМАЦИИ	131
<i>Е. В. Петровская</i>	ПРАВИЛА ПОЛЬЗОВАНИЯ ЧАТОМ, ИЛИ О ЧИСТОМ АФФЕКТЕ ОБЩЕНИЯ	162
<i>Е. В. Петровская</i>	ПРОЙДЕМСЯ ПО КАНАЛАМ: О ТЕЛЕВИДЕНИИ, ЗЭППИНГЕ И ДРУГИХ ПОДОБНЫХ ВЕЩАХ	170
<i>Е. В. Петровская</i>	ДУША ПАУТИНЫ: МАСЯНЯ И «НОВАЯ» ИСКРЕННОСТЬ	175
<i>С. Л. Гурко</i>	ОБ ИЛЛЮЗОРНОСТИ СВОБОДЫ В ИНТЕРНЕТЕ	182
<i>М. М. Кузнецов</i>	ИНТЕРНЕТ КАК ПРОВОКАТОР И ИНИЦИАТОР СЕТЕВОГО ПОДХОДА	190
<i>О. В. Новоженкина</i>	ИНТЕРНЕТ КАК НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ И ФЕНОМЕН СОВРЕМЕННОЙ ЦИВИЛИЗАЦИИ	195
<i>В. М. Розин</i>	ДРЕВНЕЕГИПЕТСКИЕ ИЗОБРАЖЕНИЯ ЗАГРОБНОГО МИРА КАК ПРЕДТЕЧА ИНТЕРНЕТА	216

Научное издание

Влияние Интернета на сознание и структуру знания

*Утверждено к печати Ученым советом
Института философии РАН*

Художник *В.К. Кузнецов*

Технический редактор *А.В. Сафонова*

Корректор *Т.М. Романова*

Лицензия ЛР № 020831 от 12.10.98 г.

Подписано в печать с оригинал-макета 29.04.04.

Формат 60x84 1/16. Печать офсетная. Гарнитура Ньютон.

Усл. печ. л. 15,00. Уч.-изд. л. 12,77. Тираж 500 экз. Заказ № 010.

Оригинал-макет изготовлен в Институте философии РАН

Компьютерный набор авторов

Компьютерная верстка: *Ю.А. Аношина*

Отпечатано в ЦОП Института философии РАН

119992, Москва, Волхонка, 14