

**ФГБОУ ВПО
«НИЖЕГОРОДСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ КОЗЬМЫ МИНИНА**

На правах рукописи

ЗАКАБЛУКОВСКИЙ ЕВГЕНИЙ ВИКТОРОВИЧ

**ВИРТУАЛЬНЫЕ СЕТЕВЫЕ СООБЩЕСТВА:
ФИЛОСОФСКО-АНТРОПОЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ**

Специальность 09.00.13 – «Философская антропология,
философия культуры»

ДИССЕРТАЦИЯ

на соискание ученой степени
кандидата философских наук

*Научный руководитель:
доктор философских наук, профессор
Федоров Александр Александрович*

НИЖНИЙ НОВГОРОД – 2015

ВИРТУАЛЬНЫЕ СЕТЕВЫЕ СООБЩЕСТВА. ФИЛОСОФСКО-АНТРОПОЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА I. «ГЛОБАЛЬНОЕ ИНФОРМАЦИОННОЕ ПРОСТРАНСТВО» КАК ЖИЗНЕННЫЙ МИР. LEBENSNET	13
1.1 Информационное общество: анализ и критика концепта	13
1.2 Виртуальная реальность, киберпространство, Сеть	27
1.3 Пространство и время LebensNet	38
1.4 Интернет и метафора ризомы	63
1.5 Виртуальная интересубъективность. Классификация социальных сетей	70
ГЛАВА II. ЧЕЛОВЕК В ВИРТУАЛЬНОМ СЕТЕВОМ СООБЩЕСТВЕ: ТЕЛО И АВАТАР	76
2.1 Парадокс киберпространственного разума	76
2.2 Аватаризация телесности: маска и лицо	86
2.3 Аватаризация интересубъективности. Аватектура сетевых сообществ	99
ГЛАВА III. ЧЕЛОВЕК В ВИРТУАЛЬНОМ СЕТЕВОМ СООБЩЕСТВЕ: ИМЯ, ПСЕВДОНИМ, АНОНИМНОСТЬ. МУТАЦИИ ЯЗЫКА	108
3.1 Интернет как язык	108
3.2 Анонимность, псевдоним, авторство	111
3.3 Мутации языка. Сетезяз	128
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	136
БИБЛИОГРАФИЯ	148

ВВЕДЕНИЕ

Философско-антропологические исследования виртуальных сетевых сообществ в настоящий момент все еще немногочисленны. Как правило, диссертационные исследования социальных сетей защищаются по специальности «социальная философия», оставляя нерешенными целый ряд вопросов, касающихся антропологических перспектив, связанных с распространением киберпространства Сети. Между тем, значительные сдвиги, связанные с развитием коммуникативных технологий, происходят не в социальной сфере общественной жизни, но касаются именно сущностных сторон человеческого бытия-в-мире. Меняется сам человек: его тело, речь, воображение, способы самовыражения; трансформируется само представление о человеческом в человеке. Благодаря вызову интенсивного развития кибертехнологий сама человечность оказывается под вопросом. Все указанные обстоятельства делают проблему, заявленную в теме этого диссертационного исследования, **актуальной**.

Интернет представляет собой одну из наиболее интенсивно развивающихся коммуникационных технологий. Это ставит исследователя перед несколькими взаимосвязанными проблемами. Во-первых, академическая наука в своем отслеживании явно не поспевает за этим гераклитическим явлением [62, 15], уступая место эстетическим практикам, которые, обладая большей гибкостью и вариативностью, осваивают разрастающуюся сеть Всемирной Паутины куда как более успешно и релевантно. В связи с этим в качестве источников для настоящего исследования нередко будут привлекаться образчики входящих в сцепление с киберпространством литературных (от киберпанка до сетературы и спам-поэзии) и кинематографических произведений. Следует отметить, что, для примера, русский Интернет первоначально осваивался именно свободными художниками, экспериментаторами в области текста и поэтического самоизобретения (создателями виртуальных личностей в качестве

литературного произведения). И осваивался он весьма интенсивно: осталось множество содержательных тому свидетельств; в то время как часть академического сообщества до сих пор является, к сожалению, «неинтернетными людьми». Не забывая о том, что исследование по философии допускает известную долю футурологии, учтем, что этот аспект, однако, сопряжен с возможностью ухода в неисторическую крайность. Дело в том, что по мере освоения Интернета широкими слоями населения (планеты) этот авангардистский «фронт» постепенно теряет свое значение, и Сеть становится обыденным (в противовес эстетической экстраординарности) явлением. Кроме того, как и любое новое явление, Интернет вызывает в обществе две противоположные реакции [62, 16]: крайнего воодушевления и столь же крайних раздражения и тревоги. Представители первой позиции видят в Интернете, в первую очередь, поле бескрайних (политических, экономических и антропологических) возможностей. Интернет представляется как пространство Свободы, простор, в котором нет отчуждения и дискриминации. Вторая точка зрения акцентирует внимание на негативных последствиях внедрения новой технологии в нашу жизнь. Тревогу вызывает та совокупность изменений, непоправимых (но, как считается, предотвратимых) злокачественных трансформаций, которые наблюдаются у попавшего в сеть Паутины человека. Отметим в скобках саму амбивалентность термина Всемирная Паутина (World Wide Web): это и сеть как совокупность коммуникативных связей, и ловушка, в которой можно запутаться и погибнуть (одна из статей К. Янг, посвященная феномену интернет-аддикции, так и называется: «Попавшиеся в сеть»). Несмотря на то, что обе крайности весьма основательно аргументируются, необходимо, на наш взгляд, пройти между ними: по трезвому (в отношении воодушевления) и осмотрительному (по части консервативной гиперкритики) срединному пути (путь аналитической строгости предлагался еще в 2004 году Кастельсом [62,17]). Как ни странно, предлагаемый срединный путь не открывает новых возможностей

использования киберпространства и Интернета; напротив, эти возможности, но с разными аксиологическими знаками (положительным и отрицательным), указываются с точки зрения предъявленных противоположностей. Крайность воодушевления показывает, какие позитивные перспективы открываются в освоении новых коммуникационных технологий, крайность встревоженности перебирает возможности негативных сценариев, связанных с киберпространством. Парадоксально, но срединный путь - это путь обнаружения невозможности, это проблемная, апоретическая (апоретически насыщенная) позиция, нацеленная в первую очередь на выявление неразрешимых на уровне (крайностей) виртуального мира противоречий. Указанная невозможность связана с тем, что коммуникативная технология, производимая расщепленным субъектом, несмотря на цель это расщепление преодолеть, неизбежно несет на себе его структурные «отметины». Поэтому не является случайным обстоятельством то, что, после эйфории 90-х, когда с киберпространством и свойственными ему бестелесностью и имматериализмом связывались огромные, буквально эпохальные надежды на преодоление отчуждения и возникновение нового - свободного - социального пространства. Не случайно и то, что после 90-х обнаруживаются признаки усталости и скепсис в отношении этих надежд. Это уже замечено и академической наукой: в последнее время защищено несколько диссертаций (Барышев [14], Игнатов [56]), анализирующих феномен отчуждения в его связи именно с киберпространством, в котором оно не только оказывается непреодоленным, но и проявляется в новых технологических формах.

Изменчивый рисунок линии между возможностями, связанными с перспективой развития Интернета, и принципиальной антропологической невозможностью обеспечивает на теоретическом уровне **актуальность** данного исследования. Она связана с самой динамикой развития Веб и структур сетевых сообществ. За последнее время было написано несколько важных работ (Д. Ланье, Э. Паризер), отмечающих фундаментальные сдвиги в историческом становлении Интернета, ставших реальностью лишь с

недавнего времени. Во-первых, это так называемый *феномен жестких фиксации* стихийно сложившейся конфигурации Сети и интернет-сообществ [81]. Их анализ позволяет рассматривать современное состояние WWW не как неизбежность и, следовательно, необходимость (безвыходность прогресса), но как *ризому* (это понятие мы еще будем рассматривать) альтернативных ходов и возможностей. Во-вторых, речь идет о прогрессирующей на данный момент «персонализации Интернета», понимаемой в плане построения «личной Сети», но представляющей собой на деле то, что Эли Паризер [111] называет «пузырями фильтров», ведущих к тому, что Интернет стоит перед возможностью перестать быть Сетью, превращаясь в совокупность непересекающихся параллельных – «личных, слишком личных» - вселенных, ослабляя свой интерсубъективный - а следовательно и коммуникативный - потенциал. Интернет и сетевые сообщества меняют свою конфигурацию - и это требует возобновления их осмысления.

Степень разработанности сформулированной в теме диссертации проблемы не является достаточной. С одной стороны это связано с преобладающим в исследованиях киберпространства Сети акцентом на социально-философских вопросах. С другой стороны, как мы указывали выше, Сеть динамично - как экстенсивно, так и интенсивно - развивается, и философские и научные выводы в отношении проблем, связанных с антропологическим измерением этого процесса, быстро устаревают. Тем не менее, опорой философско-антропологического анализа виртуальных сетевых сообществ становятся, с одной стороны, философские представления о бытии, реальности, существовании, а также сущности человека, которые нашли свое отражение как в произведениях классической философии таких авторов, как Платон, Аристотель, Р. Декарт, Г.В. Лейбниц, И. Кант, Г.В.Ф. Гегель, К. Маркс, так и в трудах современных философов: Э. Гуссерля, М. Хайдеггера, Ж.-П. Сартра, М. Мерло-Понти, Ж. Делеза, М. Шелера, А. Гелена и психоаналитиков: Ж. Лакана, С. Жижека, В.А. Мазина и др.

Отметим, что в большинстве случаев эпоха современности описывается как специфическая, ее сущность нельзя выявить из сопоставления с более ранними периодами истории, она требует особых теоретических стратегий, методов и концептов. В этой связи обычно указывается на возникновение и распространение массовой культуры, в условиях которой личность человека становится «одномерной» (Г. Маркузе), теряет черты индивидуальности в массе (Х. Ортега-и-Гассет), подавляется идеологией (Р. Барт), эксплуатируется новыми изощренными и «приятными» способами (Т. Адорно, С. Жижек). Последнее время появляется все больше исследований, рассматривающих в этом контексте Интернет (Г. Шиллер). Онтология виртуальной реальности разрабатывалась Ж. Делезом, С. Жижеком, отечественным философом С.С. Хоружим. При анализе трансформаций и тенденций развития современного общества в качестве отправной принимается классическая концепция постиндустриального общества Д. Белла, которая, однако, пересматривается с укрепляющей последнее время свои позиции скептической точки зрения (Ф. Уэбстер) и социальной критики франкфуртской школы (Т. Адорно, М. Хоркхаймер, В. Беньямин). Антропологический и социальный потенциал виртуальной реальности первыми оценили сами ее разработчики (У. Брикен, Ф. П. Брукс, Дж. Ланье, И. Сазерленд). Попытки осмысления феноменологии киберпространства в рамках гуманитарных дисциплин начали предприниматься около четверти века назад. Начальные представления о киберпространстве формировались в контексте культуры «психоделической революции» и киберпанка (Дж. Барлоу, У. Гибсон, Т. Лири, Б. Стерлинг). Среди современных исследователей Интернета следует отметить работы М. Кастельса, Й. Масуды, А. Минка, Д. Мичи, Т. Стоуньера, Ф. Уэбстера. Решение проблемы соотношения виртуальной реальности и реальной жизни, виртуальной реальности и киберпространства производилось в работах следующих авторов:

- рассматривающих виртуальную реальность как отражение психикой процессов, происходящих в самой же психике, или самообраз: в первую очередь это основатель Центра виртуалистики ИЧ РАН Н.А. Носов и присоединяющийся к этому подходу И.Г. Корсунцев;

- анализирующих социально-философские и философско-антропологические проблемы сетевой коммуникации: Дж. Барлоу, Дж. Ланье, С. Жижек; среди отечественных мыслителей над этими вопросами работают С.В. Бондаренко, В.А. Емелин, В.В. Тарасенко;

- выявляющих экзистенциально-психологические аспекты сетевой коммуникации и особенности виртуальной идентичности: Дж. Сулер, Ш. Теркл, К. Янг; отечественные мыслители, разрабатывающие эти проблемы: Ю.Д. Бабаева, А.Е. Войкунский, Е.А. Горный и др.

Большое значение для диссертации имели идеи, возникшие в результате философского осмысления техники вообще и медиа в частности: М. Хайдеггера, М. Маклюэна, Ж. Симондона, Б. Латура, а также теория коммуникативного действия, развиваемая Ю. Хабермасом и Н. Луманом.

Целью данного исследования является философско-антропологический анализ виртуальных сетевых сообществ, анализ изменений в структурах человек – человек, человек – социум, человек – техника в условиях виртуальной реальности социальных сетей. Постановка этой цели предполагает решение ряда **задач**:

1) Провести анализ киберпространства Сети в качестве уровня жизненного мира (Lebenswelt) человека. Подобная задача ставится в связи с антропологическими открытиями феноменологической философии: Lebenswelt – это исходный уровень обнаружения субъекта. Концепция жизненного мира противопоставляется картезианской концепции изолированного субъекта, указывая на то, что, рефлексирывая, субъект обнаруживает себя всегда «уже-в-мире», уже вплетенным в его силовые линии. Киберпространство исследуется через концепт жизненного мира - как его элемент. В этом контексте необходимо разработать классификацию

сетевых сообществ, которая станет в дальнейшем инструментом концептуализации «ноосферы» Сети.

2) Рассмотреть и проанализировать присутствие человека в виртуальном сетевом сообществе на уровне телесности. Последняя, в соответствии с интуициями М. Мерло-Понти, должна быть определена как *перцептивность* – как подвижная, проницаемая, но нередуцируемая граница между субъектом и миром (в данном случае – дигитальным миром киберпространства Сети). «Судьба тела» в киберпространстве [53] должна расцениваться как ключевой антропологический парадокс последнего.

3) Наконец, необходимо выявить особенности человеческого *бытия-в-Сети* на уровне речи. Человек - существо символическое, говорящее. С одной стороны, он вписан в уже существующую структуру языка, с другой - человек так или иначе (активно или пассивно) к этой структуре приспособляется. Последнее обстоятельство должно быть рассмотрено в контексте бытия-в-Сети. Решение этой задачи предполагает выявление структур анонимной речи в Сети, псевдонимной и авторской речи – и их философско-антропологический анализ.

Объектом настоящего исследования является виртуальная реальность сетевого киберпространства World Wide Web. Объект содержит три ключевых элемента: виртуальная реальность, киберпространство и Интернет. Несмотря на то, что до сих пор эти элементы продолжают некритически отождествляться, мы будем рассматривать их как различные. Частный аспект этой обширной проблематики, интересующий нас в рамках темы диссертационного исследования - антропологическое измерение киберпространства Сети. Таким образом, наше внимание будет сосредоточено не на технических нюансах функционирования WWW, не на программном обеспечении работы Сети, но **предметом** нашего исследования является «человекоразмерное измерение Сети», пространство виртуальных сетевых сообществ как сфера человеческого опыта, сфера экзистирования человека, раскрывающая его потенциал, отражающая парадоксы его

«природы», представляющая собой совокупность человеческих надежд, тревог, возможностей, опасностей; являющаяся той исторически возникшей сценой, вступив на которую человек получает возможность узнать о себе нечто до сей поры неизвестное.

Часто можно встретить гипотезу, согласно которой Интернет сделал наглядными некоторые тезисы и концепции современной философии. Так, С. Стоун и Ш. Теркл считают, что киберпространство «децентрирует» субъект, представляют его как ареал реализации и подтверждения деконструкционистских теорий. Интернет часто сравнивается с делезианской ризомой [49]; С. Жижек считает, что интерфейс может работать подобно психоаналитику. Ситуация виртуальной реальности считается «удачной иллюстрацией к основным положениям гуссерлевской феноменологии» [33]. Наиболее удачные из этих гипотез-сопоставлений **предопределяют совокупность методов**, применяемых в данной работе. Осевыми являются феноменологические и психоаналитические методы (совмещение двух познавательных стратегий можно найти уже в «Феноменологии восприятия» Мерло-Понти и в текстах лакановских семинаров). Базовыми методами феноменологии, нашедшими применение в данном исследовании, являются феноменологическая редукция и дескрипция, а также идеация. Применение психоанализа базируется на принятии в качестве методологической основы лакановской концепции субъекта, согласно которой «субъект представляет собой совокупность воздействий, оказанных на него речью другого». Эта концепция позволяет в некотором смысле «разгерметизировать» концепцию субъекта Гуссерля, ввести в нее измерение intersубъективности (нередко – конфликтной, травматической), но без гуссерлевских теоретических колебаний.

Кроме того, в качестве сопутствующих методов, позволяющих произвести анализ отдельных аспектов «сетевого присутствия», выступают некоторые элементы *шизоанализа* Делеза и Гваттари (аналитика

ризоморфной структуры Интернета, аналитика сетевой телесности через концепты *машины желания и тела без органов*), а также *деконструкции*.

Гипотеза исследования строится на предположении того, что реальность сетевого киберпространства является элементом исторической ситуации современности, в которой находится субъект сегодня. Киберпространство - это результат «работы желания», парадоксальный элемент интерсубъективной «сцены желания», вызывающий к жизни как воодушевленность, так и тревогу.

Эмпирической базой исследования является современное состояние World Wide Web (в первую очередь - русскоязычного Интернета) со всеми наличными противоречивыми тенденциями, главными из которых с одной стороны являются тенденции сохранения и развития эмансипационного потенциала Сети (о чем писали Барлоу, Митрофанова, Жижек), и противонаправленные тенденции персонализации [111], жестких фиксаций [81], бюрократизации и коммерциализации Сети – с другой.

В первую очередь такой эмпирической базой обеспечивается **научная новизна** исследования, направленного на философско-антропологический анализ актуального состояния сетевых сообществ. С другой стороны, сама специализация исследования обладает научной новизной на фоне преобладания социально-философских, социологических, культурологических и психологических исследований. Философско-антропологический подход позволяет осуществить синтез большинства подходов через сосредоточение на субъекте сетевой активности/пассивности, т.е. на человеке и человекообразном в Сети. Кроме того, совокупность применяемых методов позволяет избежать крайностей как психологизма, так и социологизма, что предполагает получение новых научных результатов высокого качества. Так, в диссертации пересмотру и критическому анализу подвергается распространенный концепт информационного общества и вводится основанная на современных эмпирических данных классификация сетевых сообществ, впервые проводится комплексный анализ феномена

«сетевой телесности», аватаризации, сетевой анонимности и мутаций языка в киберпространстве. На основании полученных результатов выявляются актуальные направления дальнейших философско-антропологических исследований.

Именно научной новизной обусловлена **теоретическая и практическая значимость** проведенного диссертационного исследования. На уровне теории значимостью обладает дальнейшее сближение феноменологической психоаналитической теоретических программ, их взаимное обогащение и коррекция. Практическая значимость заключается в демонстрации антропологических перспектив и опасностей, связанных как с развитием глобальной сети в целом, так и, учитывая постоянный рост числа пользователей Интернета, с вхождением в Сеть каждого отдельного человека. Кроме того, материалы диссертационного исследования могут найти применение в разработке университетских курсов по философской антропологии, философии культуры, философии техники, медиафилософии.

Структура работы. Диссертация состоит из введения, трех глав, посвященных рассмотрению «жизненного мира Сети», его темпорального и пространственного измерения, классификации сетевых сообществ (глава I), аналитике сетевой телесности и ее intersubъективному измерению (глава II), исследованию киберпространства как пространства публичной речи, статуса автора и авторского высказывания в Сети, сетевой анонимности и мутаций языка - сетеза (глава III), заключения и библиографии.

ГЛАВА I. «ГЛОБАЛЬНОЕ ИНФОРМАЦИОННОЕ ПРОСТРАНСТВО» КАК ЖИЗНЕННЫЙ МИР. LEBENSNET

1.1. Информационное общество: анализ и критика концепта

Тема исследования, нацеленная на современность и содержащая в качестве ключевого терминологическое словосочетание «сетевое сообщество», требует определиться, а возможно и размежеваться с дефинициями современного общества, представленными сегодня в академическом дискурсе. Эпоха современности в стремлении к самопознанию и самоопределению дает себе множество названий, большинство из которых отмечены печатью отрицания, отталкивания от прошлого, настоянием на его завершении. Таковы все наименования эпохи современности с приставкой «пост», «после», намекающие на преодоленность прошлого, его отработанность: постиндустриальная эпоха, эпоха постмодерна, постсоциальная и даже постсовременная эпоха и т.п. Главный терминологический недостаток этих наименований очевиден: кроме того, что прошлое прошл^о, они ничего не определяют. К числу немногих позитивных и содержательных определений современности относится ставший уже отчасти банальностью термин *информационное общество* (ИО), релевантность и эвристический потенциал которого нам предстоит определить на подступах к тематике сетевых сообществ. Это тем более необходимо с учетом того, что оценка Фрэнка Уэбстера, данная им теоретикам ИО около десяти лет назад, справедлива и сегодня: «Читая литературу об информационном обществе, просто диву даешься, сколь велико число авторов, оперирующих неразработанными определениями предмета, о котором пишут. Они все пишут и пишут об особенностях информационного общества, но при этом их собственные операционные критерии остаются не проясненными» [136].

Итак, термин ИО используется сегодня крайне некритично, как правило, в порядке констатации. К этому необходимо прибавить и то, что соответствующая концепция, стоит к ней начать приближаться, встречает рядом воодушевляющих перспектив, обещаний, утверждениями абсолютной новизны эпохи информации, в которую мы вступаем. Так, Окинавская хартия глобального информационного общества, принятая главами государств и правительств «Группы восьми» 22 июля 2000 года, в первом же пункте гласит: «Информационно-коммуникационные технологии (ИКТ) являются одним из наиболее важных факторов, влияющих на формирование общества двадцать первого века. Их революционное воздействие касается образа жизни людей, их образования и работы, а также взаимодействия правительства и гражданского общества. ИКТ быстро становятся жизненно важным стимулом развития мировой экономики. Они также дают возможность всем частным лицам, фирмам и сообществам, занимающимся предпринимательской деятельностью, более эффективно и творчески решать экономические и социальные проблемы. Перед всеми нами открываются огромные возможности». С другой стороны, значительное число мыслителей, напротив, рисуют новую формацию в мрачных тонах, сопровождая размышления о перспективах развития общества в новых условиях интонацией тревоги, касающейся сопутствующих «дивному новому миру» новых форм эксплуатации, отчуждения и неравенства (этого аспекта касается, например, проблематика так называемого цифрового разрыва или цифрового неравенства (*digital divide*) [34]). Наша задача - пройти между крайностями восторженности и тревоги к взвешенному представлению о сущности современной ситуации.

Итак, в концепции ИО в качестве фундаментальной черты современности, или, с экономической точки зрения, главным богатством, предстает *информация*. Что это такое? В философских словарях можно найти несколько десятков (если не сотен) определений, соревнующихся, с одной стороны, в банальности (информация как сумма сведений, знаний и данных),

с другой, в оригинальности. Само множество уровней, на которых функционирует данное понятие (от строго научного до паранаучного и житейского), указывает на очевидную размытость его смысловых границ. Об этом пишет в своем «Манифесте» Джарон Ланье, говоря, что технический термин «информация» и определенные виды информационной идеологии то и дело мифологически сращиваются, порождая соответствующие мифообразы информации как чего-то живого, стремящегося к свободе и т.п. [81]. Проводя философское исследование, мы занимаем в отношении этого термина, а также его производных, скептическую позицию. Этот скепсис касается в первую очередь количественных определений, удерживающих свои онтологические основания в тени. С другой стороны, скептического отношения заслуживают и различные варианты онтологизации информации. Здесь в качестве подходящего примера можно процитировать высказывание Тома Стоуньера (Штонира) (Tom Stonier): «Информация существует. Чтобы существовать, она не нуждается в том, чтобы ее воспринимали. Чтобы существовать, она не нуждается в том, чтобы ее понимали. Она не требует умственных усилий для своей интерпретации. Чтобы существовать, ей не требуется иметь смысл. Она существует» [136]. Подобные формулировки выводят реальность информации за горизонт жизненного мира, за границы антропологического измерения. Не нужны специальных герменевтических навыков для понимания следующей дефиниции: «Современная наука изучает различные уровни материального мира ... И на всех уровнях она обнаруживает нескончаемую диалектическую борьбу энтропии и информации – двух противоположных начал, отражающих вечное стремление к увеличению хаоса и противодействующую ему тенденцию к образованию упорядоченных структур». Совершенно очевидно, что такая формулировка не предполагает того, что рано или поздно наступает новая информационная эпоха: всякое общество в той или иной степени информационно. С другой стороны, общество, которое на фоне подобных онтологических дефиниций провозглашает себя информационным,

демонстрирует известную претенциозность, касающуюся выхода на новый исторический рубеж - рубеж новой (предположительно более высокой) упорядоченности, гармоничности, управляемости и т.д. Соответствует ли современность этим ожиданиям и проектам?

Строгое рассмотрение термина информация возможно на основании ряда различающих сопоставлений.

На функциональном уровне информация соотносится с *коммуникацией*. Средства информации нередко синонимично называют средствами коммуникации, подчеркивая сходство между ними. В коммуникационном пространстве циркулирует не что иное, как информация. Более того, по утверждению большинства теоретиков информационного общества информация в условиях современности производится, передается, хранится, приумножается - циркулирует. На техническом уровне средства информации распространяются (и это можно измерить в количественных показателях), приобретая планетарное значение. В классической линейной модели коммуникации информация входит в коммуникационную систему как ее объект, сообщение, как то, что передается коммуникатором в адрес аудитории. Система "информация - коммуникация" представляет собой единое целое: информация без коммуникации неактуальна, недействительна, коммуникация без информации невысказана. Вспомним, что Дэниель Белл [19], один из наиболее значимых теоретиков постиндустриального (информационного) общества, указывает на информацию как на то, что цементирует социальную сферу общественной жизни: она фундирует отношения между людьми, коммуникацию. Постиндустриальное общество как общество услуг предъявляет в качестве магистральной линии их оказания информационные услуги, являющиеся предметом труда для большинства. Фрэнк Уэбстер подытоживает: «В конце концов "взаимодействие между людьми" (коммуникация) и есть то взаимодействие, для которого базовым ресурсом является информация. ... Работа в сфере услуг - это информационная работа. А доминирование занятости в сфере услуг

неизбежно ведет к возрастанию количества информации» [136]. Однако в пределах этой системы невозможно говорить о содержательной стороне интересующего нас термина без введения дополнительных качественных показателей.

На содержательном уровне информация соотносится со знанием. Обладать информацией — значит обладать знанием, быть сведущим. Нелишним в этой связи будет вспомнить, что современное общество нередко именуют "знаниевым" или "обществом знания", указывая на то, что оно базируется на производстве, распространении и потреблении последнего. Некоторые, по утверждению Ф. Уэбстера находящиеся в меньшинстве, исследователи феномена информационного общества конкретизируют тот тип знаний, который получает в современности наибольшее распространение и значимость - это теоретическое знание. (Уэбстер комментирует того же Белла, который считает, что «кардинально новое сейчас - это кодификация теоретического знания и его ключевая роль в инновациях как в сфере создания новых знаний, так и в сфере производства товаров и услуг», к чему прибавляется «главенство теории над эмпирическим опытом и кодификацией знания в абстрактные системы символов, которые могут быть использованы для того, чтобы пролить свет на различные и разнообразные сферы практического опыта» [136]). На бытовом уровне знать нечто — значит обладать информацией об этом нечто: знать, как пользоваться тем или иным техническим приспособлением, знать положение дел на рынках ценных бумаг, владеть информацией о политических предпочтениях той или иной социальной группы. Знание в информационном аспекте опять же подчеркнуто функционально: знать, чтобы применять. К знанию, минуя еще несколько ступеней, мы еще вернемся. По Уэбстеру, «посттрадиционное» общество, характеризующееся интенсифицированной рефлексивностью отдельных его представителей и институций, построено на информации (знании); кроме того: «мир интенсифицированной рефлексивности — это мир умных людей» [136])

С целью выхода на более высокий содержательный уровень необходимо соотнести информацию со смыслом. Жан Бодрийяр писал, однако, с целью противопоставления одного другому: «Мы находимся в мире, в котором становится все больше и больше информации, и все меньше и меньше смысла» [22]. Оставляя в стороне тревожный тон этого и подобных ему заявлений, отметим, что именно на уровне содержания, т.е. на смысловом уровне, термин информация обретает свои очертания. Именно здесь получает объяснение преобладание количественного подхода к оценке феномена информационного общества: герменевтический аспект, аспект понимания этим подходом вытесняется как нечто несоразмерное информации, как нечто антропоморфное. Это значит, что, в том числе на уровне теории, информационное общество — посредством многочисленных технических средств — распространяет и культивирует не только знание, но и своеобразное нежелание знать о своих собственных сущностных основаниях. На это обстоятельство не перестают указывать критические теоретики современного общества: Г. Шиллер, Ю. Хабермас, Э. Гидденс, М. Фуко, А. Бадью, С. Жижек, а также Дж. Ланье. Последний указывает: «Опыт — вот единственный процесс, способный открыть информацию» [81]. К этому тезису необходимо добавить и то, что своеобразный опыт (о котором у нас еще будет возможность вести речь) в свою очередь представляет собой процесс «сокрытия»: информация предстает в этом опыте как нечто отчужденное от человека, как самодостаточное, живое, стремящееся к свободе сакральное бытие. Ланье, сопоставляя его с религиозной практикой, описывает этот опыт следующим образом: «Если вы намерены отойти от старой религии с ее надеждой на то, что Господь дарует бессмертие в другой жизни, к новой, где вы мечтаете стать бессмертным, загрузившись в компьютер, то вам просто необходимо верить в то, что информация реальна и жива» [81].

Далее необходимо провести соотнесение информации и *мнения*, в строгом философском смысле этого слова. Противопоставление *доксы* [δόξα]

(общепринятого мнения) и *эпистэмэ* [ἐπιστήμη] (знания) - один из первых шагов философии, указывающий на то, что информация, мнение и знание располагаются в качественно различных плоскостях. Мнением обладает каждый, знание требует усилия для понимания. Информация требует усвоения (или, точнее, присвоения), знание - осмысления.

Теодор Розак указывает: «Для теоретиков информационного общества совершенно не важно, передаем ли мы факт, суждение, плоское "общее место", глубокое учение, высокую истину или грязную непристойность» [136]. Розак удивляется в первую очередь тому, что, несмотря на это обстоятельство, большинство ученых заявляют о наступлении качественно новой эры. «Для Розака все это - мифология информационной болтовни: термин скрывает различия, а нас пытаются убедить, свалив всю информацию в один большой горшок, будто его содержимое - эликсир жизни, а не малосъедобное варено. По словам Розака, это очень полезно для тех, кто хочет, чтобы общество согласилось на перемены, которые представляются столь бесспорными. Информация имеет привкус безопасной нейтральности; и очень просто и полезно нагромождать горы бесспорных фактов. Такое невинное прикрытие - великолепная стартовая позиция для политических замыслов технократов, которые не хотят открывать, насколько это возможно, свои истинные цели. В конце концов, что можно возразить против информации?» [136].

Заметим, что странным образом в целом критически настроенный Фрэнк Уэбстер удовлетворяется тем содержательным уточнением термина «информация», которое говорит о роли теоретического знания в ИО. Складывается впечатление, что содержание термина «теоретическое знание» определено и различия между различными теориями не существует. Так, он с доверием относится к тезису возрастания роли теоретического знания сегодня, не замечая, что своя фундаментальная теория присутствует и оказывает существенное влияние на все сферы общественной жизни в каждой исторической эпохе. Возьмем средневековье: как показывал А.Ф.

Лосев, специфическая теория и практика Спасения была для этой эпохи определяющей и в экономике (сельское хозяйство, ремесло), и в политике (монархия), и в социальной жизни (небезызвестная феодальная лестница), не говоря уже о сфере культуры. Уэбстер пытается не замечать самого смещения в теории, характерного для современности. Этот теоретический сдвиг будет нами в дальнейшем подробно рассмотрен на философско-антропологическом уровне.

Итоговое размежевание пролегает в соотношении информации и истины. Даже приведенные выше соотношения выводят термин «информация» из пределов истинности. Информация – не истина, об истине нельзя проинформировать. Следовательно, истину информационного общества нельзя отыскать на уровне информации и соответствующих технологий. Эту позицию кратко и с впечатляющей ясностью высказывает в своей «Этике» Ален Бадью, замечая, что «если спросить: коммуницировать, сообщать... хорошо, но что? ответить не составит труда: мнения... Мнения, в которых нет ни грана истины» [8, 77]. Не менее основательно, хотя и более витиевато, высказывает свои соображения относительно информации Мартин Хайдеггер, замечая, что теория информации настойчиво затушевывает сущность языка, сводя его лишь к информированию. Теория информации, не замечая этого, связана с событием и существом современной техники, *поставом (Gestell)*.

На эти же обстоятельства указывал Маршалл Маклюэн в «Исследовании медиа», где он писал, что сообщаемое не является содержанием средства коммуникации: «содержанием» любого средства коммуникации является другое средство коммуникации. Т.е. сущность медиа не в том, что передается при их посредничестве, но «изменение масштаба, скорости или формы, которое привносится им в человеческие дела» [92]. Исходя из этой мысли, можно указать, что «содержанием» информационной эпохи является не информация, но трансформация этого антропологического («человеческие дела») масштаба. Именно под антропологическим углом

зрения мы будем в дальнейшем рассматривать киберпространство и Интернет: мы должны обнаружить характерное для распространения глобальной информационной сети изменение антропологического масштаба, описать его и проанализировать. Такой подход предполагает, с одной стороны, вписание реальности «информационной эпохи» в жизненный мир человека, чем достигается, с другой стороны, содержательное, т.е. истинностное определение особенностей современной информационной культуры.

Итак, композит «информационное общество» - это не столько абстрактный концепт, сколько проект. Или, следуя утверждению Н.Ф. Федорова о том, что идея проективна, можно сказать, что ИО – это проективный концепт, в котором переплетаются уровни теории и праксиса, гражданские и государственные инициативы, технологии, эстетические жесты, надежды, ожидания, мифы и проч.

На поверхности лежит аксиологический парадокс, зафиксированный Эриком Дэвисом: «наше общество очень ценит информацию, хотя информация сама по себе ничего не может сказать нам о ценности» [47, 123].

Один из парадоксов информационного общества заключается в том, что массивный слой информации, циркулирующий в его инфраструктурах, это информация о самом информационном обществе. Как отмечал еще в 2000 году Ф. Уэбстер [136], если фундаментальные теории ИО еще поддаются фиксации и систематизации, то шквал самых разнообразных популярных анализов феномена не поддается никакому учету. При этом необходимо отметить, что именно эти, находящиеся на уровне «толков» и «мнений», высказывания преобладают и формируют поле публичной речи. Возникает вопрос: насколько при обилии информации ИО информировано о самом себе? Насколько, в условиях претензий на контроль информационных потоков, ИО способно совладать с самим собой на концептуальном уровне?

Легкость, с которой данная формулировка принимается, указывает скорее на информационный голод, на готовность поверить в то, что теперь

(например, после падения Железного занавеса) нам все, по крайней мере потенциально, может быть известно, теперь от нас ничего не скрыто. Не выдается ли тем самым желаемое за действительное?

Термин информация подчеркнута функционален, информация - это всегда информация-для, информация-по. Информация должна обновляться, циркулировать, применяться. Владеть информацией значит обладать еще чем-то. Информация не может быть самодостаточной, может ли она в таком случае выступать в качестве фундамента современности? В словосочетании ИО перед нами - плохо завуалированный композит постиндустриального общества, в котором производительной силой является не «живой труд» рабочего, но высококвалифицированный, т.е. труд, носитель которого располагает некоторой информацией.

Критика концепта «информационное общество» касается, в первую очередь того, насколько радикальными являются социальные, политические или интересующие нас антропологические изменения, связанные с развитием информационных технологий. Достаточны ли они для того, чтобы провозгласить начало новой эпохи и становление нового человека? Так Михаил Эпштейн, встревоженно сетуя на увечающий культуру «информационный вихрь» и «бурные потоки мелких информационных частиц», которые «непрестанно бомбардируют наше сознание», говорит о *травме постмодерна*, суть которой заключена в том, что «сумма всей информации, выработанной человечеством, делается все менее доступна отдельному индивиду» [147]. Однако стоит задаться вопросом: почему, а также в рамках какого проекта, «сумма всей информации, выработанной человечеством», становится необходимой для усвоения и полноценного существования субъекта? Концептуальную смычку между самообоснованием субъекта и его осведомленностью осуществила и сделала на нее свою ставку эпоха Просвещения. Для большинства мыслителей XVIII века именно научный прогресс и распространение его результатов начинают выступать как необходимое условие успешного продвижения общества по пути к

человеческой свободе, к счастью людей, к общественному благополучию. При этом считалось, что все наши действия, все поступки (и в производстве, и в переустройстве общества) лишь тогда могут гарантированно венчаться успехом, когда они будут пронизаны светом знаний (отсюда, понятно, происходит само название эпохи), будут опираться на достижения наук. Поэтому главной задачей цивилизованного общества объявлялось всеобщее просвещение людей.

Когда Кант говорит, что мы не живем в Просвещенный век, но мы живем в век Просвещения, он намечает перспективу, на возможности завершения которой настаивает, в виду технического прогресса, теория информационного общества. Основной посыл ИО, таким образом, может легко игнорировать релевантность самого термина информация: суть заключается в том, что теперь она, чем бы она ни была (а воображение рисует ее некоторым Граалем современности), доступна для коммуникативной циркуляции во всем ее громадном объеме - благодаря технологии. Подавляющее большинство теорий информационного общества - теории обещания, в фокус которого попадает перспектива смены века Просвещения Просвещенным веком.

Теоретики информационного общества и киберпространства, даже самые казалось бы радикальные (например, Джон Перри Барлоу), в своих теоретических построениях ничуть не выходят за рамки проекта Просвещения. А их порой анимистический восторг перед открывающимся океаном информации не дает этого заметить и критически осмыслить. Получается, что ИО представляет собой такой же уязвимый объект для критики, как и само Просвещение.

Таким образом, мы принимаем установку, согласно которой ИО и вписанные в него виртуальная реальность, киберпространство, Интернет - не что иное, как реализация на новом техническом уровне проекта Просвещения. Отметим, что несмотря на критику последнего [4], проблематика ИО выводится за рамки отмеченных этой критикой

парадоксов, главный из которых - забвение своих собственных онтологических оснований. Ключевой парадокс, отмеченный Адорно и Хоркхаймером, может быть коротко сформулирован так: эпоха Просвещения навела чуть ли не больше мрака, чем предшествующие ей эпохи. Этот парадокс предопределен тем обстоятельством, что вступившее в борьбу с мифом Просвещение само мифологично. Более того, авторы «Диалектики Просвещения» утверждают, что эксцессы тоталитаризма XX века напрямую связаны с самопротиворечивым характером Просвещения. Здесь можно отметить, что возможная тоталитарная перспектива развития информационных технологий обнаруживается самыми разными писателями-фантастами (например, жанром киберпанка) в сердцевине самого, овеянного мифами о приходе «царства разума», ИО.

Просвещение парадоксально, и мы с полным правом можем ожидать проявления его парадоксов на новом уровне, уже в рамках информационного общества.

Юрген Хабермас [138] указывает на возникновение в эпоху Просвещения того, что он называет «публичной сферой». По преимуществу эта сфера - поле публичной речи. Именно Просвещение стало проводить особую политику в отношении публичного преобразования самого формата публичности, результатом которой стало возникновение публичной речи в качестве всеохватывающего феномена. Данная политика радикально преобразовала пространство публичности, сделав его институтом «свободной всеобщей речи» и вменив ему в обязанности образование нового секулярного общества, которое посредством инструментов публичности (образование, литература, цензура, пропаганда) стремилось бы к воплощению идеала всеобщего блага. Ссылка на «новое секулярное общество» очень важна, т.к. не позволяет нам расширить границы укоренения концепта ИО за пределы современности, уходящей корнями именно в эпоху Просвещения и ее проекты. Так поступает, например, Эрик Дэвис, автор книги «Техногнозис» [47], в которой реалии нового, «информационного», века соотносятся с

древними мистическими и религиозными концепциями, и в первую очередь с гностицизмом. Сегодня человеку предоставлена возможность выбора: он может выбрать буддизм или ислам, христианство или гностицизм, может сделать выбор в пользу атеизма и материализма, и основа такой возможности выбора может быть только секулярной. Мы должны будем рассматривать киберпространство и Интернет в качестве дополнительных «инструментов публичности». Говоря о парадоксах Просвещения, следует помнить, что именно ставка на публичную речь содержит ключевое для современности противоречие. На него указывал уже Серен Кьеркегор, а Мартин Хайдеггер продемонстрировал крутящий момент непризнания («отшатывания»), который сопровождает публичную речь и вносит в нее онтологическое противоречие. Большие заслуги в концептуализации противоречий публичной сферы принадлежат Франкфуртской школе (Беньямин, Адорно, Хабермас). Некоторое время назад в работе «Элементы корпоративной культуры как мотивационный аспект формирования команды инновационного процесса» («Инновации», № 06 (164), 2012 г.) мы также упоминали о прямом вызове, который инструменты киберпространства бросают в адрес иерархического корпоративного социума.

Как правило, Интернет определяется именно через термин информация - как «глобальное информационное пространство». Таким образом, Всемирная сеть будет рассматриваться нами как определенный этап, технологическая веха развертывания проекта Просвещения с его ключевыми означающими: свободой и знанием (доступной информацией). Отметим, что информационное общество, позиционируя себя в качестве такового, несет в себе (в обостренном технологией виде) все те парадоксы, которые характерны для проекта просвещения, что сказывается и на антропологическом проекте человека сетевого - Homo retis или медийного - homo mediatus, media man.

Заслуживает упоминания то обстоятельство, что чисто просвещенческие мечтания непосредственно повлияли и на сам факт

появления Интернета, и на тот вид, который Сеть в итоге приобрела: ср. Кастельс о «мечте ученых о преобразовании мира при помощи компьютерных коммуникаций» [62, 34] а также студенческая культура, мечтавшая дать людям «орудие освобождения, которое вместе с ПК даст людям «силу информации» чтобы они смогли избавиться от власти правительства и корпораций" [62, 40].

Нет нужды в подробном изложении истории появления Интернета, она хорошо известна, и к некоторым ее аспектам мы еще будем обращаться. Для начала отметим лишь необычайную скорость распространения новой информационной технологии: «Происходит все неправдоподобно быстро. Радио в свое время понадобилось 38 лет, чтобы охватить 50 миллионов человек, телевидению - 13. Интернет обрел то же количество пользователей за 4 года. Сейчас трудно представить, что в 1993 году в нем было всего 50 страниц: сегодня их больше 50 миллионов, и это число постоянно растет. В 1998-м к Интернету было подключено «всего лишь» 143 миллиона человек. К 2001 году их стало 700 миллионов» [9]. Добавим, что к середине 2008 года число пользователей, регулярно использующих Интернет, составило около 1,5 млрд человек (около четверти населения Земли). Тогда же (в год сорокалетия Интернета) эксперты ожидали, что к 2012 году число мобильных устройств, используемых в качестве базы для подключения к Интернету, превзойдет количество персональных компьютеров. Компания Pingdom, используя различные источники, составила отчет «Интернет-2011 в цифрах». Полученные данные демонстрируют следующую картину: в 2011 году численность веб-аудитории достигла 2,1 млрд. человек, то есть выход в Сеть уже тогда был как минимум у 30% населения Земли. Около 920 млн. интернет-пользователей проживают в Азии, почти 480 млн. — в Европе, 270 млн. — в Северной Америке, 216 млн. — в Латинской Америке, без малого 120 млн. — в Африке. Приблизительно 45% веб-аудитории — молодёжь до 25 лет. Количество сайтов в конце 2011-го года достигло 555 млн. против 255 млн. в 2010-м. В общей сложности зарегистрировано более 3,1 млрд. почтовых

ящиков, свыше 800 млн. Facebook-аккаунтов и примерно 225 млн. аккаунтов в Twitter. Общее число учётных записей в системах обмена мгновенными сообщениями достигло 2,6 млрд.; в социальных сетях — 2,4 млрд. Число абонентов мобильных сетей составляет около 5,9 млрд.

Таким образом, перед нами предстает чрезвычайно динамично развивающаяся коммуникативная технология публичности, захватывающая все новые и новые рубежи социального поля. Сама динамика указывает на то, что в настоящее время именно Интернет и сетевые сообщества разного типа представляют собой один из ключевых сегментов публичной сферы - это новые и наиболее перспективные инструменты intersубъективности, в которых формируется современный человек со свойственными ему особенностями. Описать и проанализировать, каким он стал, и предположить, каким он будет в будущем, - наша ключевая задача.

1.2. Виртуальная реальность, киберпространство, Сеть.

В целях избегания путаницы в дальнейшем, необходимо произвести (насколько возможно строго) разграничение и уточнение понятий виртуальная реальность (VR), киберпространство и Интернет. Нередко границы понятия VR совпадают с границами среды Интернет-коммуникаций [58], еще чаще встречается ситуация синонимичности VR и киберпространства. Однако мы не будем использовать эти термины как взаимозаменяемые и попытаемся установить для каждого из них специфические очертания.

Виртуальная реальность представляет собой наиболее объемное из перечисленных понятий. Появление слова *virtualis* датируется началом XVI века, но до второй половины XVII оно не получает терминологического развития, и до использования в словаре второй схоластики встречается редко. Как отмечает Н.А. Носов, «идея виртуальности ... использовалась в схоластике ... через противопоставление, с одной стороны, субстанциональности, а с другой - потенциальности: виртуальный объект

существует, хотя и не субстанционально, но реально, и в то же время - не потенциально, а актуально» [107]. В божественной реальности, с точки зрения схоластов, виртуально присутствует энергия (*virtus*), дающая силу для разворачивания творческого акта. Оппозиция виртуального-актуального не дублировала аристотелевскую оппозицию возможного и актуального, «Виртуальное в схоластическом понимании - это нечто идеальное, например Бог - виртуален, но это, конечно, не значит, что он возможен, - он в полной мере реален. И актуализация в схоластике - это переход не из потенции в акт, а из виртуального в актуальное» [114]. В свою очередь С.С. Хоружий, несколько смещая топос появления и осовременивая идею виртуальности, считает, что она «появляется впервые в контексте оснований классической механики. Законы движения были выражены посредством вариационных принципов, последние же включали в себя «виртуальные движения»... Эти условные «движения» описывались теми же величинами, что реальные механические движения, однако не учитывали реальных действующих сил и потому, разумеется, не могли осуществляться в действительности» [142]. Следует отметить, что сочетание виртуальная реальность использовал уже Антонен Арто в манифесте, вошедшем в работу «Театр и его двойник». Арто считал, что «*la realite virtuelle*» и есть создаваемое театром пространство, в котором персонажи и вещи приобретают «фантазмагорическую силу мистических драм алхимии» [47, 272]. Однако, несколько угасший сегодня всплеск научного интереса к проблематике ВР произошел в начале 90-х годов прошлого века, после того, как Джарон Ланье, «отец» виртуальной реальности, представил широкой публике самые разнообразные средства для перенесения сознания в трехмерные виртуальные миры, созданные компьютерной графикой. Правда оказалось, что «технология не способна перенести человека в цифровой сон» [47, 271], создатели инструментов ВР сталкиваются с многочисленными финансовыми трудностями, выпуск соответствующей продукции идет на спад - и ажиотаж вокруг этого явления

постепенно спадает, во многом освобождая место строгому научному анализу.

Как видно из приведенной цитаты С.С. Хоружего, ВР изначально, на первых порах «изобретения концепта», противопоставлялась «просто реальности», «действительности» - реальной реальности. Сама приставка «виртуальное» исходно означала некоторое умаление, недостаточность, нехватку - в отношении реальности. Сразу отметим, что подобная схема определения ВР является преобладающей и сегодня. Сам С.С. Хоружий, определял в ходе своих изысканий ВР как «недо-выступившее, недо-рожденное бытие, и одновременно как бытие, не имеющее рода, не достигшее «постановки в род». Это – «недород бытия», несмотря на обещание дать новое онтологическое прочтение термина, следует этой исходной схеме. Даже Н.А. Носов в своем «Манифесте виртуалистики» после постулата «Мир виртуален», перечисляет следующие свойства ВР: «порожденность, актуальность, автономность, интерактивность» [108, 7]. Причем первое, и самое существенное из них, - порожденность, уточняется следующим образом: «Виртуальная реальность продуцируется активностью какой-либо другой реальности, внешней по отношению к ней», а второе - актуальность - конкретизируется так: «Виртуальная реальность существует актуально, только "здесь и теперь", только пока активна порождающая реальность» [108, 8]. Таким, образом, стремясь подтянуть ВР до действительной реальности, автор манифеста признает, тем не менее, ее вторичный, подчиненный, то есть порожденный характер.

Однако, представляется целесообразным подвергнуть это кажущееся очевидным представление критике. Действительно, парадоксальным образом можно утверждать, что попытка определить ВР через нехватку, недостаточность, - сама недостаточна. В первую очередь такое определение недостаточно в указании того критерия, в отношении которого нехватка будет мыслиться как уменьшение, зависимость, имитация, паразитарность и т.д. Речь идет ни о чем ином, как о самой реальности. По существу в этом

пункте начинается в той или иной степени произвольный перебор вариантов «реальности», «реального» основания ВР. В качестве одного может признаваться тело или (интер)телесная жизнь, общественные отношения, «чистая не-длящаяся энергичность» [142], вещественность, материальность и т.д. При этом, требующем специального рассмотрения, многообразии, когда анализ неизбежно упирается в вопрос о том, что же такое реальность, эта преграда более или менее оправдано игнорируется: здесь в одном случае производится солидаризация с какой-либо концепцией реальности (от Платона до Гуссерля), в другом (очевидно, худшем, случае) указывается на самоочевидность того, что под реальностью понимать, или имеет место соответствующее умолчание, подразумевающее что-то наподобие «это и так понятно». При этом сразу нужно отметить, что вопрос о ВР, привлекающий сегодня пристальное внимание, попал в фокус заинтересованности именно потому, что реализовавшиеся на техническом уровне возможности ВР смещают и трансформируют наши представления о реальности. Парадоксальность ситуации заключается в том, что этот повод заново продумать наши представления о действительности вытесняется, едва предъявив нашей мысли определенное требование. Неудивительно поэтому, что дискурс ВР разрывается между двумя в равной степени неудовлетворительными крайностями: либо ВР нереальна, либо виртуальна сама реальность. Следует отметить, что положение «Манифеста виртуалистики», согласно которому «вопрос о первичной и истинной реальности в виртуалистике снимается - все они равно истинны и равно реальны», [108, 6] выглядит неубедительно. Этот тезис имплицитно содержит в себе крайнее суждение «все виртуально» и поэтому не позволяет продумать саму специфику виртуального на предельном онтологическом уровне.

Итак, вопрос о ВР неразрывно связан с вопросом о самой реальности и требует возобновления соответствующего вопрошания. В рамках исследования по философской антропологии существенно важным

представляется точка зрения С.С. Хоружего, издавшего свои «Заметки к онтологии виртуальности» [142] (1997) в контексте масштабного проекта синергичной антропологии; отметим, что Сергей Сергеевич в настоящее время является директором Института синергичной антропологии.

Как признает сам С.С. Хоружий, «Заметки» - всего лишь набросок к той онтологии виртуалистики, которая еще только должна воспоследовать. В этой связи их критический разбор представляется оправданным (странным обстоятельством представляется то, что серьезного развития эта тема в синергичной антропологии не нашла).

В качестве исходной точки медитаций над виртуальностью Хоружий заявляет уже упомянутую нами схему его «ущербной» в отношении действительной реальности сущности. Но как ее помыслить? Для философского продумывания виртуалистики автор «Заметок» считает необходимым радикальное преодоление аристотелевского эссенциализма, дискурса сущности, то есть для осмысления ВР необходима, с его точки зрения, философия, оперирующая концептами, «освобожденными от эссенциального телеологизма и детерменизма и не предполагающими устойчивого наличествования» [142]. В качестве истока и определяющего принципа неэссенциалистского дискурса С.С. Хоружий рассматривает, разумеется, начало энергетическое, которое, однако, выводится за пределы «общегреческой онтологии единого бытия» и определяется как «себя-в-действии-имение», «бытие-в-действии, бытие-в-деле, бытие как самоосуществление» [142]. Для нашего исследования важно отметить, что «энергия», с точки зрения Хоружего, - это не имя бытия, но «глагольное высказывание, говорящее не о том, какое, а о том, каким образом свершается бытие» [142]. Подобный подход сближает хоружевское понятие энергии и онтологически осмысленное понятие информации. Так, сопоставимым образом высказываясь об информации с целью редукции эссенциализма, Джонн Перри Барлоу говорит: «Информация есть Глагол, а не Существительное» [11]. Вернемся, однако, к «Заметкам». В наметившейся

энергичной онтологии С.С. Хоружий указывает на присутствие горизонта наличного бытия, который выступает как горизонт «обналичиваемого бытия-действия» (но наряду с ним принципиально возможно также и необналичиваемое бытие-действие). Таким образом, энергия «может выступать как начинательное усилие: не столько сформировавшийся акт, сколько лишь побуждение, побудительное движение; и не столько оформившееся движение, сколько чистый импульс, первый толчок или "росток" движения, в смысле не биологии, но топологии». Важно отметить, что событие, мыслимое в контексте энергичного дискурса, имеет своеобразную темпоральную структуру: оно является моментальным в том смысле, что «совершается в момент, миг - в промежуток времени бесконечно краткой протяженности», несоизмеримой с «обычной, конечной протяженностью, какой обладает "интервал на оси времени» [142]. При этом миг принципиально акмеичен, кайротичен, «единствен, неповторим и невоспроизводим» [142]. Какое же место в выстраиваемом дискурсе энергии отводится ВР? Промежуточным звеном в решении этой проблемы становится вопрос о статусе трансцендирования. С.С. Хоружий различает когнитивное трансцендирование классического идеализма, касающееся изолированной познавательной функции, и первоначальные интуиции «выхода» - сверхприродное трансцендирование, захватывающее человека на всех уровнях существования: телесном, аффективном, познавательном, социальном - соотнося их как «слабое» и «сильное» (радикальное) трансцендирование. Ориентируясь на последнее, автор «Заметок» указывает, что оно «означает не что иное, как изменение фундаментальных предикатов... горизонта [наличного бытия]» [142], и соответствующие события трансцендирования «обозначают актуализовавшийся в полноте, исполнившийся переход в некий иной онтологический горизонт, с иными фундаментальными предикатами» [142]. Эту «завершенность и полноту трансцендирования» Хоружий обозначает термином «трансцензус». На фоне этих исключительных «событий полноты» выделяются «простые необналичиваемые события», не

направляющиеся к трансформации фундаментальных предикатов наличного бытия. Такое «наименьшее выступление из потенции», эти «минимальные события», осуществляющиеся на пороге событийности как таковой, и получают статус виртуальных событий. Сопоставляя событийность и свет, Хоружий метафорически уподобляет виртуальное событие мерцанию, наличествующее событие - ровному свечению, а событие трансцендирования - сфокусированной сверхинтенсивной вспышке. В обозначенной картине бытия-действия человеку отводится место «энергийного микрокосма» - «бытие-действие человека есть точка схождения этих горизонтов: оно всегда способно осуществиться как в событии трансцендирования, так ровно и в событии наличествования, либо виртуальном событии» [142]. Однако, если события трансцендирования вводят в ситуацию «онтодиалога» - общения с «Внеположным Истоком», то события наличествования и виртуальные события имеют отношение к «здесьним» энергиям. В результате в «Заметках» появляется следующий вывод относительно ВР: «Она опознается как своеобразный субгоризонт в горизонте энергий "здесьнего истока", представляя собой не род, но недород бытия». «Виртуальная реальность - недо-выступившее, недо-рожденное бытие, и одновременно - бытие, не имеющее рода, не достигшее "постановки в род". Это - недород бытия в смысле таксономических категорий, равно как и в смысле рождающего бытийного импульса» [142].

При всей своей фундаментальности «Заметки к онтологии виртуальности» вызывают ряд критических возражений. Первое касается того, что «Заметкам» недостает гуссерлевского редукционизма (имеется в виду *epoché* Э. Гуссерля). Заявив вначале о том, что ВР «характеризуется недостатком, отсутствием тех или иных сущностных черт явлений обычной эмпирической реальности» [142], С.С. Хоружий, во-первых, постулирует спорное положение, согласно которому «эмпирическая реальность» представляет для познающего субъекта некоторый исходный горизонт очевидности, во-вторых же, этот не отрефлексируемый в должной степени

«горизонт», продолжает играть в «Заметках» роль третейского судьи, которого периодически привлекают для решающего разграничения ВР и реальности эмпирической.

Второе замечание имеет отношение к тому, насколько автору удалось отойти от эссенциализма, от дискурса сущности. Очевидно, что при терминологическом несовпадении с ним дискурс энергии, кажется, полностью укладывается в эссенциалистскую структуру, согласно которой виртуальное событие мыслится как онтологически недостаточное. Следует отметить, однако, что в дискурсе энергии эта недостаточность выглядит в свете определенного своеобразия, которое, тем не менее, еще предстоит развернуть. Итак, виртуальность события представляет собой его «минимальный уровень», т.е. событийность как таковая опосредована не чем иным, как (несколько перефразируем) реальностью виртуального. Сосредотачиваясь на «событиях сверх-наличествования» С.С. Хоружий упускает из поля зрения следующее обстоятельство: и события наличиевания, и события трансцендирования предполагают в качестве исходной событийности минимальную виртуальность, т.е. сама предложенная схема делает возможным такой поворот: исток события → минимальная виртуальность, наличествующее событие → нормальная виртуальность, трансцендирование → сверх-виртуальность. С точки зрения виртуалистики одна ВР может быть «константной» для другой, т.е. может порождать другие ВР, в данном случае - сверх-ВР. Удивительным образом автор «Заметок» не касается вопроса о возможном «сквозном» характере виртуальности, оставляя вопрос о (не)зависимости «события сверх-наличествования» от уровня минимальной событийности открытым.

Буквально параллельно исследованиям С.С. Хоружего в то же самое время проблемы ВР касается знаменитый словенский философ Славој Жижек. В статье «Киберпространство, или Невыносимая замкнутость бытия» [53], опубликованной на русском языке в 1998 году, он дает свое видение этого вопроса. В отличие от С.С. Хоружего, Жижек начинает с рассмотрения

самой эмпирической реальности, или реальной жизни (РЖ), указывая, что «человеческое измерение» определяет «присутствие экрана, рамы, через которую мы сообщаемся со сверхчувственной виртуальной вселенной» [53]. Действительно, виртуальным опосредован весь опыт человека: начиная от «примитивного» сообщения с вещами и природными стихиями посредством магии и заканчивая «современным» - посредством, например, «информации» или, что ближе нашей теме, (компьютерной) техники. Однако, как указывает Жижек, особенность статуса ВР определяется из специфического различия между имитацией и симуляцией: «ВР не имитирует реальность, но симулирует ее с помощью сходства. Иначе говоря, имитация имитирует пред-существующую реальную модель, а симуляция порождает сходство несуществующей реальности - симулирует нечто, что не существует»: «симуляция обратным ходом "денатурализует" саму реальность, обнаруживая механизм, ответственный за ее порождение. Иначе говоря, "онтологическая ставка" симуляции заключается в том, что нет существенного различия между природой и ее искусственной репродукцией - есть более первостепенный уровень Реального, по отношению к которому и симулированная "экранная" реальность, и "реальная" реальность являются порожденными следствиями, чисто исчисленным Реальным» [53]. Это фундаментальное разграничение реальности и Реального позволяет Жижеку мыслить виртуальное как *медиальность*, как ту самую, не эксплицированную С.С.Хоружим минимальную – и вместе с тем исходную и пронизывающую все уровни человеческого опыта – событийность, позволяет мыслить более сложные отношения между ВР и реальностью – вплоть до таких, в которых ВР является более реальной, чем сама реальность. Ключевая коллизия между реальностью и Реальным заключена в том, что прямого доступа к Реальному не существует, всякий возможный доступ к Реальному – виртуален. Учтем здесь этимологию слова «виртуальность» – оно восходит к латинскому *virtualis* – возможный. Следует отметить, что никакого гармоничного перехода от Реального к реальности через виртуальность, по Жижеку, не

существует: между ними пролегает радикальный разрыв, расщепление - и Реальное не поддерживает реальность на надежном онтологическом фундаменте, но, напротив, подрывает его, вносит сбой в работу «машин виртуализации». В виду указанного можно, с целью уточнения первого свойства ВР - ее порожденности, сказать, что ВР не порождается Реальным, она возникает в связи – и как единственная доступная с Реальным – связь. Как результат, столкновение с (радикально инородным) Реальным всегда травматично, искажено, фиктивно. Жижек ссылается на дефиницию Жака Лакана: «Истина имеет структуру фикции», чтобы продемонстрировать, как виртуальное (вымышленное, игровое) может предъявить истину: «я могу артикулировать скрытую истину о своих побуждениях ровно постольку, поскольку отдаю себе отчет в том, что всего лишь играю в игру на дисплее» [53].

Таким образом, термин ВР, несмотря на свою важность, покрывает слишком широкую область явлений, в составе которых присутствует, разумеется, и виртуальная реальность киберпространства. Говоря о сетевых (Интернет) сообществах, мы можем использовать словосочетание «виртуальные сообщества», с той существенной оговоркой, что эти термины соотносятся как частное и общее: принцип виртуальности лежит в основе формирования всякого сообщества - в том числе и сетевого.

Переходя к термину *киберпространство*, необходимо сразу указать на то, что в научном дискурсе он используется вторичным образом – после первоначального введения и апробирования в научной фантастике. Его изобретателем является один из самых известных писателей в жанре киберпанк Уильям Гибсон, а впервые этот неологизм появился в его новелле 1982 года «Burning Chrome», опубликованной в журнале OMNI. Как можно заключить из интервью с У. Гибсоном, данный неологизм вводился в научную фантастику с целью смены арены действия. Гибсон тогда говорил: «У меня были - непонятный неологизм, очень расплывчатая цепь ассоциаций между рекламой Apple на остановке, детьми, играющими в

видеоигры, и что-то, что я слышал от некоторых личностей из Сиэтла, которые увлекались неким «Интернет». Последнее было одной из наиболее утомительных и технически скучных вещей, о которых мне доводилось слышать. Звуки любительского радио казались более захватывающими. Но я понял, что, вы можете отправлять сообщения через нее, как через телеграф. Я также знал, что это началось как проект поиска возможностей общения на случай реальной этой чертовой ядерной войны» [32]. Указание на то, что киберпространство лишь посредственно связано с Интернетом, существенно. Уже после введения в круг научно-фантастических изобретений, когда неологизм Гибсона получил терминологический статус в самых разных науках, он продолжал и продолжает мыслиться как часть ноосферы, включающей в себя и Интернет. Несомненно, киберпространство - это область ВР, с тем, однако, существенным отличием, что этот вариант ВР напрямую связан с техническим прогрессом XX-XXI вв., т.е. киберпространство – ВР, опосредованная, в широком смысле, техникой, в более узком –компьютерной техникой.

Нередко (например, в знаменитой «Декларации независимости киберпространства» Барлоу [11]) киберпространство и Интернет отождествляются, что позволяет в контексте нашего исследования, посвященного сетевым сообществам, говорить о киберсообществах, киберобщении и т.д. Но необходимо еще раз напомнить о том, что сфера, охватываемая киберпространством, содержит в качестве частной технологической возможности Интернет. По прошествии времени Интернет стал ключевой, хотя и не единственной технологией кибернетического пространства ноосферы.

Специфические техники вхождения и пребывания в ВР свойственны каждой исторической эпохе, в соответствии с уровнем ее технической оснащенности, господствующей идеологией и социальной формацией. По видимому, уделом современности является в этом отношении киберпространство, и, в частности, Интернет – интерсубъективная среда, уже

являющаяся для многих пользователей Сети тем, в отсутствие чего они просто не знают никакого иного Lebenswelt, никакого иного жизненного мира; или же не узнают этот мир как свой, не имея возможности беспрепятственно в нем освоиться.

Таким образом, в понятиях ВР, киберпространство и Интернет перед нами – термины, располагающиеся на разных онтологических уровнях: если ВР, как выражается, уточняя построения Жюлья Делеза, Ю. Подорога, «необходимо реально» [114], то киберпространство, и в частности Интернет, являются возможными (но не единственными) уровнями технического освоения реальности виртуального. Так, говоря «виртуальное сообщество», мы имеем в виду определенный онтологический уровень, связанный с тем, что любая intersubjective реальность включает в качестве необходимого элемента ВР; говоря киберсообщество, мы имеем в виду intersubjectivity, реализуемую на определенном технологическом уровне, ставшим актуальным в виду развития самых разнообразных информационных технологий; говоря же Интернет-сообщество, мы подразумеваем, в частности, сообщество, реализуемое во Всемирной паутине как составной части киберпространства. Позволительно говорить, что киберпространство и Сеть представляют собой определенные технологические уровни виртуального, т.е. виртуальное второго порядка.

1.3. Пространство и время LebensNet

Итак, в результате схематического анализа концептов «информационного общества», «виртуальной реальности», «киберпространства» и «Сети» мы пришли к общим очертаниям того «жизненного мира», в котором разворачиваются коммуникационные процессы сетевых обществ – к горизонту сетевого Lebenswelt. В данном аспекте мы сделали акцент в сторону структурализма. Принципиальное различие структурализма и феноменологии можно проследить именно по интерпретации понятия горизонт (граница), точнее, в определенном порядке

следования: феноменология, как правило заканчивает исследование этим понятием как пределом, фоном [96] развертывания феноменов; структурализм же начинает с границы – с рисунка границы, с ее структуры – считая, что ее конфигурация (пред)определяет находящиеся в «горизонте границы» феномены. Именно на этом структурном основании Славой Жижек говорит о «новом жизненном мире», уже предполагающем «дигитальную вселенную» и немислимом вне и без этой «вторичной» вселенной [53].

Действительно, по аналогии с парой «действительная реальность - ВР» мы можем поставить проблему перехода от *Lebenswelt* к ВР и их взаимного отношения. Здесь перед нами встает затруднение, отчасти игнорируемое Гуссерлем: есть ли в жизненном мире место технологии, или последняя неизбежно представляет собой разрыв с жизненным миром (диким бытием в терминологии Мориса Мерло-Понти)? Если да, то в какой степени? А также, в зависимости от ответа на этот вопрос, в какой степени *Lebenswelt* – это именно жизненный (а не технологический, машинный) мир?

Гуссерль в качестве наиболее общей ситуации жизненного мира приводит пример: "перед нами вещь" (за чем следует ее феноменологическая дескрипция), но что если эта вещь - монитор компьютера, подключенного к Сети? Или любая другая – техническая – вещь? Более того, что если представить себе ситуацию (возможно недалекого будущего), в которой техническая вещь находится внутри, будучи буквально вписанной в нашу нервную систему, и, отсутствуя в горизонте восприятия (для Мерло-Понти это – горизонт всей феноменологии), тем не менее его определяет и организует?

В виду проведенного выше схематичного исследования ВР, становится ясным, что жизненный мир – не что иное как «реальная» реальность, которая, как мы уже говорили, опосредована виртуальностью. Более того, что представляет собой результат центральной феноменологической процедуры, эпохэ, как не виртуализацию мира (порожденного «компьютером моей субъективности»)? Не являются ли первые узлы «интенциональных нитей,

связывающих нас с миром» [96, 13] теми самыми «минимальными событиями» виртуальности, о которых говорит С.С. Хоружий? По крайней мере, сейчас для нас уже не будет странным услышать, что «по существу, ситуация ВР оказалась удачной иллюстрацией к основным положениям гуссерлевской феноменологии» [33].

Таким образом, не по одной лишь только аналогии с гуссерлевским термином «жизненный мир», *Lebenswelt* [39], мы можем говорить о виртуальном «жизненном мире сети», *Netzwelt* (*Lebensnet*). Проведем дескрипцию его (предположительно, «жизненно важных» или - смыслообразующих, фундаментальных) пространственных и временных параметров.

Существенной характеристикой жизненного мира сети (второго виртуального) является необходимая процедура входа и выхода из него. Соответственно темпоральные и пространственные измерения, которые структурируют этот мир, являются подключаемыми. В кинематографической фантастике от «Газонокосильщика» до «Матрицы» наиболее проблематизирована проблема выхода: в первом варианте герой киберпространства уходит в компьютерную вселенную, чтобы, находясь внутри, отказаться от выхода; во втором - выход затруднен тем, что подавляющее большинство людей изначально находятся в Матрице, т.е. вход был не произвольным, но, напротив, насильственным - поэтому все для того же большинства и выход оказывается непосильным. На современном этапе развития технологии оба варианта все еще представляются невозможными: мы не можем как войти в Сеть и остаться в ней, заблокировав выход изнутри, так и «родиться в Сеть», оставляя механизмы входа и выхода за скобками. Таким образом ВР Интернета представляет собой, по отношению к базису жизненного мира, надстройку, и отношения между базисом и надстройкой регулируются бинарным механизмом подключения и отключения. В скобках напомним постулат виртуалистики, согласно которому соотношение константной реальности (жизненного мира) и виртуальной реальности (Сеть)

паритетны: не только структуры Lebenswelt «заимствуются» жизненным миром Сети, но и наоборот, структуры Netzwelt «заимствуются» жизненным миром.

Несмотря на часто встречающееся утверждение, согласно которому сегодня, благодаря технический и социально-экономическим трансформациям «культурной доминантой стало пространство, а не время. Вследствие этого коммуникация становится почти мгновенной, а времясберегающие технологии дифференцируют время на отрезки, размерность которых стремится к нулю» [30], мы будем настаивать на том, что решающей структурой, организующей функционирование Сетевого сообщества, является темпоральность. Тому есть несколько оснований: во-первых мы, проводя философско-антропологическое исследование, ориентируемся на человека, на субъект, который, с точки зрения феноменологической темпорологии, «есть время» (Гуссерль, Хайдеггер, Мерло-Понти), во-вторых, ссылки на «одновременность» (синхронию) не кажутся нам достаточным основанием для того, чтобы редуцировать временной аспект в пользу «вневременного» пространства. Еще Кант, критикуя концепцию времени Лейбница, указывал на то, что она «оставляет без всякого внимания одновременность» [61, 401], считая, что синхрония - такой же модус времени, как и диахрония; т.е. одновременное пространство ничуть не атемпорально. Отметим, что Мануэль Кастельс, говоря о господствующей темпоральности нашего общества как о «вневременном времени», берет на вооружение именно философию времени Лейбница, «для которого время есть последовательность "вещей", так что без "вещей" не было бы никакого времени» [63]. Дело в том, что «информационная парадигма и сетевое общество порождают систематическую пертурбацию в порядке следования явлений», результатом этих периодических нарушений «нормальной» (можно сказать, константной) темпоральности становится появление времени, парадоксальным образом сочетающее характеристики «вечности» и «эфемерности». С одной стороны, «чувство мгновенности»,

поразительная синхрония того, что Кастельс называет «пространством потоков», побеждает временные барьеры и позволяет создать временной коллаж, «в котором не только смешиваются жанры, но и их временная развертка превращается в плоский горизонт без начала, без конца и без какой-либо последовательности»: все это делает современную культуру культурой вечного. С другой стороны, упорядочение, организация и освоение этого вечностного коллажа представляется Кастельсу произвольной, поставленной в зависимость от «контекста и цели, ради достижения которой данный культурный контекст требуется» [63]: это приводит к его эфемерности, текучести. Подобная двойственность обусловлена логикой «конца истории» (конца времени): с одной стороны, финал истории заключается в логике гибкого капитализма, представляющего собой модель общественного развития, претендующую на глобальное распространение, однако, с другой стороны, эта логика не повсеместна, она неизменно наталкивается в своем глобальном осуществлении на «места, ограниченные временем». Достигнутая, казалось бы, вечность, никак не может приобрести характер замкнутости и тотальности, будучи расщепленным разнообразием темпоральности «многочисленных мест». В контексте темы информационного общества необходимо отметить, что идея конца истории, в том виде, который она приобрела сегодня, восходит к Гегелю и непосредственно связывается с проблемным полем знания. Так, Александр Кожев (известный интерпретатор и популяризатор учения Гегеля) утверждал, что история заканчивается с установлением тотального гомогенного государства, где абсолютная власть совпадает с абсолютным знанием. «Знанием, которое никто уже не сумеет оспорить или опровергнуть, потому что, вобрав в себя всю бесконечность ошибок, оно пришло к абсолютной истине» [130, 15]. Кожев колебался лишь между несколькими версиями локализации начала этого конца, своеобразной точки безвремени, которая в дальнейшем лишь будет расширяться в пространстве до бесконечности [66, 539-541]. Фактически это идея, которую разделяет и Фрэнсис Фукуяма, и

Мануэль Кастельс; когда последний говорит об «историческом реванше пространства, структурирующего темпоральность, исходя из пространственной динамики» [63], имеется в виду именно указанное обстоятельство. Отметим, что и Гегель, и Кожев, и Фукуяма, и Кастельс указывают на факт незавершенности (по Кастельсу - эфемерности) резюмирующей историю вечности; кроме того, гегелевская идея конца истории активно критиковалась и в прошлом веке, и в нынешнем (мыслителями от Жоржа Батая до Жака Деррида).

История, таким образом, продолжается.

Кроме того, пространственный акцент в интерпретации Сети разделяется далеко не всеми кибертеоретиками; так Д. П. Барлоу пишет, что «Информация есть действие, которое занимает время, а не состояние бытия, которое занимает физическое пространство, как в случае материальных предметов. Это подача, а не мяч, танец, а не танцор»; и далее: «независимо от того, измеряется ли она гигабитами в секунду или словами в минуту, реальное раскодирование является процессом, который происходит в уме и при помощи ума, процессом протекающим во времени»; и, наконец, Барлоу провозглашает лаконичное: «Время заменяет пространство» [11]. Более того, именно близость во времени (стремящаяся к одновременности) является в виртуальном мире Сети решающим фактором в оценке качества информации: «Информационный продукт тем ценнее, чем ближе покупатель может поместить себя к моменту его производства, и ограничения здесь временные. Многие виды информации стремительно обесцениваются либо с течением времени, либо при воспроизводстве. Их применимость ослабевает с изменением территории, которую они картографируют. По мере удаления от точки, где информация была произведена, [в канале передачи] усиливается шум, а диапазон [сигнала] сужается» [11].

Отметим, что происходящие сегодня в поле темпоральности сдвиги не уникальны: каждая новая эпоха производит (и представляет собой) своеобразную перезапись темпоральности - то, что Кастельс называет

«вневременное время»: концепция времени христианского мира – «вневременное время» по отношению к античности, темпоральная модель Нового времени – «вневременное время» по отношению к средневековью. Более того, время, как отмечал Хайдеггер (и большинство философов феноменологов), экстатично - оно всегда «вне себя» [139]. Процессы, которые привлекли внимание Кастельса, можно осмыслить именно как перезапись темпоральности, важным инструментом которой является современная техника в целом и Интернет в частности.

Итак, именно в это поле «смещенной темпоральности» вступает пользователь Сети, совершающий упомянутую выше процедуру входа. Последняя сопоставима с механизмом порождения VR нового уровня: в качестве константной реальности в данном случае выступает условная «досетевая» субъективность и интересубъективность со свойственными ей темпоральными структурами, в качестве порождаемой (виртуальной) реальности – реальность сетевой коммуникации, виртуальной интересубъективности, с характерной для этого уровня темпоральностью. Таким образом перед нами трехуровневая структура: досетевая темпоральность – переход – сетевая темпоральность. Соотношение трех этих уровней своеобразно: они надстраиваются один над другим, не представляют собой линейной последовательности.

Важно придерживаться той точки зрения, согласно которой и досетевая (предположительно, константная) темпоральность жизненного мира, и сетевая темпоральность *Netzwelt* содержат в себе субуровни актуальности и виртуальности. В этой связи нам поможет концептуальный аппарат Жюль Делеза, который, ссылаясь на Анри Бергсона, говорит об актуально-виртуальном устройстве времени нашего повседневного опыта: воспоминание в нем – «это не актуальный образ, который бы формировался на основании воспринятого объекта, но виртуальный образ, сосуществующий с актуальным восприятием объекта, воспоминание - это виртуальный образ, одновременный актуальному объекту» [43]. Делез выстраивает витиеватую и

сложную систему соотношения актуальных и виртуальных множеств, состоящую из круговращений и кристаллизаций. Важным аспектом этой системы является то, что в ней происходит постоянный взаимообмен между актуальным объектом и виртуальным образом: они могут как излучать, так и поглощать друг друга. «Эту вечную взаимозамену виртуального и актуального определяет кристалл» [43]. Кристаллизация охватывает и подытоживает оба процесса: актуализации и виртуализации. При этом «различие виртуального и актуального соответствует наиболее фундаментальному расколу Времени, когда оно длится, разделяясь по двум большим путям: давая пройти настоящему и удерживая прошлое... Два аспекта времени, актуальный образ настоящего, которое проходит, и виртуальный образ прошлого, которое удерживается... взаимно обмениваются в кристаллизации, пока не становятся неразличимыми, каждый заимствуя роль другого» [43].

Схема Делеза позволяет рассмотреть соотношение трех указанных выше уровней темпоральности в процессе их становления, делая акцент на переходе одной темпоральности в другую. В терминах Делеза этот переход может быть обозначен как *вход в кристалл*: в данном случае в *кристалл сетевой интерсубъективной коммуникации*. Важным аспектом этого входа является то, что, несмотря на отсутствие подавления различия между актуальным и виртуальным, они выступают в отношении взаимозаменяемости, актуальное становится труднолокализуемым, а виртуальное, актуализируясь, задействуется в процессе, результат которого не предопределен. Таким образом, «каждый вход в кристалл это одновременно и зародыш кристалла, и одна из его составляющих» [114].

Мы не можем рассматривать вход в сетевое время (стремящееся, как было отмечено, к одновременности) и само последнее как некоторые паразитарные образования на времени бытия-в-мире. Этот аспект пренебрежительно закреплен в наименовании явления "интернет-зависимость", которая как бы обкрадывает, абсорбирует время реальной

жизни - подменяя его "виртуальной иллюзией". Виртуальный элемент досетевого кристалла времени (ориентация на прошлое: например, поиск одноклассников или старых знакомых; ориентация на будущее: поиск новых связей, знакомств, создание нового сетевого аватара, новой виртуальной личности) задействуется при входе в кристалл сетевого времени, захватывая при этом и актуальный элемент досетевого времени; в свою очередь "зародыш кристалла" сетевого времени может стать эпицентром обратного движения, "когда круги сужаются и виртуальное приближается к актуальному" [43] - результатом становится в той или иной мере успешное освоение нового поля кристаллизации, нового поля становления субъекта. Повторим, что перспектива подобного, по словам Ю. Подороги, "творческого процесса" принципиально открыта и индетерминирована.

На фоне сказанного едва ли выглядит случайным то обстоятельство, что Маунэль Кастельс, говоря о несуществовании гипертекста в качестве артефакта, связывает возможность его персонального вживления-интроекции, а также последующего вырастания в полноценную интересубъективность персональных гипертекстов - с "протоколом искусства". "В мире разбитых зеркал, состоящем из некоммуникабельных текстов, искусство способно стать ... коммуникационным протоколом и инструментом социальной реконструкции. ... Искусство, во все большей степени превращающееся в некое смешанное выражение виртуального и физического материала, может стать основным культурным мостом между Сетью и личностью" [62, 232].

Таким образом сетевое время, находясь в становлении, представляет собой ризоматическое образование, состоящее из сети констелляций синхронизаций различного уровня. Человек, подключающийся к этой Сети, вносит в нее "свое время", оказывающееся в пределе перед перспективой глобальной синхронизации - вплоть до потери субъективной соотнесенности - в качестве одного из полюсов (на обыденном языке это можно обозначить так: человек попросту теряет свое время в Интернете), и до обретения новой

площадки, нового структурного уровня для становления субъективности - в качестве другого полюса. Тяготение к одному из указанных полюсов задает динамику сетевой (виртуальной) темпоральности и зависит от творческого потенциала каждого отдельно взятого пользователя Сети.

Очевидно, проводя философско-антропологическое изыскание, мы должны остановиться подробнее на возможных трудностях и даже опасностях процесса виртуальной перезаписи времени жизни, *Lebenszeit*, в условиях вхождения в Сеть. В этой связи Джарон Ланье указывает на разрыв между тем, что он называет "временем человеческого тела" и временем работы программы, ставя проблему синхронизации на новом уровне. Время тела основано на "непрерывных процессах ощущений, познания и моторики, которые должны быть точно синхронизированы во времени". Время работы программы/операционной системы (Ланье приводит в пример UNIX) основано на "дискретных событиях, которые не обязаны происходить в точно заданные моменты времени" [81], здесь важность точной синхронизации подавляется. В результате - в условиях вхождения в кристалл - отсекаются некоторые (по Ланье наиболее важные) слои времени тела: "UNIX ... сильнее похож на пишущую машинку, чем на партнера в танце. ... UNIX "хочет" соединиться с реальностью так, будто реальность есть сеть быстрых машинисток". Как музыкант Ланье утверждает, что именно для творческого процесса "философия UNIX оказалась ... слишком нестабильной и неповоротливой". В условиях, когда UNIX "стал фоновой частью жизни" (в условиях Интернет-коммуникации в том числе) указанный зазор заполняется "странным напряжением, и интуицию заменяет нервозность. Это призрак UNIX, который все еще отказывается приспособливаться к ритмам моих тела и разума" [81]. Таким образом, возникает необходимость отметить, что вхождение в кристалл, виртуальная перезапись темпоральности, связаны с феноменом "стирания" (подавления) некоторых модусов актуальной (в данном случае - соматической) темпоральности.

Одним из таких стираемых и перезаписываемых модусов *Lebenszeit* является память. Эрик Дэвис в "Техногнозисе" назвал киберпространство "предельной ампутацией памяти" [47, 283]. Смысл этого словосочетания восходит к "Федру" Платона, в котором Сократ рассказывает историю египетского бога Тота, изобретателя письменности; демонстрируя новое искусство фараону, Тот пророчил, что оно сделает египтян "более мудрыми и памятьливыми, так как найдено средство для памяти и мудрости". Однако египетский царь не соглашается с богом письменности, он указывает, что письмена "в души научившимся им ... вселят забывчивость, так как будет лишена упражнения память: припоминать станут извне, доверяясь письму, по сторонним признакам, а не изнутри, сами собою" (Федр, 274d-275a). Эрик Дэвис еще до введения метафоры ампутированной памяти говорит: "человек был киборгом с самого начала" и: "письмо - это машина". Это значит, что человеческая память сама по себе ("с самого начала") кибернетична, машинизирована, отчуждена. (Ср. Мераб Мамардашвили: "забыть - естественно..., а помнить - искусственно. ... Мы помним ... - тогда, когда мы уже прошли через формообразующую машину"). С этой точки зрения история культуры может быть представлена как прогрессирующая виртуализация - "овнешнение внутреннего" [74, 63]: и через это его отчуждение происходит и сохранение, но уже в новом машинизированном виде.

Ампутация (стирание и перезапись) структур памяти в сетевых сообществах своеобразно: оно также подразумевает ее сохранение в новом технологическом облике памяти машинной (сетевой): различные заметки, фотографии, тексты, видеоролики, переписка, музыка - хранящиеся на многочисленных серверах. Например, с некоторого времени все пользователи Фейсбука (насильственно) подключены к функции «Хроника» (Timeline), которая "должна помочь пользователям выбрать из своего архива самое главное. Это ещё один важный шаг вперёд на пути осмысленной структуризации информации в Интернете" (<http://www.3dnews.ru/software->

news/621658/). Данный режим вывода данных профиля Фейсбука представляет собой шкалу времени, призванную отобразить в хронологическом порядке события в жизни пользователя с самого начала до текущего дня. Оставляя в стороне дискуссии вокруг этого нововведения, укажем на интересующий нас феномен ампутации памяти. Функция "Хроники" наглядно представляет собой очередной этап "овнешнения" памяти - процесса, начавшегося едва ли не на заре человеческой истории: элементарные метки на стенах пещер, шрамирование, рисунки, письменность. Таким образом, память становится и отчужденной и сохраненной одновременно. Отчужденной - т.к. сам человек может спокойно забыть о событиях хроники, может не придавать им значения, может никогда к ним не возвращаться, не вспоминать их. С другой стороны, они сохранены, независимо от того нужно это кому-то или нет. Как бы то ни было, "Хроника" помнит вместо человека. Чья же это память? В любом случае, это память, которая видима и контролируема со стороны "хозяина хроники" - самого пользователя страницы Фейсбука. Ее можно корректировать, удаляя аспекты, которые пользователь не считает уместными.

Необходимо отметить, что у феномена ампутированной памяти в Сети есть еще одна, невидимая и лишь с трудом выявляемая сторона. Она связана с тем, что Эли Паризер [111] называет "пузырем фильтров" (The Filter Bubble - название его дебютной книги). Технически это связано, с одной стороны, с так называемым персонализированным поиском, введенным с 4 декабря 2009 года корпорацией Google. С другой - с изначально персонализированным фильтром обновлений Фейсбука. Персонализация реализуется в рамках направления развития Сети Web 3.0 (Semantic Web) - это виртуальная программная надстройка [68, 35] над Web 2.0, т.е. существующей Всемирной паутиной. Семантическая паутина - это развивающаяся технология, которая предназначена для того, чтобы сделать размещенную в Сети информацию понятной для компьютеров. Две ее ключевые характеристики таковы: первая - повсеместное использование URI - унифицированных идентификаторов

ресурсов, т.е. адресов, которые используются, в отличие от Web 2.0, не только для установки ссылок, но и для именования объектов: свои URI в Web 3.0 имеют и страницы, и объекты константного мира (люди, вещи), и абстрактные понятия. Вторая характеристика - использование семантических сетей (использование стандарта RDF, описывающего семантические графы, в которых узлы и дуги имеют URI) и онтологий (с их помощью можно интерпретировать утверждения, кодируемые с использованием RDF, чтобы получать из них логические заключения). Как отмечает М.П. Концевой, Web 3.0 позволяет машинам "осуществлять семантический анализ и обработку сетевого контента и взаимодействовать между собой (без вмешательства человека) с целью предоставления пользователю окончательного результата", и, таким образом, человек "для решения многих своих задач "сможет обойтись без себя"" [68, 36]. С еще более рельефно выраженным антропологическим акцентом дает свою оценку развития Сети Б.Р. Моисеев: "Web – это доступ к информации, размещенной в сети Интернет на расстоянии клика. Web 2.0 - это отображение внутреннего мира человека в Сети. Сервисы, где созданы условия для самостоятельного генерирования контента. Web 3.0 (Semantic Web) - это формирование человека и изменение окружающего мира с помощью сетевых технологий" [68, 36]. Посмотрим как этими технологиями преобразуется наша память и (само)идентификация.

С 2009 года поиск Google учитывает индивидуальный профиль, складывающийся из прошлых поисков, содержания чатов и писем, постов и статусов, географического местоположения пользователя и т.д. (всего 57 "сигналов"). Эту же модель в той или иной мере разделяет сегодня множество других интернет-сервисов, выстраивающих контент в совокупность, зависящую от "персонального поиска". Как отмечает Паризер, "они все больше потворствуют нашим вкусам. Монитор вашего компьютера быстро превращается в «зеркало-шпиона»: оно отражает ваши интересы, но при этом наблюдающие за вами алгоритмы фиксируют, на что именно вы кликаете". Несмотря на то, что фильтрация информации существовала

всегда, он указывает на три оригинальные, совершенно новые характеристики пузыря фильтров. Во-первых, каждый конкретный пользователь в этом пузыре один. Во-вторых, пузырь, как мы отмечали, невидим - ведь даже Google утверждает, что не контролирует свои алгоритмы. В-третьих, попадание в пузырь, как правило, не является результатом свободного выбора: пользователь оказывается в нем автоматически. Складывается ситуация, когда отношения между нами и каждым отдельным сайтом больше не выстраиваются с нашим участием, а "сайты и сервисы за нашей спиной взаимодействуют друг с другом, создавая нам картину мира без нашего участия" [77].

Итак, в результате случайных или преднамеренных, осознанных или автоматических, значимых или мимолетных кликов, имевших место в прошлом, алгоритмы Google, ничего не забывающие, создают слепок нашего "сетевого прошлого", в итоге определяющий тот индивидуальный облик, который приобретает для каждого из нас Сеть. Это своеобразная виртуальная "карма", прошлое, о существовании которого мы можем и не догадываться, но которое берет под все возрастающий контроль каждое наше будущее вхождение в Сеть. Можно сказать, что действия в Сети различными (для Google и Facebook, например) механизмами производят наших виртуальных веб-двойников, которые действительно живут своей, закрытой от нас и нам неподконтрольной, жизнью. Аврелий Августин в XI книге "Исповеди" описывал будущее как ожидаемое. Но не является ли будущее скорее тем, что, приходя, неизбежно расходится с нашими ожиданиями, удивляя и преподнося сюрпризы? Именно такое серендипное будущее оказывается в результате прогрессирующей персонализации Интернета под вопросом. Его поглощает ампутированная, отчужденная от опыта память "вычислительных облаков", машинная память о прошлых намерениях. Сеть возможных вариантов виртуального будущего вытягивается в линию: следование от пункта А к пункту В по одному неизменному маршруту.

Эли Паризер ссылается на мнение наиболее значимых фигур мира Интернет-бизнеса. Так, исполнительный директор Фейсбука Шерил Сандберг заявляет, что через 3–5 лет сайт, не подстраивающийся под конкретного пользователя, будет казаться нелепым. Вице-президент Yahoo Тапан Бхат соглашается: «Будущее Интернета — в персонализации... теперь в центре Сети — “я”. Задача — перекроить Интернет таким образом, чтобы он стал умным и “своим” для конкретного пользователя». Глава Google Эрик Шмидт с энтузиазмом рассказывал, что всегда хотел создать программу, которая «догадывается, что я пытаюсь напечатать». Сервис Google Instant, запущенный осенью 2010 года и угадывающий, что вы ищете, по мере ввода букв, — лишь начало. Шмидт уверен: пользователи хотят, чтобы Google «подсказывал им, чем следует заняться дальше» [111, 18].

Подобная особенность работы Сети сопоставима со знакомой каждому из нас автоматизацией, например, функций текстового редактора, которые предвосхищают наши желания. Облегчают ли они нам жизнь? Ведь часто (в условиях более наглядной ситуации набора текста) эти функции приводят к тому, что мы тратим еще больше усилий, чем в их отсутствие. Не стоит ли, скорее, за этим программным обеспечением идея, согласно которой "компьютер развивается в форму жизни, которая понимает людей лучше, чем они сами понимают себя" [81]? Паризер отмечает, что мотивы получения прибыли в результате более эффективной рекламы и торговли персональной информацией – главный мотив "раздувания" "пузыря фильтров". Экономика и политика персонализации оборачивается парадоксальной деперсонализацией: вводя субъекта сетевой коммуникации в поле действия исключительно "принципа удовольствия", конфигурация Сети складывается таким образом, что необходимое для истории субъекта "травматическое столкновение с Реальным" из нее вытесняется [54]. Это неоднократно отмечал Евгений Морозов (Evgeny Morozov), американский медиатеоретик белорусского происхождения, как противопоставление граждан и потребителей (citizens and consumers); он описывает "социальную историю"

современного Интернета следующим образом: "Поскольку стародавнее сражение между гражданами и потребителями перемещается онлайн, становится возможным обрисовать контуры Интернета, оптимизированного для потребления. Этот Интернет полностью прозрачен (например, все наши действия находятся под наблюдением, регистрируются и анализируются с целью предсказания нашего будущего поведения), очень эффективен (все организовано и сохранено для нас; все это доступно поисковику (findable) в течение нескольких секунд) и чрезвычайно надежен (все взаимосвязано (interconnected), но и зарезервировано (backed-up); киберпреступность исчезает наряду с псевдонимами. Он же и наиболее удушлив, скучен и невыносим. Рай для потребителей, этот Интернет - ад для граждан" [155].

Удивительным образом футуристические предположения Александра Барда и Яна Зодерквиста о нетократии (правлящей элите информационного общества) сбываются: сам неологизм нетократия может быть прочитан как "власть самой Сети" ("вычислительных облаков"), а не стоящих за ней людей-пользователей. Описание нетократов-кураторов, которые "выходят на трибуну со свежим, постоянно меняющимся текстом закона - много новых сетикетов для новых дивидуумов" может быть наложено на описание приведенных выше принципов действия пузырей фильтров. "Нетократы больше слушают, чем говорят; они общаются вежливо и тихо, избегая жестких команд. Нетократическая власть не есть власть принятия решений как таковых, поскольку в условиях плюрархии люди сами принимают решения. Нетократическая власть - это понимание того, каковы будут последствия альтернативных решений" [10, 192].

Ирина Кушнарева выделяет две основных модели антропологических последствий действия пузырей фильтров (в зависимости от различия стратегий Google и Facebook: "с одной стороны, бессознательный бихевиористский импринтинг, когда пользователь залипает в своих собственных сетевых движениях. С другой - нарциссическое инкапсулирование: он влюбляется в них, как в сам язык коммуникации. Но

обе они сходятся в том, что идентичность оказывается своеобразным "черным ящиком", который, однако, крайне ценен и полезен для пользователя" [77]. Польза от действия этого "черного ящика" виртуальной памяти (о наших действиях в Сети) заключается в экономии времени: мы можем не терять его в поисках необходимого контента во все более и более широком море информации, нас ведет логика "вычислительных облаков", которым мы делегируем свое право выбора. Но не окажется ли так, что мы экономим на самом структурном моменте протенциальности пребывания в Сети? Не экономим ли мы на будущем - во имя бесконечного воспроизведения одного и того же прошлого?

С.С. Хоружий, делая набросок философского осмысления виртуальной темпоральности, решительным образом противопоставлял "сверх-время" события трансцендирования (например, мистического опыта) и "суб-время" виртуальной реальности (например, реальности компьютерных игр): это последнее, "недо-время", характеризуется у него отсутствием либо некоторых элементов сознания времени (здесь он следует Гуссерлю), либо каких-то моментов акта связывания этих элементов в непрерывную длительность. В виртуальном времени отсутствуют "активно-деятельностные, сознательно-творческие и ценностно-связывающие компоненты". Таким образом, русский мыслитель продолжает мыслить виртуальность в ее темпоральном аспекте как нечто негативное, как отсутствие присутствия (Dasein). Однако продуктивнее было бы видеть в измерении виртуального аналог феноменологической редукции, позволяющую войти в сферу смыслопорождения (Гуссерль, Мерло-Понти) или становления (Делез). В конце 90-х Жижек писал о том, что связанный с новым витком развития виртуализации переходный момент дает нам те преимущества в осмыслении виртуального, которых будут лишены мыслители, вынужденные в недалеком будущем воспринимать их уже как свершившееся, как данность. То же самое можно сказать и о нынешней ситуации: технологии Web 3.0, вычислительные облака и пузыри фильтров

представляют собой еще только прорисовывающуюся конфигурацию виртуального. Да, мы можем непосредственно наблюдать работу этих (быстро становящихся привычными) технологий по стиранию "элементов непрерывности" обыденного временного континуума: субъективное время растягивается, сжимается, рвется и заново сшивается, проходя через машину виртуальных фильтров. То, что в психологии называется "туннелем реальности" [135] - граница между хаосом неизвестного и порядком известного, смещается в сторону первого. Как указывает С. Дацюк: "создание компьютерных сетей всего лишь позволило нам увидеть этот фундаментальный принцип реальности" [42], принцип, который заключается в том, что наш опыт, наш "туннель реальности" (пере)форматируется в сфере виртуального.

Проблема пространственных структур Сети тесно связана с проблематикой тела. Как указывал в своих работах Морис Мерло-Понти, именно телесность конституирует пространственность; последнее базируется на первом. Тело - это "главная способность вселяться во все пространства мира, ключ ко всем перегруппировкам и всем соответствиям" [96, 399]. В этой связи проблема пространства Сети сопряжена с возможностями перцептуализации Интернета; а на данном этапе (учитывая максимум Мерло-Понти: тело неотделимо от взгляда) - с глубиной/объемом визуализации "пространства потоков" [63]. Так как проблематика телесности разбирается нами в отдельной главе, здесь мы затронем лишь ее пространственный аспект.

На сегодняшний день пространственность реализована в более или менее оформленном виде только в компьютерных (в том числе сетевых) играх. Однако нельзя не отметить, что предпринимались попытки сделать пространственной Сеть как таковую. Исходным пунктом этого проекта (осуществление которого, возможно, ждет нас в будущем) стала метафора киберпространства, изобретенная Уильямом Гибсоном. В оценке этой метафоры и в локализации кибернетического пространства почти сразу

обозначились две позиции: Джон Перри Барлоу определял киберпространство как место, где вы находитесь, когда говорите по телефону; с другой стороны, Маргарет Уэртхейм в книге "Жемчужные врата киберпространства" указывала, что "в пространстве, подчиняющемся виртуальным законам мышления, а не реальным законам материи, рождается новый космос, где душа снова может жить и дышать" [47, 273-274].

Комплекс идей, связанных с киберпространством, был взят на вооружение энтузиастами компьютерной индустрии, в частности Марком Песке. В начале 90-х годов прошлого века он пришел к выводу, что ключом к построению реального киберпространства (с акцентом на вторую часть слова) является перцептуализация Интернета. В течении нескольких лет он со своими единомышленниками работал над созданием VRML, "языка моделирования виртуальной реальности", с помощью которого стало бы возможным добавить к двум измерениям интернет-страниц и ссылок Мировой сети третье графическое измерение. Марк Песке, помимо прочего, техноязычник, поклонник Богини, маг и участник психоделических таинств. VRML был не просто его работой, но жизненно важным аспектом его оккультных трудов. В интервью 1994 года, данном им Эрику Дэвису, он говорил: "И киберпространство, и магическое пространство - суть подлинные проявления воображения. Эти пространства полностью определяются вашими мыслями и верованиями... В [киберпространстве] нет ничего, что не было бы привнесено туда вами" [47, 274-275]. Песке полагал, что поскольку WWW развивается эксплозивно, множество поисковых машин, доменов и случайных ссылок может достигнуть точки хаотического распада. Используя VRML для создания виртуальной среды, которая дает возможность организовать онлайн-данные, Песке надеялся позволить человеку пользоваться в Сети пространственными навигационными навыками.

VRML достиг вершины популярности после выхода VRML 2.0 в 1997 году, когда он стал использоваться на некоторых персональных страницах и сайтах, в основном для 3D-чатов. Однако, впоследствии программы для

VRML перестали развиваться и распространяться. Пустота была заполнена различными недолговечными коммерческими Web-3D-форматами, появившимися за последние несколько лет, включая Adobe Atmosphere и Shockwave 3D, но ни один из этих форматов так и не прижился. Возможности VRML оставались прежними, тогда как возможности трёхмерной компьютерной графики, работающей в реальном времени, росли. VRML Consortium сменил своё название на Web3D Consortium и начал работать над потомком VRML — X3D. VRML продолжает использоваться в образовательной и исследовательской сфере, где наиболее ценятся открытые спецификации, но можно сказать, что он вытеснен форматом X3D. MPEG-4 Interactive Profile (ISO/IEC 14496) был основан на VRML (теперь на X3D) и X3D, по большей части, обратно-совместим с ним. VRML также продолжает использоваться в качестве файлового формата для обмена 3D-моделями, особенно в САПР.

Перед X3D открываются более широкие перспективы, во-первых, вследствие роста мощности компьютеров, а, во-вторых, за счет лучшей организации самого стандарта. В отличие от VRML, X3D состоит из нескольких самостоятельных модулей, отвечающих за геометрию, анимацию и обмен внутренней информацией (модуль Interchange) взаимодействия с пользователями (Interactive) и доступ к внешним источникам данным (Extensibility). Минимальный объем клиента X3D составляет всего 300 кб против 2,5 Мб для VRML. Таким образом, возможно, будущее у идеи перцептуализации Интернета есть, и она еще найдет свое техническое воплощение.

Перцептуализация Интернета и, соответственно, обретение им статуса кибернетического пространства является пока не до конца осуществившимся проектом. Большинство пользователей Сети продолжают совершать серфинг по двумерной плоскости без (перцептивной) глубины.

Однако, несмотря на роль телесности и перцепции в конституировании пространственности, не стоит забывать, что человеческий взгляд способен

видеть (и, согласно Мерло-Понти, населять) пространства виртуальные. Таковы, например, пространства изображений. Еще полстолетия назад С. Лангер стала называть иллюзорное пространство изображений "виртуальным", указывая, что разные виды изобразительного искусства образуют его "модусы". Специфика различных типов изобразительного пространства зависит, в первую очередь, от технических и семиотических средств, участвующих в создании пространственных иллюзий, кроме того, "виртуальные пространства изображений могут различаться между собой не только "модусом", но и "градусом" - степенью виртуальности" [143, 53]. Этот "градус" виртуальности зависит от "разрыва между двумя слоями изобразительного пространства: изображающим и изображаемым" [143, 53]. В этом отношении монитор компьютера, посредством которого каждый из нас смотрит в Сеть, представляет собой универсальную поверхность, на которую можно устанавливать виртуальные пространства разной степени интенсивности: плоскостную картину, изображение в прямой перспективе, фотографию (фиксирующую фрагменты пространства и моменты времени), кино- или видеоролик. Тем самым открываются возможности для их (ре)комбинации и обработки, открываются новые выразительные горизонты виртуального пространства.

"Реальное" (в данном случае, технологическое) положение дел позволяет также рассматривать *Netzwelt/Lebensnet* как воображаемое, онейрическое пространство, имеющее своеобразное (нео)мифологическое наполнение и смысл. Кроме того, Сеть представляет собой полноценное семиотическое пространство, пространство знаков, символов, пространство информации. Наличие механизмов входа и выхода образует его логическую замкнутость или, во всяком случае, обрамленность [134, 21]. В этой связи необходимо отметить, что пространственность на уровне метафоры сопровождает историю Интернета по сей день; особенно яркой метафорой в данном контексте представляется образ кибернетического фронта, связанного прочными нитями аллюзий с американской мифологией, с

"корнями американского воображения, с его изначальным отождествлением дикости и свободы" [47, 156]. При этом, как отмечает Эрик Дэвис, пространственные метафоры парадоксальным образом сделали технологию "более реальной".

Пространственная метафора электронного фронта включает в себя несколько важных для нашего исследования аспектов, а именно: дикость, неосвоенность киберпространства, его квазиприродный характер незаселенной пустыни, осваиваемой человеком с помощью технологии; свободу, то есть условную неподконтрольность территории фронта тем, кого Д. П. Барлоу в "Декларации независимости киберпространства" называет "правительствами Индустриального мира", "утомленными гигантами из плоти и стали" [11], имея в виду реально существующие государства, или - шире - власти самого материального мира); виртуальность. Последний аспект, как мы увидим, включает в себя первые два и фундирует их.

Виртуальный смысл пространственной метафоры электронного фронта заключается в том, что он представляет собой уже известный нам механизм входа в кристалл, сопоставимый в данном случае с тем, что подразумевал М.М. Бахтин под "полными временем ответвлениями от вневременной вертикали Дантова мира" [18, 307-308]. Делез говорил, что виртуальное пространство "размечается" временем. Правда, в случае киберпространства, возможно, более точным был бы образ горизонтальной плоскости, отслаивающейся от горизонтали же (плана имманенции) *Lebenswelt*. Доступ к этой "полной временем" виртуальной плоскости дает монитор подключенного к Сети компьютера. Принципиальным замечанием будет указание того обстоятельства, что виртуальное пространство Сети гетерогенно, множественно, полиморфно, ризоматично (об этом у нас еще будет возможность говорить). Важно, что как в темпоральном, так и в пространственном отношении Сеть характеризуется множеством входов/выходов. Временные входы - это как условно неограниченное

количество возобновлений прерванного сеанса, так и неограниченное количество попыток прохождения того или иного маршрута, переформулировав свое желание (запрос). Последнее связано с характеристикой анонимности, о чем мы еще будем говорить. Пространственная множественность входов сегодня видна невооруженным глазом: мы можем войти в Сеть откуда угодно, у нее нет начала, конца или середины, центра, ядра. Этот хронотопологический аспект уподобляет Интернет даже не туннелю реальности (см. выше), а мембране, мягкому спутанному интерфейсу со множеством входов. Подобно хронотопу мифологического мышления, образованного, согласно Э. Кассиреру, первичной различительной чертой между сакральным и профанным, хронотоп *Netzwelt/Lebensnet* образован первичной чертой между онлайн и оффлайн. Эта черта представляет собой проницаемую границу. Делез пишет: "Виртуальные образы не более отделимы от актуального объекта, чем последний от них. И именно они воздействуют на актуальное. С этой точки зрения они выстраивают для совокупности кругов или для отдельного круга континуум - пространство (*spatium*), определяемое в каждом случае через максимум представимого времени. С этими более или менее протяженными кругами виртуальных образов связаны более или менее глубокие слои актуального объекта" [43]. Это значит, что на уровне пространства виртуальная сетевая коммуникация, несмотря на ограниченную перцептивность, связана с пространством *Lebenswelt* - с тем слоем, который Мерло-Понти называет феноменальным телом.

Следует отметить, что хронотоп цифрового фронта имеет и своеобразное политическое измерение, которое на первых порах существования WWW сопоставлялось с "временными автономными зонами" Хакима Бея; ВРАЗ - это кочующие фрагменты пространства-времени, где желания освобождены от потребительской логики, а социальные формы следуют хаотической логике дао [47, 164-165]. В книге "Хаос и анархия" Хакима Бей определяет ВРАЗ как кочевые стоянки, которые ищут те, кто

пытается ускользнуть из их "Сети Отчуждения"; там же он вводит понятие "постоянной автономной зоны" (ПОАЗ), которое обозначает зону, выполняющую "ключевую функцию узла в сети ВРАЗ, места встречи для широкого круга друзей и союзников" [141, 68]. Не случайно цифровой фронтир, как правило, характеризуется как номадическое (кочевое) пространство.

Именно виртуальностью осваиваемого пространства объясняются аспекты дикости и свободы, которые можно объединить термином стихия, на употребимость которого в философско-антропологическом аспекте указывал Ахутин и Хоружий. Электронный фронтир - это стихия виртуального, в которой складываются новые слои пространства. Отметим, что эти слои ставят под знак вопроса, проблематизируют тесное соотношение тела и пространства, о котором мы говорили выше. Д.П. Барлоу, подчеркивает, что в киберпространстве обитают развоплощенные личности, выражаясь весьма радикально: "Здесь материи нет" [11]. Этот аспект нам еще представится возможность осветить более основательно.

Делез указывал также, что пространство - это виртуальное в процессе актуализации. Актуализация виртуального пространства, маркированного метафорой фронта, зависит, как мы говорили выше, от глубины его технологического освоения, с одной стороны, и от открытия (в терминологии Делеза - излучения) новых слоев виртуального, поверх (за чертой) самого фронта, с другой.

Завершая разбор метафоры фронта, следует отметить, что она оказалась пророческой и в несколько ином (непространственном) отношении: как полумифические герои реального Западного фронта, воспеты эстетикой вестерна, в итоге уступили место простому обывателю-фермеру, банкиру, бизнесмену и шерифу, так и на смену первым ковбоям киберпространства (как их называл Гибсон) пришли массовые пользователи Сети, которых иногда все еще с пренебрежением называют "юзерами", коммуникационные конгломераты и государственные службы. В этой связи

образ электронного фронта несколько потускнел, сохраняя тем не менее свой виртуальный смысл: возможность входа в новые кристаллы.

Хронотоп *Netzwelt/Lebensnet* можно, с определенной точки зрения, определить как нео-мифологический, техно-мифологический. Определяя миф как проторефлексивное связующее звено между человеком (личностью) и миром, можно указать, что отношения человека и Сети также устанавливаются на мифологическом фундаменте (об этом подробно - у Эрика Дэвиса). Особенно выразительно мифологическая логика проявляется в сообществах сетевых игр. Как указывает Геннадий Кузнецов [72], время игры - это "время первосотворения мира, когда герой своим подвигом восстанавливает нарушенную гармонию Золотого века". Действие большинства популярных сетевых игр происходит на переломе, в экстремальной ситуации; в другой статье (о насилии) Кузнецов говорит, что "компьютерные игры - это не имитация насилия. Это имитация деяний богов и героев. А "насилие" - это рождение современного западного сознания. Время игры - это время подвига, оно внеисторично и протоисторично: история начинается с подвига. Экспрессивно-мифологично и пространство большинства сетевых игр: в центре этого пространства находится "наш священный мир", остальная территория - чужеродное пространство, пребывающее в состоянии хаоса, населенное злыми духами, демонами. По мере удаления от Центра хаос возрастает [72].

Так, многопользовательские онлайн игры обычно обозначают аббревиатурой MUD: Multi-User Dangeon - т.е. Многопользовательское подземелье. Такие подземелья, переполненные мифическими персонажами, становились первыми полигонами сетевых сообществ.

На уровне метафор пребывание в Интернете передается преимущественно глаголами, обозначающими передвижение в пространстве: "путешествовать по бескрайним просторам Интернета", "бродить", "лазать" или "залезать и сидеть". Последние две метафоры представляют Интернет изнутри (лазать) и снаружи - как замкнутый бункер, в котором человек

избегает реальной жизни. "Дом", "лес", "дорога" как освоенное, чуждое и переходное пространство - три основных места действия древнейших текстов. Как отмечает Роман Лейбов, первое "живописует нам открытое пространство ... Это открытое пространство благосклонно и благоустроено. Слово "путешествие", крайне редко употребляемое в разговорной речи, настраивает на эпический лад" [82].

1.4. Интернет и метафора ризомы

Мы уже использовали метафору ризомы для описания некоторых аспектов жизненного мира Сети; нередко исследователи Интернета делают эту модель описания Сети основной. Насколько последнее правомерно?

Сначала разберем метафору ризомы в том виде, в каком ее ввели в философский лексикон Делез и Гваттари. Эта метафора появляется в тексте с таким же названием, вышедшем в 1976 году и включенном в несколько измененном виде в качестве первой главы во второй (и последний) том их главного труда "Капитализм и шизофрения" [45]. Rhizome - в переводе с французского - "корневище", эта метафора противопоставляется линейным конструкциям онтологии, гносеологии, эстетики и политики - так же, как грибница может быть противопоставлена дереву.

Посыл Делеза и Гваттари анархичен: они утверждают, что мир как таковой утратил сегодня свой стержень, мир стал хаосом (хаосмосом вместо космоса), мир представляет собой множество, мир ризоморфен. Ризома - это разнообразие форм, среди которых ключевыми являются ветвления и клубни.

Ризоме соответствуют следующие принципы:

1 и 2. Принципы связи и гетерогенности: согласно им, каждая точка корневища может быть соединена с любой другой – ризома не имеет исходного пункта развития, так же, как центра и иерархии. Иначе говоря, никакая точка не имеет преимущества перед другой, равно как нет привилегированной связи между двумя отдельными точками – в ризоме все

точки связаны между собой, независимо от их роли и положения. От одной точки к другой может быть проложено множество (см. следующий принцип) обходных маршрутов - ускользаний от прямолинейности. Ризома и есть сеть. Как видно, эти характеристики могут быть применены и к WWW. Делез и Гваттари противопоставляют закрытым и централизованным системам типа персонального компьютера или его персонального владельца открытые и децентрализованные – т.е. ризоматические множества. "Очевидно, что французские мыслители, приводя примеры ризоматических сетевых структур, формулируют как раз те идеи, которые в наибольшей степени воплотятся во всемирной паутине Internet" [49].

3. Принцип множественности. Через образ кукловода и его куклы Делез и Гваттари дают понять: в ризоме есть только линии, в этом образе нужно сосредоточиться на "множестве нервных волокон". Измерения в множестве пересекаются, образуя узлы, клубки - то, что авторы "Капитализма и шизофрении" называют сборкой: сама книга Делеза и Гваттари, как они утверждают, является сборкой - узлом ризомы. В.А. Емелин интерпретирует принцип множественности в отношении Сети следующим образом. Во-первых, так же, как и в случае с кукловодом и куклой, соединения компьютера представляют собой именно "множественность нервных волокон" пользователя, находящую свое "продолжение во множестве кодируемых и декодируемых комбинаций, на которые распадаются посылаемые сигналы, во множестве каналов связи, по которым они передаются, и, наконец, во множестве светящихся пикселей на экране компьютера, отображающих текущую информацию" [49]. Во-вторых, движение в Сети - это не перемещение от исходного пункта к цели, оно не является движением в прямом смысле этого слова – пользователь физически не меняет своего положения в пространстве. Говоря словами Уильяма Гибсона, глобальная сеть – это "коллективная галлюцинация", киберпространство, за пределами которого не существует тех точек (городов, музеев, библиотек и т.п.) которые мы виртуально посещаем, но существуют

лишь линии – каналы связи, соединяющие затребованные нами веб-страницы. Именно линии связи и перекрестные ссылки делают сеть глобальным пространством, а не разрозненной группой компьютеров.

4. Принцип незначущего разрыва. Суть этого принципа заключается в том, что ризома может быть разорвана в любом месте и при этом остаться проницаемой, проводимой, "дышащей". Она всегда содержит линии сегментарности, но вместе с ними - и линии ускользания (очень важный для Делеза и Гваттари концепт). Даже самые жесткие – древообразные в терминологии "Капитализма и шизофрении" – конструкции могут образовывать ризомы (например, дерево образует ризому с ветром), давая возможность ускользать от жестких линейных схем. В этом смысле ризома – это антигенеалогия, не долговременная, но, скорее, краткосрочная память – вирусология.

Нужно отметить, что как и метафора ризомы, вводимая в противовес конструкциям, отражающим тоталитарность в философии, Интернет создавался с целью противостояния тотальной угрозе ядерного взрыва – Сеть должна была выдержать реальный ядерный удар. Об этом часто говорится (особенно в связи с возможностью цензуры в Интернете): часть Сети вполне может быть уничтожена или ограничена, изолирована, целое при этом не пострадает. Как отмечает Ланье, это же означает, что, изучив часть, нельзя говорить, что изучил целое. Лежащая в основе идея называется пакетной коммутацией: пакет - это маленький фрагмент файла, передаваемый от узла к узлу, подобно эстафетной палочке. У пакета есть адрес назначения, если какой-то узел не подтвердил получение пакета, передающий узел попытается передать пакет другому узлу. Маршрут не оговорен, только адрес назначения, и узлы повторяют попытки найти соседа до тех пор, пока каждый пакет не попадет по адресу назначения. Пакетная архитектура лежит в основе конструкции Сети. Децентрализованная природа архитектуры Сети делает почти невозможным отслеживание того, какая информация в ней циркулирует. Каждый пакет – всего лишь частица файла, поэтому даже если

просматривать содержимое пакетов, трудно понять, что собой представляет файл, который будет собран из этих частиц в месте назначения. Когда Интернет называют "Всемирным Дворцом Информации" (по Лейбову), следует помнить, что это никак не Хрустальный Дворец (опять же, по Лейбову, это первая приходящая на ум ассоциация): происходящее внутри непрозрачно – и поэтому практически неконтролируемо. Принцип незначущего разрыва позволяет В.А. Емелину сделать вывод: "во многом благодаря действию этого принципа, Интернет стал той детерриториализированной зоной свободы, которой он является сегодня" [49].

5 и 6. Принципы картографии и декалькомании. В отличие от кальки, копирующей тот или иной образец, карта ничего не копирует, но, оставаясь подвижной и вечно становящейся, открытой, переворачиваемой и восприимчивой к изменениям, представляет собой область со множественными входами. Карта, в противоположность кальке, не репродуцирует реальность, а экспериментирует, вступает с ней "в схватку". В.А. Емелин применяет эти принципы в отношении Интернета следующим образом: "В киберпространстве сети нет фиксированных, неизменных маршрутов, оно не расчерчено линиями проторенных магистралей, а скорее напоминает сеть полевых степных дорог, которая постоянно меняет свою конфигурацию: зарастают одни пути, прокладываются другие, рядом с размытой дождями колеей возникает новая, которая тоже просуществует не долго, и так до бесконечности." [49].

Нелишним будет отметить, что ризоморфные описания Сети возникали (и продолжают возникать) помимо постструктуралистского дискурса Делеза и Гваттари. Например, М. Басин и И. Шилович в книге "Синергетика и Internet" пишут о Сети следующим образом: "Это большая сложная транспортно-информационная система из грибовидных (дипольных) структур, шляпка каждой из которых (собственно диполи) представляет собой мозг человека, сидящего за компьютером, в совокупности с самим

компьютером, который как бы является искусственным продолжением мозга" [16, 29].

До недавнего времени указанная метафора, используемая для осмысления Интернета, была очень популярна [49; 65]. Архитектура WWW, воспринимавшаяся как пространство радикальной свободы, естественным образом предполагает, что метафора ризомы с ее неизбежными линиями ускользания, множественностью и картографией как нельзя лучше подходит для ее описания.

Однако ситуация последнего времени, ситуация реального становления Сети (ее основные черты, связанные с жесткими фиксациями, работой вычислительных облаков и пузырей фильтров) вносит свои коррективы, позволяющие существенно сместить и ограничить применимость метафоры ризомы как к Интернету, так и к реальности в целом. Так, В.А. Емелин сопоставляет с ризомой в первую очередь техническую сторону Сети (линии передач, серверы, персональные компьютеры и т.п.), но есть ли в этом нужда? Сама делезианская метафора ризомы проясняется целым рядом сопоставлений, преимущественно ботанического и животного характера; что принципиально нового добавляет в этот список Интернет? Как в этом сопоставлении проясняется его специфика? Кроме того, Делез и Гваттари привлекают метафору ризомы для объяснения причудливости своего письма, которое после ряда ботанических сопоставлений объявляется ризоматическим.

Наиболее серьезные замечания вызывает интерпретация в отношении Интернета принципов картографии и декалькомании. Дело в том, что Делез и Гваттари дают отчетливо понять, что карта может быть калькирована, вымарана. Они прямо указывают на то, что калька представляет собой реальную опасность для ризомы: "Калька уже перевела карту в образ, она уже трансформировала ризому в корни и корешки. Она организовала, стабилизировала, нейтрализовала множества, следуя своим собственным осям означивания и субъективации. Она генерировала, структурировала

ризому, и калька больше не воспроизводит больше ничего, кроме себя самой, когда полагает, будто воспроизводит что-то другое. Вот почему калька так опасна. Из карты или ризомы калька производит только тупики, преграды, зародыши стержня или точки структурирования" [45, 23-24]. На фоне этих опасений слова В.А. Емелина о том, что "непрерывно происходящие процессы изменения не позволяют сети стать хотя бы на некоторое время тождественной самой себе, что делает невозможным ее калькирование" [49] выглядят довольно странно. Калькирование Сети не только возможно (даже с точки зрения Делеза и Гваттари), но и постоянно происходит на разных уровнях. В частности, на техническом уровне – это Web 3.0, о котором, интерпретируя его как пузыри фильтров, прямо говорят, что он является ответом на настоятельную потребность в Господине. На психологическом уровне это происходит на уровне привычек, привязанностей, проторенных троп, установленных маршрутов, тупиков. Станным образом, когда речь заходит об Интернете, у многих аналитиков до сих пор необходимый скепсис начисто вытесняется воодушевлением: в Интернете, якобы, "можно все и ничего нам за это не будет". Получается, что Интернет – это принцип удовольствия, воплощенный в чистом, непротиворечивом, самотождественном, цифровом виде. Подобно ризоматической логике Делеза и Гваттари, логика осмысления Интернета, как указывали Эрик Дэвис и Славой Жижек [54], едва ли не гностическая: она нуждается в существовании архонтов и "гилических людей", которые (извне) будут препятствовать разрастанию Интернета путем реализации политики цензуры как коммуникационными конгломератами, так и рядовыми юзерами; последние, очевидно, сопоставимы в этой логике с гностическими "соматиками" или "гилическими" людьми, которые не понимают высокого предназначения Интернета. Это логика буквально нуждается в Господине, против которого (назло которому) будут совершаться усилия ускользания и приведения к ризоме. Для Делеза и Гваттари это, очевидно, - фрейдистский миф Эдипа, бичуемый чуть ли не на каждой странице; для теоретиков Сети – это

"правительства Индустриального мира", "утомленные гиганты из плоти и стали" [11], упоминавшиеся выше. Но как только Господин исчезает, наступает скука и утомление: как от долгого чтения текстов Делеза и Гваттари, от которых философская общественность, действительно, быстро устала. В условиях этого исчезновения, по принципу "свято место пусто не бывает", Господин возвращается в Сеть с молчаливого согласия на произвол "черного ящика персонализации" - добровольного усечения ризоморфности Сети. Сами авторы "Капитализма и шизофрении" постоянно повторяют, что карта всегда находится перед опасностью вымарывания, ризома - перед перспективой взламывания, что заставляет их (текст) упорствовать в усилии ускользания. Это обстоятельство указывает на то, что ризома не является данностью наподобие технологического устройства Интернета, его децентрированной архитектуры. Также, как Интернет не является некалькируемой ризомой.

Почему? Дело в том, что Интернет, открывая перед пользователями WWW колоссальные возможности, включает в себя фундирующую его существование невозможность: можно назвать это "невозможностью нирваны". В киберпространство, несмотря на его ризоматическую "эфирную" природу, проникает желание субъекта - то, что Славой Жижек называл "возвращением тела в киберпространство с миссией мести". ""Реальная жизнь" нашего тела и его смертность - вот основной горизонт нашего существования, предельная глубочайшая невозможность, которая служит основой для погружения во все множество возможных виртуальных миров" [54]. Именно от этой "основы" и ускользают ризоморфные образования, ускользают, но не могут оторваться, оставаясь от нее зависимыми. Выражаясь на уровне фрейдистской метафорики, миф Эдипа возвращается в ризоморфное пространство Интернета - в оцифрованном виде - и калькирует его карту.

1.5. Виртуальная intersубъективность. Классификация социальных сетей

Для Гуссерля термин intersубъективность маркирует общность опыта (включая общезначимые его результаты) взаимодействующих в жизненном мире субъектов. В пространстве intersубъективности складываются присущие субъектам структуры общности, фундирующие возможность взаимопонимания и общезначимости. В "Картезианских размышлениях" Гуссерль описывает intersубъективность как "открытое сообщество монад" [38, 246-247] - и это определение может быть подходит также и для описания intersубъективной ситуации Интернет-коммуникации. Философия (монадология) Лейбница, как отмечает Жижек, является системой, на которую чаще всего ссылаются теоретики киберпространства. Более того, Жижек ставит вопрос о том, не идет ли погружение в киберпространство рука об руку с превращением в лейбницианские монады, которые при отсутствии "окон", непосредственно открытых внешней реальности, отражают в себе весь мир? Вспомним, что, разрабатывая тематику intersубъективности в "Картезианских размышлениях", Гуссерль отвечал на критические замечания, последовавшие за публикацией "Идей к чистой феноменологии" и касавшиеся того, что процедура редукции и базирующееся на ней учение о трансцендентальном субъекте означают превращение феноменологии в солипсизм. Гуссерль считал, что проникновение в духовный мир Другого возможно через непосредственно данное его "телесное поведение", которое приобретает смысл на основании переноса по аналогии связей, рефлексивно устанавливающихся между телесными движениями и «Я». Таким образом, происходит переход от трансцендентального «Я» через опыт "Ты" к ситуации "Мы-все" - и к восстановлению мира в его объективной, независимой от моей интенциональной жизни, реальности. Однако в ситуации киберпространства

Интернет-коммуникации солипсические аспекты аподиктического знания о трансцендентальном субъекте снова выходят на первый план. Действительно, в отличие от бытия-в-мире киберпространство характеризуется тем, что присутствие Другого не дано как непосредственное телесное поведение. Киберпространственная телесность Другого, как мы увидим в следующей главе, а также его семиотическая активность (текст) виртуальны. Мы не можем до конца быть уверены в том, что "по ту сторону монитора" находится живой человек; его вполне может заменять генерирующая тексты программа. Здесь уместно вспомнить знаменитый тест Тьюринга, доказывающий - со всеми условностями - что человеку бывает трудно понять, машина отвечает на его вопросы или другой человек. Таким образом, в условиях Сети "открытое сообщество монад" – есть не что иное, как виртуальная интерсубъективность, в ситуации которой субъект, одновременно поддерживая связь со всем миром, сталкивается исключительно с виртуальными симулякрами Других: на первый план отчетливо выходит отношение "Другой-для-меня", в котором прорыв к "Другому в Самости" всегда проблематичен. Лейбниц пытается преодолеть это затруднение при помощи понятия "предустановленной гармонии" между монадами, гарантируемой Богом, однако, перенесение этого решения в условия киберпространства, по понятным причинам, невозможно: машина сетевой коммуникации таких гарантий дать не может. Эту проблему частично решают такие сервисы, как Skype, которые на общем фоне коммуникационных средств Сети далеко не являются доминирующими. Эти сервисы, однако, тоже ограничивают "перцептуализацию Интернета" рамочной конструкцией монитора.

Именно учитывая указанные - монадические - ограничения, можно говорить о сетевых сообществах и социальных сетях. С другой стороны, нужно учитывать своеобразное отсутствие границ и, соответственно, наличие особых возможностей, являющихся результатом виртуализации Другого. В условиях киберпространства Интернета возможно говорить как о глобальном

сообществе, образующем своеобразное коммуникативное тело, которое состоит из индивидов разных стран, так и о «сообществе себя», расщепляющем одного субъекта на множественность личин-аватаров. По существу, в условиях киберпространства возможно сообщество "себя самого": на базе той или иной интернет-площадки можно создать общество своих аватаров - разных полов, возрастов, национальностей, идейных предпочтений, политических взглядов и духовных интересов. Все зависит от силы воображения. Этими вопросами мы будем заниматься в следующих главах, здесь же, завершая главу, рассмотрим краткую историю сетевых сообществ и введем их классификацию.

История развития социальных сетей восходит к 1971 г., когда впервые был отправлен e-mail. С 1978 г. стала использоваться система обмена данными между пользователями по телефонным сетям (Bulletin Board System), в этом же году начала работать онлайн-доска объявлений. В 1994 г. основана одна из первых социальных веб-сетей, Geocities. В 1995 г. Theglob.com дал пользователям свободу в персонализации своих данных. Пользователи могли публиковать информацию о себе и находить людей со схожими интересами. В 1997 г. AOL запустила первый мессенджер мгновенных сообщений. В 1999 г. была открыта система Livejournal. 2000 г. – переломный момент в развитии социальных сетей. Мыльный пузырь доткомов способствовал краху на фондовых рынках и заставил веб-предпринимателей вернуться к чертежным доскам. Однако, в 2002 г. запущен сайт Friendster, где можно было заводить реальных онлайн-друзей со всего мира. В 2003 г. стартовал проект MySpace. В последующие годы было создано много различных социальных сетей, таких как: trib.net, linkedin, classmates.com и т.д. В 2004 г. запущена сеть Facebook. В 2005 г. появился самый популярный видеохостинг YouTube.com. В 2006 г. был запущен Twitter. В 2008 г. Facebook опережает Myspace в качестве ведущей социальной сети.

Что касается России, то самой популярной социальной сетью, которая получила широкое распространение на территории нашего государства, является «ВКонтакте», однако, это не первая и не единственная российская социальная сеть. В 2002 г. начала работу единая служба знакомств и общения Mamba. С 2003 г. начал свою работу LiveInternet. В 2005 г. была создана социальная сеть «Мой круг». В 2006 г. была основана социальная сеть «Одноклассники». В этом же году опробована альфа-версия, а позднее открыта свободная регистрация в социальной сети ВКонтакте. В 2007 г. начали работать социальные сети Мой мир@mail.ru, я.ру, в 2008 г. заработала русская версия Facebook.

Все сайты, разработанные для создания на их основе социальных сетей, поддерживают ряд общих возможностей. Джин Смит, базируясь на списке Мэтта Вебба, который, в свою очередь расширил список Стюарта Буттерфилда, приводит 7 элементов, необходимых для построения социальной сети. Ниже они даются в переводе и трактовке Евгения Патаракина: идентификация; присутствие на сайте; отношения; общение; группы; репутация; обмен. Маянк Шарма предлагает простую типологию социальных сетей: общедоступные, для которых не важны профессиональные, возрастные и гендерные особенности участников, и специальные, для участников, объединенных по определенному признаку [112].

Ниже предлагается возможная расширенная типология социальных сетей:

1. По тематике:

- Социальные сети для единомышленников, например, автолюбителей;
- Социальные сети для приверженцев определенной религии;
- Социальные сети для владельцев домашних животных;
- Социальные сети для приверженцев музыкальных направлений;
- Профессиональные сообщества.

2. По реализуемой потребности пользователей:

- Презентация и коммуникация в сети;
- Поиск людей и поддержание связи друг с другом;
- Хранение различного вида данных и их презентация;
- Ознакомление с новостями и их осмысление;
- Советы, рекомендации;
- Совместное накопление и создание знаний;
- Помощь ориентации в мире идей, контента, вещей [115].

3. По степени доступности:

- Открытые;
- Закрытые;
- Условно-открытые:
 - а) С платной регистрацией;

б) С регистрацией по приглашению.

4. По виду используемых ресурсов:

- Социальные закладки;
- Социальные каталоги;
- Социальные библиотеки;
- Социальные сети вебмастеров;
- Геосоциальные сети;
- Профессиональные социальные сети;
- Возрастные и гендерные социальные сети.

5. По территории действия:

- Глобальные;
- Федеральные;
- Региональные;
- Местные.

6. По степени профессиональности:

- Профессиональные;
- Любительские.

7. По характеру аудитории:

- Общие;
 - Специализированные.
8. По характеру находящейся информации:
- Новостные;
 - Информационные;
 - Сети, содержащие личную информацию;
 - Аналитические;
 - Смешанные.
9. По типу пользователей (на примере Wikipedia):
- Администраторы и модераторы;
 - Создатели и редакторы контента;
 - Потребители контента [153].
10. По типу связи:
- Односторонние;
 - Многосторонние.
11. По степени монетизации:
- Бесплатная регистрация и пользование услугами социальной сети;
 - Бесплатная регистрация, но платный доступ для расширенных версий;
 - Платное пользование отдельными услугами;
 - Демонстрация рекламных материалов на страницах пользователя;
 - Продажа за внутрисетевую валюту сервисов и ценностей;
 - Продажа сервисов, ранее предоставляемых как бесплатные;
 - Продажа виртуальных объектов внутри сети.
12. По уровню развития:
- Web 1.0.
 - Web 2.0. (любая современная социальная сеть).
 - Web 3.0. (imhonet.ru) [124].

ГЛАВА II. ЧЕЛОВЕК В ВИРТУАЛЬНОМ СЕТЕВОМ СООБЩЕСТВЕ: ТЕЛО И АВАТАР

2.1. Парадокс киберпространственного разума

Статус телесности в киберпространстве - тема, касание которой в философско-антропологическом исследовании является необходимым и актуальным. В одной из своих статей Славой Жижек указывает: "Парадокс (или, скорее, антиномия) киберпространственного разума тесно связан с судьбой тела" [54]. Проблематика телесности является едва ли не ключевой для общего проблемного поля VR и киберпространства. С момента, когда Джон Перри Барлоу в "Декларации независимости киберпространства" заявил лаконичное "наши личности не имеют тел" [11], вопрос о статусе телесности в киберпространстве и Сети решается с двух условно противоположных позиций: 1) виртуальные личности, населяющие киберпространство, не имеют тела (Барлоу [11], Горный [34]); 2) виртуальная личность обладает - по аналогии с термином «измененное состояния сознания» - измененным состоянием телесности (Митрофанова [97], Жижек [54], Кампер [59; 60]). С первой, по видимости более радикальной, точки зрения совершается указание в сторону развоплощенного субъекта, чистого мышления, чистого письма, бестелесного знака. Барлоу настаивает на этой развоплощенности с четко определенной целью - эта цель носит наименование Свободы. Физическое тело в данном контексте рассматривается как фатальная включенность в гравитационное поле не-свободы ("невыносимая замкнутость бытия" по Жижеку): политики принуждения, экономики вещи (товарной формы), расовой, половой и другой "соматической" дискриминации (инвалидность и т.д.), неизбежно присутствующей в "мире тел"; в противоположность этому фатуму Барлоу провозглашает: "Мы творим мир, в который могут войти все без привилегий и дискриминации, независимо от цвета кожи, экономической или военной

мощи и места рождения. Мы творим мир, где кто угодно и где угодно может высказывать свои мнения, какими бы экстравагантными они ни были, не испытывая страха, что его или ее принудят к молчанию или согласию с мнением большинства" [11]. Последние слова указывают на развоплощенность, а также на радикальную уникальность. Евгений Горный в "Онтологии виртуальной личности" отмечает, что первой характерной чертой этой личности является "Бестелесность, редукция личности к ее семиотическим манифестациям (т.е. к текстам в самом широком смысле)", уточняя, что "'Виртуальное' здесь противостоит 'материальному'" [34]. Можно ли указанное уточнение понимать как жижековское сопоставление виртуального и Реального, понимая первое как модус ускользания от власти второго? Едва ли: скорее имеется в виду преодоление уровня символической включенности данного конкретного тела в сеть идентификаций; не случайно онтология ВЛ Горного предполагает в качестве фундаментальных характеристик этой личности целый ряд возможностей, тогда как уровень Реального связан как раз с противоположным - с невозможностью. Идея Горного, находясь в том же, указанном Барлоу, ракурсе свободы виртуального Я, существенно его уточняет в одном из возможных аспектов - эстетическом. С его точки зрения, виртуальная личность (ВЛ) - это жанр (литературного, или неолитературного, сетературного) творчества. Она располагается где-то в смежном пространстве "персонажа" и "псевдонима", и если в последнем случае связь с телом, хоть и проблематичная, порой даже конфликтная, имеется (оно, это "пишущее тело" выступает под "ложным" именем), то в первом - напрочь отсутствует: персонаж представляет собой парадоксальный "тварный" объект. Парадоксальность обнаруживается, опять же, на уровне свободы: на этот раз свободы персонажа по отношению к автору, к тому, кто его, персонаж, породил: с одной стороны, как отмечал не один литератор, порожденный фантазией писателя (режиссера, сценариста) персонаж обладает удивительной свободой действий в отношении того, кто его создал (Татьяна выходит замуж, и Пушкин удивляется тому, как это

могло произойти); с другой стороны, автор, как правило, склонен отождествлять с персонажем себя (Флобер: "Madam Bovary - c'est moi"). Причем в последнем аспекте - аспекте отождествления - телесность опять обнаруживает себя в виде виртуальных соматических экспериментов: например, с половой идентификацией. Однако, некоторые персонажи могут являться для пишущего их автора буквально "изгнанными бесами", теми сторонами субъективности, которые автор из себя исторгает, не желая иметь с ними ни чего общего: "ce n'est pas moi".

Выше мы говорили об условности противопоставления двух позиций в отношении статуса телесности в киберпространстве. Эта условность связана с тем, что в случае отрицания телесного характера ВЛ в рамках первой позиции все же идет речь о некотором аналоге тела - носителе ВЛ, ее референте. Евгений Горный указывает, что цифровые носители ВЛ не представляют собой единственный возможный вариант такого референта ВЛ: им может быть и камень, и холст, и киноплёнка; "Человеческое существо как материальный объект также может выступать носителем виртуальной личности". То, что человеческое существо может быть носителем ВЛ, иллюстрируется историей Эмиля Ажара - известной литературной мистификацией XX века. Напомним, что это был псевдоним французского писателя и дипломата Ромена Гари (1914-1980), имя которого, в свою очередь, также было псевдонимом Романа Касева. Литературный успех пришел к Ромену Гари в 1945 году после публикации его романа «Европейское воспитание», и уже в 1956 году Гари получил Гонкуровскую премию за роман «Корни неба». В последующие годы он написал ряд романов, но, несмотря на общественное признание, он ощущал растущее недовольство безразличием аудитории. В 1974 году в возрасте 60 лет он опубликовал роман «Голубчик» под псевдонимом Эмиль Ажар и имел большой успех. В следующем году вышел второй роман Ажара, «Жизнь впереди». Этот роман получил Гонкуровскую премию и спровоцировал всплеск интереса к личности автора. В качестве Ажара публике был

представлен племянник Гари, Поль Павлович (человеческое существо как референт ВЛ), а в следующем романе Ажара «Псевдо» были рассыпаны намеки, поддерживающие это отождествление. Постепенно Павлович, почувствовавший себя знаменитостью, вошел во вкус и стал шантажировать Гари, требуя от него рукописей Ажаровских произведений. В 1980 году был опубликован последний роман Ажара, «Страхи царя Соломона». В том же году Ажар застрелился. В своем эссе «Жизнь и смерть Эмиля Ажара», опубликованном посмертно, он написал: «Меня изгнали из моих владений. В созданном мною мираже поселился другой. Материализовавшись, Ажар положил конец моему призрачному существованию в нем. Превратность судьбы: моя же мечта обернулась против меня». Евгений Горный подытоживает: "Гари, для которого творчество было синонимом преобразования и который беспрестанно боролся с ограниченностью своего «реального я», стал жертвой собственного создания. Виртуальная личность убила реального человека" [11].

Более того, на фоне "нормальной" ситуации "одна личность - одно тело" существуют и иные варианты соотношения "личность - тело" (Жижек перечисляет четыре возможных комбинации такого "иного соотношения" [53]). При шизофреническом расстройстве в одном теле может быть много личностей; Сергей Курехин указывал на то, что такое "выращивание в себе различных личностей" может быть целью эстетической практики - речь идет о некоей креативной шизофреничности; наконец, возможен вариант размножения - или лучше сказать расширения владений - одной личности во множестве тел (хотя, возможно, в этом контексте вместо термина "тело" лучше использовать делезианский термин "узлы"). Последнее с легкостью демонстрируется на примере интернет-сообществ, которые как мы говорили, могут представлять собой "сообщество-Меня" - т.е. социум моих собственных виртуальных манифестаций. Таким образом, проясняется условный характер противопоставления двух позиций в отношении кибертелесности: в случае признания измененного состояния телесности в

рамках киберпространства речь идет именно о том, что наша телесность не охватывается границами физического тела. Например, то, что Морис Мерло-Понти называл феноменальным телом, вписывается в весьма своеобразные границы, будучи в принципиальном смысле этого слова воплощенным, но не в плоть "собственного тела", а в плоть мира. *Lebenswelt*, в котором обнаруживает себя современный субъект, дигитально опосредован, т.е. это воплощение в том числе и в Сеть, вне которого тело можно помыслить лишь в качестве безжизненной абстракции. Границы этой феноменальной телесности могут простираться, как утверждает Дитмар Кампер, до звезд [59]. Буквально на первых страницах "Понимания медиа" Маршал Маклюэн пишет почти то же самое: "мы расширили до вселенских масштабов свою нервную систему" [92].

Развернутую онтологию такой расширительно толкуемой телесности предложили Жиль Делез и Феликс Гваттари. Одним из концептов, изобретенных и введенных в философский лексикон в рамках проекта шизоанализа, было "тело без органов". Оно сконструировано на материале изучения дисфункции органов психических больных, когда они не могут отождествить ситуацию и себя, когда части тела дисфункциональны. Тело без органов над-индивидуально, оно выстраивается согласно принципу мутирующего становления в реальном времени. Делез и Гваттари были убеждены, что тело без органов - это нормальное состояние культурного дисбаланса, в случае, если культура берется не в готовом устойчивом состоянии, а в процессуальный момент ее внутреннего становления. Тело без органов противоположно моделям организации и развития, формам и субстанциям. Оно включает неформализованные культурные и психические планы, так же как интенсивности, длительности и прочие структурно гетерогенные данности. Рабочими механизмами тела без органов являются функционирующие в нем индивидуумы, руководствующиеся произвольными желаниями, которые одновременно и первичны и вторичны по отношению к телу без органов. Здесь мы подходим ко второму

важному для работы Делеза и Гваттари концепту "машин желания". Он вводится в "Анти-Эдипе" и фундирован отказом от личного единства организма и структурного единства машины: "Как только происходит отказ от структурного единства машин и от личностного специфического единства живого: между машиной и желанием образуется прямая связь, машина попадает в самую сердцевину желания, машина становится желающей, а желание — машинным" [44, 87]. Машины желания существуют на теле без органов и управляют им. Со своей стороны тело без органов противопоставляет машинам желания текучее мутирующее становление, инерцию и напряжение, сталкивая машины желаний, но при этом оно является поверхностью, где последние только и начинают работать в полную мощь.

Опираясь на построения Делеза и Гваттари, делает свои выводы о кибертелесности Алла Митрофанова [97]. Она, так же как и Маклюэн, заявляет: "Технологии являются продолжением нашего тела, они опредмечивают влекущие нас желания. Они разбрасывают индивидуум через воспроизводство его желаний на множество приращенных автоматов тела, которые образуют свой собственный телесный конгломерат, соединяющий производство желаний и объекты желаний. Этим они создают коммуникационное тело, не имеющее формы тела, но при этом мерцающее повсюду, требовательное и заставляющее работать на себя" [92]. Именно поэтому петербургский кибертеоретик говорит о том, что исследование технологий связано с исследованием тела, но, как видим, это не совсем обычная телесность. Сами технологии физиологичны, они приращиваются как к индивидуальному, так и к коллективному телу как его недостающая - и поэтому желанная - часть, и это приращение происходит в силу самой органической способности нашего проживания. В результате освоения коммуникативных технологий и, в частности, Интернета, человек вовлекается в коммуникативную реальность, разносится по электрическим проводам, "приобретая иное электронное тело, в котором от нашего

прежнего тела присутствуют короткие дистанции и молекулярные осколки". В уже упоминавшейся нами статье "Актуальное и виртуальное" Делез пишет, что актуальное имеет непосредственное отношение к телесным органам, восприимчивым ко внешним ощущениям, тогда как виртуальное не локализуемо согласно участкам тела: только лишь полностью актуализовавшись, оно восстановит прошлые ощущения [43]. Это значит, что виртуальное в результате актуализации воспроизводит телесность на новом уровне (на иной сцене). Здесь открывается перспектива переформатирования субъекта, проходящего опыт виртуализации в Сети. Алла Митрофанова, развивая эту мысль, указывает, что современные коммуникационные технологии, и в том числе Интернет, функциональны не потому, что они эффективно и быстро (почти мгновенно) распределяют информацию, а потому, что современная коммуникативно-технологическая культура реализует себя в децентрализации индивидуума и социума, через расширение на виртуальные пространства коммуникации, через протезирование технологическими автоматами, "через выведение бессознательного из личностных глубин на орбиты свободно растекающегося, личностно не закрепленного либидо" [97]. Коммуникативный субъект (субъект сетевых сообществ) — это субъект, пересобирающийся в моменты его переходных телесных состояний, напряжений скоростной реакции. Он обнаруживает себя в семиозисе с разорванными порядками означающих, в плоском семантическом пространстве. "Его телесная форма размазана вовне через приращение технологических аппаратов и коммуникативное, вынесенное и разделенное на потоки, либидо" [97].

Перед нами некоторая реанимация античных, а именно стоических, вариантов концептуализации космоса как телесности (галактики Интернета, говоря словами М. Кастельса [62]), в качестве застилающей весь смысловой горизонт перспективы живой трепещущей (и тем не менее машинной, технической, виртуальной) телесности.

Подобная концептуализация мира была задумана и в поздней неоконченной работе Мерло-Понти "Видимое и невидимое" [95], в которой плоть - плотность - мира, а следовательно и бытие-в-мире, рассматриваются в виртуальном аспекте зрелища.

В свою очередь Славой Жижек, ссылаясь на то, что для обывателя Интернет, киберпространство - это «жесткая порнография», делает несколько странный и, тем не менее, оправданный вывод о том, что "тело возвращается в киберпространство с миссией мести" [54]. Вслед за Эриком Дэвисом Жижек отмечает то обстоятельство, что киберпространство обладает гностическим измерением, самое краткое определение которого - "спиритуализованный материализм". Его предмет – "не высшая, исключительно умозрительная реальность, но «высшая» телесная реальность, протореальность туманных призраков и бессмертных существ" [54]. Соматическая гравитация, неизбежно предполагающая страдающее, смертное, рассеченное полом тело (в платоновском Пире – рассеченное буквально пополам - по полам), должна быть преодолена радикальным выходом в киберпространство. Культуролог Марк Дери в своей работе "Скорость убегания" подтверждает этот тезис, считая, что ключевым конфликтом киберкультуры является оппозиция "мертвой, тяжелой плоти ("мяса" на компьютерном сленге) и эфирного тела информации". Разнообразие вариантов мировоззрения программистов, хакеров и игроманов приводит Дери к выводу о том, что "тело - это рудимент, ненужный homo sapiens конца XX века, homo cyber" [47, 168].

В ответ на это Жижек предлагает вопрос: насколько упомянутый homo cyber - человек? Не складывается ли ситуация таким образом, что рудиментом оказывается не просто тело, принадлежащее человеку, но сам homo sapiens? Если человек в нынешнем воплощенном (в несовершенную плоть) состоянии - лишь рудимент, не состоит ли сама сущность человеческого бытия в "переходе", в "конечности, ведущей в пропасть" [54]? Не является ли избегание этой пропасти уничтожением самой человечности и

вместе с ней Реального? Он онтологически определяет последнее как минимум сопротивления. «Реальное - это то, что сопротивляется, что не подчиняется до конца капризам нашего воображения" [53] Здесь обыгрывается невозможность - в противоположность серии креативных возможностей, предлагаемых Евгением Горным [34]. Более того, как мы уже упоминали, контакт с Реальным не может быть безболезненным (как то представляется большинству кибертеоретиков, стремящихся к своеобразной анестезии при посредстве виртуального). Этот контакт всегда представляет собой травматическое столкновение: "травма" означает отвратительное столкновение, которое нарушает ... погружение в жизненный мир, насильственное вторжение чего-то, что ему не соответствует" [54]. При этом для людей, в отличие от животных, травматическое столкновение представляет собой универсальное условие, вторжение, с которого начинается процесс "становления человеком" ... начало ему дает ... столкновение с желанием Другого в его непостижимости" [54].

Действительно, в модели тела без органов и машин желания Делеза и Гваттари отсутствует то, что в психоанализе называется вытеснением, что позволяет говорить о машинах желания как о разбросанных по разным уровням и направлениям энергиях бессознательного. "Но бессознательного не во фрейдовском смысле, как индивидуально локализованного, закрепленного на регрессиях, а бессознательного становления, потока во времени, незакрепленного струящегося либидо, бессознательного машин желания" [97]. В этом машинно-желанном и желанно-машинном мире Делеза и Гваттари нет травмы вытеснения; есть ли в нем место для желающего субъекта, для человека?

Задаваясь этими вопросами, мы вплотную подходим к фундаменту сетевой коммуникации: к вопросу о Другом (в модусе его присутствия в Сети). Есть ли в WWW место Другому - или мы в этом пространстве одни? Мы уже задавались этим вопросом выше, говоря о монадологическом парадоксе киберпространства. Рассмотрим этот парадокс на уровне

соматических манифестаций субъекта в Сети. "Телесное поведение", которое по мнению Гуссерля является доступом к духовному миру Другого [38], сведено к аватаризованной телесности и появляющемуся на экране тексту, набор которого, как мы предполагаем, осуществляет наш собеседник - Другой. Однако, с одной стороны, как уже давно показал знаменитый тест Тьюринга, в данной ситуации мы часто не различаем не только пола собеседника (точка, от которой Алан Тьюринг отталкивался), но и того, человек перед нами или машина. Напомним, что для Тьюринга это стало основанием для утверждения, что машина жива и может восприниматься и участвовать в коммуникации как обладающая сознанием, т.е. заступать на место Другого. Перманентное воспроизводство и подтверждение этого эксперимента в Сети, как указывается некоторыми теоретиками техники, обнаруживает уровень технического, машинного, автоматического в недрах самой субъективности. С другой стороны, обнаруживается, что телесность в Сети может указывать (по аналогии, как говорил Гуссерль) на Другого в его инаковости лишь (или во всяком случае преимущественно) на уровне текста. Телесность, говоря словами Аллы Митрофановой, размазана и сверкает в Сети; в Сети уже существует не Другой, а, напротив, - кто и что угодно, поэтому воображение может приписывать телесности любое содержание, манипулировать ею по собственному усмотрению, не встречая никакого сопротивления. Сопrotивляется только текст (именно поэтому Лакан говорит в "Именах-Отца" о том, что "Другой - это место, где говорится" [79, 66]), о чем мы и будем иметь возможность говорить в следующей главе.

Итак, на коммуникативном уровне виртуальных сетевых сообществ телесность присутствует в проблематизированном их спецификой виде. Каждый из нас вступает в хронотоп сетевых сообществ, виртуализируя телесность в виде аватара - нашего условно (виртуально-) телесного представителя в киберпространстве.

2.2. Аватаризация телесности: маска и лицо

Аватар (аватара, упрощенное - аватарка или ава), или юзерпик (сокращение от английского user picture — «картинка пользователя») — это ключевой элемент графического дизайна обитателя VR. Аватар может представлять собой простую "иконку" - двухмерный образ, применяемый в сетевых сообществах для визуальной идентификации пользователя (ВЛ); в виртуальных мирах, многопользовательских онлайн-играх (MUD's) и т.п. аватар может представлять собой трехмерное изображение-модель (виртуальное продолжение) тела.

Термин восходит к индуистской религии, где им обозначалось тело, в виде которого на земле может явиться то или иное божество. Важно отметить, что индуистские боги могли иметь несколько аватар (Вишну имел 22 аватары), каждая из которых отличалась специфическим внешним видом и могуществом. Дословно аватара переводится как "спуск", т.к. божество воплощается в материальном мире, по своей сущности более низком в сравнении с божественной природой. Аватары отделены от божества, в них пребывает лишь часть божественного духа, с другой стороны, божество остается в постоянной связи со своими аватарами. Эта схема различия и тождества воспроизводится в киберпространстве в перевернутом виде: в отличие от божества, обретающего в аватаре вход в более плотные и грубые слои реальности, кибернавты, напротив, обретают в своем аватаре тонкое цифровое тело, в отношении которого существует возможность ничем не ограниченной трансформации. Это понятие индуистской религии впервые использовал талантливый дизайнер компании Lucasfilm Чип «Утренняя Звезда»: он обозначал этим словом простые мультипликационные фигурки, которые игроки использовали для передвижения по Habitat, исключительно многопользовательскому виртуальному миру, разработанному в Японии фирмой Fujitsu. Термин приобрел широкую популярность, после того, как Нил Стивенсон использовал его в своем научно-фантастическом романе "Лавина" для описания цифровых костюмов домашнего изготовления,

которые люди надевали в онлайн-мире виртуальном мире под названием "Metaverse" [47, 317-318].

Важно отметить, что первые реализованные в Сети аватары были текстуальными - не соматическими, но семантическими: изобретатели MUD, Рой Трашбоу и Ричард Бартл, в 1979 году построили сетевую игровую систему, которая давала пользователям одновременный доступ к одной и той же базе данных, представлявшей собой интерактивную текстуальную среду. Вход в нее представлял собой чтение описания непосредственного окружения попавшего сюда пользователя, через клавиатуру вводилось направление движения, на экране появлялся новый текст с описанием новой дислокации, в новую ситуацию включались также встречающиеся "на пути" персонажи, отыгрываемые реальными людьми. За этими олицетворявшими присутствие пользователя персонажами и закрепилось название аватаров. "Буквализируя средневековую метафору мира как книги, ... "тематические MUD'ы" пересаживали персонажей, социальные условия и географию фантастического жанра литературных произведений в интерактивную виртуальную среду" [47, 312]. Позже произошло смещение акцента в построении аватара с текста на образ (иконический поворот в миниатюре), и аватар перезакрепился именно как визуальная конструкция. Участники многопользовательских игр собирали свои аватары из фрагментов комиксов, страниц модных журналов и рок-поэзии, а выстраиваемые ими пространства походили на сцепление кубиков Lego, концептуального искусства и сообщений масс-медиа. Одним из первых создателей аватаров был также Джарон Ланье, который сделал их прямыми продолжениями человеческого тела. Он описывает опыт ВР как легкий сдвиг: "Когда вы находитесь в виртуальной реальности, вы можете заметить нечто необычное, хотя ничто вас к этому не подталкивает: вы больше не ощущаете физическое тело. Ваш мозг принял аватар за ваше тело ... Тело и вся реальность больше не имеют определенных границ. Тогда что вы такое в данной точке пространства? Вы плывете в нем, как центр этого мира. Вы замечаете, что существуете,

поскольку что еще может происходить? Я думаю о виртуальной реальности как о машине для обнаружения существования" [81]. Здесь перед нами возникает точка своеобразного виртуального картезианства, из которой начинает выстраиваться новая, виртуальная телесность. Различие заключается в том, что гарантом гармонии между мышлением и движениями тела (а также вещами) становится не Бог, как то было у Декарта и в особенности у его ученика Мальбранша, но Компьютер. Под последним в условиях сетевой ВР не следует понимать "персональный" компьютер, но, скорее, саму Глобальную компьютерную сеть, представляющую собой не просто механическое соединение входящих в ее состав ПК, но и алгоритмы вычислительных облаков (PageRank - в случае Google), стены (пузыри) фильтров, о которых пишет Эли Паризер [111], - и тех, "кто манипулирует машинерией" [53] - например, программисты и идеологи Google и Facebook, а также те, кого А. Бард и Я. Зодерквист расширительно называют нетократами [10]. Отметим, что последние нередко придерживаются идеи технологического детерминизма.

Остановимся на указанной выше точке виртуального картезианства. Никола Мальбранш, детально разрабатывавший идею окказионализма вслед за своим учителем Декартом (полагавшим, что точка соприкосновения души и тела является шишковидная железа), считал, что протяженная материя (тело) и мыслящий дух абсолютно различны - между ними нет ничего общего, никакой связи, никакого медиума. Это значит, что душа не может воздействовать на тело непосредственно. В конечном счете, указанное воздействие становится возможным благодаря допущению третьей субстанции - Бога, который координирует отношения между душой и телом. В телевизионной полемике с Аристотелем на то же самое обстоятельство указывает Жак Лакан, также считавший, что отношения между душой и телом никогда не являются прямыми, поставленными в зависимость от вмешательства "большого Другого" - символического порядка. Окказионализм — это, по существу, наименование «произвольного

означающего», указание на разрыв, который отделяет систему идей от системы физической (реальной) причинности, указание на то, что большой Другой отвечает за координацию двух систем. В условиях ВР окказионализм становится нагляднее: наши отношения со своим "виртуальным телом" (аватаром) действительно опосредованы алгоритмами вычислительных облаков. Тем более опосредованы отношения с другими людьми (точнее с их аватарами). В этой связи не кажется случайным заявление Хьюберта Л. Дрейфуса о том, что "новые телетехнологии ... возрождают эпистемологические сомнения Декарта" [46, 97]. Скепсис Картезия оправдывается продемонстрированной на новом (пока непривычном) уровне аватаризации - и все возрастающей косвенностью восприятия.

В этой связи своеобразную трактовку может получить феномен персонализации, набирающий обороты в ВР Сети. Он основан на установлении стен фильтров, работа которых направлена на то, чтобы, с одной стороны, избавить пользователя от лишней информации, например, нерелевантной поисковому запросу, или на то, чтобы поставить "я" пользователя в центр Сети, с другой - на формировании особого виртуального (информационного, образованного кликами в качестве сигналов) тела пользователя, которое становится его монадическим скафандром кибернафта - и одновременно удостоверением личности. Феномен персонализации замыкает "я" в своеобразной колбе - наподобие той, что фигурирует в мысленном эксперименте Х. Патнэма под названием "мозги в бочке". Пузырь фильтров - защита от нежелательного контента - и вместе с этим - защита от неожиданного, от риска непредсказуемости. Х.Л. Дрейфус указывает, однако, что "когда чувство уязвимости отсутствует, опыт в целом становится нереальным" [46, 103]. Аргументом против солипсизма (эффекта пузыря фильтров) может быть только активность со стороны Другого: вплоть до травматического столкновения; но именно эта активность и не должна пробиться через стену фильтров.

Таким образом аватар, прорисовываемый конфигурацией прошлых кликов и соответствующего им контента, представляет собой монадическую телесность без окон и дверей. Однако это только "внутреннее ощущение", "извне" же эта телесность буквально бомбардируется адресными (персональными) сигналами (например, так называемой таргетированной рекламой), которые при этом должны восприниматься как "уже известное", "желанное" и строго соответствующее нашим "внутренним" запросам (релевантность - главный бренд Google и Facebook). Вспоминая формулу Лакана, согласно которой желание - это желание Другого, можно сказать, что анатомическое строение виртуальной телесности, образованной стеной фильтров, похожей на защитный покров из «кожи» и «костной структуры» прошлых кликов, таково, что желание в ней должно угаснуть. Субъект замыкается в границах принципа удовольствия, в реальности воображаемого.

Однако, в казалось бы "отфильтрованной" персонализированной кибертелесности обнаруживается, что субъекту здесь также неуютно, как и в своем повседневном - "тяжелом" - теле. Например, в пузыре фильтров продолжает работать отчуждение. За последнее время об этом написано несколько диссертаций, сосредотачивающих свое основное внимание на проблематике искусственности киберсреды обитания, на ее медиальном характере и следующей из этого (предположительно растущей) безответственности субъекта, которому в киберпространстве "все позволено". Еще исследования 90-х годов отмечали, что "в виртуальной реальности человек попадает в свою технологическую мембрану, свое киберпространство, то есть оказывается в искусственной естественной техно-среде" [134]. В последней субъект отчуждается от самого себя, от мира, от социума. Подобное отчуждение, как указывают О. Туркина и В. Мазин, приводит к тому, что человек неизбежно испытывает страх и стеснение. Дело еще и в том, что как бы идеологи и программисты Google и Facebook ни старались отточить конфигурацию персонализации, подогнать ее под запросы пользователя, точного совпадения виртуального тела запросу

субъекта добиться им, видимо, не удастся. С одной стороны, необходимо отметить, что те, кто занимается вопросом нашей персонализации в Сети, кто подгоняет Интернет под каждого из нас, явно придерживаются упрощенного представления о человеческой личности. В последнее время на этом сосредоточили свое внимание Джарон Ланье и Эли Паризер. Так, Марк Цукерберг, основатель Facebook, говорил журналисту Дэвиду Киркпатрику, автору книги "The Facebook Effect": "У тебя одна идентичность. Те времена, когда у тебя один имидж для своих приятелей на работе, другой - для своих коллег, третий - для остальных своих знакомых, наверное, подходит к концу... Иметь две личины - значит быть недостаточно честным". Через год на уточняющий вопрос по этому же вопросу он ответил: "Ну, я просто так сказал, и все". Однако эта "просто сказанная" мысль является сегодня одной из основных идей Facebook. В 2010 году, указывая, что эта ситуация станет через 3-5 лет нормой, исполнительный директор Facebook Шэрил Сэндберг сказала: "Люди не желают того, что адресовано всему миру, - им хочется чего-то, что они сами хотят увидеть и узнать". Цель Facebook - быть в центре этого процесса, единственной платформой, посредством которой все остальные сайты воспринимают личные и социальные данные. Указывая на отшатывание линии "Книги лиц" от ранних принципов Интернета, подытоживает Эли Паризер: "У вас одна идентичность - это ваш профиль на Facebook; и она повсюду за вами следует и влияет на ваш опыт" [111, 121-122]. С другой стороны, не совпадают разные версии персонализации, и, *volens-nolens*, даже если довериться "концепту одной идентичности", субъект все же обладает множеством несовпадающих между собой и конкурирующих друг с другом (за спиной субъекта) идентичностей. Так, Google-я образуется на основании веб-истории и клик-сигналах - результатом становится нарциссическая капсула, в которой консервируются наши интимные желания, не предназначенные ни для кого другого. Facebook-я складывается на другой основе - в первую очередь это контент, которым пользователь делится с другими, консервируя таким образом свои намерения и

побуждения, вызревающие и оформляющиеся в интересующем пространстве "друзей", "друзей друзей" (а также случайных посетителей персональной страницы Facebook) и т.д. Наконец, все-таки, стена фильтров не закрывает пользователя в отношении серендипности, неожиданности новых открытий: ведь наиболее неожиданным стало в последнее время открытие самой работы персонализации, негативные последствия которой даже еще не проявились в более или менее заметной форме. Персонализация попадает в фокус тревоги еще до того, как начинает представлять собой угрозу. В чем причина этой тревоги? И где ее истинное место? На поверхности лежит ответ, данный Эли Паризером: персонализация - это угроза гражданственности, разнообразию точек зрения и способов мышления, а следовательно - свободам и демократии. Место этой тревоги - позиция "сознательного гражданина". Однако не является ли предметом тревоги сама истина ситуации? А именно - то, что субъект не желает быть просто "сознательным гражданином", то, что в желание субъекта входит замыкание на собственных фантазмах, на собственном нарциссизме. Проблема тут - в невозможности этого замыкания, которая рано или поздно себя обнаружит - и уже обнаруживает - на уровне речи самого Эли Паризера о стене фильтров и "негативных последствиях" их внедрения. Эти вопросы ждут своего разрешения, указывая, тем не менее, на то, что "экран интерфейса работает подобно психоаналитику" [53] - в любом случае.

Есть две возможности рассмотреть аватаризацию телесности в ВЛ. Первая заключается в сведении ее к маске, личине, за которой прячется (или открыто стоит) реальный человек. С ним можно встретиться оффлайн, выпить чашечку кофе, посмотреть в его глаза, расспросить о профессии, предпочтениях в еде, политических взглядах и т.д. Подобное рассмотрение могло бы стать частью более широкого поля социально-психологического или социально-философского исследования на тему "ношения маски". В его основании лежала бы дуалистическая установка, согласно которой (со времен Августина) внутренний человек, наше сокровенное "я"

противопоставляется личине, актерской маске, которую мы вынуждены надевать каждый раз, когда втягиваемся в орбиту интерсубъективности: под этими масками (их много) мы и отыгрываем так называемые социальные роли.

Вторая перспектива была отчетливо намечена уже в начале XX века в рамках феноменологии, экзистенциализма и психоанализа. Суть ее сводится к тому, что кроме масок феноменальности, кажимости, радикальной внешности (внеш-нести) - в которой и происходит вторичное разделение на метафизические категории внутреннего и внешнего - субъект ничем не обладает. Морис Мерло-Понти в самом начале "Феноменологии восприятия" решительно заявляет: "Истина не "живет" лишь во "внутреннем человеке" или, точнее, нет никакого внутреннего человека, человек живет в мире, и именно в мире он себя познает" [96, 9]. Этот мотив экзистенциальной заброшенности в мир акцентирован у раннего Хайдеггера, Ясперса и т.д. и подытожен в хрестоматийной форме у Сартра в программной статье "Экзистенциализм - это гуманизм": "нет никакой природы человека", и далее: "Человек живет своей жизнью, он создает свой облик, и вне этого облика ничего нет". Последнее для нас особенно важно: человек - это и есть совокупность масок, которые даже носить некому; человек - это поверхность без глубины, чистая феноменальность.

Так же и Славой Жижек, задаваясь целью пересмотра ключевой для метафизики идеализма оппозиции внутреннего и внешнего, высказывает положение, которое могло бы соответствовать современному материализму: "Суть не в том, что вовне, вне меня самого существует независимая реальность; дело в том, что я сам "вовне", часть этой реальности" [50, 35-36]. Жижек предлагает провести разграничительную линию "между "идеалистической сократико-гностической" традицией, утверждающей что истина находится в нас самих... и иудео-христианским "материалистическим" представлением о том, что истина может возникнуть в результате внешнего травматического столкновения, которое нарушает равновесие субъекта".

Причем перспективу последней возможности разделяет, с точки зрения Жижека, и Гегель, учивший, что видимость имеет значение, видимость - сущностна. То же указывается и Лаканом. Жижек по разному иллюстрирует и развивает эту мысль во многих своих сочинениях. Противопоставляя свою теоретическую позицию "теории масок", Жижек парадоксальным образом показывает: "в маске присутствует больше истины, чем в том, что мы принимаем за наше подлинное "я"". Он приводит пример киберпространства, где реальный человек "знает, что интерактивная игра в киберпространстве является "всего лишь игрой", поэтому он может "раскрыть свое истинное я", делать вещи, которых он никогда бы не сделал в реальной жизни, - истина о нем самом раскрывается в виде вымысла" [52, 178].

Как бы то ни было, в Сети проявляется то, что не могло бы иметь места в реальности: глубинные желания, агрессия, истерия, перверсия.

Под оригинальным критическим углом зрения проблему прогрессирующей аватаризации рассматривает Дитмар Кампер - теоретик "мышления тела". Он указывает, что с недавнего времени (с пункта иконического поворота) осуществляется "безмолвная трансформация тела в образ тела, который отвергает различие образа и тела". Воображаемое посредством намеченной трансформации замещает тела в их реальности и позволяет им неудержимо становиться виртуальными [59, 34]. Этот процесс можно назвать аватаризацией (виртуализацией, превращением в образ) тела, обостряемой сегодня стремительным развитием коммуникационных технологий. Немецкий мыслитель категорически отказывается считать процесс виртуализации восполнением, протезированием соматической нехватки. Тело, с его точки зрения, самодостаточно, представляет собой тотальность: получается, мы имеем актуальность объекта без виртуальности образа (что явно противоречит логике Делеза, провозгласившего: "Не существует чисто актуального объекта"). Кампер говорит о разворачивании в истории европейской цивилизации двух взаимосвязанных процессов: прогрессирующей абстракции тела и нарастающей тенденции производства

образов. В результате "живое тело, которое может жить и умирать ... выходит из употребления". Кампер злоупотребляет образами смерти и трупа, считая, что "ко всем образам пристал трупный запах, даже к цифровым. Образ есть наместник смерти". При этом "информационное общество требует от каждого своего члена увеличивающейся видимости" (аватаризации). Каждый из нас должен быть зарегистрирован в одной (а желательно - в нескольких) социальных сетях, разметить там свои фотографии, видео с нашим участием и т.п., в противном случае, как нередко выражаются пользователи соответствующих сетей, "вы не существуете" (находясь в зоне слепого пятна современности, в зоне невидимости). Таким образом безапелляционно постулируется торжество культуры, функционирующей как "Эльдорадо мертвого Бога" [59, 34]. В начале нашей работы мы приняли установку скепсиса в отношении такого рода тревожных дефиниций. Они эффектны, но насколько они объясняют суть дела? Первый вопрос, который вызывают рассуждения Кампера: в чем заключается эксклюзивность современной трансформации тела в образ тела? Любая языческая культура в древности производила образы (скульптурные, рельефные, живописные) в громадном объеме. Ясно, что плотное тело, или как выражается Кампер, "ощупь" не могут присутствовать в Сети. Но является ли это поводом к разговору об исходящем от аватара трупном запахе? Основания, приводимые Кампером, явно недостаточны. И все же больше всего вопросов вызывает само представление Кампера о теле: говоря о нем преимущественно в третьем лице, указывая на то, что "в конце концов тело простирается до звезд", он воображает его, то есть выполняет не что иное, как виртуализацию тела. Причем ссылки на Лакана, который пишет: "тела - как Боги, они принадлежат Реальному", не оправданы: нельзя забывать, что тело с точки зрения Лакана выступает как утраченное, и в качестве Реального оно предстает именно как утраченное тело. Тело же, о котором говорит Кампер, чудесным образом избавлено от этой травмы. Воображаемое же возникает как анестезия этой травмы, и представления Кампера о теле вписываются в

этот уровень функционирования психического аппарата, именно поэтому камперовские образы тела вполне виртуальны.

Однако, Кампер указывает на необходимость поставить вопрос об отношении аватара и смерти, а также затронуть проблему виртуального иммортализма - бессмертия цифрового образа. Дитмар Кампер прав в том отношении, что издревле образ как таковой был связан со смертью (но не с трупом: мертвое тело практически не изображалось) - точнее с жизнью после смерти. От образа, высеченного на поверхности скальной породы в древнеегипетской гробнице, и до шокирующих снимков *postmortem* - разворачивается история понимания изображения как живой копии умершего человека, продолжающей существовать после смерти "оригинала". Первые "аватары" были видимым связующим звеном между миром живых и миром мертвых. Нельзя обойти вниманием и разнообразие запретов на изображение, суть которых заключается в том, что образ (аватар) - рукотворен и поэтому не обладает бессмертием, не имеет отношения к вечности. Но в этом случае на первый план выходит имя, иногда также не произносимое - сакральное. В терминологии Интернет сообществ имя – это «ник», текстовой составляющей которого будет посвящена следующая глава.

В современном секулярном мире человек не только окружен бесчисленным количеством образов, но и является моделью для них. Видимо, трудно найти человека, который ни разу не запечатлевался на фотоаппарат или видеокамеру (скрытого или открытого) наблюдения, не разу не попадал "в таком виде" в Сеть. Сегодня сетевые сообщества переполнены этими изображениями, циркулирующими, дробящимися, искажающимися, обрабатываемыми с помощью программных инструментов, часто остающимися незаписанными – т.е. существующими исключительно онлайн. Многие кибертеоретики внимательно исследуют вопрос возможности более точной и полной (включая связи между нейронами и т.п.) копии человека, которую можно было бы увековечить, записав в качестве совершенной компьютерной копии. Нередко в этих исследованиях желание "цифрового

бессмертия" выходит на поверхность в подробной артикуляции, наиболее известной из которых является идея технологической сингулярности. Сингулярность - это секулярная апокалипсическая концепция, изначально предложенная Джоном фон Нейманом, одним из создателей цифровых вычислений, и ставшая довольно популярной в Кремниевой долине. Ее разъяснение состоит в следующем: в будущем (эсхатология) компьютеры и роботы смогут создавать свои копии, копии, которые будут совершеннее оригинала, т.к. в процессе копирования будут устраняться недостатки оригинала, в силу чего смена поколений машин будет происходить все быстрее. Когда скорость изменения достигнет критического порога, возникнет суперинтеллект, который будет править на Земле. В некоторых версиях этого футуристического фантазма оживает в результате перманентного перфекционизма сама Сеть. Более того, по причине того, что реализация замысла говорит убедительнее нереализованного замысла "на бумаге", подобные идеи, как свидетельствует Джарон Ланье, уже воплощаются в изобретении нового программного обеспечения, в компьютерных и коммуникативных технологиях. Так, Кевин Келли утверждает, что уже сейчас, на современном этапе развития Сети, становятся не нужны конкретные авторы: идеи, которые раньше собирались в книги людьми, уже могут быть связаны в единую глобальную гипертекстовую книгу. Вместе с ним редактор журнала Wired Крис Андерсон предлагает, чтобы наука больше не выдвигала теории, которые могут быть осознаны и использованы учеными - т.к. вычислительное облако все равно поймет их лучше [см. 81].

В условиях "грядущей сингулярности" активно разрабатываются технологические и программные средства для перезаписи человеческой телесности и субъективности на новых, потенциально вечных - цифровых - носителях.

Итак, возможно ли виртуальное бессмертие?

Здесь необходимо указать на ряд проблем. Во-первых, в случае получения возможности виртуального клонирования - создания аватара в качестве точной виртуальной копии - мы будем все еще иметь дело с копией, оригинал которой остается смертным. У Станислава Лема [86] в одном из философских диалогов Филонуса и Гиласа этот вопрос рассматривается со всех сторон; главный вывод заключается в том, что бессмертие копии - не есть бессмертие оригинала, т.е. в субъекте есть нечто такое, копирование чего невозможно (но что, добавим от себя, является основанием для всякого рода копирования). Именно эта невозможность (невозможность жить вечно, смертность) является основой субъективности, конечным горизонтом Dasein [139].

Во-вторых, сама смерть существует как виртуальный объект. Столкновение с собственной смертью невозможно: мы можем столкнуться с ней только в виде мертвого тела - другого человека. Собственная же смерть виртуализируется, воображается, разыгрывается в мистериях и обрядах инициации. Таким образом, виртуальным бессмертием человек в некотором смысле обладает всегда. Об этом говорит Эпикур, указывая, что столкновение со смертью невозможно: когда мы есть - нет смерти, когда смерть наступила - нет нас.

В-третьих, в связи с темой главы необходимо указать на то, что между телом и аватаром существует разрыв, минимальный зазор виртуальности, даже в случае стремления создать аватар в качестве точной копии. В сетевых сообществах периодически становится популярным движение *real avatar*, суть которого сводится к тому, что в качестве аватара используется фотография его действительного пользователя, при этом обычно думают, что это вносит в сетевую коммуникацию правдивость взамен виртуальности, но это не так. Фотография, как мы уже говорили, представляет собой такую же рамочную конструкцию ВР, как и монитор компьютера; даже онлайн аватар - постоянная съемка того, что в данный момент происходит с пользователем, участвующем в общении, - был бы виртуален в силу этого рамочного

эффекта. Евгений Горный в своей "Онтологии виртуальной личности" [34] упускает из поля зрения этот важный момент: виртуальной в Сети является даже та личность, которая стремится к минимизации виртуального (использование реального имени, реальной фотографии, указание реальных деталей биографии).

Подводя итог рассуждению о возможности виртуального бессмертия, можно сказать, вводя предложенную Лаканом триаду Воображаемого - Символического - Реального, что подобное "отсутствие тления" возможно лишь на уровне Воображаемого и Символического, в то время как Реальное (то самое не копируемое в субъекте, то, копирование чего сталкивается с невозможностью) будет тем уровнем, на котором возможность виртуального бессмертия неизбежно подтачивается и сводится на нет. Не случайно Жижек говорит о (не)возможном "изгнании Реального" из киберпространства: соответствующие усилия приводят к тому, что названо им "мстью тела" - к (пусть оцифрованному) возвращению вытесненного, к жути киберпространства.

2.3. Аватаризация интерсубъективности. Аватектура сетевых сообществ

В гуманитарных исследованиях интернет-пространства часто преобладает точка зрения так называемого иконического поворота, согласно которой Сеть описывается преимущественно как среда визуальная - среда Визуального или даже - насилия Визуального. В медиафилософском дискурсе такая позиция восходит к убежденности Маршалла Маклюэна в том, что на смену слову, тексту, книге приходит новый тип - визуальной - коммуникации, коммуникации образа. Оставляя пока в стороне спорность данного тезиса Маклюэна, отметим: аватар есть высказывание. Аватар предназначен для прочтения - другим(и); он чрезвычайно тесно вплетен в ткань коммуникации, образуя что-то похожее на иероглиф. Кроме того, нельзя забывать, что мы находимся в пространстве, которое М.Кастельс

называет "пространством потоков". Как показывает М. Хейм, цифровые коммуникации следует рассматривать не иначе как с позиции формы движения содержания коммуникации, в пространстве этого движения происходит, с его точки зрения, введение нового типа субъективной позиции. Обнаруживая сходство с М. Кагельсом, М. Хейм называет это движение flow (течение, поток), сравнивая его с непринуждаемым, мягким течением, темпоральным и пространственным скольжением, делая акцент на том, что flow отсылает к эстетическому измерению пространственного перемещения, что позволяет ему сравнить искусство перемещения в "пространстве потоков" с китайским искусством декорирования фэншуй [151]. Эффект flow - это невесомость в отсутствие гравитации - в атмосфере кода. Дигитальные потоки создают электронные миры так же, как пульсации энергий инь и ян творят, с точки зрения фэншуй, мир физический. Ссылаясь на Хайдеггера, Хейм рассматривает мир как конструкт, в первую очередь открывающий пространства для интерактивных событий и новых конструкций: мир есть среда присутствия, "жития", среда возможного опыта, конструируемого с помощью виртуального сшивания.

В дигитальном Lebensnet "флоу" представляет собой универсальный инструмент навигации, организующий вокруг себя все необходимые средства перемещения, установление координат местоположения, синхронизацию работы всего интерфейса и восприятия виртуальных объектов (и, разумеется, виртуальных субъектов). Flow - это "прохождение" в смысле его моментальности - легкость, с которой мы заходим на сайт и переходим с одного сайта на другой, легкость операции "в один клик" и т.д. Это легкость веб-серфинга. И именно навигация, настраивающая механизмы восприятия, создает эффект flow. Более того, flow конституирует атмосферу, каркасом которой является архитектура ВР, интерактивность и эстетические элементы местоположения. Это не просто навигация, координируемая соматически: перед нами в известной степени фантазматический опыт, что, конечно, не говорит о его ложности или вторичности, искусственности. В указанной

атмосфере виртуальная киберсреда опознается как своя - или во всяком случае осваиваемая: субъект обнаруживает себя в ней и в контакте с виртуальными объектами / субъектами. Фантазматический горизонт этой среды обитания субъекта обусловлен тем, что ее дизайн может не подражать "реальности", не копировать, не воспроизводить привычные "физические" условия событий коммуникации. Организация научных дискуссий в ВР наталкивает М. Хейма на мысль, что большее удобство для сетевой коммуникации создается фантазматическими объектами необыкновенной формы и динамики, избавленными от соматической гравитации.

Свое осуществление flow-потокки получают в "аватектуре" (АВАтар + архиТЕКТУРА), когда виртуальная динамика атмосферы, событийного взаимодействия и (что сейчас нас интересует в меньшей степени) вербального общения сочетается с налаживанием обратной связи электронных тел (т.е. аватаров) и киберпространства. Аватектура подключает соматические структуры к Сети. Аватары начинают жить и обретают черты социальности в интерактивных событиях, тогда как flow обнаруживает специфический тип производства виртуального субъекта.

Интерсубъективная сцена сетевой коммуникации и ее аватектура нередко рассматривается в сопоставлении со сценой театральной. Так, с помощью этого сопоставления Б. Лаурел предпринимает попытку уловить специфику дигитальной перформативности [154]. При этом сетевая мультимедийная компьютерная инсталляция в перформативной логике виртуального дискурса создает принципиально новое театральное пространство. Между театральной сценой и дизайном, например, браузера есть много общего: браузер должен быть не просто функциональной системой, но и сценой, на которой мы видим представление, виртуальное шоу для пользователя, включающее, как и драматическая постановка, перформанс, игру и сценическое действие, за которым наблюдают зрители. В соответствии с тем, что компьютер принято называть персональным, таким же персональным является место зрителя интернет представления. Переводя

это сопоставление на язык истории кинематографа, можно сказать, что это место кинозрителя, как его задумывал Эдисон, оно индивидуально и изолировано от других зрителей, в отличие от варианта кинопоказа, предложенного братьями Люмьер. В этой связи следует указать на ослабленную коллективную восприятия происходящего на "сцене" браузера. Однако магия экрана срабатывает и здесь, она производится и поддерживается технически: занавес (окно браузера открывается/сворачивается/закрывается), освещение, звук придают насыщенность и интенсивность композиции. Пользователи компьютера, по Лаурел [154], - те же зрители, имеющие, правда, возможность вмешиваться в происходящее и самим становиться актерами. Таким образом, электронная сцена интернет-коммуникации - это виртуальный мир, населенный как человеческими, так и искусственными компьютерными существами.

Далее, оперируя на экране зрительными образами (дигитальными телами) как вещами, мы получаем то, что видим. "What you see is what you get" - ключевой принцип построения интерфейса, предложенный компанией Херох еще на заре разработок графического интерфейса в их калифорнийской лаборатории Пало-Альто. Так же как в театре, в кино, в иных формах виртуального (сценического, экранного) действия, в компьютерном театре нас "заставляют поверить" в происходящее. Особое значение в конституировании указанной веры в компьютерном театре играет дигитальная телесность - графические актеры - аватарки, иконки, папки, окна, стрелки, "ручки" и проч. Подобные активные агенты-помощники способствуют возникновению комфортабельной зоны между соматической реальностью и электронной - аватаризованной - репрезентацией. Благодаря своим мультимедийным возможностям, окно интерфейса превращается в универсальный метамедиум, интегрирующий иные медиафункции, в том числе не существующие в "плотной реальности". Так создаются "виртуальности" - репрезентации вещей-агентов, которые могут не существовать вне монитора компьютера, выходящего в Сеть. По мнению Б.

Лаурел, актуализация воображения в ВР за счет одновременного включения перформатива позволяет расширять человеческие возможности, усиливать и обогащать наши собственные способности думать, чувствовать и действовать [154].

Мы уже неоднократно сталкивались с представлением о ВР как об измерении, лишенном гравитации невозможного или, что почти то же самое, как об измерении чистой возможности. Однако, говоря об intersубъективном аспекте сетевого взаимодействия, мы должны говорить о невозможности в качестве ключевого элемента. Указанная невозможность связана с тем, что Другого нельзя свести к тому, что я воображаю: Другой оказывает сопротивление - также, как и я оказываю сопротивление Другому. Нельзя сказать, что "непосредственный" телесный контакт (от простого взаимного созерцания до таких экстремальных форм, которые описываются, например, Ч. Палаником в романе "Бойцовский клуб"), intersоматическая коммуникация, медиальность которой сведена к минимуму технических средств, занимает в отношении киберпространства привилегированное положение: наше восприятие Другого всегда насыщено фантазмами и нашими же интенциями, не случайно проблематика intersубъективного является одной из наиболее сложных тем (во всяком случае гуссерлевской) феноменологии. То же самое можно сказать и о психоанализе. Жак Лакан говорит в первом семинаре: "Ощущение присутствия не является для нас постоянным. Конечно, мы подвергаемся влиянию всякого рода присутствий, а наш мир обладает прочностью, плотностью, ощутимой устойчивостью лишь потому, что мы определенным образом учитываем эти присутствия, но мы их не осознаем как таковые. От подобного рода ощущений, как вы понимаете, мы всегда пытаемся в жизни избавиться. Было бы нелегко существовать, если бы в каждый момент мы ощущали присутствие со всей его таинственностью" [78, 58]. В повседневном опыте мы воспринимаем других в качестве виртуальных объектов, и именно это отношение "избавления от ощущения присутствия" переносится в Сеть. Таким образом,

интерсубъективное измерение сетевой коммуникации берет начало в той точке сцепления, которую Лакан называет "изначальным давлением или, собственно говоря, сопротивлением". Собственно говоря, дигитальное тело Другого, его аватар оказывает минимум сопротивления (он практически полностью открыт манипуляции) - так же как и вызывает минимум сопротивления в отношении самого себя. Однако этот минимум имеется; он связан с "миссией мести", с которой тело входит (возвращается, по словам Жижека) в киберпространство, т.е. в сбоях (от технических до этических) "работы аватаризации". Это то, что можно назвать агрессией аватара (авагgression): визуальный спам, визуальный троллинг (например, RIP-троллинг), фото-жабы, "жесткая порнография" (Жижек) и тому подобные интернет-феномены буквально взламывают наше воображение, указывая не только на хрупкость его защит, но и на ограниченность его сетевых владений. С другой стороны, такую же роль, как и указанные выше темные страницы Сети, играют всевозможные варианты чрезмерной "доброжелательности": такова забота различных сетевых сервисов о персонализации, которая, как мы указывали выше, никогда и не осуществляется полностью, и всегда представляет собой что-то либо чрезмерное, либо недостаточное. Мы можем увидеть следы своего (расширительно понимаемого) аватара (виртуального присутствия) в самых неожиданных местах, имея возможность понять, что наша дигитальная телесность от нас отчуждена, не принадлежит нам, открыта манипуляции со стороны Другого.

Вернемся к нашей мысли о том, что аватар есть высказывание. Данное обстоятельство обусловлено тем, о чем мы говорили выше: аватар обретает жизнь и социальность в интерактивных событиях, событиях интерсубъективных - аватар выставляется перед (прочитывающим) взглядом Другого и только так начинает существовать. С одной стороны, аватар представляет собой иероглифическую конструкцию, наподобие той, какую мы можем найти на стенах, скажем, египетских гробниц, где изображение

"хозяина гробницы" сопровождается текстом, в который оно вплетается как дополнительный иероглиф - детерминатив. Таким образом аватар (+ никнейм) - это минимальное высказывание, предназначенное для Другого и являющееся первичной фиксацией субъекта в Lebensnet. Напомним к тому же, что первоначально аватар представлял собой именно текст. С другой стороны, аватар напоминает то, что Лакан называет в 11 семинаре мимикрией - выставлением себя напоказ [80, 82]. При этом он указывает, что подобное выставление разворачивается не перед глазами, но перед взглядом Другого. Взгляд отличается от глаз(а) тем, что может прочитываться и ожидаться в частях тела и предметах, а не только в глазах, тогда как в последних взгляд может отсутствовать. Лакан ссылается на последнюю книгу М. Мерло-Понти [80, 79] "Видимое и невидимое", указывая, что мир (как считал Мерло-Понти) это не столько и не только зрелище, но и устремленный на нас взгляд, перед которым разворачивается не лишенная фантазматического измерения мимикрия субъекта. Субъект предстает как картина, точнее, субъект вписывается в картину - и таким образом начинает существовать - перед взглядом Другого. Переводя эти указания в виртуальный мир сетевых сообществ, можно сказать, что в них происходит тоже самое. Аватар - способ вписания в зрелище Lebensnet. При этом субъект активно (кликая на клавишу обновления) ждет реакции на это вписание: на изменение аватарки, статуса, на размещение новых фотографий и т.д. Реакция может представлять собой мимолетный жест (симпатизирующий взгляд) лайка, фото-, видео-, или текстовый ответ-комментарий - так или иначе пользователь понимает, что его присутствие замечено, на нем поставлена метка чужого взгляда (на Facebook с недавнего времени действует функция фиксации количества просмотров того или иного сообщения, что позволяет буквально подсчитывать число брошенных в нашу сторону взглядов).

Выводы. Все проанализированное выше ставит нас перед философско-антропологической проблемой соотношения двух аспектов телесности: кибернетической - виртуальной и "реальной", плотной.

Эти отношения могут рассматриваться как паразитарные - в том или другом направлении. Либо плотная телесность паразитирует на виртуальной (удовольствие, манипуляция), либо виртуальная - тонкая - телесность паразитирует на плотной (аддикция, иссушение, автоматизация, калечение). То же можно сказать и о "плодотворном сотрудничестве" плотного и виртуального тел: "реальная" телесность расширяет за счет виртуальной спектр возможностей "думать, чувствовать и действовать", виртуальная же телесность обогащается - пополняется контентом - из "реальной жизни" тела. Учитывая наличие этих двух противоположностей - взаимной паразитарности и плодотворного сотрудничества - естественно говорить о "золотой середине", о том, что ВР предоставляет "определенные возможности", в использовании которых нужно "знать меру"..

Однако, держась определенного в первой главе уровня реальности виртуального (и виртуальности реальности), можно сделать вывод о том, что в рамках подобного подхода проблема данного соотношения если и решается, то упрощенно.

Вспомним различие уровней имитации и симуляции: аватаризация (симуляция) телесности в киберпространстве Сети позволяет, через "денатурализацию" самой реальности, зафиксировать и исследовать механизм производства виртуальной телесности и как повседневного (плотного) соматического опыта, и как опыта ВР. На уровне телесности ВР являет парадокс: освобождаясь (со всей условностью) от принуждения соматической гравитации в киберпространстве, субъект рассчитывает на телесное же удовольствие - возможность без ограничений "быть на виду", вписываться во взгляд Другого, а также возможность без ограничений наблюдать. Это парадоксальное и никогда не удерживающееся в равновесии совмещение эксбиционизма и вуайеризма ведет к тому, что "универсум,

освобожденный от привычных сдержек, превращается в универсум беспредельного садомазохистского насилия и безудержного стремления к господству" [53]. Последнее замечание экстремально, но его указание заключено в подчеркивании того факта, что тело неизбежно возвращается в ВР - и это возвращение "небезболезненно" - т.е. травматично. Оказывается, что наше телесное самоощущение изначально и всегда "виртуально", символически опосредованно; кроме того, тело, которое возвращается и "к которому мы принуждены возвращаться, - вовсе не цельнооформленное тело полного самоощущения, не тело "подлинной реальности", а всего лишь бесформенные останки, ужас Реального" [53]. Все это, с одной стороны, указывает на невозможность полного преодоления соматической гравитации - тело напоминает о себе, и надежды на гностическое "освобождение" ранних теоретиков Сети обнаруживают свою тщету; с другой стороны, возможность через "реальность вымысла" - через окно интерфейса - столкнуться с этой тщетой, раскрывает в киберпространстве психоаналитическое измерение, позволяющее прорабатывать трудности реальной жизни – виртуально. Заметим, что уклонение от этого прорабатывания – есть гравитационная сила еще более мощная, чем тяжесть (бремя) тела.

Аватектура киберпространства как виртуальная интересубъективность также парадоксальна: с одной стороны она позволяет иметь неограниченный доступ к дигитальному телу Другого, но, с противоположной стороны, она способствует стиранию самой его инаковости, замыкая субъекта в монадической скорлупе интерфейса. Однако, в этом скафандре кибернавта субъект постоянно находится перед опасностью разгерметизации - проникновения Другого, в его внушающей тревогу чрезмерной близости. Поразительно, но реальное присутствие Другого, т.е. собственно интересубъективность, наиболее выразительно проявляется в так называемых "негативных сторонах Сети" - в тех явлениях, которые ставят пользователя перед опасной возможностью "взлома" аватара.

ГЛАВА III. ЧЕЛОВЕК В ВИРТУАЛЬНОМ СЕТЕВОМ СООБЩЕСТВЕ: ИМЯ, ПСЕВДОНИМ, АНОНИМНОСТЬ. МУТАЦИИ ЯЗЫКА

3.1. Интернет как язык

Вводные замечания. Неслучайно одна из ведущих стратегий гуманитарного описания WWW может быть лаконично озаглавлена следующим образом: "Интернет как язык" [129, 43]. Смысл этого заголовка в том, что Интернет меняет языковые средства человеческого общения, представляет собой среду того, что далее мы будем называть "мутациями языка": в Сети складываются новые языковые единства - знаки, символы, гипертексты, "языковые игры". Можно отметить еще несколько аргументов в пользу того, что такой заголовок релевантен. Убежденности Маршалла Маклюэна в том, что на смену книге (тексту) приходит новый тип преимущественно визуальной коммуникации, противостоит Умберто Эко со своим тезисом о том, что ведущая роль в киберпространстве остается за текстом и оправданно предсказывает своеобразный возврат к Гутенбергу - виртуальной книге [146]. Действительно, самопрезентация субъекта в виртуальной коммуникации возможна преимущественно благодаря текстуальным средствам, одного визуального материала явно не достаточно. Как кажется пионеру рунета и ЖЖ Роману Лейбову, текст, в том числе литературный, по прежнему превалирует в Сети, несмотря на шквал ссылок на "картинки и фотографии". С другой стороны, на онтологическом уровне, нередко указывается то обстоятельство, что сам по себе текст (или, более широко, язык) представляет собой вариант ВР [31; 53].

Кроме того следует признать, если вводить различие между уровнями hardware и software, то с первым мы контактируем через тело - и он представляет собой техно-тело со множеством органов, а второй представляет собой не что иное, как текст, написанный на бинарном языке нулей и единиц. Отметим, что изобретение этого языка принадлежит

Лейбницу. Именно он, как настаивает М. Хейм, создал логику, язык и метафизику киберпространства, он же создал первую вычислительную машину [151]. Прodelывая эту работу, Лейбниц преследовал основную цель: преодолеть с помощью вычислительной машины ограниченные возможности исследователя при наблюдении и обработке экспериментальных данных. В основе данного проекта лежит проблема познания, проблема инструментария научного исследования: когда интеллект обращается к опыту или эксперименту, он обнаруживает необходимость в техническом подспорье. Лейбниц решает проблему последнего следующим оригинальным образом. Он предложил использовать искусственный дедуктивный язык, полностью самодостаточный, не предполагающий обращения к ресурсам естественного языка (являясь целиком виртуальным). Этот язык одновременно представляет собой особую бинарную логику, оперирующую только двумя кодами - 1 и 0; его особенность в том, что он в дискретной бинарной размерности представляет элементарные идеи, а затем дает возможность их произвольного комбинирования. Так возникает и возможность машинной комбинации.

Бинарная логика более чем формальна, поскольку даже не устанавливает простейшей логической связи. Она абсолютно бессодержательна и пуста, однако приложима к любому содержанию как его носитель. Она как бы метадискурсивна, поскольку отчуждена от повседневных дискурсов. Она в принципе упраздняет дистанцию между означающим и означаемым. Она дает возможность человеку уподобить свое знание всеведущему божественному взгляду с небес и стремится оперировать божественным интеллектом. Как считает М. Хейм [151], одна из самых значительных перспектив, открываемых бинарной логикой, связана с нелинейным доступом сразу ко всем (и/или любым) данным, как прыжок (а не шаг и не логический переход) через пространство со скоростью света (в человекообразном мире, частью которого является компьютерная техника - со скоростью клика).

Отметим, что ставший основой сети Интернет проект гипертекста был задуман автором - философом Тедом Нельсоном - в той же логике идей Лейбница. Еще в 1960-х Нельсон планировал с помощью гипертекста объединить по нелинейной схеме любую существующую в мире текстовую информацию. А один из ключевых изобретателей WWW Тим Бернерс Ли стремился тем же способом облегчить публикацию и навигацию в базах данных научных текстов, так чтобы можно было пользоваться текстами тем же способом, каким мы сегодня пользуемся страницами Интернет, включая использование графических, аудио- и видеоданных [152, 148].

Таким образом мы видим все серьезные основания для заявления Т. Кирик: "виртуальная реальность, которая воспроизводится при помощи Internet, пантекстуальна" [65, 143]. Нас, разумеется, интересует в первую очередь человекоразмерный, антропологический срез Сети в качестве текста.

Если принять тезис о характерном для киберпространства смещении с уровня соматики на уровень семантики, жизнеспособность виртуальной личности, участвующей в сетевом общении, становится в зависимость от потенции наполнения созданного образа (чаще - имени - в качестве первого шага создания виртуала). Этот образ может быть наполнен лишь текстом. Используя одни визуальные средства, можно создать в Сети сколько угодно виртуалов (ВЛ), но если возможность создать для каждого из них уникальных текстовый контент отсутствует, все они будут на одно лицо. К этому следует прибавить еще и то, что рунет обычно осмысливается в сравнении с зарубежной Сетью как литературоцентричный - в соответствии с общей особенностью русской культуры [73; 34].

Итак, структуру ВЛ наполняет не что иное, как уникальный интерактивный смысловой, словесный, текстовый контент. Важно еще раз подчеркнуть, что преимущество все еще остается за текстом (личной подписью): даже оригинальный визуальный контент, состоящий, например, из фотоматериалов, будет, в отсутствие соизмеримого текстового комментария, выглядеть в условиях чрезвычайной насыщенности Сети

образами обычной "копипастой" (copy + paste): простым собранием находящихся в свободном доступе фотографий. Так, например, подпись играет важнейшее значение в творчестве известного в кругах сетевых сообществ ВКонтакте и ЖЖ фотографа Петра Ловыгина: без нее его работы, на фоне массы подражателей и самой доступности техники фотографирования и редактирования фотографий, были бы просто неразличимы. Для сетевой коммуникации желательно, чтобы это был контент, производящий интерессубъективное впечатление оффлайн-жизни [34]. Но что, в свою очередь, составляет структуру текстового контента? Какие означающие? Выделим основные связанные с текстом конфигурации, имеющие отношение к становлению Сети.

3.2. Анонимность, псевдоним, авторство

Как мы уже указывали выше, ВР обладает свойством порожденности, в этой связи В.Л. Силаева говорит о продуценте ВР, или константной реальности, порождающей реальность виртуальную [123, 37]. Если речь заходит о текстовой составляющей коммуникации в сетевых сообществах, начать следует с продуцента этого вида виртуального контента.

Тексты, составляющие коммуникативную реальность сетевых сообществ, могут производиться машиной или человеком; в последнем случае текст может быть авторским, написанным под псевдонимом, или анонимным. Кроме того существует своеобразная "машина копипасты", работа которой заключается не в написании текста, но в его составлении (коллажировании) из фрагментов уже имеющихся (в Сети или на бумаге) текстов. Рассмотрим эти структуры в их весьма неоднозначном взаимном соположении.

В начале XXI века, когда в Интернете появилось большое количество самых обычных людей, ставших использовать ресурсы сетевых сообществ с целью поддержания контактов между родственниками и друзьями, анонимность (и даже псевдонимность) Сети, видимо, шла на спад. С точки

зрения "цифровых энтузиастов" 90-х годов обыватель захватывал Сеть, из нее исчезало игровое, творческое измерение, начинали преобладать «обычные» (нормальные, реальные) потребности - в общении, в дружбе, в обмене информацией. С точки зрения радикальных кибертеоретиков это называется "скукой нулевых". В тесной связи с "экспансией обывателя" разворачивается прогрессирующая персонализация сетевого пространства, нашедшая свое выражение, в первую очередь, в социальных сетях (прежде всего, на Facebook). Персонализация также воспринимается радикальными кибертеоретиками настороженно, в ней видится опасность тотальной слежки, эксплуатации, отчуждения человека от своей собственной индивидуальности, то есть ее виртуализация в персонализированной форме. Так, по замечанию Гарри Хэлпина, благодаря персонализации, Интернет начинает служить чем-то вроде паноптикума - универсальной тюрьмы, в которой наблюдение за всеми заключенными осуществляется с использованием минимума средств [150, 21].

Напротив, пионерами киберпространства 90-е годы рассматриваются как время творческого поиска, эксперимента, радикальной свободы и обещаний лучшего мира.

С другой стороны, анонимность, которая в Интернете осталась и развивается, приобретает весьма специфические (иногда опять же довольно радикальные) эстетические и политические формы. Так, одна из ведущих современных свободноорганизованных групп "хактивистов" так и называется: «Anonymous». Ключевой идеей "анонимов" является свобода веб-высказывания, борьба с цензурой, преследованиями и надзором в Интернете. Участники и сторонники «Анонимуса» могут быть опознаны по ношению маски Гая Фокса, ставшей одним из его символов. В первоначальном виде концепция «Анонимус» понималась как децентрализованное интернет-сообщество, которое действует анонимно и скоординировано преимущественно для достижения своих целей, среди которых преобладали развлечения, связанные с веб-юмором, лулзами и

мемами. С 2008 года концепция «Анонимус» смещается в сторону международного хактивизма, политики без идентичности, по словам Гарри Хэлпина: был проведен ряд протестных акций в ответ на анти-пиратские кампании правительств некоторых стран. Анонимы из этой группы связаны в первую очередь с наиболее известными имиджбордами (4chan) и некоторыми форумами, хотя привязки к определенным ресурсам у них все же нет.

Актуально отметить, что в 2012 году американский журнал Time включил Анонима в список ста самых влиятельных людей года (аноним - это и каждый отдельный человек, и сама контркультурная группа, в качестве мема - некий коллективный разум, единый у всех анонимов - что сопоставимо с концепцией сингулярности, о которой мы говорили в прошлой главе).

В Интернете хорошо известен девиз Анонимуса: "We are Anonymous. We are Legion. We do not forgive. We do not forget. Expect us" ("Мы - Анонимус. Имя нам - Легион.. Мы не прощаем. Мы не забываем. Ждите нас").

Явление анонимности (в) Сети мы и продумаем вначале.

Евгений Горный [34], анализирующий в основном материал 90-х, помещает свойство анонимности, которое необходимо для создания ВЛ на второе, после бестелесности, место. Он уточняет, что "анонимность в данном случае следует понимать не как отсутствие имени, но как сокрытие реального имени или, говоря семиотически, как произвольную связь между «реальной» и «онлайновой» личностями". Аноним, таким образом, неотличим у него от псевдонима. Что, как мы покажем ниже, не совсем верно: смешивая понятия анонимности и псевдонима, упускается из виду значительная часть контента Сети, кроме того, Евгений Горный сосредоточен на анализе виртуальной реальности, в то время как мы рассмотрим и безличное присутствие в Интернете. Горный указывает, что условие анонимности необходимо лишь для возникновения виртуальной реальности, которая обязательно поименована. Но значительная доля текстов,

производимых в Сети, в прямом смысле этого слова анонимны (многие сайты позволяют, например, оставлять какого угодно объема комментарии без указания имени или псевдонима). При этом тексты эти носят порой неслучайный характер и часто представляют собой точку зрения, за которой чувствуется Автор, обладающий индивидуальным стилем. Однако, и это не удивительно, подобные анонимные записи обычно воспринимаются как безличные, в то время как записи, сделанные рядом людей, подписанные одним и тем же именем, создают впечатление, что они относятся к одной и той же личности. Кроме того, необходимо различать анонимность и конфиденциальность. Значительное количество работ, посвященных сетевой анонимности, этого различия не проводят, сосредотачивая свое внимание на технических средствах достижения необходимого уровня защиты информации в Сети. Речь в этом (весьма часто - конспирологическом) контексте обычно ведется о так называемых анонимных сетях (например, Tor) и нюансах криптографии. Однако очевидно, что, являясь во многом техническим условием существования сетевой анонимности, анонимные сети не обязательно ее порождают: циркулирующая в них информация вполне может быть авторской (адресной) на уровне написания и на уровне прочтения; речь идет исключительно о защите информации от возможности отслеживания "третьим лицом", т.е. о тайне переписки, но не об анонимности самого послания.

Перед анализом феномена сетевой анонимности и ее антропологических экспликаций, отметим, что анонимность указывается в качестве признака сетевой коммуникации подавляющим большинством теоретиков, кроме того, при анализе явления Интернет-зависимости опрошенные сетеманы (порядка 86% по данным Кимберли Янг [148]) утверждают, что их в WWW привлекает именно анонимность, представляющая собой как бы наиболее сильное вещество в составе "наркотика Интернет". Показательно, что некоторые исследователи дают

феномену сетевой анонимности одновременно и положительную, и отрицательную этические оценки [13].

Ранними теоретиками Сети анонимность осмыслялась как необходимое условие свободы - аналог бестелесности (или измененной формы телесности - своеобразного коллективного тела-анонима).

Анонимность культивируется в чатах. "Чат не терпит имен" - говорит Т.А. Кирик [65, 107]. Это обусловлено следующими обстоятельствами: во-первых, свойственным чату состоянием "растворенной телесности", а также множественностью и краткостью реплик, образующих общение в чате (само слово происходит от английского chat - болтовня). Анонимность никнейма (nickname - прозвище), представляющего собой подпись в чате, обусловлена, во-вторых, его скользящей динамикой: в короткий промежуток времени в чат можно входить под разными никами; быстро устаревая, один и тот же ник редко закрепляется за одним и тем же пользователем надолго. Этим обусловлена специфическая темпоральность общения в чате: интерсубъективное время здесь "обоюдно растягивается" [65, 108]: общению в чате свойственна возможность задержки ответа (от нескольких секунд до нескольких минут), образующая "комфортабельную зону рефлексии", которая отсутствует в общении лицом к лицу, вместе с этим темпоральность чата сжимается: ники и произведенный ими эффект (контент) моментально устаревает. В результате субъективное время "растягиваясь, рвется", образуя зоны вневременья, провала. К. Янг указывает, что чаты больше всего привлекают "интернет-зависимых" (37%), теряющих в Сети "время жизни", счет времени.

Авторский (именной, неповторимый) контент в чатах практически исключен самой ситуацией: "решение принимает ситуация" [10, 174]. Даже если попытаться писать в чате подчеркнуто авторский текст, этого никто не заметит из-за высокой скорости считывания; Интернет в целом значительно увеличивает скорость чтения. Текст чата невольно стандартизован,

единообразен, автоматичен; пользуясь словами Делеза и Гваттари, чат - это своеобразная машина желаний, в которой человек выполняет роль детали.

В. Нестеров сравнивает "ситуацию чата" и карнавал: та же смена масок, скользящая идентичность, анонимность, часто сексуальный характер игры [102]. С той существенной разницей, что оффлайн-маскарад предполагает обязательную процедуру выхода, возвращения, снятия маски, в самом чате это невозможно. В чате можно быть только анонимным, хотя, конечно, возможны, хоть они и редки, оффлайн-встречи "чатоголовых".

Помимо чатов существует значительное количество сетевых ресурсов, структура пользовательского интерфейса которых способствует преобладанию фигуры анонимности. В данном случае анонимным можно считать спонтанно возникающий псевдоним, которым подписывается одно или несколько сообщений, и который более нигде не фигурирует. Джарон Ланье называет эту фигуру "анонимностью попутчика" [81] и считает, что с ней связан ряд негативных проявлений сетевой коммуникации, с особой остротой проявляющихся на YouTube и на "полях редакционных войн" "Википедии". В этот же список нужно включить множество Интернет изданий, позволяющих оставлять комментарии не только с использованием спонтанного псевдонима, но и не подписывая своей реплики вовсе, довольствуясь автоматически сгенерированной машинной подписью "anonymus".

Однако, структура анонимности функционирует и на более фундаментальном уровне сетевого общения. Любой Интернет-текст потенциально анонимен благодаря самому устройству интернет-коммуникации: любой (авторский в том числе) текст, несмотря на различные варианты защиты, может быть скопирован и перенесен в любое место Сети уже без авторской подписи. В этих условиях понятие первоисточника в известной степени размывается. Усугубляется то, что в начале XX века Вальтер Беньямин называл "разрушением ауры" [20, 22], являющейся характеристикой аутентичности, подлинности, отношения к месту, времени -

и, в нашем случае, к конкретному автору-человеку. Более того, по справедливому рассуждению Ролана Барта, всякое понятие о голосе и источнике уничтожается самим письмом, и "ныне текст создается и читается таким образом, что автор на всех его уровнях устраняется" [12, 386]. Интернет, как неоднократно указывалось кибертеоретиками, сделал этот тезис наглядным и неоспоримым. Подобно тому как любая помещенная в Интернете фотография может стать материалом для изготовления "фотожабы" - ее насмешливого или даже издевательского искажения - текст может стать материалом для ничем не ограниченного присвоения (именно присвоения, а не цитирования, подразумевающего ссылку на источник), коллажирования (сцепления с другими текстами), искажения, переворачивания, "прокручивания через комбинаторную мясорубку" спам-машины и т.д. Слова "при цитировании ссылка на данный ресурс обязательна", помещенные под текстовым контентом, являются беспомощной просьбой Автора, утопающего в Сети. Контролировать машину копипасты практически невозможно. При этом вытесняется и авторство литературное, о чем идет речь в недавнем интервью Романа Лейбова, посвященном десятилетию русского ЖЖ, в котором он первым написал кириллицей: "Попробуем по-русски... Смешная штука" [82]. Речь в интервью идет о том, что подражающая Есенину "Любочка" вытесняет из Интернета самого Есенина, который приобретает в Сети статус ее подражателя.

Необходимо отметить еще один специфический уровень анонимного производства текста в сети: машинный (и даже интер-машинный). С недавнего времени внимание исследователей языка Интернета привлекает такое явление как спам, медиальный мусор машинного производства, тексты, которые пишутся не человеком (и в ряде случаев не для человека). Большинство пользователей знакомы с почтовым спамом; последние годы внимание уделяется эстетической ценности спама, лежащей в основе такого явления, как спам-поэзия. Она базируется на уклоне спам-текстов,

написанных машиной (автоматическим языковым генератором), не способной к смыслопорождению и работающей с целью ввести в заблуждение разнообразные спам-фильтры (тоже машины), в мир абсурда: искаженный синтаксис, множественные неологизмы, семантизация ошибок и опечаток - характерные черты появляющейся на основе этих текстов спам-поэзии. Как считают теоретики последней (Энрика Шмидт, Михаил Куртов) и сами "споэты" (Роман Лейбов), феномен спам-поэзии позволяет на новом уровне поставить вопросы о специфике человеческого в его соотношении с машинным. Не машинизирован ли человек? Не человечна ли машина? Что представляет собой существование человека в максимально автоматизированном мире? Как указывает Энрика Шмидт, "если и в «классической» авангардистской поэзии присутствовал элемент насилия – и в отношении к слову (которое разрывается на части, в крайнем случае вообще уничтожается) и к читателю (вспомним метафорическую пощечину общественному вкусу), то в нынешней ситуации агрессор - сам язык, освободившийся и расплодившийся с помощью бесчисленных автоматических спам-генераторов. А поэт подчиняется. Поэтизация заданного семиотического материала – ответный шаг, реакция на насилие со стороны масс-медиа" [145].

Есть еще один вид текстологического "шума" Сети - поисковый спам: это рекламные тексты, с которыми человек практически никогда не сталкивается, но который, тем не менее, составляет порядка половины всего текстуального контента сети Интернет. Для кого же этот текст предназначен? Кто его читатель? Как ни странно, этот текст читается не людьми, а поисковыми роботами. Способ существования этого спама носит название «Дорвей» (от английского doorway, дверной проем). Дорвей - это интернет страница с условно бессмысленным с точки зрения человека текстом, который пользователь не видит, так как перенаправляется с этой страницы на другой сайт (как правило, предлагающий те или иные, часто сомнительные, услуги). Эту страницу "видит" лишь поисковая машина, в случае удачи

расценивающая ее как релевантную поисковому запросу. Это колоссальный объем текста, т.к. он ежедневно пополняется сотнями тысяч таких, вводящих в заблуждение поисковых роботов, страниц.

Своим появлением дорвей обязан компании Google, которая значительно модернизировала сетевой поиск, введя автоматическую индексацию по количеству посещений сайта, плотности присутствия на его страницах слов поискового запроса и т.д. Дорвей обладает следующими характерными особенностями: во-первых, он невидим для человека: человек может найти в сети указанные страницы в случае сбоя двух видов: сбоя "редиректа" - перенаправления его с дорвея на рекламный сайт, либо сбоя (заведомого абсурда) самого поискового запроса. Во-вторых, эти тексты, с одной стороны, создаются таким образом, чтобы поисковая машина приняла их за написанные человеком, и, с другой стороны, они должны быть уникальными, чтобы машина их не отсекала как повторяющиеся. Современный философ техники Михаил Куртов указывает, что дорвей может обладать несколькими человекоразмерными смыслами, во-первых, эстетическим, когда в качестве не произведенного, но обнаруженного эстетического объекта (*ready made* или *objet trouvé*), текст дорвея может использоваться в той же спам поэзии в качестве спонтанно возникшей в Сети смысловой единицы, детали поэтической машины. Во-вторых, смыслом эвристическим, когда, чтобы обнаружить дорвей, человек сам должен начать экспериментировать со словом - поисковым запросом. В-третьих, смыслом культурно-экологическим, когда, обращаясь к дорвею, человек, как указывает М. Куртов [76], преодолевает отчуждение техники от человеческого мира. И, наконец, смыслом этическим, когда происходит реабилитация машины как соратника в творчестве, воспитание особой терпимости к машине и ее возможностям.

Итак, мы можем выделить два условных полюса анонимности: объективный, не зависящий от воли человека - и здесь можно вспомнить о метафоре ризомы в применении к Интернету, и субъективный, в случае, если

человек намеренно хочет выступить в качестве анонимного пользователя Сети.

У свойственного Сети измерения анонимности есть сторонники и критики. Критика направлена в первую очередь на провоцируемые анонимностью Сети деструктивные феномены (в контексте интересующего нас вопроса это речевая агрессия). Поговорим в этой связи о троллинге как конфигурации сетевой анонимности. Мы уже указывали в связи с проблемой аватара, что в Сети проявляется то, что не может, по причине очевидных социальных ограничений, проявиться в реальности: речь идет о глубинных желаниях - в данном случае желании высказать нечто важное. В сетевых сообществах разного уровня это желание может приобретать самые деструктивные формы, наиболее известной из которых является так называемый троллинг. Первоначально троллингом называлась рыбная ловля на движущемся плавсредстве с использованием искусственных приманок: блесны или мормышки. В Интернете троллингом считается особый род хулиганства, развившееся вместе с блогосферой. Сущность метафорически соответствует первоначальному смыслу слова: жертва онлайн-троллинга (трололо) вводится в заблуждение (искусственная приманка) и с помощью провокаций доводится до состояния глубокой фрустрации — баттхёрта (рыба поймана). Рассмотрим сначала кажущуюся очевидной негативную оценку этого явления.

Критическую позицию в отношении проблемы троллинга занимает Джарон Ланье, определяющий тролля как "анонима, слишком много резвящегося в Сети" [81]. Момент безымянности пользователя Сети является принципиальным: мало кто из троллей готов связать осуществляемые в Сети бесчинства со своим именем, поставить под переполненным бранью и оскорблениями текстом свою подпись. Однако сам Ланье вводит понятие внутреннего тролля, который, по его собственному признанию, живет в каждом из нас. Выйдет этот внутренний тролль на поверхность сетевой коммуникации, или же, напротив, будет сдерживаться усилием воли, зависит,

по мнению Ланье, от структуры сетевого сообщества. По существу Ланье интересует именно последний момент - возможность обуздания внутреннего тролля, а не исследовательский аспект возможного столкновения с тем, что в нас обитает. Это реальное положение дел, правда, выглядит пугающе. Ланье указывает на серию случаев массированного троллинга, приведшего к трагическим последствиям. Так, в 2008 году корейская кинозвезда Чхве Джинсиль, которую иногда называли "национальной актрисой", совершила самоубийство, не вынеся преследование троллей. Ланье убежден, что она - всего лишь наиболее известная жертва множества подобных самоубийств. Чаще всего жертвой троллинга становится случайно избранный для этого пользователь Сети. Ланье приводит пример Кэти Сьерра, которая неожиданно попала под огонь с самых разных сторон: например, ее фотографии в виде сексуально изувеченного трупа размещались в наиболее доступных местах Сети, с расчетом на то, считает Ланье, что их увидят ее дети. Другой пример - издевательства над родителями покончившего с собой мальчика Митчелла Хендерсона. Их подвергли пыткам различными аудио- и видеоматериалами. Наконец, в качестве цели нередко избираются эпилептики. С целью троллинга в данном случае специально создается мигающий дизайн веб-страниц - в надежде вызвать припадок.

В России также имеются жертвы троллинга: Андрей Лошак, к статье которого мы еще вернемся, описывает историю студента экономфака СПбГУ Леонида Василевского. Она началась с фотоконкурса «Улыбка на миллион», организованного компанией Wrigley, его участники постоянно подвергались атакам троллей, большинство их игнорировало, но 19-летний Леонид поступил иначе. «За оскорбления ответишь по закону! У меня есть связи! Встретимся в суде!» — писал он обидчикам, но их количество от этого лишь умножалось в разы. Описание деталей можно найти на сайте «Луркоморье»: «Вскоре “Вконтакте” было уже более полутора десятков “Леонидов Василевских”, которые гадили на “стенах” Лёниных друзей, делали вид, что торгуют наркотиками, оставляя Лёнин телефон, бесновались на форуме

mvd.ru. Леониду поступали на трубку многочисленные звонки и смс с требованием запилить дверь, а некто tyrou-virtual завел страницу ЖЖ, на которой вел “дневник” от имени Лёни. Обиженные “Леонидами” пользователи “Вконтакте” создали группу “Леонид, гори в аду!”. Примерно через месяц после начала травли произошла развязка: “Василевский, прилежный студент из преуспевающей семьи, застрелил собственных родителей. Никаких внятных объяснений, зачем он это сделал, юноша так и не дал. Тролли продолжали извлекать лулзы даже после того, как Василевский оказался за решеткой. «Встретимся в суде!» — радостно писали они на его странице «Вконтакте». Психиатры поставили бывшему студенту диагноз «шизофрения в реактивной стадии» и отправили на принудительное лечение. Выражаясь языком троллей, атака закончилась «эпическим фэйлом пациента» [85].

Каждому активному пользователю Сети известны специальные термины из словаря виртуальных троллей. Например, часто встречающийся термин "лулз" (lulz) "означает выражение удовольствия от наблюдения за чужими страданиями через вычислительное облако" [81]. Существуют и пользуются популярностью целые "лулзовые" сайты.

Типичная последовательность троллинга следующая: отдельные пользователи просто начинают перебранку, затем между ними устанавливается субординация и члены "стаи" становятся подчеркнуто уважительными и заботливыми в отношении друг к другу, даже тогда, когда побуждают друг друга к еще большей ненависти и агрессии в отношении чужаков.

Ланье делает неутешительный вывод: "пользовательские интерфейсы, построенные в соответствии с идеологией вычислительного облака, делают людей - всех нас - менее человечными. Троллинг - это не цепочка отдельных случаев, это статус-кво сетевого мира" [81]. Он опасается за то, что этот виртуальный словесный терроризм вполне может вылиться на улицы и привести к серьезным политическим последствиям. Он приводит в пример

волну крайнего радикализма в исламском мире, многие обитатели которого получили доступ к спутниковому телевидению и интернету только недавно. Мы, со своей стороны, можем привести в пример политические события последнего времени в России, когда на акции протеста вышли люди, до этого высказывавшие свое мнение преимущественно в Сети (не все из них, конечно, занимались троллингом). В своих интервью социолог и медиатеоретик Александр Бард нередко указывает, что Интернет стал как платформой дружеского общения в Facebook, так и ризомой, в которой выросла Аль-Каида. Не случайно, что на волне этих совпадений активно обсуждаются вопросы государственного регулирования деятельности сетевых сообществ и социальных сетей.

Однако есть и принципиально иной взгляд на проблему троллинга. Его носителями являются сами тролли, даже самые, казалось бы беспринципные из них, те кто занимается троллингом ради "лулзов". Но в сетевом племени троллей существует своя стратификация. Дмитрий Хомак, известный в сети под именем Aalien, — один из создателей «Луркоморья», делит троллинг на тонкий и толстый, называя себя "исчезающе тонким троллем".

Приведем фрагмент интервью Дмитрия Андрею Лошаку из вышеупомянутой статьи:

"[09.07.11 0:36:41] Albert Alien: Троллинг — это работа на негативных эмоциях. Любого же человека можно задеть, если знать как — ну или суметь быстро прикинуть. Удары наносятся по комплексам, а комплексы, они ж у целого народа бывают. Ткнули — зашевелилось! О, давайте еще потыкаем!

[09.07.11 0:37:31] pluto: то есть такое нащупывание болевых точек?

[09.07.11 0:38:20] Albert Alien: нет, битье по ним.

Толстый троллинг — битье по площадям; тонкий — с точным расчетом.

Тонкий троллинг неочевиден, так что поражающий эффект оказывается растянутым во времени. Это как... Ну вот можно человека убить выстрелом в затылок, а можно придумать что-то поинтереснее, например добавить ему в

чай полония.

[09.07.11 0:38:53] Дмитрий, мне кажется или троллинг происходит в данный момент?

[09.07.11 0:39:38] Нет, хотя это нормальная ситуация, когда разговор о троллинге перерастает собственно в троллинг. Более того, прочитав статью о троллинге в Википедии, вы поймете, что под это определение можно подвести практически любое высказывание. В том числе и мое.

Согласно Дмитрию, троллинг имеет национальные особенности: «По теме кровищи и насилия моментально ведутся европейцы. Для американцев это — секс. У мусульман — религия, но тут надо быть поосторожнее. В России — табуированная лексика, гомосексуализм и оскорбления по национальному признаку. Взрывают неподготовленного собеседника сразу. Впрочем, все эти темы по отдельности занимают почетное место в списке любого тролля, не важно, из какой он страны».

[09.06.11 1:43:56] Albert Alien: «троллинг» — это возможность получить острые ощущения, не вставая с дивана. Люди в интернете мгновенно теряют эмпатию, эмоциональный контакт и прочие интересные вещи. Вот и приходится, чтобы вызвать хоть какие-то эмоции, прибегать к средствам, за которые 30 лет назад на месте убили бы. Да и сейчас вживую могут.

[09.06.11 1:44:49] pluto: А зачем? Эмоции притупились?

[09.06.11 1:45:26] Albert Alien: Скорее притупились оскорбления" [85].

Отметим, что автор статьи "Это троллинг", описывая в тексте и варианты оффлайн-троллинга как контркультурные практики, вынужден в итоге сделать апокалипсический вывод о наступлении последних времен, внешним проявлением которых является указанная Дмитрием Хомаком "притупленность оскорблений". Возможны, однако, другие (теоретические) варианты интерпретации симптоматики троллинга. На их возможность указывал уже Джарон Ланье, говоря о "внутреннем тролле", которого Сеть делает видимым - читаемым. В этом отношении следует рассмотреть ВР Сети как среду овнешнения событий и явлений "внутреннего мира" [74, 63].

Сама оппозиция внутреннего и внешнего в известной степени метафизична, на что мы указывали в предыдущей главе при сопоставлении "лица" и "маски". Славой Жижек неоднократно говорил о том, что в Интернете присутствует психоаналитическое измерение, позволяющее прорабатывать трудности реальной жизни, т.е., условно говоря, сбои в работе, заедания того самого "внутреннего мира", развертывание которого вовне затруднено правилами мира "внешнего". Символические правила, регулирующие поведение субъекта в РЖ, символическая сеть, местом "пристегивания" (лакановский термин) к которой служит не что иное как имя, - власть большого Другого ослабевает, утопая в ризоморфном пространстве Интернета, во всяком случае до тех пор, пока оно представляет собой подвижный "фронтир". Эта ослабленность символического порядка позволяет эксплицитовать подавленное содержание, которое в ином случае невозможно встретить лицом к лицу. Жижек называет это "логикой приятия через отрицание" [53]. Сеть дает возможность стирания имени: в том смысле, что занимающийся троллингом пользователь может с полным правом сказать о своих действиях: "это делаю не я". Обычно подобное поведение связывается с характерной для виртуальной реальности прогрессирующей безответственностью, особенно в среде подростков. Не случайно один из высокопоставленных российских чиновников недавно высказал распространенную сегодня мысль: "анонимность - это приглашение к преступлению, это тот самый темный переулок, в котором творятся злодеяния. Дайте туда свет, и преступлений будет меньше". Однако парадокс ситуации сетевой анонимности может заключаться именно в невозможности "дать туда свет". Мифология интернет-анонимности такова, что разоблачение Анонима, т.е. соотнесение тех или иных деяний в Сети с именем, лицом (и паспортными данными), не схватывает самого Анонима, оставляя его неуловимым. Мотив "не-схватываемости" Анонима имеющимися философскими стратегиями - один из мотивов статьи Г. Хэлпина [150]. Действуя в Сети анонимно, пользователь действительно выступает не от

своего имени, но "от лица" самой ризоморфной (безымянной) среды. Эта среда может стать зоной перезаписи субъективности, на что уповают радикальные кибертеоретики, с другой стороны, как указывалось в первой главе, ризома может быть калькирована (т.е. перезапись не произойдет). Еще один важный аспект зоны сетевой анонимности заключается в ее этическом значении: приглашение к преступлению (и реальная возможность его совершить) является также приглашением к подвигу, к радикальной добродетели. В этой связи необходимо отметить, что "ради лулзов" осуществляется не только троллинг, но и стихийные акции массовой отзывчивости: например, акция "Operation Birthday Boy", посвященная поздравлениям с днем рождения случайного пожилого человека, выросла из одного из самых "темных переулков" Интернета, бастиона сетевой анонимности - имиджборда 4chan. Анонимность может обернуться и массовой травлей и массовой приветливостью. Поэтому Т.Кирик с полным правом утверждает: киберпространство обусловлено этически, кантовский категорический императив "нигде доселе не обретал такой силы "принципа всеобщего законодательства", как на виртуальных просторах Интернета" [65, 112]. Более лаконично и точно эту же мысль высказывает И.Ю.Ларионов: "только здесь мы по-настоящему способны совершить преступление или вынести правовое суждение" [83, 104].

Итак, с одной стороны, измерение анонимности - психоаналитическое измерение Сети, оно проявляет то, что действительно существует безлично, анонимно - бессознательно: агрессия субъекта, агрессия самого интересубъективного измерения - его не-мирный характер. И на этом фоне измерение интернет-анонимности - это этическая возможность "нового примирения".

С другой стороны, в последнее время внимание исследователей привлекает онтологическое и политическое измерение сетевой анонимности. В недавно вышедшей статье Гарри Хэлпина "Философия Анонимуса" указывается, что развертывание сетевой анонимности знаменует собой

онтологический сдвиг (shift) в области идентичности, проблеск (glimpse) новой формы жизни - без идентичности. Указанный сдвиг диалектичен: он обусловлен тем, что автор называет "коллапсом персональной идентичности", связанной с развитием "когнитивного капитализма" с его сверхперсонализацией и эксплуатацией фиксированной в Сети (ср. Ланье) идентичности [150, 21-27]. Средством делезианского ускользания от этой эксплуатации, ее своеобразным снятием и предстает в его работе сетевая анонимность, демонстрирующая новые формы политического движения - в Сети и посредством Сети. Хэлпин связывает феномен сетевой анонимности с понятием, позаимствованным из фундаментальной онтологии Мартина Хайдеггера - *Stimmung*, настроением. Более того, связывая хайдеггеровское понятие не столько с настроением (mood), сколько с голосом, он указывает: "Анонимус - это *Stimmung*, голос Интернета; не только набор индивидуальных голосов, но собор тел, которые становятся одним организмом и членораздельно издают один общий голос" [150, 23]. Вспомним, что Гуссерль закреплял за жизненным миром статус анонимности, таково же бытие-в-мире Хайдеггера, таково же, с точки зрения Хэлпина, среда жизненного мира Сети. При этом он подчеркивает телесный характер коллективного Анонима: он проявляется во время политических акций. Вывод британского исследователя о будущем сетевой анонимности таков: "Анонимус - это свидетельство бесконечной мощи отказа от предикатов, "любая сингулярность" "Грядущего сообщества" Агамбена вносится в бытие в наиболее неожиданном и странном из миров, в Интернете" [150, 27].

Как бы то ни было, дискурс сетевой анонимности затруднен ее актуальным характером: она представляет собой, с одной стороны, неустойчивое, ризоморфное образование, а с другой является зоной целого ряда антропологических (а также политических, эстетических и проч.) ставок.

В заключение, следует сказать два слова о сетевых псевдонимах. Псевдоним, в отличие от анонимности, требует более детальной проработки, наполненности контентом, и представляет собой, по сравнению с ослабленной эстетикой чата или дорвея (сферой "гипоэстетического", по терминологии М. Куртова [76]), более высокий градус эстетизации и творческой проработанности. Таковы многочисленные псевдонимы социальных сетей "Вконтакте" и ему подобных. Сам псевдоним, его "звучание" и семантические нюансы становится наиболее короткой формой творческого самовыражения. При этом часто случается так, что реальный человек, скрывающийся под псевдонимом, в случае добавления в друзья и завязывания знакомства в виде обмена текстами, сразу раскрывает себя, называя реальное имя. Псевдоним необходим также для существования виртуальной реальности - в том смысле, который этому феномену приписывает Евгений Горный, в смысле жанра (литературного, точнее сетературного) творчества.

3.3. Мутации языка. Сетезяз

Мы уже сопоставляли "круговращения виртуального" [43] со стихией. Можно выделить две стороны изменения языка в этой киберстихии, в сетевой коммуникации: целенаправленную, которая вполне заслуживает оценки В.Л. Силаевой, которая пишет, что "язык искусства вошел в язык виртуальной реальности" [123, 31], и стихийную (мутации). В последнем случае, если есть смысл говорить об искусстве, входящем в язык виртуальной реальности, то это либо искусство импровизации, либо так называемое "народное творчество", либо машинное творчество. Ясно, что последнее наиболее распространено в пространствах синхронной коммуникации, тогда как для первого требуется зона рефлексивности, позволяющая осуществить целенаправленное, продуманное творчество. О первой стороне мы уже писали, остановимся на второй.

Выше мы цитировали слова Джарона Ланье о том, что некоторые программы, на базе которых работает Веб, "соединяются" с реальностью так, как если бы она представляла собой "сеть быстрых машинисток". С практической точки зрения синхронное общение в Сети выглядит именно так, с той только разницей, что скорость обусловлена желанием приблизить набор текста к живой речи. Очевидные технические ограничения приводят к тому, что отсутствие "прямой речи", заменяемой набором текста, компенсируется за счет самих средств письма: набор текста в идеале должен не только успевать за мыслью (за "внутренней речью"), но и выражать эмоции, мимику, жесты, громкость голоса. Этим обстоятельством обусловлено значительное количество метаморфоз сетеяз. Следует отметить, что эти метаморфозы свидетельствуют в пользу того, что на уровне сетевой коммуникации воспроизводится ситуация архаической речи, в условиях которой, используя минимум (буквально подручных) средств, необходимо было выражать многое. Можно выделить несколько сторон мутации языка (письменной речи) в сетевой коммуникации.

На техническом (можно назвать этот уровень машинным бессознательным) уровне речь идет о неизбежных ошибках, обусловленных быстрым набором, с другой стороны, часто пользователи Сети (подростки) не обладают высоким уровнем грамотности. Так или иначе, частота повторения одних и тех же аграмматизмов приводит к тому, что они вторичным образом фиксируются через поисковики, а также через повторы в самой сетевой коммуникации.

Преднамеренная примитивизация языка и подчеркнутый аграмматизм призваны, думается, приблизить "звучание текста" к звучанию голоса.

Кроме того, сетеяз, существование которого тесно связано с компьютерными технологиями, неизбежно включает в себя большое количество специальных компьютерных терминов и профессионального сленга.

Эмоциональные состояния, которые в условиях "живого общения" выражаются мимикой, интонацией, жестом, обретают в сетевом тексте иероглифическую и идеограмматическую окраску. Иероглиф, в первую очередь, нагляден, на него смотрят и сразу считывают смысл. В сетевой речи громкость голоса может передаваться через размер шрифта (CapsLock), интонация через цвет, подчеркивания слов. Но текст обретает мимику (мимическую выразительность) преимущественно с помощью так называемых "смайлов", с которыми каждый знаком: они уже вошли в мир рекламы и телевидения. Создание новых смайлов отмечено спонтанной креативностью и такой же непосредственной читаемостью.

Следует отметить, что мутации языка в сетевом пространстве достаточно подробно описаны, нас же интересуют в первую очередь антропологические и культурные импликации (и возможные последствия) данного феномена. А. Секацкий утверждает, что торжество (как мы указывали выше - проблематичное) эпохи визуального ведет к тому, что он называет "отступлением слова", к тому, что "порядок слов потеснен извне и обрушен изнутри" [122, 191], последнее означает не собственно вытеснение слова образом, но внутренние трансформации языка - и с ними аксиологическое смещение в области интересубъективной коммуникации. А. Секацкий прямо говорит о катастрофе, о свершившейся "мутации программных текстов, обеспечивающих производство человеческого в человеке" [122, 193]. Выше мы говорили об ослаблении символического порядка в киберпространстве: не столько скорость интернет-общения ведет к трансформациям языка, сколько своеобразное "провисание" системы господствующих означающих. Некоторые значимые (т.е. получившие распространение) искажения языковых единиц в интернет-пространстве производятся преднамеренно, а именно в качестве жеста (иногда, шутливого) неповиновения тому или иному своду правил: грамматики, порядка иерархии "священных текстов культуры", инстанции вкуса и т.д. Неслучайно для наиболее энергичных сторонников грамотности в неформальной

"энциклопедии мемов, фольклора, и Всего Остального" «Луркоморье» используется словосочетание Grammar Nazi, национал-лингвист или лингвофашист: они олицетворяют инстанцию подавления свободного экспериментирования с языком (а также стихийных изменений языка) и нередко подвергаются язвительному троллингу. При этом важно отметить, что в соответствующей статье указанная энциклопедия приводит примеры, свидетельствующие об изменениях, которые неизбежно происходят в самых разных языках в те или иные периоды времени, косвенно указывая на то, что время новых изменений в языке пришло и эти изменения происходят - именно в интернет-пространстве; более того, ряд этих изменений если не осознан "в процессе", то во всяком случае ретроактивно признается имеющими право на существование и защиту со стороны интернет-сообщества.

Если Анна Ахматова пишет:

"Когда б вы знали, из какого сора

Растут стихи, не ведая стыда.

Как желтый одуванчик у забора,

Как лопухи и лебеда",

то активисты работы с сетезязом могут сказать то же самое о слове как таковом: его происхождение и переименование разворачивается в области сорной вариабельности, профанации, деструктивности и остроты. Как остроумно замечает А. Секацкий, тектонические разломы словесности происходят в зонах безответственности "универсальной стихии нефильтрованного базара". Он замечает, что "... в местах лишения свободы ... приходится "фильтровать базар" ... лишение свободы... позволяет увидеть, какие именно свободы были обретены, и, главное, чем оплачены. Лишенный свободы лишается права "выражаться" - и это ... наносит ущерб экспрессивности языка, ставя жесткие преграды спонтанным потокам речи" [122, 196]. Новые экспрессивные грани языка открываются на уровне повседневности: болтовни (чат), не-принужденности анонимной среды,

неотфильтрованной дотемперированной атмосферы бытия-в-мире. Как отмечает А. Секацкий, сетез - это не сугубо молодежный жаргон, это язык поколения, язык интернет-поколения в целом. "Дело именно в некотором неосознанном (хотя иногда и осознанном) намерении во что бы то ни стало понизить курс универсальной валюты символического... аграмматизм чатов и форумов с их принципиальным безразличием к порядку слов идет не от спешки. Перед нами реализованный наконец совет Базарова "не говори красиво"..." [122, 202]. Следует уточнить, что в этом коротком замечании смешиваются уровни собственно Символического ("универсальная валюта") и Воображаемого ("говорить красиво"): исторические сломы символических запретов ничего не говорят о красоте приобретаемой языком формы, более того, нередко во имя "новых измерений красоты" эти сломы и совершаются. Вспомним спор архаистов и новаторов, главным фигурантом в котором был Карамзин, позволивший себе не только введение множества новых слов и целых языковых практик, но и "искажение" старых: Карамзин начинает активно использовать уменьшительные и ласкательные суффиксы, говорит не "дева", но "девушка", не "книга", но "книжка" и т.п. Прежде такое словоупотребление было возможно лишь в детской речи или обращенном к ребенку "сюсюкающем" языке. Архаисты с полным правом считали, что печатное использование подобных слов представляет собой не что иное как порчу великого русского языка - языка Ломоносова и Аракчеева [84].

Таким образом, оценочные суждения периодически происходящих в языке изменений базируются на идеологемах консерватизма и прогрессизма, в связи с чем нужно отметить, что стихия языка оказывается сильнее их обеих: изменения в нем происходящие так же трудно предотвратить, как и принудительно, в порядке целенаправленного реформирования, вызвать к жизни.

Мы уже указывали, что характерной чертой общения в сетевых сообществах является фрагментация высказываний, относительное засилие междометий в противовес связной развернутой речи. Реплика подменяет

собой высказывание. Как указывает А. Секацкий, возрастающая скорость интернет-общения ведет к размыванию целых литературных жанров - например, переписки, которая, как ему кажется, скоро исчезнет из "собраний сочинений". Последнее не совсем верно. Если говорить о сетевой литературе, нередко в нее вводятся обширные фрагменты онлайн-переписки, создающие впечатление не классического эпистолярного жанра, но живого быстрого диалога. Так или иначе эта особенность сетевого общения (и письма) нуждается в философско-антропологическом анализе.

Одним из убежденных критиков "фрагментации речи" является Джарон Ланье, прямо указывающий на то, что распространение практики фрагментарного, обезличенного общения принижает роль межличностного взаимодействия как такового. Личность в сетевых сообществах подменяется субъектом в качестве источника фрагментов, эксплуатируемых другими. Ланье указывает на сетевые ресурсы, буквально вынуждающие человека дробить свою речь на осколки междометий, наиболее известным из них является Twitter. Для Сети характерна своеобразная культура освобождения фрагментов, целью которого является "будущий технологический триумф, который приведет к сингулярности", т.е. к оживанию самой Сети [81]. Эта культура фиксируется через произошедшие в киберпространстве фиксации, результатом которых является возобладание интерфейсов, поощряющих мэшапы (англ. mashup - смешение), которые скрывают контекст и авторство на виртуальных страницах глобальной ноосферной Книги. Он противопоставляет фрагмент продуманному и аргументированному мнению, авторству и ответственности. В свою очередь фрагменты - всего лишь медиальный мусор, не образующий никакой мудрости и нового знания - по правилу ранних дней информатики: мусор на входе - мусор на выходе. Антропологический результат работы таких интерфейсов - фрагментация самой человеческой личности, фрагментация человеческих контактов. Мэшап паразитирует на оригинальности произведения "первого порядка" (текстового, музыкального, визуального).

Однако большинство подобных встревоженных заявлений выглядит неубедительно. Все-таки, если говорить о минимальных размерах циркулирующих в Сети речевых фрагментов, окажется, что они не малы настолько, чтобы говорить о потере смысла: как правило, это реплики, являющиеся либо утверждением, либо отрицанием (в примерном соответствии с логикой бинарного языка нулей и единиц). Если верно то, что фрагменты не образуют связного повествования, то ошибочным являлось бы утверждение, что они ничего не образуют. Образованная ими конфигурация может быть сопоставлена с рисунком диаграммы; или, еще точнее: с рисунком ризомы, в узлах которой проглядывают стыки желающих потоков. Верно, что Сеть наполнена невнятной, раздробленной на междометия болтовней - но именно это показывает, что она включает значительный объем повседневной, совершенно профанной в литературном отношении речи (которая окружает нас ежедневно). Довольно нелепо было бы обвинять в отсутствии литературного изящества и связности речь, звучащую в общественном транспорте, очередях, курилках и т.д. Однако, этот гул повседневности может стать материалом для поэтического творения, например, стихотворение И. Бродского "Представление" представляет собой как будто мэшап веток обсуждения нескольких имиджбордов. Или он может показать, например, социальному критику идеологические узлы современности в их "стихийном" виде и т.д. К тому же, Сеть способствует возникновению новых форм бытования повседневных толков. И наконец, ключевое возражение вызывает в свой адрес представление о "засилии" междометий. Топология Сети такова, что она включает в себя как "места связной речи" (тематические форумы, специализированные сайты, интернет-библиотеки и т.д.), так и "места болтовни" (чаты, имиджборды, ветки комментариев на Youtube и т.д.). Этом смысле Сеть является структурным "зеркалом реальности" - и в целом, и, например, в отдельных социальных сетях: так Facebook и ВКонтакте включает себя паблики и сообщества, в которых ведутся вполне связные

обсуждения современных проблем искусства, философии и политики - и персональные страницы, на которых расцветает речевой мэшап, копипаста и самый обычный треп. Однако говорить о засилии последнего в масштабах всей Сети - явное преувеличение, имеющее, тем не менее, идеологическую подоплеку "воспитания" и "облагораживания".

Возможно, беспокойство, вызывающее к жизни рассуждения о упадке Слова в киберпространстве, является следствием того, что политические и эстетические ставки, сделанные в отношении Интернета на заре его существования, просвещенческие в своем основании ставки на преобразующую человеческую природу коммуникацию, не оправдались, не принесли революционных изменений. Так, запущенные с недавнего времени механизмы персонализации Сети, тенденция которой делает Сеть не столько глобальной, сколько локальной, центрированной на субъекте и его персональных запросах, свидетельствуют об определенной поломке концептуального равновесия между "коммуникативным" и "персональным". Трансгрессивная, преображающая перспектива глобальной коммуникации, по видимому, сужается и будет сужаться в будущем.

Скорее Сеть становится пространством обнаружения и подтверждения того, о чем мы говорили выше: избегание субъектом присутствия Другого, не-мирный характер интересубъективности и проч. Однако следует сказать, что интернет-сообщества в качестве антропологического и культурного проекта далеко еще не закрыты, и серендипность нового продолжает составлять часть их исторического потенциала.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Повторимся: Интернет представляет собой одно из наиболее интенсивно развивающихся технологических пространств человеческой коммуникации, intersубъективности. Поэтому подведение итогов исследования, тема которого связана с развитием виртуальных сетевых сообществ, неизбежно связано с разметкой нового поля исследования; выводы необходимым образом сопряжены с постановкой новых актуальных проблем. Поставив во введении цель обстоятельного философско-антропологического анализа сетевых сообществ, в центре которого, в соответствии со специализацией, должно было располагаться "измерение человеческого", мы не можем не указать того обстоятельства, что само время исследования совпало с некоторыми существенными изменениями в архитектуре World Wide Web. В 2011 году вышло несколько основательных исследовательских работ, отмечающих происходящие в настоящий момент трансформации. Во-первых, книга Эли Паризера [111], содержащая анализ и критику процессов персонализации, согласно которым, по мнению первых лиц Google, Facebook, Yahoo и других интернет-гигантов, Сеть, при посредстве "пузырей фильтров", в скором времени, станет такой, какой мы ее хотим видеть. Отметим проблему персонализации - возможность калькирования ризомы Сети через сведение ее к так называемым "индивидуальным запросам", в то время как за "стеной фильтров" оказывается общая объективная картина происходящего в действительности. Стены фильтров могут, по мнению Паризера, образовать что-то наподобие комфортной - релевантной нашим запросам - информационной тюрьмы, в которой человек становится добровольным заключенным, изолированным от сложной и часто травматичной ситуации современности. Евгений Морозов в своей работе "The Net Delusion: Dark Side of Internet Freedom" опровергает все еще распространенное сегодня мнение о демократических функциях Интернета, показывая, что с помощью средств социальных сетей в некоторых

странах (Китай, Иран, Судан) свобода, напротив, успешно подавляется [156]. Шри Вайдхьянатан в исследовании, посвященном преимущественно системе Google, ("Googlization of Everything") так же как и Эли Паризер указывает на то, что фильтры Google, стоящие между человеком и результатами его поисковых запросов, ограждают пользователя от радикальной ситуации "инаковости как таковой" [157, 182], ставя под вопрос саму возможность что-то понять, чему-то научиться.

В своей работе мы также старались делать акцент на актуальном состоянии Сети, скорее даже на совокупности процессов, на потоках, по выражению Мануэля Кастельса. Ведь современный субъект оказывается не "киберковбоем" на электронном фронтире 90-х годов; он попадает, как мы уже говорили, в иную архитектуру, более жестко фиксированную [81]. К современному состоянию Сети неприменимы большинство воодушевленных манифестов, возникших в период возникновения "Галактики Интернет", они скорее отражают идеологическую подоплеку ранней истории Сети, являясь своеобразным мифом о наступлении Новой Эры. Далекое не случайным представляется выбор эпитафии, сделанный Д. П. Барлоу для своей книги "Продажа вина без бутылок: Экономика сознания в глобальной Сети". Он цитирует Томаса Джефферсона: "Идеи должны беспрепятственно передаваться от одного к другому по всему земному шару для морального и взаимного наставления человека и улучшения его состояния". Эпоха Просвещения и один из ключевых ее проектов - Энциклопедия - постоянно возникают на идеологических рубежах киберпространства. Интернет определяемый через термин информация как "глобальное информационное пространство", можно с полным основанием рассматривать как определенный этап, технологическую веху развертывания проекта Просвещения с его ключевыми означающими: свобода и знание. Последнее выступает под именем информации, свобода же усматривается идеологами "Киберпросвещения" в самой (ризоморфной) архитектуре Сети и в проекте глобального гипертекста, аналога Энциклопедии, статьи которой пронизаны

гиперссылками друг на друга, и Энциклопедия реализуется буквально - как "обучение в полном круге". Что, однако, дает понять: информационное общество, позиционируя себя в качестве такового, несет в себе (в обостренном технологией виде) все характерные для проекта Просвещения парадоксы, что сказывается и на антропологическом проекте человека сетевого - Homo retis или медийного - homo mediatus, media man. Для решения первой задачи мы произвели критический анализ концепта "информация", отличая его, прежде всего, от знания и истины. Итогом такого различия мог бы стать вывод в виде перефразированного высказывания М. Хайдеггера о технике: Интернет не мыслит. Таким образом, базирующийся в том числе на идеях технологического детерминизма проект Сингулярности должен быть признан утопическим.

Последнее, однако, не блокирует рассмотрение виртуального киберпространства Сети в качестве особого пласта жизненного мира – Netzwelt/Lebensnet. Отметим, что в исследовании нами проведены четкие концептуальные границы между виртуальностью (виртуальной реальностью - реальностью виртуального), киберпространством и Сетью. Если первое, виртуальная реальность, "необходимо реальна", то киберпространство и Интернет являются уровнями технического освоения реальности виртуального.

Для Netzwelt/Lebensnet, жизненного мира Сети, в котором обнаруживает себя каждый пользователь, характерна особая пространственность и темпоральность. Виртуальное время сетевого сообщества - это парадоксальное сочетание "зародышевой" темпоральности - самого опыта производства времени - и времени отчужденного: "ампутированной памяти", отсеченной от времени жизни тем, что Эли Паризер [111] называет стеной фильтров, и "предсказанного - наступившего - лишённого серендипности - будущего". Время Netzwelt/Lebensnet - это и воспроизводство исходного опыта времени - "недо-время", как говорит о виртуальном времени С.С. Хоружий [142] - и квазивечность, т.е. время,

выхолощенное в отношении самой временности (прошедшего прошлого, настоятельности настоящего и будущности будущего). Пространственность Lebensnet также характеризуется парадоксальным сочетанием возможности и невозможности: его соматическая "полновесность" (действительная трехмерность) связана с отсрочивающейся перспективой перцептуализации Интернета. Перцептивный "центр" Сети все еще находится буквально "на кончиках пальцев", кликающих мышью или набирающих текст на клавиатуре, в то время как обещание виртуального воссоздания соматически насыщенного пространства в киберпространстве остается в силе.

Следствием этой пространственно-временной двусмысленности Lebensnet становится "монадическая условность" сетевой интересубъективности. Сетевой Другой - виртуален; наша уверенность в том, что "по ту сторону монитора" находится живой человек не может быть полной; Другого "по ту сторону" может заменить программа или - то, что Эли Паризер называет "адвертаром" - виртуальное существо, созданное с коммерческой целью, "кусочек программного обеспечения, ползающий по списку моих дружеских связей, чтобы собрать побольше данных от пользователей Facebook" [111, 208]. "Открытое сообщество монад" (Гуссерль [38]) - не что иное как виртуальная интересубъективность, в ситуации которой субъект, одновременно поддерживая связь со всем миром, сталкивается исключительно с виртуальными симулякрами Других: на первый план отчетливо выходит отношение "Другой-для-меня", в котором прорыв к "Другому в Самости" всегда проблематичен.

На этих онтологических основаниях мы разработали классификацию сетевых сообществ: по тематике, по реализуемой потребности пользователей, по степени доступности, по территории действия, по степени профессиональности, по характеру аудитории, по характеру информации (контента), по типу пользователей (по сетевым "социальным ролям"), по типу связи, по степени монетизации, по уровню технического развития. Таким образом, благодаря решению первой поставленной во введении задачи, были

получены результаты, обладающие научной новизной, теоретической и практической значимостью.

Анализ проблемы пространственности сетевых сообществ представляет собой связующее звено между проблематикой жизненного мира Сети к конфигурациям сетевой телесности. Тело - субъект пространства - и киберпространства в том числе. С одной стороны "судьба тела" - один из ключевых парадоксов киберпространственного разума, аналитика телесности позволила нам продвинуться в исследовании последнего; с другой - живое воспринимающее тело с феноменологической точки зрения является исходным уровнем нашего бытия-в-мире, лежит в основе нашего (досетевого) повседневного опыта - тело, подвергаясь воздействию виртуальной реальности сетевого присутствия, возвращается в архаическое состояние фрагментированности и оборотничества. В ходе исследования были получены совершенно особые научные результаты. Так обнаружилось, что телесность в том или ином виде всегда присутствует в киберпространственном опыте - несмотря на то, что довольно известные и влиятельные кибертеоретики это отрицают, считая присутствие в Сети бестелесным. Результатом тщательного анализа сетевой телесности (аватара) стали выводы о том, что идея, характерная для ранней истории Сети, согласно которой киберпространство, со временем достигнув точки сингулярности, позволит человеческому сознанию освободиться от "тяжелой плоти", и соединиться с эфирным телом информации, представляет собой идеологическую фикцию. Ее суть в обещании телесного удовольствия через отказ от тела, через его отбрасывание. Существенно важный тезис, который был нами обстоятельно развит, заключается в том, что тело как элемент Реального, тело, которое может быть определено как минимальное сопротивление, неизбежно возвращается в Сеть - но в свете весьма своеобразной функции. Тело "мстит", превращая Интернет в арену перверсии, садомазохистского насилия, троллинга и безудержного стремления к господству - в "жесткую порнографию". Тело возвращается в

качестве вытесненного - в качестве "жуткого", Unheimliches. Парадокс заключается в том, что именно эта абсцентная изнанка Сети и связанная с ней травматичность, не позволяющая, делающая невозможным пренебрежение телом, представляет собой разлом, через который в воображаемой ткани World Wide Web проникает Другой, это травматическое столкновение, которое представляет собой универсальное условие, вторжение, с которого начинается процесс становления человеком, начало которому полагает столкновение с желанием Другого в его неподвластной воображению непостижимости и парадоксальности.

В качестве основания "заступания телесности в Сеть" в исследовании разрабатывается теория аватаризации. Аватар - это, разумеется, виртуальная "маска", но маска, которая, во-первых, оказывается в качестве элемента антропологической структуры нередуцируемой. Второй момент, имеющий прямое отношение к реальности виртуального, более существен: виртуальная маска аватара может предъявлять в интерсубъективном киберпространстве больше истины, чем содержится в том образовании, которые мы склонны считать своим истинным я.

Руководствуясь различием уровней имитации и симуляции, мы приходим к новому теоретическому решению: аватаризация (уровень симуляции) телесности в киберпространстве Сети позволяет, через снятие принципа реальности, зафиксировать механизм производства виртуальной телесности - и повседневного соматического опыта, и опыта виртуальной реальности сетевого сообщества. Телесный уровень присутствия в виртуальной реальности в Сети являет парадокс: стремясь к гностическому освобождению от "тяжелого тела" через вхождение в киберпространство, субъект рассчитывает на телесное же удовольствие - возможность без ограничений "быть на виду", вписываться во взгляд Другого, а также возможность без ограничений наблюдать. Структурной особенностью вхождения тела в виртуальную реальность оказывается невозможность реализовать его полностью. Так или иначе неизбежно обнаруживается

момент возвращения избегаемого. Более того, как показывает виртуальный опыт "киберкартезианства", телесное самоощущение изначально и всегда "виртуально", символически опосредованно. Но, именно работая как механизм обнаружения этого факта, киберпространство может рассматриваться как обладающее (психо)аналитическим измерением, в котором человек имеет возможность столкнуться со своей аватаризованной истиной - в виде вымысла.

С другой стороны, аватектура киберпространства как виртуальная интересубъективность опять же парадоксальна. Она и позволяет иметь неограниченный доступ к цифровому телу Другого, и, напротив, способствует стиранию самой его инаковости, замыкая субъекта в монадической скорлупе интерфейса, усугубляемой тенденциями персонализации. Но вместе с тем в "пузыре фильтров" субъект постоянно находится перед опасностью его повреждения - проникновения Другого, в его внушающей удушающе тесной близости. Действительное присутствие Другого, т.е. собственно интересубъективность в наиболее экспрессивной форме, позволяет феноменологически себя зафиксировать на "непристойной изнанке" сетевого общения, в тех явлениях, которые ставят пользователя перед возможностью хакинга аватара.

Развоплощение субъекта, перенос центра тяжести с соматических манифестаций на семантические - одна из ключевых тем кибертеории 90-х годов. Известно, что и аватар изначально представлял собой не что иное, как текст. Учитывая принципиальность выдвинутого нами положения о нередуцируемости телесности в виртуальной реальности сетевого сообщества, мы существенно уточняем семантикоцентристский тезис ранних кибертеоретиков: аватар есть иероглиф, аватар всегда есть высказывание. Это становится связующим звеном для перехода к решению нашей последней задачи - выявлению особенности человеческого бытия-в-Сети на уровне речи. Тексты, составляющие коммуникативную реальность сетевых сообществ, производятся машиной или человеком, в последнем случае текст

может быть авторским, написанным под псевдонимом, или анонимным, кроме того существует и беспрестанно работает так называемая "машина копипасты", функциональная цель которой заключается не в написании текста, но в его составлении (коллажировании) из фрагментов уже имеющегося контента. В результате анализа этих структур в их взаимном соположении мы приходим к следующим выводам.

Наименее исследованной областью интернет-коммуникации является сетевая анонимность. Ее изучение затрудняется отсутствием соответствующего ей философско-антропологического инструментария. Однако именно "анонимный Интернет" объединяет ту совокупность феноменов, которые последнее время играют все большую политическую, эстетическую и этическую роль. Именно поэтому (политическое измерение здесь, видимо, наиболее существенно) в 2012 году журнал Times причислил Anonymous к наиболее влиятельным людям года. Измерение анонимности возникает в Сети благодаря тому, что здесь символические правила, регулирующие поведение субъекта в реальной жизни, символическая сеть, местом закрепления в которой служит не что иное как имя, - власть большого Другого ослабевает, утопая в ризоморфном пространстве Интернета. Номинальная "вялость" символического порядка позволяет выразить подавляемое в реальной жизни содержание, которое в ином случае невозможно встретить лицом к лицу. Таким образом, сфера сетевой анонимности в своем устройстве сопоставима (если не повторяет) структуру "маски-аватара", что делает возможным логику притяжения через отрицание. Ризоморфность виртуального мира сетевых сообществ, характеризующихся особым устройством интерфейса, дает возможность стирания имени: троллинг (явление сугубо анонимное) позволяет пользователю, "резвящемуся в Сети анониму", в случае раскрытия его реального имени, сказать о своих действиях: "это был не я". Что позволяет рассматривать анонимность как зону тотальной безответственности, как «приглашение к преступлению». Самой распространенной бюрократической и нередко следующей за ней

философской стратегией схватывания - и в смысле уличения, и в значении осмысления - анонима является стратегия "срывания маски", обнаружения "паспортного" имени. Но парадокс ситуации заключается в логической невозможности этой процедуры: под маской обнаруживается уже иной феномен - например, "добропорядочного обывателя". Уже на уровне мифологического самоосмысления интернет-анонимность такова, что разоблачение Анонима, т.е. соотнесение тех или иных деяний в Сети с именем, лицом, не схватывает самого Анонима, оставляя его неуловимым. Действуя в Сети анонимно, пользователь действительно выступает не от своего имени, но "от лица" самой безымянной среды. Еще один важный аспект зоны сетевой анонимности заключается в ее этическом значении: приглашение к преступлению является также открытием пути к радикальной в своей стихийности и массовости добродетели. Сетевая анонимность амбивалентна: она может обернуться и массовой травлей и массовой приветливостью. Поэтому можно обосновано утверждать, что киберпространство действительно обусловлено этически, и именно здесь возможны как преступление, так и нравственный поступок. Стирание имени, его делезианская картография (смывание) в ризоме Сети, - это преступная в отношении символического порядка возможность перезаписи имени - и, следовательно, самой ситуации. В делезианской же логике пульсирующей картографии-калькирования сегодня мы наблюдаем новые политические проявления анонимности, результат которых, скорее всего, в будущем.

Все перечисленные обстоятельства позволяют провести четкую границу между анонимом и псевдонимом: последний обладает тем, что в мифологической манере можно назвать киберкармой: т.е. затрудненностью в отношении стирания прошлого, подкрепляемой, например, "стеной фильтров".

Еще одним малоизученным уровнем сетевой анонимности является анонимность самой машины, производство текста которой может рассматриваться как медиальный шум, буквально мусор, всем известный как

почтовый спам, который однако, может обладать несколькими человекоразмерными смыслами: во-первых, эстетическим, в качестве не произведенного, но обнаруженного эстетического объекта (ready-made или objet trouvé): текст, образующий часто невидимый человеку поисковый спам, дорвей, может использоваться в спам-поэзии в качестве спонтанно возникшей в Сети смысловой единицы, детали поэтической машины. Во-вторых, эвристическим: чтобы обнаружить дорвей, человек сам должен начать экспериментировать со словом - поисковым запросом. В-третьих, культурно-экологическим: обращаясь к дорвею, человек, как указывает М. Куртов [76], преодолевает отчуждение техники от человеческого мира. И, наконец, этическим: речь идет о реабилитации машины как соратника в творчестве, воспитание особой терпимости к машине и ее возможностям.

Что касается самой "речевой ткани" Сети, ее текстуры, то мы, в заключение третьей главы, коснулись так называемых "мутаций языка", феномена сетеяза. Примитивизация языка, аграмматизм, обусловленные как скоростью общения так и намеренными нарушениями символического принуждения, засилие междометий и фрагментация речи - все это выступает, с одной стороны, как признаки болезни языка. Их симптоматика довольно хорошо изучена и описана в научной литературе. Наш вывод, выходящий за рамки морального осуждения и тем не менее его учитывающий, заключается в том, что, скорее всего, тревога, продуцирующая дискурс обезображенного Слова в киберпространстве, обусловлена тем, что политические, эстетические и философские ставки, сделанные в отношении Интернета на заре его существования, просвещенческие в своем основании ставки на преобразующую человеческую природу коммуникацию, не оправдались, не принесли революционных изменений. Более того, на наш взгляд трансгрессивная перспектива радикального преобразования человека в рамках реализации проекта глобальной коммуникации сужается и будет сужаться в будущем. Сеть, захватываемая по мнению ряда кибертеоретиков обывателем, становится пространством обнаружения и подтверждения того,

о чем мы говорили выше: избегание субъектом присутствия Другого, травматический характер интерсубъективности.

Однако, следует сказать, что интернет-сообщества в качестве антропологического и культурного проекта далеко еще не закрыты, и серендипность нового продолжает составлять часть их исторического потенциала.

Перспектива дальнейших философско-антропологических исследований виртуальных сетевых сообществ связана, на наш взгляд, с разработкой следующих проблем:

1) Необходимо более детально рассмотреть агору киберпространства в качестве технологической реализации проекта Просвещения, учитывая, что именно в последнем укоренена современность как таковая. Для грамотной постановки и качественного решения этой проблемы следует привлечь методологию и теоретический потенциал критической мысли, касающейся Просвещения, в частности работу Т. Адорно и М. Хорхаймера "Диалектика Просвещения". Публичная коммуникация на технологическом уровне киберсреды содержит в себе элемент, выходящий за пределы прагматической задачи обмена информацией и производства знаний; этим дополнительным элементом оказывается сама сцена публичной речи, служащая причиной изменения характера высказывания. В связи с этим необходимо поставить вопрос об историчности, которая должна предстать в качестве внутренней проблемы самого устройства коммуникации.

2) В связи с первой перспективой может быть намечена дальнейшая разработка проблематики сетевой речи, лежащая в плоскости лакановского различия содержания высказывания и акта высказывания [80]. Это различие касается и субъекта: «я» акта высказывания и «я» содержания высказывания не совпадают. На этой проблемной линии углубляется психоаналитическая перспектива философско-антропологического исследования.

3) Наконец, более пристального внимания требует проблема того, что можно назвать "машинным бессознательным" - уровень жизни субъекта,

обнаруживаемый и хорошо прослеживаемый в сетевой коммуникации - и шире в сетевом присутствии, уровень, на котором человек функционирует, как символическая машина. В контексте этой проблемы продвигается вперед также и проблема сетевой телесности.

Кроме того, нельзя забывать о том, что Сеть продолжает разрастаться, порождая все новые проблемные поля.

БИБЛИОГРАФИЯ

1. Абдеев, Р.Ф. Философия информационной цивилизации / Р.Ф. Абдеев. – М: Владос, 1994. – 336 с.
2. Абрамов, Ю.Ф. Информационная деятельность и мировоззрение / Ю.Ф. Абрамов, Н.П. Ващекин. — Иркутск: Иркутский университет, 1990. — 291 с.
3. Абрамов, Ю.Ф. Сетевые структуры и формирование информационного общества / Ю.Ф. Абрамов // Социологические исследования. — 2002. — № 3. — С. 133—140.
4. Адорно, Т.В. Диалектика просвещения. Философские фрагменты / Т.В. Адорно, М. Хоркхаймер. – М: Медиум; СПб: Ювента, 1997. – 312 с.
5. Аршинов, В.И. Методология сетевого мышления: феномен самоорганизации / В.И. Аршинов, Ю.А. Данилов, В.В. Тарасенко // Онтология и эпистемология синергетики. — М: Институт философии РАН, 1997.
6. Бабаева, Ю.Д. Интернет: воздействие на личность / Ю.Д. Бабаева, А.Е. Войскунский, О.В. Смылова // Гуманитарные исследования в Интернете. — М: Можайск-Терра, 2000. – 432 с.
7. Бабаева, Ю.Д. Психологические последствия информатизации / Ю.Д. Бабаева, А. Е. Войскуновский // Психологический журнал. — 1998. — Т. 19. - № 1. — С. 89— 100.
8. Бадью, А. Этика. Очерк о сознании зла / А. Бадью. – СПб: Machina, 2006. – 126 с.
9. Балла, О. Технологии смысла. Массовый человек как игральное информационное пространство / О. Балла // Интернет- ресурс <http://old.computerra.ru/2002/433/16467/>
10. Бард, А. Нетократия. Новая правящая элита и жизнь после капитализма / А. Бард, Я. Зодерквист. – СПб: Стокгольмская школа экономики в Санкт-Петербурге, 2004. – 252 с.

11. Барлоу, Д.П. Декларация независимости киберпространства / Д.П. Барлоу. // Интернет- ресурс <http://www.zhurnal.ru/1/deklare.htm>
12. Барт, Р. Избранные работы: Семиотика. Поэтика / Р.Барт. – М: Прогресс, 1989. – 616 с.
13. Барышев, Р.А. Киберпространство: виртуализация личности / Р.А. Барышев. – Красноярск: Сибирский федеральный университет, 2010. – 129 с.
14. Барышев, Р.А. Киберпространство и проблема отчуждения: дисс. на соиск. уч. степени канд. филос. наук: 09.00.11 / Р.А. Барышев. – Красноярск, 2009. – 130 с.
15. Барышев, Р.А. Личность в контексте киберпространства / Р.А. Барышев // Интернет- ресурс <http://www.lib.csu.ru/vch/217/003.pdf>
16. Басин, М.А. Синергетика и Internet (путь к Synergonet) / М.А. Басин, И.И. Шилович. – СПб: Наука, 1999. – 71 с.
17. Барлоу, Д.П. Продажа вина без бутылок / Д.П. Барлоу // Интернет-ресурс <http://old.russ.ru/netcult/99-03-26/barlow.htm>
18. Бахтин, М.М. Вопросы литературы и эстетики / М.М. Бахтин. – М: Художественная литература, 1975. – 504 с.
19. Белл, Д. Грядущее постиндустриальное общество / Д. Белл. — М: Academia, 1999. — 783 с.
20. Беньямин, В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости / В. Беньямин. – М: Медиум, 1996. – 240 с.
21. Беррис Г. История сети / Г. Беррис. – М, 2003. – 156 с.
22. Бодрийяр, Ж. Симулякры и симуляции / Ж. Бодрийяр // Интернет-ресурс <http://exsistencia.livejournal.com/6605.html>
23. Брайант, Д. Основы воздействия СМИ / Д. Брайант, С. Томпсон. — М: Вильяме, 2004. — 432 с.
24. Быков, И.А. Теории информационного общества / И.А. Быков, Ф. Уэбстер // Журнал социологии и социальной антропологии. — 2004. — Т. 7, № 4. — С. 213—214.

25. Быченков, В.М. Анонимность, безличность, виртуальность / В.М. Быченков // Общество и книга: от Гуттенберга до Интернета. — М: Традиция, 2001. — 261 с.
26. Виноградов, В.А. Информация и глобальные проблемы современности // Вопросы философии. — 1983. — № 12. — С. 95—98.
27. Вирилио, П. Информационная бомба. Стратегия обмана / П. Вирилио. — М: Гнозис, 2002. — 192 с.
28. Виртуалистика: экзистенциальные и эпистемологические аспекты / отв. ред. И.А. Акчурин — М: Прогресс-Традиция, 2004. — 384 с.
29. Войскунский, А.Е. Метафоры Интернета // Вопросы философии. — 2001. — №11. — С. 64—79.
30. Вылков, Р.И. Киберпространство как социокультурный феномен, продукт технического творчества и проективная идея: дисс. на соиск. уч. степени канд. филос. наук: 09.00.01 / Р.И. Вылков. — Екатеринбург, 2009. — 151 с.
31. Генезис категории виртуальная реальность: Материалы Международной научной конференции (25-26 июня 2010 года) / Под ред. А.В.Захряпина. — Саранск: Типография «Рузаевский печатник», 2010. — 116с.
32. Гибсон, У.О. Возникновение «киберпространства» / У.О. Гибсон // Интернет-ресурс
http://cyberpunkworld.net/news/uiljam_gibson_o_vozniknovenii_kiberprost_ranstva/2011-06-25-126
33. Говорунов, А.В. Человек в ситуации виртуальной реальности / А.В. Говорунов // Интернет-ресурс
<http://anthropology.ru/ru/texts/govorun/virt.html>
34. Горный, Е.А. Онтология виртуальной личности / Е.А. Горный // Интернет-ресурс <http://www.netslova.ru/gorny/selected/ovl.html>

35. Грачев, Г.В. Информационно—психологическая безопасность личности: состояние и возможности психологической защиты / Г.В. Грачев. — М: РАГС, 1998. — 125 с.
36. Громько, Н.В. Интернет и постмодернизм — их значения для современного образования / Н.В. Громько // Вопросы философии. — 2002. — № 2. — С. 175—180.
37. Гуссерль, Э. Картезианские размышления / Э. Гуссерль. — СПб: Наука, 2006. — 316 с.
38. Гуссерль, Э. Кризис европейских наук и трансцендентальная феноменология / Э. Гуссерль. — СПб: Владимир Даль, 2004. — 387 с.
39. Гэлбрейт, Д. Новое индустриальное общество / Д. Гэлбрейт. — М: Прогресс, 1969. — 480 с.
40. Дайсон, Э. Жизнь в эпоху Интернета. / Э. Дайсон. — М: Бизнес и компьютер, 1998. — 400 с.
41. Дацюк, С. Ноу-хау виртуальных технологий / С. Дацюк // Интернет-ресурс http://www.uis.kiev.ua/~_xyz/vir_tech.rus.html
42. Делез, Ж. Актуальное и виртуальное / Ж. Делез // Интернет-ресурс <http://visiology.fatal.ru/texts/deleuze.htm>
43. Делез, Ж. Капитализм и шизофрения: Анти-Эдип / Ж. Делез, Ф. Гваттари. — М: ИНИОН РАН, 1990. - 108 с.
44. Делез, Ж. Тысяча плато: Капитализм и шизофрения / Ж. Делез, Ф. Гваттари. — Екатеринбург: У-Фактория; М: Астрель, 2010. — 895 с.
45. Дрейфус, Х.Л. Телеэпистемология: последний рубеж / Х.Л. Дрейфус // Виртуалистика: экзистенциальные и эпистемологические аспекты. — М: Прогресс-Традиция, 2004. — 384 с.
46. Дэвис, Э. Техногнозис. Миф, магия и мистицизм в информационную эпоху / Э. Дэвис. — Екатеринбург: Ультра. Культура, 2008. — 480 с.
47. Емелин В.А. Информационные технологии в контексте постмодернистской философии: дисс. на соиск. уч. степени канд. филос. наук: 09.00.11 / В. А. Емелин. — М, 1999. — 164 с.

- 48.Емелин, В.А. Ризома и Интернет / В.А. Емелин // Интернет-ресурс <http://emeline.narod.ru/rhizome.htm>
- 49.Жижек, С. 13 опытов о Ленине / С. Жижек. – М: Ад Маргинем, 2003. – 255 с.
- 50.Жижек, С. Добро пожаловать в пустыню реального / С. Жижек. — М: Фонд «Прагматика культуры», 2002. — 160 с.
- 51.Жижек, С. Ирак: История про чайник / С. Жижек – М: Праксис, 2004. – 224 с.
- 52.Жижек, С. Киберпространство или Невыносимая замкнутость бытия / С. Жижек. // Искусство кино, 1998, №1 // Интернет-ресурс <http://kinoart.ru/archive/1998/01/n1-article25>
- 53.Жижек, С. Обойдемся без секса, ведь мы же пост-люди! / С. Жижек // Интернет-ресурс http://www.ruthenia.ru/logos/kofr/2002/2002_12.htm
- 54.Жичкина, А.Е. Особенности социальной перцепции в Интернете / А.Е. Жичкина // Мир психологии. — 1999. — № 3. — С. 72—80.
- 55.Игнатов, М.А. Феномен отчуждения человека в дискурсе информационно-сетевой культуры: дисс. на соиск. уч. степени канд. филос. наук: 09.00.13 / М.А. Игнатов. – Белгород, 2011. – 155 с.
56. Интенциональность и текстуальность. Философская мысль Франции XX века. / под. ред. Е.А. Найман — Томск: Водолей, 1998. — 320 с.
- 57.Ишмуратова, И.Р. Сущность культурной идентичности человека в среде интернет-коммуникаций: дисс. на соиск. уч. степени канд. филос. наук: 24.00.01 / И.Р. Ишмуратова. – Казань, 2006. – 184 с.
- 58.Кампер, Д. Тело, знание, голос и след / Д. Кампер // ХОРА. - 2009. - №1 (7).- С. 25-30.
- 59.Кампер, Д. Тело. Насилие. Боль: Сборник статей / Д. Кампер. – СПб: РХГА, 2010. – 174 с.
- 60.Кант, И. Сочинения в шести томах / И. Кант. – М: Мысль, 1963-1966. – Т. 2. – 510 с.

61. Кастельс, М. Галактика Интернет: Размышления об Интернете, бизнесе и обществе / М. Кастельс. – Екатеринбург: У-Фактория (при участии изд-ва Гуманитарного ун-та), 2004. – 328 с.
62. Кастельс, М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура / М. Кастельс. – М: ГУ ВШЭ, 2000. – 608 с.
63. Кастельс, М. Становление общества сетевых структур / М. Кастельс // Новая постиндустриальная волна на Западе: антология. — М: Academia, 1990. — 505 с.
64. Кирик, Т.А. Виртуальная реальность и ее онтологические прототипы: монография / Т.А. Кирик. – Курган: Изд-во Курганского гос. ун-та, 2007. – 134 с.
65. Кожев, А.В. Введение в чтение Гегеля / А.В. Кожев. – СПб: Наука, 2003. – 792 с.
66. Коноплицкий, С. Сетевые общества как объект социологического анализа / С. Коноплицкий // Социология: теория, методы, маркетинг. — 2004. — № 3. — С. 167—178.
67. Концевой, М.П. Semantic Web в категориальном поле виртуальности / М.П. Концевой // Международная научная конференция «Генезис категории виртуальная реальность» (25-26 июня 2010 г.). – Саранск: Типография «Рузаевский печатник», 2010. – С. 33-37.
68. Корогодин, В.И. Информация как основа жизни / В.И. Корогодин, В.Л. Корогодина. — Дубна: Феникс, 2000. — 205 с.
69. Костина, А.В. Массовая культура как феномен постиндустриального общества / А. В. Костина. — М: КомКнига, 2006. — 352 с.
70. Костюк, В.Н. Информационные процессы в постиндустриальном обществе / В.Н. Костюк // Общественные науки и современность. — 1996. — №6. — С. 101—110.
71. Кузнецов, Г. Поход за силой / Г. Кузнецов // Интернет-ресурс <http://anthropology.ru/ru/texts/kuznetsov/force.html>

72. Кузнецов, С. Рождение Игры, смерть Автора и виртуальное письмо / С. Кузнецов // Интернет-ресурс <http://magazines.russ.ru/inostran/1999/10/kuznec-pr.html>
73. Кузнецов, М.М. Виртуальная реальность – техногенный факт или сетевой феномен? / М.М. Кузнецов // Виртуалистика: экзистенциальные и эпистемологические аспекты. – М: Проресс-Традиция, 2004. – 384 с.
74. Курицкий, А.Б. Интернет: инфраструктура информационного общества / А.Б. Курицкий. — СПб: Судостроение, 1999. — 230 с.
75. Куртов, М. Поэзия дорвеев / М. Куртов // Интернет-ресурс <http://litbook.ru/article/264/>
76. Кушнарера, И. Фильтруя базар / И. Кушнарера // Интернет-ресурс <http://www.liberty.ru/layout/set/print/Themes/Fil-truuya-bazar>
77. Лакан, Ж. Работы Фрейда по технике психоанализа (Семинар, Книга I (1953/54)) / Ж. Лакан. – М: Гнозис; Логос, 2009. – 432 с.
78. Лакан, Ж. Имена-Отца / Ж. Лакан. – М: Гнозис; Логос, 2006. – 160 с.
79. Лакан, Ж. _____. Четыре основные понятия психоанализа (Семинары: Книга XI (1964)) / Ж. Лакан. – М: Гнозис; Логос, 2004. – 304 с.
80. Ланье, Д. Вы не гаджет / Д. Ланье. – М: Астрель, 2011. – 320 с.
81. Лейбов, Р. Язык рисует Интернет / Р. Лейбов // Интернет-ресурс <http://www.gagin.ru/internet/4/9.html>
82. Ларионов, И.Ю. Виртуальная реальность: добродетель и преступление / И.Ю. Ларионов // Международная научная конференция «Виртуальное пространство культуры» (11-13 апреля 2000 г.) – СПб: Санкт-Петербургское философское общество, 2000. – 219 с.
83. Лотман, Ю.М. Сотворение Карамзина / Ю.М. Лотман. – М: Книга, 1987. – 336 с.
84. Лошак, А.Б. Это троллинг / А.Б. Лошак // Интернет-ресурс <http://os.colta.ru/society/projects/201/details/23787/?attempt=1>
85. Лем, С. Диалоги / С. Лем. – М: АСТ, Транзиткнига, 2007. – 528 с.

86. Лиотар, Ж.Ф. Состояние постмодерна / Ж.Ф. Лиотар. — М: Ин—т эксперимент, социол. — СПб: Алетейя, 1998. —160 с.
87. Липовецки, Ж. Эра пустоты. Эссе о современном индивидуализме / Ж. Липовецки. — СПб: Владимир Даль, 2001. — 330 с.
88. Луман, Н. Реальность Массмедиа / Н. Луман. — М.: Праксис, 2005. — 253 с.
89. Луман Н. Что такое коммуникация? / Н. Луман // Социологический журнал — 1995. — №3. —С. 114—127.
90. Маклюэн, Г.М. Галактика Гуттенберга: становление человека печатающего / Г.М. Маклюэн. — М: Академический проспект, 2005. — 495 с.
91. Маклюэн, Г.М. Понимание Медиа: внешние расширения человека / Г.М. Маклюэн. — М: Гиперборея; Кучково поле, 2007. — 464 с.
92. Мелюхин, И.С. Информационное общество: истоки, проблемы, тенденции развития / И.С. Мелюхин. - М: Изд—во МГУ, 1999. — 206 с.
93. Меньчиков, Г.П. Виртуальная реальность: понятие, новации, применение / Г.П. Меньчиков // Философские науки. — 1998. — № 3—4. — С. 170—175.
94. Мерло-Понти, М. Видимое и невидимое / М. Мерло-Понти. — М: Логвинов, 2006. — 400 с.
95. Мерло-Понти, М. Феноменология восприятия / М. Мерло-Понти. — СПб: Ювента, Наука, 1999. — 608 с.
96. Митрофанова, А. Субъект в эпоху тотальной коммуникации / А. Митрофанова // Интернет-ресурс <http://kassandrion.narod.ru/commentary/03/10mit.htm>
97. Моисеев, Б.Р. Конструктивный Web 3.0 и его последствия / Б.Р. Моисеев // Интернет-ресурс <http://comport.region.kz/forum/viewtopic.php?f=14&t=1060&start=60#p13872>

98. Морозова, К. 5 книг о том, чем угрожает нам развитие Интернета / К. Морозова // Интернет-ресурс <http://theoryandpractice.ru/posts/2780-5-knig-o-tom-chem-ugrozhaet-nam-razvitie-interneta>
99. Назарчук, А.В. Сетевое общество и его философское осмысление / А.В. Назарчук // Вопросы философии. — 2008. — № 7. — С. 61—75.
100. Мунтян, М.А. Постиндустриально—информационное общество как концепция новой глобальной цивилизации / М.А. Мунтян // Безопасность Евразии. — 2001. — № 2. — С. 429—466.
101. Нестеров, В.Ю. Карнавальная составляющая как один из факторов коммуникативного феномена чатов / В.Ю. Нестеров // Интернет-ресурс <http://banderus2.narod.ru/93156.html>
102. Нисневич, Ю.А. Информация и власть / Ю.А. Нисневич. — М: Мысль, 2000.—275 с.
103. Новая постиндустриальная волна на Западе: антология / под ред. В.Л. Иноземцева. — М: Academia, 1999. — 631 с.
104. Новая технократическая волна на Западе. — М: Прогресс, 1986. — 450 с.
105. Носов, Н.А. Виртуальная психология / Н.А. Носов. — М: Аграф, 2000. —430 с.
106. Носов Н.А. Виртуальная реальность / Н.А. Носов // Интернет-ресурс <http://iph.ras.ru/elib/0627.html>
107. Носов Н.А. Манифест виртуалистики / Н.А. Носов. — М: Путь, 2001. — 17 с.
108. Носов, Н.А. Психология виртуальных реальностей / Н.А. Носов // Психологическое обозрение. — 1998. — № 1. — С. 91—99.
109. Общество и книга: от Гуттенберга до Интернета. — М: Традиция, 2001. —280 с.
110. Паризер Э. За стеной фильтров. Что Интернет скрывает от нас? / Э. Паризер. — М: Альпина Бизнес Букс, 2012. — 304 с.

- 111.Патаракин, Е.Д. Социальное взаимодействие и сетевое обучение 2.0 / Е.Д. Патаракин. – М: НП «Современные технологии в образовании и культуре, 2009. – 176 с.
- 112.Платон. Диалоги. Книга первая / Платон. – М: Эксмо, 2008. – 1232 с.
- 113.Подорога, Ю. Комментарий к переводу Ж. Делез «Актуальное и виртуальное» / Ю. Подорога // Интернет-ресурс <http://visiology.fatal.ru/texts/deleuze.htm>
- 114.Попов, А.В. 7 типов социальных сервисов и ссылочный десерт / А.В. Попов // Интернет-ресурс <http://blogbook.ru/2008/02/02/7-tipov-sotsialnyih-setey-i-ssylochnyy-desert/>
- 115.Почепцов, Г.Г. Информационные войны / Г.Г. Почепцов. — М: Рефл—бук, 2000. —573 с.
- 116.Почепцов, Г.Г. Теория коммуникации / Г.Г. Почепцов. — М: Рефл—бук, 2001. —651 с.
117. Пудикова, А.А. Проблема трансформации индивидуальности в коммуникативном пространстве сетевого общества: дисс. на соиск. уч. степени канд. филос. наук: 09.00.11 / А.А. Пудикова. – Томск, 2010. – 122 с.
- 118.Ракитов, А.И. Философия компьютерной революции / А.И. Ракитов. — М: Политиздат, 1991. —287 с.
- 119.Рейман, Л.Д. Информационное общество и роль телекоммуникаций в его становлении / Л.Д. Рейман // Вопросы философии. — 2001. — № 3. — С. 3—9.
- 120.Секацкий, А. Изыскания: Статьи, эссе / А. Секацкий. – СПб: Лимбус Пресс, ООО «Издательство К. Тублина», 2009. – 400с.
- 121.Силаева, В.Л. Виртуальная реальность: социально-философский анализ: монография / В.Л. Силаева. – М: МАДИ, 2012. – 117 с.
- 122.Семенов, Н. Н. Социальные сети, перспективы развития и способы монетизации / Н.Н. Семенов // Интернет-ресурс http://habrahabr.ru/blogs/social_networks/22811/

123. Стерледева, Т.Д. Мир человека в виртуальной реальности / Т.Д. Стерледева. – Пермь: Изд-во Пермск. гос. ун-та, 2003. – 344 с.
124. Стоуньер Т. Информационное богатство: профиль постиндустриальной экономики / Т. Стоуньер // Новая технократическая волна на Западе. — М, 1986. — 396 с.
125. Тапскотт, Д. Электронно—цифровое общество / Д. Тапскотт. — М: Рефл—бук, 1999. —432 с.
126. Тарасенко, В.В. Антропология Интернет: самоорганизация «человека кликающего» / В.В. Тарасенко // Интернет-ресурс <http://edu.nstu.ru/courses/infobasedu/Hrestomatia/antropologia%20internet.htm>
128. Тарасенко, В.В. Человек - кликающий: фрактальные метаморфозы / В.В. Тарасенко // Информационное общество. — 1999. — Вып. 1. — С. 43—46.
129. Тимофеева О. Введение в эротическую философию Жоржа Батая / О. Тимофеева. – М: Новое литературное обозрение, 2009. – 200 с.
130. Сборник трудов: Технологии информационного общества — Интернет и современное общество. // Всероссийская объединенная научная конференция «Интернет и современное общество» (20—24 ноября 2000 г.) — СПб, 2000.—292 с.
131. Тоффлер, Э. Третья волна / Э. Тоффлер. — М: АСТ, 2004. — 784 с.
132. Тоффлер, Э. Шок будущего / Э. Тоффлер. — М: АСТ, 2003. — 557 с.
133. Туркина, О. Голем сознания 3. Смена сцены представления: от театра к виртуальной реальности / О. Туркина, В. Мазин // Метафизические исследования. Выпуск 4. Культура. Альманах Лаборатории Метафизических Исследований при Философском факультете СПбГУ. – СПб: Алетейя, 1997. – 348 с.
134. Уилсон, Р.А. Психология эволюции / Р.А. Уилсон. – Киев: Янус, 1999. – 304 с.

134. Уэбстер, Ф. Теории информационного общества / Ф. Уэбстер. – М: Аспект Пресс, 2004. – 400 с.
135. Фриндте В. Публичное конструирование Я в опосредованном компьютером общении / В. Фриндте, Т. Келер // Гуманитарные исследования Интернета. — М, 2000. — С. 40—54.
136. Хабермас, Ю. Демократия. Разум. Нравственность: лекции и интервью / Ю. Хабермас. — М: Наука, 1992. — 175 с.
137. Хайдеггер, М. Бытие и время / М. Хайдеггер. – СПб: Наука, 2006. – 452 с.
138. Хайдеггер, М. Время и бытие / М. Хайдеггер. – СПб: Наука, 2007. – 621 с.
139. Хаким-Бей. Хаос и анархия: Революционная сотериология / Хаким-Бей. – М: Гилея, 2002. – 176 с.
140. Хоружий, С.С. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности / С.С. Хоружий // Интернет-ресурс <http://elenakosilova.narod.ru/studia/chor.htm>
141. Чертов, Л.Ф. Виртуальные пространства изображений / Л.Ф. Чертов // Всероссийская научная конференция «Виртуальное пространство культуры» (11-13 апреля 2000 г.) – СПб: Санкт-Петербургское философское общество, 2000. – С. 53-55.
142. Чугунов, А.В. Теоретические основания концепции «Информационного общества» / А.В. Чугунов. — СПб: СПбГУ, 2000. — 52 с.
143. Шмидт Э. Поэзия: модули и векторы. Спам как аллегория медиального мусора и поэтической музыки / Э. Шмидт // Интернет-ресурс <http://www.topos.ru/article/4817>
144. Эко, У. От Интернета к Гуттенбергу / У. Эко // Новое литературное обозрение. — 1998. — № 32. — С. 5—14.

145. Эпштейн, М. Информационный взрыв и травма постмодерна / М. Эпштейн // Интернет-ресурс <http://old.russ.ru/journal/travmp/98-10-08/epsht.htm>
146. Янг, К. Диагноз – интернет-зависимость / К. Янг // Интернет-ресурс <http://www.narcom.ru/ideas/common/15.html>
147. Anderson, C. The End of Theory: The Data Deluge Makes the Scientific Method Obsolete / C. Anderson // http://www.wired.com/science/discoveries/magazine/16-07/pb_theory
148. Halpin, H. The philosophy of Anonymus. Ontological politics without identity / H. Halpin // Radical Philosophy 176 (November / December 2012). P. 19-28.
149. Heim, M. The Feng Shui of Virtual Reality / M. Heim // <http://crossings.tcd.ie/issues/1.1/Heim/>
150. Gere, C. Digital Culture. Reaktion Books / C. Gere. – London: Reaktion Books, 2002. – 248 p.
151. Konopliksy, S. Classification of users of social networks / S.Konopliksy // <http://blog.prodigi.com.ua/2010/10/27/klassifikaciya-polzovatelej-socialnyx-setej/>
152. Laurel, B. Computer as Theater / B. Laurel // Reading Digital Culture / Ed. by David Trend. Black-well, 2001. – 384 p.
153. Morozov, E. Occupy the Net! / E. Morozov // http://www.slate.com/articles/technology/future_tense/2011/11/salman_rushdie_and_facebook_s_pseudonym_policy_.html
154. Morozov, E. The Net Delusion: The Dark Side of Internet Freedom / E. Morozov. – New York: Public Affairs, 2011. – 409 p.
155. Vaidhyanatan, S. the Googlization of Everything (And Why We Should Worry) / S. Vaidhyanatan. – Los Angeles: University Of California Press, 2011. – 266 p.