

Федеральное агентство по образованию
Государственное образовательное учреждение
высшего профессионального образования
«Рязанский государственный университет имени С.А. Есенина»

А.В. Соловьёв

Динамика культуры
информационной эпохи

Монография

Рязань 2009

ББК 71.0
С60

Печатается по решению редакционно-издательского совета Государственного образовательного учреждения высшего профессионального образования «Рязанский государственный университет имени С.А. Есенина» в соответствии с планом изданий на 2009 год.

Научный редактор *Н.П. Ледовских*, д-р филос. наук, проф.
Рецензенты: *Е.Э. Сурова*, д-р филос. наук, проф. (СПбГУ)
И.М. Россман, канд. филос. наук, проф. (РЗИ(ф) МГУКИ)

Соловьёв, А.В.

С60 Динамика культуры информационной эпохи : монография / А.В. Соловьёв ; Ряз. гос. ун-т им. С.А. Есенина. — Рязань, 2009. — 228 с.

ISBN 978-5-88006-588-2

Монография посвящена исследованию культурной динамики феномена цивилизационного развития — информационного общества. В главе I анализируется социокультурный контекст перехода к информационному обществу, который раскрывается через культуру потребительского общества и связанные с ней феномен контркультуры и генезис концепции информационного общества, а также трансформации социокультурной среды современности. Глава II посвящена специфике интеллектуальной и эстетической деятельности в информационном обществе. В главе III анализируются механизмы и процессы формирования экономических, политических и социально-коммуникативных культурных форм в информационном обществе.

Ключевые слова: *информационное общество, информационная революция, потребительское общество, контркультура, неогуманизм, постгуманизм, постмодернизм, информационно-коммуникационные технологии, телекоммуникационные технологии, киберпространство, Интернет, виртуальное сообщество, сетевое сообщество, виртуальная реальность, гиперреальность, клип-культура, киберкультура, посткультура, протокультура, искусственный интеллект, компьютерное клонирование.*

ББК 71.0

© А.В. Соловьёв, 2009
© Государственное образовательное учреждение
высшего профессионального образования
«Рязанский государственный университет
имени С.А. Есенина», 2009
© Фото на обложке А.В. Соловьёв
ISBN 978-5-88006-588-2

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	5
Глава I. КУЛЬТУРОГЕНЕЗ ИНФОРМАЦИОННОГО ОБЩЕСТВА	10
1. Социокультурный контекст перехода к информационному обществу	10
1.1. Потребительское общество	10
1.2. Конткультура	17
1.3. Генезис концепции информационного общества	23
2. Трансформации социокультурной среды современности	31
2.1. Представления о пространстве и времени	31
2.2. Этико-акмологическая составляющая информационного общества	53
2.3. Мифологические элементы культуры информационного общества	73
2.4. Семиосфера информационного общества	81
Глава II. ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ И ЭСТЕТИЧЕСКАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В ИНФОРМАЦИОННОМ ОБЩЕСТВЕ	86
1. Социальная философия	86
1.1. Гуманистический контекст изменений	86
1.2. Неогуманизм и постмодернизм	88
1.3. Постгуманизм	95
2. Наука, техника и техноло- гии	101
2.1. Научно-техническая парадигма современности	101
2.2. Культуротворческий потенциал информационных технологий	108
3. Модусы искусства информационной эпо- хи	115
3.1. Искусство как база данных	115
3.2. Музыка	123

3.3. <i>Изобразительное искусство</i>	128
3.4. <i>Кинематограф и телевидение</i>	131
3.5. <i>Литература и словотворчество</i>	139
 Глава III. КУЛЬТУРНЫЕ ФОРМЫ В ИНФОРМАЦИОННОМ ОБЩЕСТВЕ	 153
.	153
1. Экономическая культура	153
.	164
2. Политическая культура	164
3. Социальные структуры и коммуникативная культура	171
.	171
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	195
.	195
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	201
.	201
ПРИЛОЖЕНИЯ	213
1. Декларация независимости Киберпространства	213
2. Окинавская хартия Глобального информационного общества	216
3. Александрийский Манифест о библиотеках: Информационное Общество в действии	226

ВВЕДЕНИЕ

Современная культура в значительно большей степени зависит от распространения информации, чем все предыдущие. Состояние современного культурного пространства, его динамика во многом определяются технологической мультимедийной средой (радио, телевидение, компьютеры, Интернет, сотовая, спутниковая связь и т.д.). Большинство современных авторов, так или иначе исследующих изменения, приносимые технологиями в нашу жизнь, отмечают, что рост накопления знания и информации в XX и XXI веках носит экспоненциальный характер. Постепенно процесс анализа данных изменений оформился в концепцию информационного общества, которая на сегодняшний день распространилась по всему миру и активно обсуждается как на уровне правительств, так и на уровне общественности.

Задачей дня является вычленение и осмысление динамики современной культуры, вызовов ей в виде новых культурных форм, приносимых технологическими и экономическими инновациями. В монографии предпринимается попытка социокультурного анализа культурной динамики информационного общества, особенно с позиций смены мировоззренческих парадигм от посткультуры к новой протокультуре, контуры которой намечаются сегодняшней динамикой информационного общества. Такой анализ, с нашей точки зрения, имеет важнейшее значение, так как процесс формирования информационного общества как стадии развития современной цивилизации, характеризующейся увеличением и изменением роли информации и знаний и механизмов их распространения в жизни общества, существенно затрагивает мировоззренческую и аксиологическую составляющие глобальной культуры, приводит к трансформациям ментальных структур представителей различных культур. За последние десять лет Интернет как один из ключевых элементов информационного общества вызвал серьезные изменения в образе жизни, которые включают в себя «телекоммуникационную» зависимость как в деловых, так и в личных (семейных, дружеских) взаимоотношениях, доверие к Всемирной паутине как основному информационному ресурсу и, как следствие, превращение компьютерных сетевых технологий в фундаментальный компонент обыденной культуры.

Возникающие параллельно постиндустриальное и информационное общества приводят как к возникновению новых социальных групп, так и к изменению в образах (стилях) жизни существующих. Используя встречающуюся аналогию между постиндустриальным и информационным обществами, можно процитировать следующее определение постиндустриального общества Д. Белла, которое отражает радикальный характер перемен: «Постиндустриальное общество — это не «субструктура», вызывающая изменения в «суперструктуре». Это важное измерение общества, чьи изменения ставят управленческие проблемы перед политической системой, которая регулирует это общество, так же как изменения в культуре и стиле жизни приносят конфронтацию с традицией, или возникновение новых социальных групп и наличие малообеспеченных групп поднимает вопросы власти и распределения привилегий в обществе»¹.

Интерес к информационному обществу впервые возник в связи с исследованием экономических изменений, вызванных проблемами, связанными с обработкой потоков информации, в супериндустриальном потребителском обществе. Одним из первых авторов, заложивших основы концепции информационного общества, был экономист Фриц Маклап, опубликовавший в 1962 году работу «Производство и распределение знания в США»². Как экономиста его интересовали проблемы, связанные с конкуренцией в свободном демократическом обществе и, в частности, проблема формальных ограничений конкуренции, таких как, например, патентная система.

В 1969 году Питер Дракер публикует работу «Эпоха дискретности»³, содержащую главу «Общество знания», основанную на данных Маклапа. В основу своего понимания общества знания или информационного общества Дракер положил экономический показатель: он утверждал, что к середине семидесятых годов XX века сектор экономики, основанный на знаниях, составит половину всего внутреннего национального продукта.

В 1973 году вышла работа Дэниэла Белла «Грядущее постиндустриальное общество»⁴, центральной идеей которой было то, что в

¹ Bell D. The Coming of Post-Industrial Society. A Venture in Social Forecasting. Basic Books. NY, 1999. P. cii-ciii.

² Machlup F. The Production and Distribution of Knowledge in the United States Princeton, NJ : Princeton University Press, 1962.

³ Drucker P. The Age of Discontinuity. Guidelines to Our Changing Society. NY, 1969.

⁴ Bell D. The Coming of Post-Industrial Society. A Venture in Social Forecasting. Basic Books. NY, 1999.

постиндустриальном обществе основными видами деятельности становятся производство знания и информации и планирование.

Этап становления экономической теории информационного общества отражен в работах Ф. Маклапа, Ю. Хаяши, Е. Масуды, П. Дракера, Дж. Гелбрейта, Ф. Вебстера, Дж. Нейсбита, В.Л. Иноземцева. Социологический подход к анализу феномена информационного общества представлен в трудах Д. Белла, Ф. Вебстера, С. Джонса, М. Кастельса, Э. Киселевой.

Социокультурный контекст перехода к информационному обществу исследовался в работах, связанных с развитием потребительского общества и массовой культуры (Дж. Гелбрейт, Ж. Бодрийяр, З. Бжезинский, Р. Патнэм, Р. Надер, Ю.А. Шведков, Р. Белла, С. Шапиро, Л. Мамфорд, Б. Барбер, С.Р. Миллс, Д. Райзман, Е.Г. Соколов) и с феноменом контркультуры (Т. Розак, Р. Рорти, Дж. Камин, М. Иссерман, М. Казин, Н.М. Травкина, В.С. Васильев, М.С. Уваров).

Процессы трансформации социокультурной среды современности (изменение представлений о пространстве и времени, ценностные трансформации, мифотворчество, формирование семиосферы информационного общества) нашли отражение в работах Э. Тоффлера, М. Маклюэна, Р. Сильверстоуна, С. Джонса, У. Эко, У. Бека, В. Моско, Г. Рейнголда, С. Лема, П. Рэя, Р. Флориды, Р. Инглехарта, А. Крокера, М. Крокер, П. Леви.

Специфика интеллектуальной деятельности в информационном обществе в контексте социальной философии и философии культуры рассматривается в исследованиях Ф. Джеймсона, Б.Л. Губмана, Р. Аппиньянези, К. Гэрретта, У. Эко, Р. Карсон, А. Дренгсона, А. Наэсса, Дж. Сэшинса, В.А. Канке, А.А. Зиновьева, В.М. Диановой, Д. Харавэй, В.В. Бибахина, Г. Дебора, В.С. Степина, П.С. Гуревича, В.М. Адрова, З.П. Трофимовой, Б.В. Раушенбаха, Ж. Бодрийяра, Т. Шанина, С. Сима, Дж. Стори, Н. Уотсона, А. МакРобби, С. Зонтаг, А. Вудса, С. Манна, М. Кулена, Т. Рэя, Ф. Фукуямы, К. Боулдинга, М.Н. Эпштейна, Ю.Н. Солонина, Е.Г. Соколова, Б.Г. Соколова, К.Э. Суровой, Б.В. Маркова, М.С. Уварова, Ю.М. Шилкова.

Влияние научной деятельности на культуру современности и, в частности, на культурную динамику информационного общества исследовали Ю. Хабермас, И. Пригожин, И. Стенгерс, Б. Тонн, У. Бэйнбридж, М. Роко, Н.Н. Моисеев, Д.А. Ивашинцов.

Вопросы развития ИКТ и влияния этого развития на различные сферы общественной жизни рассматриваются в трудах технотеоретиков информационного общества М. Дертузоса, К. Келли, К. Уорвика,

М. Мински, Р. Карцвела. Специфика эстетической деятельности в массмедийном и информационном обществе отражена в работах В. Беньямина, Р. Аппиньянези, К. Гэрретта, М. Маклюэна, У. Эко, О. Грау, П. Леви, Г. Дебора, Ф. Китлера, Л. Мановича, Г. Леонарда, Дж. Сектон, У. Митчелла, В. Собчек, В.В. Бычкова, В.О. Чистяковой, Д. Льюиса, М.Н. Эпштейна, В.В. Савчука.

Проблематика, связанная с развитием культурной модели информационного общества, рассматривалась в трудах П. Леви, В.Н. Сорокиной, Д.В. Иванова, П. Риволтеллы, С. Джонса, Р. Сильверстоуна.

Вопросы, связанные с экономической и политической культурой информационного общества, исследуются в работах С. Бигела, А.И. Уткина, А. Барда, Я. Зодерквиста, М. Кастельса, Дж. Нейсбита, П. Грипенберга, А.И. Петренко, О.Н. Вершинской, Т.В. Ершовой.

Коммуникативная культура информационного общества исследуется в работах С. Бигела, Д. Подольны, К. Пейджа, Дж. Лалла, Т.В. Ершовой, И.И. Анисимовой, А.Е. Войскунского, Л. Лесига, Ф. Дика, Дж. Ликлайдера, Р. Тэйлора, Т. Эриксона, М. Кастельса, Д. Морли. Отдельный массив работ посвящен масс-медиа, массовой коммуникации и связанной с ними виртуализации современного общества: Б.В. Марков, Г.Н. Крупнин, С.Б. Веселова, Ю.В. Ларионов, А.В. Говорунов, Д.В. Иванов, Н.Н. Моисеев.

Необходимо отметить, что говоря о феномене информационного общества, мы пока что имеем дело скорее с социокультурным конструктом или концепцией: несмотря на высокий уровень проникновения информационных технологий в обыденную культуру (образ жизни), в некоторых странах нельзя утверждать, что где-либо на Земле существуют общества, которые можно квалифицировать как информационные в плане их базовых экономических, социальных и культурных характеристик. Но перерастание этого конструкта в реальность происходит достаточно быстрыми темпами, и его активное мыслительное конструирование играет в этом процессе не последнюю роль. В связи с этим в процессе анализа культурной динамики информационного общества особое внимание уделено новому витку культурных дискурсов, которые сфокусированы на мировоззренческих, аксиологических и политических вопросах.

Единство культурных форм информационного общества определяется его технологической основой, то есть информационно-коммуникационными технологиями. Таким образом, становление и развитие культурных форм информационного общества заключено в некоем пространстве, архитектура которого состоит из компьютера как крае-

угольного камня, вокруг которого сформирована структура других технологических элементов социокультурного коммуникационного процесса, таких как электронные сети, спутниковые системы, телевизионные, радио — и телефонные сети. Тем не менее, в рамках этого технологического единства мы наблюдаем колоссальное многообразие культурных форм, которое связано с тем, что информационное общество представляет собой культурную систему, которая не была сформирована в культурном вакууме и не представляет собой герметичную культурную систему. Информационное общество — это этап развития культуры, культурный феномен, органично связанный и развивающийся параллельно и преемственно с другими культурными феноменами, а не стоящий с ними в оппозиции. Таким образом, в информационное общество «проецируются» все культурные формы, присутствующие в современном обществе.

Технологические инновации рассматриваются в монографии только как один из факторов изменения социокультурной среды и возникновения новых культурных форм. Очевидно, что формирование информационного общества связано с факторами, которые не имеют отношения к чисто технологическим инновациям: развитие потребительского общества, феномен контркультуры, развитие идейных течений неогуманизма, постмодернизма, постгуманизма. По мнению Д. Лайона, самая большая опасность, подстерегающая использование концепций, типа информационного общества и киберпространства, — это заблуждение, что новые социальные формы, паттерны потребления или политические практики могут так или иначе быть объяснены технологическими инновациями⁵. На самом деле результатом Интернет-революции стало не обещанное ей «безбумажное общество», а увеличение потребления бумаги, внедрение глобальных коммуникаций увеличило, а не уменьшило миграции, технические приспособления, призванные облегчить трудовую нагрузку, в действительности ее увеличили. Каким будет дальнейшее развитие информационного общества? Как изменится человек и создаваемая им культура в процессе этого развития? Поиску ответов на эти вопросы посвящена монография.

⁵ Lyon D. *Cyberspace: Beyond the Information Society? / Living With Cyberspace: Technology & Society in the 21st Century*. Edited by John Armitage and Joanne Roberts. NY : Continuum, 2002. P. 22.

Глава I. КУЛЬТУРОГЕНЕЗ ИНФОРМАЦИОННОГО ОБЩЕСТВА

1. Социокультурный контекст перехода к информационному обществу

1.1. Потребительское общество

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

В большой степени развитие потребительского общества на протяжении второй половины XX века связано с тем, что ориентация на достижение общества всеобщего благосостояния имела одностороннее развитие, направленное прежде всего на обеспечение материального благополучия граждан. Социально-культурные аспекты этого процесса практически игнорировались, что привело к концу XX века к возникновению целого ряда проблем: падение общего культурного и образовательного уровня, распад семьи, социальной аномии, рост молодежной преступности и т.д. Сегодня политики и политологи с крайне противоположными взглядами (неоконсерваторы и неолибералы) предлагают многочисленные варианты решения этих проблем в своих

аналитических публикациях ⁶. Несмотря на непримиримые противоречия, идеологических противников объединяет понимание того, что общество потребления оказывает негативное влияние на духовную сферу личности. Гедонистская мораль задает модели поведения, ставящие под угрозу важнейшие социально-культурные институты общества, такие как семья, образовательные учреждения, местное сообщество. По мнению З. Бжезинского, доминирующая, например, в американском обществе культура больше тяготеет к массовым развлечениям, в которых господствуют гедонистские мотивы и темы ухода от социальных проблем: «...США и странам Западной Европы оказалось трудно совладать с культурными последствиями социального гедонизма и резким падением в обществе центральной роли ценностей, основанных на религиозных чувствах. Возникший в результате кризис культуры осложнялся распространением наркотиков и, особенно в США, его связью с расовыми проблемами. И, наконец, темпы экономического роста уже не могут больше удовлетворять растущие материальные потребности, которые стимулируются культурой, на первое место ставящей потребление. Не будет преувеличением утверждение, что в наиболее сознательных кругах западного общества начинает ощущаться чувство исторической тревоги и, возможно, даже пессимизма» ⁷. Тотальная коммерциализация общества сопровождается активной коммерциализацией детской и молодежной среды. Дети и молодежь рассматриваются маркетологами как полноценный и динамично растущий сегмент рынка. Алан Дернинг, старший научный сотрудник Института мировых исследований (Worldwatch Institute), Вашингтон, Округ Колумбия, приводит следующие данные: американские дети и тинэйджеры просматривают около 3 часов рекламных роликов в неделю — 20 тысяч роликов в год, что составляет примерно 360 тысяч рекламных роликов к моменту окончания школы. Стоимость «детского» рынка в 1990 году составила 75 миллиардов долларов, затраты компаний на «детский» маркетинг — 500 миллионов долларов, что в пять раз больше, чем в предыдущее десятилетие ⁸.

Роберт Патнэм, политический социолог, автор бестселлера 2000 года «Боулинг в одиночестве: коллапс и возрождение американского

⁶ Бжезинский З. Великая шахматная доска. Господство Америки и его геостратегические императивы. М. : Международные отношения, 2000. 256 с. ; Gore A. The Earth of Balance. Boston : Houghton Muffin, 1992.

⁷ Бжезинский З. Великая шахматная доска. Господство Америки и его геостратегические императивы. М. : Международные отношения, 2000. С. 251.

⁸ Durning A.T. An Ecological Critique of Global Advertising // Environmental Ethics. Readings in Theory and Application/Posman, P. Louis (Editor). Boston ; L. : Jones and Bartlett Publishers, 1994. P. 487.

сообщества» утверждает, что американское гражданское общество быстро разрушается, все более растет отчуждение американцев от семьи, соседей, общины, других социальных институтов⁹. Патнэм опирается на большой фактологический материал, который показывает, что американцы за последние 20—30 лет все меньше участвуют в различных общественных мероприятиях, сокращается членство в клубах, ассоциациях и других некоммерческих организациях. Растущее отчуждение, разрушающее социальную ткань гражданского общества, которое описывает Патнэм, является следствием продолжительного периода консьюмеризма и стремлением к достижению наивысшей степени комфорта. Материалистические ценности консьюмеризма занимают доминирующее положение в культуре.

Первоначально термин «консьюмеризм» означал «организованные усилия граждан, деловых кругов и правительства по защите потребителей»¹⁰. Консьюмеризм ассоциировался с движением в защиту прав потребителей, получившим широкую известность благодаря деятельности известного американского адвоката Ральфа Надера, прозванного «бичом корпоративной морали»¹¹. Однако негативные тенденции в развитии потребительского общества привели к тому, что критики неограниченного потребления стали использовать термин «консьюмеризм» для определения потребления как такового и его в первую очередь отрицательного влияния на ценностные ориентации людей¹². Ю.А. Шведков, анализируя последствия консьюмеризма для американского общества, использует коллективный труд ряда американских социологов, психологов, экологов и экономистов, опубликованный в 1997 году под заглавием «Потребительское общество»¹³. Авторы книги подчеркивают, что потребительское общество нарушает стабильность семей и общин, выдвигая потребление в качестве единственной сферы, в которой культивируется личное достоинство, подрывая гармоничное развитие молодого поколения¹⁴.

В капиталистическом обществе конца XX века, когда мир стал многополярным, центральной проблемой стало повышение продук-

⁹ Putnam R.D. *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community*. NY : Simon & Schuster, 2000.

¹⁰ Gitman L.J., McDaniel C. *The World of Business*. Cincinnati: South-Western Publishing Co., 1992. P. 753.

¹¹ Webster's New World Encyclopedia. NY : Prentice Hall, 1992. P. 576.

¹² См. напр.: Bellah R.N., Madsen R., Sullivan W.M., Swidler A., Tipton S.M. *The Good Society*. NY : Vintage Books, 1992. P. 211.

¹³ Шведков Ю.А. Что сулит миру потребительское общество // США ⊗ Канада, 1999. № 1. С. 96—104.

¹⁴ *The Consumer Society* / edited by N. Goodwin, F. Ackerman and D. Kiron. Washington, 1997.

тивности: глобальные кровопролитные войны за экономическое и политическое доминирование уступили место глобальным войнам корпораций, преследующим ту же цель. Общество консьюмеризма поставило человека на службу системе. Никогда слова Эриха Фромма о времени зарождения капитализма (XVI век) не звучали более актуально, чем сегодня: «Продуктивность приобрела роль одной из высочайших моральных ценностей. В то же время стремление к богатству и материальному успеху стало всепоглощающей страстью»¹⁵. Не будет преувеличением, если сказать, что рекламные ролики на современном телевидении изредка прерываются короткими передачами, «мыльными операми» и эпизодами кинофильмов, которые, в свою очередь, косвенно рекламируют торговые марки различных компаний. Это имеет отношение и к периодическим изданиям, которые существуют во многом благодаря корпоративным рекламным спонсорам. Потребительские ценности небезуспешно претендуют на место моральных, духовных ценностей. В последнее десятилетие XX века экономисты и профессора бизнес-школ обрушили на мировое сообщество поток «предупреждений» о возможной потере экономического мирового лидерства США в ближайшем будущем. Авторы одного из таких предупреждений — книги «Американский менеджмент на пороге XXI века» (оригинальное название «Американский бизнес: двухминутное предупреждение» — прим. автора) Джексон Грейсон младший и Карла О'Делл предельно конкретны в формулировке своих целей: «...мы стараемся внушить беспокойство американцам. Слава США как индустриального лидера улетучивается, и эта книга написана в надежде внушить потребность в немедленных действиях для ее восстановления»¹⁶. Фромм считает это намеренное насаждение беспокойства свойством бюрократически организованного и централизованного индустриального государства, где вкусы манипулируются таким образом, что люди потребляют как можно больше. Фромм утверждает, что «бюрократически-индустриальная цивилизация, преобладающая в Европе и Северной Америке, создала новый тип человека, которого можно обозначить как *человека организации*, *человека-автомата* и как *homo consumens*»¹⁷. Данное утверждение свидетельствует о наступлении постгуманистической эпохи в развитии человечества. Человек приобретает ценность как продуктивный и потребляющий компонент экономической системы, его духовная, лич-

¹⁵ Фромм Э. Бегство от свободы. М. : Прогресс, 1990. С. 58—59.

¹⁶ Грейсон Дж. мл., О'Делл К. Американский менеджмент на пороге XXI века. М. : Экономика, 1991. С. 27.

¹⁷ Фромм Э. Душа человека. М. : Республика, 1992. С. 43.

ностная ценность отходит на второй план. О ценностной дезориентации, вызванной наступлением постгуманистической эпохи, и о подавлении духовной сущности личности в 1970 году также предупреждал Э. Тоффлер, говоря о современном американском обществе, что «несмотря на свои экстраординарные успехи в искусстве, науке, интеллектуальной, моральной и политической жизни, США являются страной, в которой десятки тысяч молодых людей спасаются от действительности, выбирая наркотическое отупение; страной, в которой миллионы взрослых ввергают себя в постоянный телевизионный ступор или в алкогольный туман; страной, в которой легионы пожилых людей прозябают и умирают в одиночестве; в которой бегство из семьи и от принятой ответственности становится массовым; в которой широкие массы подавляют свои страстные желания различными транквилизаторами и психотропными препаратами»¹⁸.

З. Бжезинский в своем труде «Вне контроля» приводит прекрасный список внутренних проблем, с которыми столкнулось современное Западное общество в последние десятилетия XX века. Мы ограничимся перечислением только тех из них, которые носят ярко выраженный социокультурный характер и свидетельствуют о постгуманистической сущности потребительского общества.

Рост преступности и насилия. Система торговли оружием (например, в США) обеспечивает легкий доступ к нему практически всех категорий населения. Массовая кино — и телевизионная культура, являясь основой американской индустрии развлечений с годовым бюджетом 160 миллиардов долларов¹⁹, пропагандирует насилие и социальную безответственность. В июне 1999 года президент Билл Клинтон в специальном обращении к нации заявил: «Нашим детям скармливают ежедневную дозу насилия. К 18-летию каждый американец видит 200 тысяч сцен насилия и 400 тысяч сцен убийств. Детей это привлекает, они становятся более черствыми, в некоторых случаях у особенно впечатлительных из них появляется вкус к насилию. За последние 30 лет было проведено около 300 исследований. Все они указывают на связь между постоянным воздействием развлечений, насыщенных насилием, и жестокостью детей в жизни»²⁰.

Распространение массовой наркотической культуры. Как правило, центрами распространения наркотиков являются бедные городские районы, в которых наркотики рассматриваются либо как

¹⁸ Тоффлер Э. Шок будущего. М. : АСТ, 2002. С. 399.

¹⁹ Bellah R.N., Madsen R., Sullivan W.M., Swidler A., Tipton S.M. The Good Society. NY : Vintage Books, 1992. P. 49.

²⁰ Раснер М. Стрельба в американских школах // Правозащитник. 2000. № 2. С. 91.

средство освобождения от депрессивной реальности, либо как средство освобождения от бедности. Ежегодные прибыли от продажи наркотиков в США оцениваются примерно в 100 миллиардов долларов.

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

Растущее ощущение духовной пустоты. Для многих американцев существующие религиозные институты кажутся излишне ритуализированными, не связанными с их жизненными дилеммами. В свою очередь церкви неспособны противостоять натиску массовой культуры, проповедующей моральную распущенность²¹.

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

²¹ Brzezinski Z. Out of Control. NY : Touchstone, 1995. P. 106—107.

жение. А если проигравшие непропорционально бедны, этот стыд может легко трансформироваться в гнев и негодование»²².

В потребительском обществе технический прогресс сам по себе начинает играть роль ценности, начинает «потребляться», превращается в фактор успеха. Если рассматривать всю культуру как совокупность культуры умения (техники, технологии) и культуры воспитания (нравственности) в русле кантрианского подхода, то потребительское общество развитых капиталистических стран является ярким примером высокого развития культуры умения, которое значительно опередило развитие культуры нравственной. Развиваясь в рамках потребительского мировоззрения, технология как ценность и как ключевой фактор развития информационного общества меняет свое значение и из фактора развития превращается в основу, определяющую структуру и векторы развития культуры информационного общества. Одна из декларируемых основополагающих проблем информационного общества — проблема доступа к компьютерным сетям — обретает кроме чисто технологического статуса, статус социальной проблемы, так как в современном Западном потребительском обществе доступ является качественной характеристикой уровня жизни: без доступа нельзя получить соответствующее высшее образование или работу, соответствующую потребительским предпочтениям представителей среднего класса. Благодаря потреблению доступа, потребление как таковое получает еще и виртуальную проекцию как потребление образов-симулякров. Эта проекция направлена не только в киберпространство, но и в пространство объектного материального потребления, которое также виртуализируется: люди начинают потреблять брэнды и торговые марки, ассоциируемые с образами стилей жизни. Стили жизни маркируются брэндами, и брэнды становятся репрезентациями стилей жизни: каждый брэнд имеет свою демографическую группу, и компании не только пытаются привлечь определенную страту потребителей, но и заставить их думать, что хорошая жизнь определяется тем, какие брэнды одежды и еды они потребляют²³. Акцент смещается с удовлетворения потребностей путем материального производства на производство потребностей для усиления потребления.

1.2. Контркультура

«Спинной хребет» современного Западного массового потребительского общества — средний класс — начал активно формировать-

²² Shapiro S. Killing kids: the new culture of destruction. Tikkun, July-August, 1998. P. 48.

²³ Barber B. Consumed. NY ; L. : W.W. Norton & Company, 2007. P. 169.

ся после Второй мировой войны. Этот процесс был в основном локализован в США, на территории которых в течение войны и почти трех десятилетий после нее наблюдался устойчивый экономический рост, а также в западной Европе, страны которой получили значительную финансово-экономическую и гуманитарную поддержку по плану Маршалла и таким образом смогли достаточно быстро восстановить свою экономику и запустить социальные программы, позволившие в короткие сроки сформировать жизнеспособный средний класс. Однако уже через 10—15 лет после начала этого процесса становятся заметными последствия тотальной ориентации на чисто материальную организацию жизни.

В начале 60-х годов появились критики, обращавшие внимание общественности на негативные аспекты жизни среднего класса. Л. Мамфорд, описывая массовое движение в пригородные территории, называл пригороды низкопробной униформистской средой, бегство из которой бесполезно²⁴. Социальный философ Д. Райзман предостерегал от опасной тенденции концентрировать все устремления личности на достижении социального признания²⁵. С. Райт Миллс

в книге «Белый воротничок» представлял общество как огромный магазин, гигантский файл-папку, корпоративный мозг, новую вселенную менеджмента и манипуляции²⁶.

Унификация и стандартизация общественных отношений привела к тому, что к концу 60-х годов так называемые «культурные левые» или «академические левые», в основном представители различных философских направлений, в том числе и культурной антропологии, занялись разработкой концепций, призванных научить Западного человека распознавать и признавать «другость». Р. Рорти в книге «Обретая нашу страну: политика левых в Америке XX века» пишет, что «для этой цели левые помогли составить такие академические дисциплины, как история женщин, история черных, дисциплины о сексуальных меньшинствах, об испано-американцах и о мигрантах»²⁷. По мнению Рорти, культурные левые добились необычайных успехов. Новые академические программы помогали сократить количе-

²⁴ Mumford L. *The City in History: Its Origins, Its Transformation, and Its Prospects*. NY : Harcourt, Brace, 1961. P. 486

²⁵ Reisman D., with Glazer N. and Denney R. *The Lonely Crowd: A Study of the Changing American Character*. New Haven : Yale University Press, 1950.

²⁶ Mills C.W. *White Collar: The American Middle Classes*. NY : Oxford University Press, 1951. P. XV.

²⁷ Рорти Р. *Обретая нашу страну: политика левых в Америке XX века*. М. : Дом интеллектуальной книги, 1998. С. 90.

ство проявлений нетерпимости и садизма в американском обществе. Таким образом, умышленное унижение стало менее социально допустимым, чем это было в течение первых шестидесяти лет XX столетия.

По сути, культурные левые расширили рамки традиционного сегрегационного гуманизма, помогли включить в активные социальные отношения людей, олицетворявших «другость» и в связи с этим испытывавшим разнообразные формы социально допускаемого садизма. Подводя итог их деятельности, Рорти отмечает: «С 60-х годов в законах нашей страны мало что изменилось к лучшему, за исключением нескольких решений Верховного суда. Но произошли гигантские изменения в стиле наших отношений друг с другом»²⁸.

Усилия «культурных левых» были поддержаны молодыми американцами — студентами колледжей, в стенах которых обсуждались идеи создания обновленного общества людей, которые восстанут против власти элиты, заставят ее остановить участие страны в грязной вьетнамской войне, отменят расовую и экономическую несправедливость и изменят политическую жизнь страны. Однако для части студенчества участие в этом процессе было связано с несколько другими целями, которые можно определить как стремление к персональному освобождению. Это стремление выразилось в попытках создания новой культуры, которая делала возможным избежать антигуманистических последствий общества консьюмеризма и технократии. Новая молодежная культура, получившая название «контркультура», демонстрировала открытое презрение к ценностям и удобствам среднего класса, который представлял собой основу потребительского общества. Наиболее явным проявлением контркультуры было изменение стиля жизни. Демонстрируя отвращение к потребительским стандартам, молодые люди начали отращивать длинные волосы, окрашивать одежду во все цвета радуги и занашивать ее до дыр.

К радикальным проявлениям контркультуры можно отнести активное увлечение молодежи курением марихуаны и употребление более сильных галлюциногенов, как, например, ЛСД. ЛСД, псилоцибин, марихуана, гашиш, мескалин служили социальными ускорителями, помогая радикально изменять ощущения, укрепляя веру в то, что общепринятые социальные нормы и институты являются спорными, несущественными и коррумпированными²⁹. В 1966 году после официального запрещения ЛСД один из активных сторонников его свобод-

²⁸ Там же. С. 91.

²⁹ Kamin J. Counterculture. The 1996 Grolier Multimedia Encyclopedia. Grolier Electronic Publishing, Inc., 1995.

ного употребления Тимоти Лири основал «Лигу духовного открытия» (League for Spiritual Discovery), целью которой была легализация ЛСД и марихуаны как религиозных святынь ³⁰.

Показное иконоборчество и гедонизм представителей контркультуры основывались на философии, противоположной философии потребительского общества. Контркультура бросала вызов самой структуре современного Западного общества, обличая его обыденность, духовную пустоту, искусственность, изоляцию от природы. В скандальном манифесте контркультуры «Сделай это!» Джерри Рубин заявляет, что умирающая американская культура разрушает все, к чему она прикасается. С точки зрения Рубина, язык является одним из индикаторов этого процесса: «Никто больше не использует слова для общения. Слова потеряли их эмоциональное воздействие, интимность, способность шокировать и создавать любовь. Язык предотвращает общение. МАШИНЫ ЛЮБЯТ ШЕЛЛ. Как я могу сказать «Я люблю тебя» после того, как я слышу «МАШИНЫ ЛЮБЯТ ШЕЛЛ» (ШЕЛЛ — известная марка машинного масла в США и Европе. — прим. автора). Кто-нибудь понимает, что я имею в виду? Контроль над ниггерами называется «закон и порядок». Воровство называется «капитализмом». «РЕВОЛЮЦИЯ» В ТУАЛЕТНОЙ БУМАГЕ. «РЕВОЛЮЦИЯ» В БОРЬБЕ С ЗАПАХОМ ИЗО РТА! «РЕВОЛЮЦИОННЫЙ» ГОЛИВУДСКИЙ ФИЛЬМ! Разве у капиталистов совсем нет уважения?» ³¹. Рубин призывает молодежь к гражданскому неповиновению, уничтожению ценностей потребительского общества, поиску новых путей развития: «Мы будем делать все, что запрещено. Мы будем возмущать Америку до тех пор, пока буржуазия не сдохнет от апоплексии. Мы превратим американские колледжи в нудистские лагеря. Мы найдем новые пути сосуществования и воспитания наших детей» ³².

Радикально настроенная молодежь, называвшая себя «хиппи», отрицала традиционную семью, заменяя концепцию брака концепцией свободной любви. На практике это выражалось в том, что молодые люди жили совместными группами, называвшимися коммунами, устойчивость которых базировалась лишь на желании ее членов оставаться вместе. Сексуальные отношения в коммунах строились на основе взаимного притяжения членов группы. Хиппи призывали к жизни сегодняшним днем, «плыть по течению» — было их девизом,

³⁰ Ibid.

³¹ Rubin J. Do It! NY : Social Education Foundation, 1970; Reprinted by permission of Simon and Schuster, Inc. P. 42.

³² Ibid. P. 44.

они предпочитали «отрываться», нежели быть зажатыми социальными нормами. Квазирелигиозная природа психоделических опытов многих молодых людей привела к тому, что в молодежной среде резко возросла популярность восточных философских систем, таких как йога и дзен-буддизм, а также западных оккультных течений (астрологии, таро, гаданий, магии и колдовства)³³. В стандартизированной, предельно рациональной потребительской культуре такие контркультурные практики создавали виртуальный мир иррациональности, исповедующий другие ценности и уделы, которые позднее стали основой интернет-культуры, хакер-культуры, киберкультуры и киберпанка.

Писатели-фантасты, представители киберпанка, Дж. Баллард, Ф. Дик, С. Делани принадлежали к контркультурному поколению конца 60-х годов XX века. По мнению М. Кастельса, интернет-культура — это культура создателей Интернета³⁴. Создатели Интернета Дж. Ликлайдер и Р. Тэйлор в конце 60-х годов XX века, разрабатывая идею компьютерных сетей, исповедовали интеллектуальные принципы, созвучные ценностям контркультуры. Так в эпохальном эссе «Компьютер как коммуникационное устройство», опубликованном в 1968 году, они впервые заговорили о технической коммуникации как о творческой, интерактивной коммуникации, которая, по их мнению, требовала пластичного, гибкого, динамичного медиопосредника, в котором причины будут перетекать в следствия, и, что важнее всего, этот медиопосредник создавался бы и изменялся совместными усилиями всех членов общества³⁵. Эти принципы свободного творчества, интерактивности и равенства являлись основой контркультурных движений 60-х годов XX века. Один из участников группы разработчиков этого медиопосредника — прототипа Интернет Северо Орнштейн — стал основателем ассоциации «Компьютерные специалисты за социальную ответственность» (Computer Professionals for Social Responsibility).

Как отмечают Н.М. Травкина и В.С. Васильев в статье «Духовные основы современной американской цивилизации», контркультурная система ценностей отвергала рационализм как метод мышления, применимый в основном к материальным сторонам бытия³⁶. Ценно-

³³ Kamin J. Counterculture. The 1996 Grolier Multimedia Encyclopedia. Grolier Electronic Publishing, Inc., 1995.

³⁴ Castells M. The Internet Galaxy. Oxford : Oxford University Press, 2002. P. 36.

³⁵ Licklider J.C.R., Taylor R. The Computer as a Communication Device // Science and Technology. April. 1968.

³⁶ Травкина Н.М., Васильев В.С. Духовные основы современной американской цивилизации // США ⊗ Канада. 1995. № 8. С. 84—95.

сти контркультуры, казалось, предлагали выход из тюрмы общества консьюмеризма, показывали путь к достижению духовного удовлетворения. В этом смысле ценности контркультуры предвосхитили неогуманистические ценности, акцентирующие проявления субъективного внутреннего мира личности. Контркультура активизировала центральный для понимания неогуманизма процесс — процесс эмансипации личности. В ходе этого процесса была предпринята попытка создания необходимых условий для самовыражения личности, наиболее полного раскрытия ее внутреннего творческого и духовного потенциала.

Несмотря на то, что контркультурное движение как специфическое общественное явление к 80-м годам XX века практически растворяется в культурной мозаике Западной цивилизации, важное значение феномена контркультуры для процесса изменения ценностных ориентаций американцев и европейцев и генезиса культуры информационного общества неоспоримо. Контркультура расширила границы их сознания, принесла в их жизнь культурный и политический плюрализм, сделала общество более толерантным к проявлениям «другости» и «инакости». Контркультура привела к важным изменениям необратимого характера в общественной жизни Запада. К важнейшим из них можно отнести:

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

Именно с эпохой контркультуры М. Иссерман и М. Казин связывают начало эпохи «постматериальных ценностей» индивидуальной свободы, самовыражения, полового релятивизма, которые стали основой этических кодексов сетевых движений альтернативной культуры³⁷.

Для многих участников контркультурного движения информационно-сетевые технологии (несмотря на отрицание центральной роли технологии и техники в жизни как лишенной духовности системы стандартов и алгоритмов) олицетворяли инструмент или даже орудие освобождения от системы установленных потребительским обще-

³⁷ Isserman M., Kazin M. *America Divided*. Oxford ; NY : Oxford University Press, 2004. P. 308.

ством правил жизни, возможность «ухода» в виртуальную реальность общения с себе подобными, новую телесность или, скорее, бестелесность, нирвану слияния с «родственными душами» и полную либерализацию сознания. И сегодня интернет-контент во многом продолжает нести отголоски контркультуры, в изобилии предоставляя пользователям экскурсии в эмоционально-психоделические переживания, цифровые инсталляции, хэппенинги и перформансы, сообщества глубоких экологов, нео-хиппи и бунтарей-хакеров. Борцы контркультуры, частично добившиеся успеха и поглощенные новым культурным мейнстримом, признавшим права меньшинств, женщин, право на выражение «инакости», этническое и культурное разнообразие, инвайронментальную идеологию, оказались в ситуации, когда их телеология — «Вещи разрушаются. Ты не можешь иметь все. Небо — не предел. Предел — земля»³⁸ — потеряла смысл. Выход был найден в безвещности, бестелесности, неограниченности, свободе и потенциальной экологичности ИКТ. Адепты контркультуры воспользовались ситуацией информационно-компьютерной революции, чтобы нести свою идеологию через принципиально новые каналы коммуникации, единственными ограничениями которых были ограничения технического характера.

Деятельность представителей движения контркультуры, культурных левых оказала серьезное влияние на социальную, экономическую, культурную жизнь Западной цивилизации во второй половине XX века как на индивидуальном, так и на институциональном уровне, во многом определила приоритетные направления трансформации общества, одними из которых являются информационно-технологические инновации.

Контркультура в США стала ферментом нового общественного движения, которое зародилось в Калифорнии и активно восприняло технологические инновации, которые привели к созданию персонального компьютера³⁹. С этого момента компьютер становится инструментом творчества, сопротивления, симуляции и развлечения, а не только инструментом профессиональной экономической деятельности. По мнению Т. Розака, в 60-е годы XX века США были ближе, чем другие страны, к постиндустриальному горизонту, за которым проступали проблемы необычного характера, связанные с качеством и смыслом жизни, опытом и сознанием, рациональностью

³⁸ Roszak T. The Making of a Counter Culture. Berkeley : University of California Press, 1995. P. xii.

³⁹ Levy, P. Cyberculture. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2001. P. 14.

и перманентностью промышленного роста и отношениями человека с природной средой⁴⁰.

Вектор контркультурного сопротивления был перенесен в культуру информационного общества как борьба с новым, теперь уже информационно-компьютерным технократизмом. Мать Земля получила свою виртуальную проекцию — Мать Сеть, и компьютерные сети стали новым полем битвы за душу человека. В 1981 году У. Шон и А. Грегори писали, вспоминая дни контркультурной революции: «На самом деле, очень возможно, что шестидесятые представляли собой последний рывок человека до того, как он был уничтожен. И что это было начало конца будущего, и что отныне будут просто все эти роботы, бродящие вокруг, ничего не чувствующие, ничего не думающие. И почти никого не останется, кто мог бы им напомнить, что был раньше такой вид, который назывался «человек» с чувствами и мыслями. И что история и память стираются прямо сейчас, и что скоро никто не будет помнить, что жизнь существовала на этой планете»⁴¹.

В пессимистическом описании финала контркультуры звучит скрытый призыв к продолжению сопротивления, которое может быть продолжено в новом «обществе цифрового достатка». Сеть, как и Земля, тоже подвержена вирусу потребления и стандартизации под маской удовлетворения индивидуальных потребностей. Новое поколение сетевой контркультуры составили хакеры, киберпанки, цифровые художники, активисты борьбы за права в Сети.

1.3. Генезис концепции информационного общества

Концепция информационного общества зарождалась в сфере экономики и в первую очередь была связана с проблемами обработки и управления больших объемов экономических данных. После Второй мировой войны поток этих данных колоссально увеличился. Потребительское «общество достатка» (К. Гелбрейт) 50-х годов XX века требовало новых механизмов управления производством и распределением товаров. Одним из первых авторов, заложивших основы концепции информационного общества, был экономист Фриц Маклап, опубликовавший в 1962 году работу «Производство и распределение

⁴⁰ Roszak T. *The Making of a Counter Culture*. Berkeley : University of California Press, 1995. P. xiii—xiv.

⁴¹ Roszak T. *The Making of a Counter Culture*. Berkeley : University of California Press, 1995. P. xi.

знания в США»⁴². Как экономиста его интересовали проблемы, связанные с конкуренцией в свободном демократическом обществе и, в частности, проблема формальных ограничений конкуренции, таких как, например, патентная система. Прямая связь между патентной системой и научно-исследовательскими отделами компаний привела Маклапа к мысли о необходимости комплексного исследования процесса производства знаний (информации) в масштабах всего общества. Таким образом, в итоге исследование Маклапа включало в себя анализ следующих компонентов системы производства и распределения знаний:

- научно-исследовательская деятельность;
- все уровни образования;
- коммуникация и ее средства (книги, журналы, радио, телевидение, произведения искусства и т.д.);
- информационные машины (компьютеры, телекоммуникации, электронная обработка данных);
- информационные услуги (например, библиотеки и информационные центры, а также та часть государственных, юридических, финансовых и других служб, эффективность работы которых зависит от информации).

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

Исследования Ф. Маклапа, Ю. Хаяши и Е. Масуды не оказали практически никакого влияния на социокультурную среду в отличие от работ известного американского теоретика менеджмента Питера Дракера, который обратил внимание не только на экономические, но и на социокультурные последствия информационной революции. В 1969 году Дракер публикует работу «Эпоха дискретности»⁴³, содер-

⁴² Machlup F. The Production and Distribution of Knowledge in the United States. Princeton, NJ : Princeton University Press, 1962.

⁴³ Drucker P. The Age of Discontinuity. Guidelines to Our Changing Society. NY, 1969.

жащую главу «Общество знания», основанную на данных Ф. Маклапа. Тем не менее, концепция информационного общества П. Дракера в основном базируется на экономическом аспекте общественных отношений, на изменении деловой и/или профессиональной культуры. Для описания социокультурных трансформаций, связанных с новыми формами производства, распространения и использования информации, Дракер использовал термин «информационная революция». В истории человечества, по его мнению, было четыре информационных революции⁴⁴. Первая информационная революция связывается с изобретением письменности в Месопотамии (5—6 тысяч лет назад), позднее — независимо в Китае и еще позднее — в цивилизации майя. Вторая информационная революция — изобретение письменной книги вначале в Китае (возможно, в XIII веке до нашей эры), потом в Греции восьмью столетиями позднее. Третья информационная революция — изобретение И. Гуттенбергом печатного прессы (1450—1455). Количество артефактов первых двух революций было очень немногочисленным по сравнению с третьей информационной революцией. Четвертая информационная революция создает невероятно огромное количество документов-артефактов по сравнению с тремя предыдущими революциями, учитывая возникновение таких феноменов, как проблема сохранения цифрового наследия и информационная перегрузка. Доставка *текстов* (данных, отображаемых всеми возможными способами) становится, а во многих странах, таких как США, Япония, страны Европейского сообщества, уже стала полноправным сектором экономики.

Как указывает Дракер в своей статье «Следующая информационная революция», эта революция представляет собой не революцию в технологии, оборудовании, технике, программном обеспечении или скорости. Это революция концепций⁴⁵.

Технология является лишь инструментом реализации новых концепций. Например, развитие информационного общества с постоянно изменяющимся содержанием и структурой интерпретации информации приводит к изменению концепции высшего образования, которое уже сейчас становится профессиональным образованием, продолжающимся в течение всей активной жизни человека. Упорядоченность и структурированность образования в традиционном смысле уходят в прошлое: оно происходит в постоянно изменяющихся груп-

⁴⁴ Drucker P. Beyond the Information Revolution. The Atlantic Monthly; October 1999; Vol. 284, № 4. P. 47—57; Drucker P. The Next Society. The Economist, November 1, 2001; Drucker P. The Age of Discontinuity. Guidelines to Our Changing Society. NY, 1969.

⁴⁵ Drucker P. The Next Information Revolution. Forbes, Web. URL : <http://www.forbes.com/asap/1998/0824/046.html>.

пах или индивидуально, иногда без наличия преподавателя или без прямого контакта с ним, дома, в поезде, в самолете, в машине, на рабочем месте и все реже — в учебной аудитории.

По мнению Дракера, настоящая революционность информационной революции заключается не в информации, не в «искусственном интеллекте», не во влиянии компьютеров и обработки данных на принятие решений, политический процесс или стратегию, а в том, что еще пятнадцать лет назад никто не мог предвидеть — в электронной коммерции, то есть во взрывном возникновении Интернета, как основного и, возможно, в итоге единственного канала распределения товаров, услуг и рабочих мест для менеджеров и специалистов⁴⁶. Речь идет о радикально меняющихся национальных экономиках, рынках, промышленных структурах, сегментировании потребительского рынка, потребительских ценностях и поведении потребителей, а также о рабочих местах и рынках труда. Эти изменения в то же время приводят к возникновению новых и иногда неожиданных отраслей промышленности, например, биотехнологий и рыбоферм. Дракер указывает на революционность рыбоводства, говоря, что в течение следующих пятидесяти лет его развитие превратит людей в «морских скотоводов» из охотников и собирателей, так же как и в случае с подобными инновациями около 10 тысяч лет назад, которые превратили наших предков в земледельцев и скотоводов.

Электронная коммерция как бизнес-технология принципиально отличается тем, что физическое расстояние между партнерами или между продавцом и клиентом перестает играть такую роль как раньше. Дракер утверждает, что электронная коммерция породила единственную экономику и единственный рынок. В действительности это утверждение является идеализацией, так как «единый» рынок электронной коммерции имеет множество ограничений, начиная с проблем коммуникации (языковой и культурный барьер) и заканчивая проблемами, связанными с уровнем развития экономик и политико-правовых систем конкретных стран. Таким образом, внешне ничем не ограниченный, он имеет значение только для тех компаний и потребителей, которые обладают стандартным набором характеристик и средств для обеспечения своего онлайн-присутствия. Тем не менее, как справедливо отмечает Дракер, местоположение для таких компаний перестает играть определяющую роль. Компания перестает быть в полном смысле местной (локальной) и начинает конкурировать в глобальном масштабе, что неминуемо изменяет стратегии бизнеса, ра-

⁴⁶ Drucker P. Beyond the Information Revolution. The Atlantic Monthly. October 1999. Vol. 284, № 4. P. 47—57.

боту с клиентами, подходы к рекламе, ассортимент продукции, набор сервисных услуг и так далее. В такой среде изменяются не только компании, но и потребители, их покупательские предпочтения, то, как они хранят и распоряжаются своими сбережениями.

Несомненно, ключевым фактором информационной революции является компьютер, который, по мнению Дракера, послужил для нее «спусковым крючком», но более всего ее символом. Закон Мура утверждает, что стоимость базового компонента информационной революции микрочипа падает на 50 % каждые 18 месяцев. В этом смысле Дракер сравнивает современную информационную революцию с промышленной революцией XIX века, когда отмечались подобные изменения, связанные с ценами на ведущие продукты промышленного производства, например, текстиля и металлов.

Однако Дракер считает необходимым отметить, что кроме экономических последствий как промышленной, так и информационной революции огромное значение для общества имели их социальные и культурные последствия. Например, один из ключевых, по мнению Дракера, элементов промышленной революции — железная дорога — не только создал еще одно экономическое измерение, но и быстро изменил ментальную географию: впервые возникла беспрецедентная мобильность, которая колоссально расширила горизонты обычных людей. Дракер ссылается на Ф. Броделя, который указывал в одной из своих последних работ, что именно железная дорога превратила Францию, которая до этого представляла собой самодостаточные регионы, объединенные лишь политической властью, в единую нацию с единой культурой ⁴⁷. Как и промышленная революция, информационная революция только трансформировала уже существующие процессы. Например, Дракер указывает на практически полное отсутствие изменений в способах принятия решений в сфере бизнеса или политики. Дракер использует термин «рутинизация процессов» для описания влияния информационной революции на общество. С помощью компьютеров и специализированного программного обеспечения многие процессы (например, проектирование помещений и коммуникаций большого здания, заполнение налоговых форм, брокерские операции) стали рутинной, значительно сократившись по времени и стоимости.

Говоря о психологическом воздействии информационной революции, Дракер использует в качестве примера способы, которыми обучаются современные маленькие дети. Начиная с четырехлетнего возраста (а часто и более раннего), они быстро развивают навыки ра-

⁴⁷ Бродель Ф. Что такое Франция? М., 1996.

боты с компьютером, вскоре превосходя старших. Компьютер является для них и игрушкой, и средством обучения одновременно. Из них формируется новый социальный класс — «работники знания», в терминологии Дракера. Именно от их социального положения и общественного признания их ценностей зависит лидерство в экономике и технологии.

В труде «Задачи менеджмента в XXI веке» Дракер, отмечая, что информационная революция, начавшись в сфере бизнеса, где ее результаты наиболее заметны, радикальным образом изменит и системы образования и здравоохранения⁴⁸. По мнению Дракера, система образования стоит на пороге серьезных изменений, связанных, например, с тем, что очень быстрыми темпами дистанционное обучение вытесняет традиционные аудиторные формы обучения в учебных заведениях, обеспечивающих базовый курс обучения. Дракер утверждает, что технологические изменения приведут к тому, что основным направлением в высшем образовании, получаемом после среднего обычного и специального образования, станет непрерывное обучение (повышение квалификации, переобучение) взрослых работников на протяжении всей их трудовой деятельности. Это, в свою очередь, может переместить процесс обучения из университетских центров в самые неожиданные места: в дома, транспортные средства, на рабочие места и т.д. Сегодня можно найти достаточно подтверждений утверждениям Дракера. Крупная сетевая компания «Виртвэй» (Virtway)⁴⁹ предлагает дистанционную форму обучения с помощью трехмерных симуляций для следующих профессиональных сфер: безопасность и чрезвычайные ситуации, туризм и выставочная деятельность, недвижимость и технопарки, методика обучения и повышение квалификации (переобучение) (рис. 1). Участники могут находиться где угодно. Единственными ограничениями такого способа обучения являются техническая оснащенность и знание языков, на которых построен интерфейс.

⁴⁸ Дракер П. Задачи менеджмента в XXI веке. Вильямс, 2002.

⁴⁹ Virtway Official Website. URL : [Http://www.virtway.com](http://www.virtway.com). Accessed May 3, 2009.



Рис. 1. Вебстраница компании «Виртвэй»

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

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

Следующее общество будет обществом знания, как утверждает Дракер⁵⁰. Знание будет его ключевым ресурсом, а так называемые «знаниевые работники» станут доминирующей группой его рабочей силы. Это общество будет обладать тремя основными характеристиками. Во-первых, это будет общество без границ, потому что для передачи знаний потребуется еще меньше усилий, чем для передачи денег. Во-вторых, это будет общество возрастающей мобильности, обеспечиваемой каждому через легко доступное формальное образо-

⁵⁰ Drucker P. The Next Society. The Economist. November 1. 2001.

вание. В-третьих, общество знания будет обладать равным потенциалом как для успеха, так и для неудачи, так как каждый сможет обладать «средствами производства», то есть знаниями, необходимыми для получения работы, но не каждый сможет ими успешно воспользоваться.

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

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

В 1973 году вышла работа Дэниэла Белла «Грядущее постиндустриальное общество»⁵¹, центральной идеей которой было то, что в постиндустриальном обществе основными видами деятельности становятся производство знания, информации и планирование.

Важным фактом является то, что концепция информационного общества с самого начала была тесно связана с концепцией информационной революции. Развитие информационных технологий (компьютер, телевидение, телекоммуникации) во второй половине XX века сравнивалось с развитием технологий XIX века (электричество, телеграф, телефон, радио, звукозапись и др.). Учитывая то, что технологическая революция XIX века привела к развитию индустриального общества, то вполне логично было назвать общество, к зарождению которого привели информационные технологии, «информаци-

⁵¹ Bell D. The Coming of Post-Industrial Society. A Venture in Social Forecasting. Basic Books. NY, 1999.

онным». Крупный теоретик информационного общества Ф. Вебстер определил пять основных подходов к определению информационного общества: технологический, экономический, профессиональный, пространственный и культурный⁵². Каждый из этих подходов отражает различные точки зрения ученых на то, какой фактор являлся ключевым для генезиса информационного общества. В дополнение к указанным подходам Вебстер предлагает свой собственный, который основывается на том, что общество становится информационным не потому, что колоссально возросли объемы информации, а потому, что существующий характер информации преобразовывает то, как мы живем⁵³. Предположение Вебстера заключается в том, что теоретическое знание/информация находится в ядре того, как себя ведет современный человек.

2. Трансформации социокультурной среды современности

2.1. Представления о пространстве и времени

Жизненное пространство человека второй половины XX — конца XXI века колоссально расширилось во многом именно благодаря компьютерным и информационным технологиям. Цифровые технологии позволили проникнуть вглубь материи и увидеть и смоделировать ее структуру до элементарных частиц. Они также позволили проникнуть в отдаленные уголки галактик и зафиксировать происходящие там процессы. Физическое пространство больше не имеет границ, но современный уровень развития технологий имеет границы и пока что создает у человека ощущение заполненности этого физического пространства, что заставляет его осуществлять экспансию в ничем не ограниченную инфосферу: «Единственная среда, в которой наша цивилизация еще может расширяться, наш единственный настоящий фронт — это эфир, иными словами — медиа. Власть, которой сегодня обладает тот или иной человек, определяется уже не количеством собственности, находящейся в его распоряжении, а тем, сколько минут прайм-тайма на телевидении или страниц новостной печати он может заполучить. Наша новая среда обитания называется ИНФО-СФЕРОЙ»⁵⁴. Р. Сильверстоун описывает концепцию медиаполиса, используя размышления А. Арендт, для обозначения современных

⁵² Webster F. Theories of the Information Society. L. : Routledge, 2006. P. 8—9.

⁵³ Ibid. P. 9.

⁵⁴ Рашкофф Д. Медиавирус. Как поп-культура тайно воздействует на ваше сознание. URL : [Http://mediavirus.narod.ru](http://mediavirus.narod.ru).

медиа как глобального пространства видимости ⁵⁵. Для Сильверстоуна понятие «медиаполис» подчеркивает моральную роль медиа, обеспечивая разделяемую поддержку изменений. Сильверстоун рассматривает медиа как критическую составляющую человеческой повседневности, а не как дополнение к социальным, политическим, экономическим и культурным процессам. Скорее медиа фундаментально вписаны в эти процессы. В этом контексте медиасреда, которая, как и природная среда, обеспечивает и необходимые средства, и ресурсы как для управления социальной жизнью, так и для основ самой ее возможности ⁵⁶, формирует пространство, которое одновременно является и пространством референций, и пространством принуждений. Это пространство интегрировано в ткань повседневности. В связи с этим, например, Интернет должен изучаться и пониматься как интегрированная часть этого пространства, то есть более широкой медиасреды, которую он формирует, и которой он формируется ⁵⁷.

Мироздание постоянно «расширяется» по мере совершенствования технологии, заставляя человека постоянно изменять свои представления об окружающем мире. Утрачивает границы не только физическое пространство, но и пространство коммуникации. Вопросы, которые занимают сегодня научное сообщество, профессионально исследующее роль и место технологии и техники в жизни человека, связаны с интерфейсом взаимодействия человека и новых технологий, таких как виртуальная реальность, биотехнологии (клонирование, киборгизация), а также с психологическими, философскими и культурными последствиями стирания границ между понятиями «человек и машина», «иллюзия и реальность». Культурная эволюция преодолевает еще одну волну — волну обратного слияния, но теперь это не слияние с природным миром, а с миром техники, которое теперь имеет шансы быть реализованным. Для этого современные информационные технологии имеют значительно больший потенциал, чем технологии, например XVIII—XIX веков, которые только подчеркивали непреодолимые границы между миром человека и природы и миром техники. Известный теоретик информационного общества, профессор Майкл Дертузос, руководитель лаборатории компьютерных исследований Массачусетского института технологии (Massachusetts Institute of Technology), следующим образом описывает социально-культур-

⁵⁵ Orgad S. The internet as a moral space: the legacy of Roger Silverstone // *New Media and Society*. Vol. 9 (1). 2007. P. 33.

⁵⁶ Silverstone R. *Media and Morality: On the Rise of the Mediapolis*. Cambridge : Polity Press, 2006. P. 166.

⁵⁷ Orgad S. The internet as a moral space: the legacy of Roger Silverstone // *New Media and Society*. Vol. 9 (1). 2007. P. 34.

ные изменения, происходящие в процессе информационной революции: «Информационные технологии изменяют то, как мы работаем и отдыхаем, но, что более важно, они также изменяют более глубокие аспекты нашей жизни и человечества в целом: то, как мы получаем медицинское обслуживание, как учатся наши дети, как пожилые люди остаются связанными с обществом, как правительства осуществляют свою деятельность, как этнические группы сохраняют свое наследие, чьи голоса имеют значение, и даже то, как формируются нации. Они (информационные технологии — *прим. автора*) также бросят и серьезные вызовы: бедные могут стать еще беднее и слабее; преступники, страховые компании и работодатели могут вторгнуться в наши банковские счета, медицинские документы и личную переписку. В конечном счете, информационная революция даже может сблизить диаметрально противоположные взгляды технологов, которые поклоняются научному мышлению, и гуманистов, которые поклоняются вере в человечество»⁵⁸.

Информационные технологии воплотили в культуре то состояние, которое описывал М. Маклюэн, говоря, что «художникам давно известно, что объекты не содержатся в пространстве, а рождают собственные пространства»⁵⁹. По его мнению, именно осознание этого факта в математическом мире, забрезжившее столетие тому назад, позволило оксфордскому математику Льюису Кэрроллу сочинить «Алису в стране чудес», где времена и пространства не являются ни единообразными, ни непрерывными, какими они казались со времен появления ренессансной перспективы⁶⁰.

В культуре информационного общества покончено с пониманием пространства как с уникальным, плоским и единственно возможным пространством и с пониманием времени как линейного и непрерывного процесса. Множество пространств и множество времен взаимодействуют друг с другом, объединенные одной глобальной коммуникационной сетью. Основой этой глобальной сети стал Интернет как широко используемая форма коммуникации, которая обладает тремя специфическими характеристиками⁶¹. Во-первых, Интернет обеспечил средства для мгновенной глобальной передачи письменных сообщений, которые могут также сопровождаться графическим и аудиовизуальным материалом. Во-вторых, предоставил возможность легко

⁵⁸ Dertouzos M. What Will Be: How the New World of Information Will Change Our Lives. NY : HarperEdge, 1997. P. 5—6.

⁵⁹ Маклюэн М. Автоматизация. Учиться жить // Сумерки глобализации. М. : АСТ, 2004. С. 157.

⁶⁰ Там же. С. 157.

⁶¹ Biegel S. Beyond Our Control? Cambridge : The MIT Press, 2003. P. 26.

общаться с большим количеством людей, находящихся на сколько угодно большом удалении друг от друга. В-третьих, стал средством беспрецедентного доступа к информации. Эти три чисто технологические характеристики сделали возможным генезис нового огромного культурного пространства или, точнее, взаимосвязанных и взаимопроникающих пространств, поиски названия которых привели к самым разным результатам: «киберкультура», «киберобщество», «медиаполис», «цифровое общество», «интернет-галактика», «киберпространство», «глобальная цифровая деревня», «электронный метрополис», «инфосфера» и т.д.

Обещания новых технологий, помноженные на безграничное воображение, свойственное человеку, обеспечили взрывное развитие культурных образов и форм информационного общества уже на первой стадии его развития. По мнению С. Джонса, человек создавал виртуальные миры с момента возникновения письменности⁶², а скорее с момента возникновения первых знаков и символов, но практически никогда эти миры не создавались одновременно и не переживались таким большим количеством людей на огромных расстояниях друг от друга. Состоялся переход от собственно компьютерной культуры — культуры независимых данных — к сетевой культуре, то есть к культуре объединенных гипертекстовых данных, когда произошел «большой взрыв», и локальное, хотя и огромное в сравнении с книгами, «пространство» данных отдельного компьютера расширилось невообразимо. Чтобы наглядно продемонстрировать эту «культурную революцию», приведем два следующих отрывка. В 1988 году У. Эко следующим образом описывает внедрение компьютера в повседневность и рождение «нового» опять же в сравнении с книгой компьютерного текста, а точнее «прогипертекста»: «Я мог бы, исправив текст, выкинуть предыдущий кусок: оставляю его только для демонстрации того, как на этом экране могут сосуществовать бытие и долженствование, случайность и необходимость. А мог бы убрать порочный кусок из видимого текста, но сохранить в виртуальной памяти, накапливая таким образом каталог предыдущих стадий, не лишая загребущих фрейдистов и асов «критики вариантов» ни радостей научного сыска, ни профессионального удовлетворения, ни академических лавров»⁶³.

Всего через 11 лет (в 1997 году) У. Эко следующим образом описывает процесс конструирования принципиально нового «виртуального» культурного пространства: «Как в детстве, когда я воображал себе открытия с приключениями над атласом, держа его под партой на

⁶² Jones S. G. Cybersociety 2.0. Thousand Oaks : SAGE publications, 1998. P. xvi.

⁶³ Эко У. Маятник Фуко. СПб. : Симпозиум, 2003. С. 37—38.

уроке математики, теперь я только и делаю, что охочусь за волшебными снами и слежу, не останавливаясь за схемами и маршрутами. Если это можно назвать «виртуальной реальностью», то она, безусловно, существует. Чтобы просиживать ночи и ночи перед компьютером, мне надо будет запастись крепкими напитками из разных мест, которые я посещаю, трубками и, разумеется, кальянами, шубами и грелками. Если все пойдет хорошо, не миновать и убийства в Восточном экспрессе»⁶⁴. Прогипертекст, создаваемый отдельным компьютером, превратился в гипертекст, а локальный компьютер — «маленькая планета Земля» — из центра мироздания превратился в периферию, одновременно оставшись центром «цифровой гипертекстовой Вселенной», в которой автор текста утратил контроль над своим творением, но получил возможность бесконечного путешествия по ней.

Одним из важных отличий Интернета является тот высокий уровень внимания со стороны общества, который не получили другие современные способы коммуникаций (телефон, сотовый телефон, спутниковая связь). Интернет представляется чем-то большим, нежели просто еще одним инструментом коммуникации, и вызывает дебаты на самых высоких уровнях правительства и бизнеса. Стюарт Бигел иллюстрирует проблемы, связанные с определением Интернета, на примере дела «Рино против ACLU (American Civil Liberties Union — Американский союз гражданских прав — прим. автора) 1996—1997 годов»⁶⁵. Это был первый связанный с Интернетом случай, который рассматривался в Верховном суде США. В ходе судебного процесса и адвокаты и судьи сконцентрировали свое внимание на природе киберпространства и стремились определить самую подходящую для него аналогию. Представитель правительства — помощник заместителя министра юстиции — Сет П. Уоксман, утверждал, что Интернет может рассматриваться как аналог библиотеки. Основываясь на факте, что многие люди используют Интернет как исследовательский инструмент, он утверждал, что Закон о благопристойности коммуникаций (Communications Decency Act — CDA), принятый в 1996 году, просто требует, чтобы определенный неприличный материал был помещен в «другой зал» библиотеки. В данном случае Интернет представляется виртуальным аналогом физического места, то есть библиотеки, которая также является особым образом организованным пространством.

Представителям истца также понравилась аналогия с библиотекой, но по другим причинам: Джудит Круг из Американской ассоциации библиотек (American Library Association) с удовлетворением от-

⁶⁴ Эко У. Картонки Минервы. СПб. : Симпозиум, 2008. С. 215—216.

⁶⁵ Biegel S. Beyond Our Control? Cambridge : The MIT Press, 2003. P. 26.

метила, что в течение слушаний судьи обратили особое внимание на угрозу, которую Закон о благопристойности коммуникаций представляет для библиотек по всей стране, стремящихся использовать Интернет для обеспечения более открытого доступа общественности к информации. Судья Стивен Брейер сравнивал Интернет просто с телефоном, учитывая большой процент пользователей, которые общаются друг с другом через модемы по телефонным линиям. Судьи Сандра Дей О'коннор и Энтони Кеннеди предположили в своих вопросах к господину Уоксману, что Интернет можно считать аналогией «угла улиц или парка», поставив вопрос о том, может ли онлайн-мир рассматриваться как традиционный общественный форум в целях обсуждения первой поправки к Конституции США. Эта аналогия снова сравнивала киберпространство с физическим неинституализированным пространством человеческого взаимодействия. Правительство, однако, склонялось к точке зрения, что Интернет скорее является средством широкого вещания (broadcasting media), то есть средством массовой информации в русскоязычном эквиваленте.

Учитывая то, что Верховный суд в итоге пришел к заключению, что Интернет, по крайней мере в конкретном случае, рассматривается как библиотека или торговый центр, поэтому можно утверждать, что каждая из указанных выше аналогий будет применяться в зависимости от ситуации и обстоятельств. Таким образом, Интернет может рассматриваться как библиотека, телефон, общественный парк, местный бар, торговый центр, средство массовой информации, печатное издание, медицинская клиника, гостиная в частном доме, общественное образовательное учреждение. Никакой предыдущий способ коммуникации в истории человечества не выполнял столько функций одновременно. По мнению Бигела, ученые, исследующие юридические аспекты Интернет, все чаще основывают свои работы на этой концепции киберпространства, утверждая, что Интернет не должен рассматриваться как одно место или пространство, но как несколько отдельных «киберпространств», которые могут существенно отличаться друг от друга ⁶⁶.

На основе вышесказанного можно выделить три основных подхода к определению киберпространства. *Первый подход* определяет киберпространство как совокупность технологий, позволяющих осуществлять социальную коммуникацию с помощью новых способов (Интернет, электронная почта, чат, видеоконференции, форумы, веб-логи (блоги) и т.д.). С точки зрения данного подхода эти технологии не приносят в бытийную реальность принципиальных изменений, кроме усовершенствований уже ранее существовавших технологий

⁶⁶ Biegel S. Beyond Our Control? Cambridge : The MIT Press, 2003. P. 28.

коммуникации: Интернет может быть сравнен с традиционной почтовой системой и системой циркуляции газет и журналов, причем в некоторых случаях уступающей ей — по Интернет нельзя переслать физические объекты, а только их образы; чат и форумы представляют собой усовершенствованную версию всем известного телеграфа; электронная почта — современный аналог обычного письма, а блоги — электронный вариант публичной демонстрации дневниковых записей. Сам термин «киберпространство» содержит указание на *другое* место, но с точки зрения приверженцев такого подхода, это всего лишь метафизический конструкт, отражающий романтические поиски, близкие к поискам «земли обетованной», «Царства Небесного», Атлантиды, Эльдорадо и тому подобных мест, не существующих в эмпирической реальности. «Нахождение, пребывание в киберпространстве» — не более чем фигура речи или образ, построенный авторами фантастических романов и фильмов. Веб-сайты, блоги и форумы не находятся в некотором виртуальном мире, а представляют собой всего лишь переведенные в цифровую форму тексты и образы, хранящиеся на серверах, которые существуют физически в специфическом географическом местоположении. Для характеристики этой многослойной среды М. Дертузос использует термин *electronic proximity* (электронная проксемика) ⁶⁷. Электронная проксемика позволяет представить миллиарды людей и компьютеров в виде компактного электронного метрополиса, в котором коммуникационные возможности определяются не километрами, а характеристиками используемых для коммуникации машин и информационных каналов. Дертузос выделяет несколько типов коммуникации, анализируя электронную проксемику: коммуникацию машины с машиной; коммуникацию человека с машиной; коммуникацию человека с человеком. Машин в данном случае являются только элементом коммуникации, даже когда коммуницируют друг с другом.

Несомненно, что наиболее важным с точки зрения анализа изменений в человеческой культуре является то, что, несмотря на появление новых технологий коммуникации, поведение людей принципиально не изменилось: как утверждают приверженцы первого подхода, люди продолжают делать те же самые вещи с использованием Интернет, которые они делали до его возникновения ⁶⁸.

В основе *второго подхода* лежит утверждение, что современная сетевая компьютерная среда принципиально отличается от физической окружающей среды, в особенности по отношению к традицион-

⁶⁷ Dertouzos M. *What Will Be: How the New World of Information Will Change Our Lives*. NY : HarperEdge, 1997. P. 277.

⁶⁸ *Ibid.* P. 32.

но принятым понятиям места и длительности (времени). Например, метафора «виртуального сообщества» означает получение аутентичного социального опыта в сети, который объединяет людей, делая возможным обмен жизненными переживаниями и, таким образом, создание чувства места и сообщества ⁶⁹. В данном случае киберпространство представляет собой нечто большее, чем функциональный инструмент, обеспечивающий информацию, передачу сообщений и осуществление покупок. Для этого подхода характерно представление того, что компьютерная коммуникация делает пространство и географию более пластичными. Технологии киберпространства не просто удаляют политические границы, линии, прочерченные для обозначения границ общественной жизни. Так называемый «конец географии» отмечает окончание всех границ, включая бюрократические разделители, которые обеспечили структуру для частного бизнеса, например, такие как транснациональные корпорации, обладающие огромной властью в большинстве традиционных национальных государств ⁷⁰. Более того, сетевое пространство не просто расширяет представления о геометрии, но и отрицает ее, хотя оно имеет четкую топологию компьютерных узлов и векторов для битов, и эти узлы и соединения могут быть нанесены на чертежи. В русле данного подхода виртуальное пространство или киберпространство уже не фигура речи, а культурная форма бытия-пребывания. При этом учитывается то, что человек имеет следующую универсальную способность: в процессе деятельности он наполняет символами все значимые для него области реальности, фактически существуя в искусственной жизненной среде, созданной своим воображением. Несмотря на то, что природная, объективная среда продолжает играть огромную роль в жизни человека, для него она не является приоритетной, а существует лишь как средство удовлетворения его витальных потребностей и символизации реальности.

Кроме двух практически полярных подходов, описанных выше, Бигел выделяет *третий, умеренный подход*, который, по его мнению, достаточно хорошо выражен в следующем определении киберпространства, сформулированном Г. Рейнгольдом в 1993 году: «Киберпространство ... — название, используемое некоторыми людьми для концептуального пространства, где слова, человеческие отношения, данные, богатство и власть заявлены людьми, использующими технологии компьютерной коммуникации» ⁷¹.

⁶⁹ Mosco V. *The Digital Sublime: Myth, Power, and Cyberspace*. Cambridge, MA: MIT Press, 2004. P. 52.

⁷⁰ Ibid. P. 88—89.

⁷¹ Ibid. P. 33.

Согласно этому подходу, по крайней мере некоторые части киберпространства значительно отличаются и по их архитектурной конструкции, и по типу деятельности, которая в них происходит. Особенности этого пространства/способа коммуникации состоят в том, что оно, во-первых, предоставляет возможность мгновенного одновременного общения на трех уровнях: один на один, один с многими, многие с многими; во-вторых, это пространство обеспечивает независимость коммуникации от физического расстояния. Одновременное соединение и участие в одновременной коммуникации со многими адресатами независимо от их физического географического расположения должно где-то происходить, и киберпространство как концептуальное пространство в данном случае является вполне подходящим термином. Развитие и архитектура этого концептуального пространства с момента его зарождения в 70-х годах XX века (хотя сам термин был введен в употребление только в 1984 году Уильямом Гибсоном в его научно-фантастическом романе «Нейромант»⁷²) существенно продвинулись вперед и значительно усложнились.

Учитывая тот факт, что все входы в киберпространство оборудованы интерфейсом, ощущение реальности пребывания в нем будет возрастать по мере усложнения интерфейса, которое идет по двум параллельным направлениям: 1) моделирование воображаемого мира для достижения его максимальной схожести с физическим миром в смысле социальной, социокультурной, социально-экономической структуры и 2) симулирование сенсорных ощущений, которые не позволяли бы отличить реальные действия в реальном мире от виртуальных в киберпространстве⁷³. Что касается первого направления, то к нему можно отнести бесконечное на сегодняшний день количество сетевых компьютерных игр-стратегий, которые по большому счету не претендуют на замену реальности, а также проекты, напоминающие внешне игры, но на самом деле таковыми не являющиеся, как, например, проект «Сэконд Лайф» (вторая жизнь — *прим. автора*)⁷⁴, получивший мировую известность и продолжающий набирать обороты (рис. 2). Как указывают создатели проекта, «Сэконд Лайф» — трехмерный мир, полностью построенный и принадлежащий своим жителям. Со времени своего открытия в 2003 году этот мир значительно

⁷² Gibson W. Neuromancer. Ace Books. NY, 1984.

⁷³ Это направление было глубоко исследовано Станиславом Лемом в целой серии работ, написанных в период с 1964 по 2000 год. Лем С. Молох. М. : АСТ : Транзит-книга, 2005.

⁷⁴ Second Life. URL : <http://secondlife.com>.

вырос и по данным на 4 августа 2007 года составлял 8 миллионов 613 тысяч 433 жителя из различных стран мира.

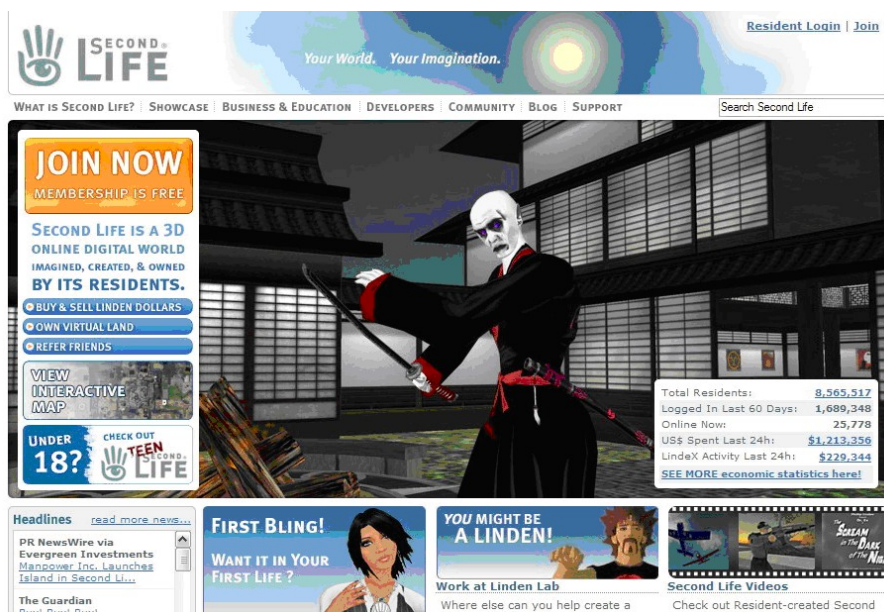


Рис. 2. Главная страница проекта «Сэконд Лайф»

Лексика, используемая в текстах проекта, описывает этот виртуальный мир как «огромный цифровой континент, наполненный людьми, развлечениями, экспериментами и возможностями». Презентационный текст приглашает новых жителей создавать свое виртуальное благополучие по образцу реального мира: «После того, как вы освоитесь немного, возможно вы найдете прекрасный участок земли для постройки своего дома или бизнеса. Вы также будете окружены созданиями своих сограждан. Так как граждане сохраняют права на их цифровые создания, они могут покупать, продавать и обмениваться с другими гражданами. Рынок составляет миллионы американских долларов в ежемесячных сделках. Эта коммерция осуществляется с помощью внутренней торговой единицы — доллара Линдена, который может быть конвертирован в американский доллар в нескольких преуспевающих онлайн-обменных пунктах доллара Линдена»⁷⁵. Таким образом, в рамках проекта решаются проблемы, обозначенные нами как первое направление усложнения интерфейса, то есть как моделирование воображаемого мира для достижения его максимальной схожести с физическим миром в смысле социальной, социокультурной, социально-экономической структуры. Второе направление (симулирование сенсорных ощущений, которые не позволяли бы от-

⁷⁵ Second Life. <http://secondlife.com>.

личить реальные действия в реальном мире от виртуальных в киберпространстве) также находит свое развитие, но с той лишь поправкой, что оно идет значительно медленнее, чем развитие по первому направлению: оно ограничено объективными причинами инновационной деятельности разработчиков и количеством ресурсов, направляемых на развитие технологий. Например, в рамках «Сэконд Лайф» уже налажено трехмерное изображение (3D digital image) и голосовая коммуникация, что значительно усиливает эффекты реальности пространства.

Проект «Интерактивный город»⁷⁶, как и «Сэконд Лайф», создает пространство иллюзии, которое, сохраняя формат игры-симуляции, таковой в сущности не является, так как предлагает своим участникам производить вполне реальные действия с точки зрения коммуникации и экономики: общение с другими жителями города, плата за покупки недвижимого и движимого виртуального имущества (рис. 3).



Рис. 3. Главная страница проекта «Интерактивный город»

Пространство иллюзии усиливается метафорами пространства («мир», «миры», «ограничения», «город», «строительство», «неограниченные возможности») в презентационном тексте проекта: «Будь частью эволюции и превзойди ограничения! Где встречаются миры? В интерактивном городе — виртуальном мире неограниченных возможностей. Интерактивный город только строится. Когда он будет построен, он станет самым большим в мире глобальным городом, в кото-

⁷⁶ Interactive City. URL : [Http://www.icyou.se](http://www.icyou.se). Accessed May 4, 2009.

ром все будет возможно. И ты можешь принять участие в его создании!»⁷⁷.

Эти примеры возвращают нас к проблеме интерфейса как к ключевой проблеме восприятия киберпространства в смысле пространства физической локальности: если интерфейс настолько сложен, что не дает нам возможности отличить симулированные ощущения от настоящих, споры о том, является ли киберпространство пространством или нет, теряют смысл. Киберпространство представляет собой мир постмодернистской симуляции, где образ и реальность, человек и машина сливаются, становятся пористыми. В процессе развития технологий «виртуальной реальности» интерфейс «человек—машина» становится все более проницаемым⁷⁸. Киберпространство — это не пространство, которое везде и все-таки нигде: «это некое «нигде» на телефонной линии, находящееся между Вами и тем местом, где все происходит в режиме «он-лайн»⁷⁹.

Кроме указанных выше характеристик Интернета и киберпространства, рассматриваемых как синонимические понятия, очевидно, что они обладают еще двумя связанными и противоположными характеристиками: технологической структурностью и содержательным хаосом. Если рассматривать Интернет как библиотеку, то есть собрание текстов (не обязательно вербальных), то главным отличием от библиотеки будет то, что тексты не являются неизменными и не поддаются конечной классификации. Интернет — пространство «текучих текстов»: даже копии могут оказаться репликантами (то есть только внешними копиями), а не репродукциями. Даже так называемые классические тексты содержат в себе потенциал изменчивости. При жесткой технологической структурности киберпространство информационного общества основывается на постмодернистской идее деконструкции: текстуальная, образная целостность заменяется гипертекстовой, расслоенной фрагментарностью. Сюжетное повествование уступает место блогу. Цельные тексты «рассекаются» на фрагменты с независимыми адресами и локализацией и «пронзаются» линками-ссылками, нанизывающимися как бусины на бесконечную нить «нетекста» или «все-текста» — не имеющий ни начала, ни конца список слов, в котором объединенными логикой и смыслом могут быть только стоящие близко друг к другу, хотя это абсолютно не обязательно. С одной стороны, такое информационное пространство — это про-

⁷⁷ Interactive City. URL : [Http://www.icyou.se](http://www.icyou.se). Accessed May 4, 2009.

⁷⁸ The Routledge Critical Dictionary of Postmodern Thought. Routledge. NY, 1999. P. 219.

⁷⁹ Аппиньянези Р., Гэрретт К. Знакомьтесь: постмодернизм. СПб : Академический проект, 2004. С. 128.

странство границ, но границ легко проницаемых, часто невидимых и меняющих положение и контуры. Эта информационная деконструкция сродни «космическому распластыванию» Н. Бердяева, которое «не истребляет личного духа, не истребляет «я» человека, если дух человеческий делает героическое усилие устоять и творить в новом космическом ритме»⁸⁰. В киберкультуре заложен потенциал возможности освобождения от власти органической материи, который заложен в философии развивающейся машины информационной эпохи — компьютере. Бердяев очень четко предвосхитил эту новую, иную роль машины в рождении нового искусства, нового свободного творчества: «машина клещами вырывает дух из власти у материи, разрушает старую скрепку духа и материи. В этом — метафизический смысл явления машины в мире. (...) Новое искусство будет творить уже не в образах физической плоти, а в образах иной, более тонкой плоти, оно перейдет от тел материальных к телам душевным»⁸¹. Квazarная космическая гипертекстуальность, свобода и бестелесность цифрового искусства информационной эпохи полностью подтвердили идеи-пророчества Бердяева.

При анализе проблемы изменения концепций пространства в информационную эпоху необходимо также, с нашей точки зрения, учитывать факт, что наше восприятие мира состоит не только из биологически сенсорной составляющей, но и из культурной. Иными словами, культурное восприятие играет важную, если не ведущую роль в мировосприятии человека. При данном подходе воображаемые объекты являются такой же реальной частью человеческого мира, как и физические. Этот способ моделирования сред активно используется в киберпространстве Интернет. Например, вы можете оставить надпись на стене своего друга в его «виртуальном жилище»⁸². В данном случае мы снова имеем дело с нематериальной культурной формой, которая является отражением или подобием, символом физического объекта. Эта культурная форма бытия-пребывания, как указывалось выше, позволяет провести грань между *здесь* и *там*. Лоренс Лессиг отмечает, что сегодня киберпространство — это действительно «место», где люди живут⁸³. Там они переживают все виды вещей, которые они переживают в любом реальном месте. Их переживания не изолированы, как в случае, если бы они играли в некую высокотехнологическую компьютерную игру. Они испытывают переживания в группах, в сооб-

⁸⁰ Бердяев Н.А. Кризис искусства. М. : Интерпринт, 1990. С. 21.

⁸¹ Там же. С. 21.

⁸² Коммуникационный веб-ресурс «В контакте». URL : [Http://vkontakte.ru](http://vkontakte.ru).

⁸³ Lessig L. Surveying Law and Borders: The Zones of Cyberspace. Stanford Law Review 48 (1996): 1403, 1407.

щества, среди незнакомцев, среди людей, и в то время как они находятся в *том* месте, в киберпространстве, они также находятся *здесь* ⁸⁴.

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



Схема 1. Матрица современного социокультурного пространства

Эта культурная матрица — основа развития альтернативной культуры информационного общества. Физический ландшафт изменяется под воздействием виртуально кибершафта и *vice versa*. Точки соединения этих пространств (жилище, место работы (кабинет, офис), Интернет — и киберкафе, точки доступа и зоны Wi-Fi, электронные информационные экраны, информационные терминалы, библиотеки, рекламные щиты, флэш-мобы (flash mobs), диванный серфинг (couch-

⁸⁴ Ibid.

surfing), веб-камеры (web cams), камеры наблюдения (security cams) и т.д.) создают новую среду, которая иногда называется «усиленной реальностью» (augmented reality, enhanced reality), в ней люди уже не осуществляют коммуникацию с компьютерами посредством какого-то отдельного интерфейса, а выполняют множество заданий в «натуральной» среде, которая обеспечивает их набором ресурсов для творчества, информации и коммуникации⁸⁵. Усиленная реальность обычно определяется как использование современных технических средств информирования публики о неочевидных свойствах реальности⁸⁶. Примером усиленной реальности может быть применение специальных очков, совмещающих в себе видеокамеру и дисплей, причем дисплей может выводить «усиленные» компьютером (из собственной базы данных или «подкачанные» из Интернета) изображения, которые получает видеокамера. С помощью технологии усиленной реальности разные жители города и его гости могут получать разные данные в зависимости от их профессий и потребностей. Например, турист может наблюдать поверх всех иностранных надписей на улицах, которые он видит через такие очки, переводы на родной язык или на рекламных щитах недостающую информацию о продукции (например, адрес ближайшего места, где можно купить продукт, цену продукта). Агент по продаже недвижимости может видеть цены на конкретных зданиях, инженеры-строители могут видеть техническую информацию на строительной площадке, водители-курьеры могут получать информацию о расположении улиц, оперативную информацию о дорожной ситуации в конкретном месте и т.д.

В такой среде усиленной реальности постоянное увеличение количества и миниатюризация отдельных интерфейсов (точек входа) в итоге может привести к тому, что физическая и виртуальная реальность достигнут такой степени взаимопроникновения, когда их будет невозможно разделить. Именно поэтому в современном культурном дискурсе так часто появляются концепты типа «конец реальности», «конец истории», «конец утопии», означающие нарастающие ощущения перехода даже не к виртуальной реальности, а к какой-то новой реальности, которой будет соответствовать и какая-то новая культура. Тем не менее, и в условиях такого информационного многослойного пространства наличествует признание того, что физическое место

⁸⁵ Levy P. Cyberculture. Minneapolis : University of Minnesota Press, 2001. P. 20.

⁸⁶ Подходы к реформе системы надзора и контроля в регулируемых деятельности (v. 0.2, 18 октября 2002 г.). Экспертный совет по промышленной политике URL : [Http://www.prompolit.ru/files/51705/enforcement_0_2.rtf](http://www.prompolit.ru/files/51705/enforcement_0_2.rtf).

имеет значение, например, в случае обеспечения социальных, культурных и экономических услуг на уровне местных сообществ⁸⁷. По мнению У. Митчелла, здания, районы, города и мегаполисы, которые вырастают в процессе развивающейся цифровой революции, сохраняют большинство из того, что знакомо нам сегодня⁸⁸. Но на старые пространственные структуры, подобно новым нервным структурам, будут наложены глобальные конструкции высокоскоростной коммуникационной сети, «умных мест» и программного обеспечения, без которого нельзя будет обойтись. Этот слой изменит функции и ценность существующих городских элементов и радикально модифицирует связи между ними. Это происходит уже сегодня: старые промышленные объекты и складские помещения, находящиеся в городской черте, становятся, например, мультимедийными выставочными комплексами («Винзавод» в Москве и грузовой пирс в заливе Чесапик в Балтиморе). В результате новая городская среда будет характеризоваться комбинированными помещениями для жилья и работы, «неспящими» районами, сетевыми удаленными конфигурациями мест встреч, обслуживаемыми электронными коммуникациями, гибким, децентрализованным производством, маркетинговыми и дистрибутивными системами и электронно заказываемыми и поставляемыми услугами. Это переопределит интеллектуальные и профессиональные цели архитекторов, городских девелоперов и других профессионалов сферы пространственного дизайна.

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

Наиболее подходящей моделью для демонстрации взаимодействия двух пространств (физического и виртуального) будут две пересекающиеся сферы, имеющие общий сегмент, которые представлены на предельно простой схеме 2.

⁸⁷ Taylor W. The e-Volution of the i-Society in the Business of e-Governance // UNESCO between two phases of the World Summit on the Information Society. M. : Institute of the Information Society, 2005. P. 55.

⁸⁸ Mitchell W. E-topia. Cambridge : MIT Press, 1999. P. 7.



Схема 2. Взаимодействие физического и виртуального пространства

Эта схема не только предельно проста, но и предельно условна, так как мы не можем установить границы сегмента взаимодействия физического и виртуального пространства по нескольким причинам: 1) с учетом условности виртуального пространства его сопредельная область с физическим тоже является условной, представляя собой нематериальную культурную форму; 2) этот сегмент постоянно увеличивается по мере усложнения и совершенствования интерфейса, как указывалось выше. Информационно-коммуникационные технологии интегрируются в наш физический и культурный мир с помощью многочисленных приспособлений на основе компьютерных процессоров, соединенных в сети. Многочисленные компании предлагают комплексные решения, превращающие офис, дом и машину в интегрированную систему, которой можно управлять из различных точек доступа, в зависимости от того, где владелец находится в данный момент. Одна из подобных схем, названная «умным домом» (smart home) и предлагаемая компанией Smart Home USA⁸⁹, представлена на рисунке 4.

⁸⁹ Smart Home USA. URL : [Http://www.smarthomeusa.com](http://www.smarthomeusa.com).



Рис. 4. Интегрированная схема управления домом

Модель такого дома была описана известным американским футурологом-социологом Э. Тоффлером в его труде «Третья волна» в 1980 году. Тоффлер утверждает, что работа дома, вовлекающая значительную часть населения, может означать большую стабильность общества⁹⁰, что, в свою очередь, означает системное изменение образа жизни, то есть повседневной культуры. Феномен возвращения к культуре локальности в виде обретения более постоянного места жительства, чем раньше — в индустриальную эпоху, — по мнению Тоффлера, приведет к меньшей вынужденной мобильности, меньшему стрессу для человека, меньшему количеству временных связей между людьми и большему участию в жизни общества: «электронный коттедж» мог бы помочь восстановить смысл принадлежности к обществу и вызвать возрождение добровольных организаций, таких как церковь, женские объединения, клубы, спортивные и юношеские организации⁹¹. Все это также означает изменение в пространственно-временной сфере. Эти изменения, а также изменения в других основных сферах человеческой деятельности можно проследить с помощью таблицы 1.

⁹⁰Тоффлер Э. Третья волна. М. : АСТ, 2002. С. 335.

⁹¹ Там же. С. 336.

Таблица 1

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

По мнению Тоффлера, культура Второй волны цивилизации связывала повседневную жизнь (ритмы сна и просыпания, работы и отдыха) с основными ритмами машин⁹². Люди приходили на работу в одно и то же время, принимали пищу в одно и то же время и т.д. Третья волна, по мнению Тоффлера, бросила вызов этой механической

⁹² Тоффлер Э. Третья волна. М. : АСТ, 2002. С. 398.

синхронизации с темпом машины, заменив большую часть основных социальных ритмов и освободив человека от машинной зависимости⁹³. Многие компании заменяют требования, чтобы каждый работник проходил через фабричную проходную или в офис в одно и то же время тем, что устанавливают несколько «основных» часов, когда кто-либо, как ожидается, будет находиться на работе, а все остальные часы рассматриваются как гибкие. Кроме того, активно распространяется частичная занятость, работа на дому и в ночное время. Комбинация гибкого времени, частично занятого времени и ночной работы означает, что все больше и больше людей работают вне режима «с девяти до пяти» (или другого фиксированного расписания), и что все общество сместилось в сторону круглосуточной работы. Политика «гибких часов» сегодня употребляется руководством компаний, которые являются флагами информационного общества⁹⁴.

Говоря об этих способах использования времени в современном обществе, Тоффлер называет этот процесс «демассификацией времени»⁹⁵, которая параллельна демассификации других черт социальной жизни, вызванной распространением Третьей волны.

В изменении пространственно-временных характеристик общества Тоффлер также отводит ключевую роль компьютерам, которые начинают придавать новую форму ежедневным индивидуальным графикам, делают возможным гибкое время как в больших, так и в небольших организациях, интегрируют сотни индивидуальных гибких графиков, заменяют коммуникационные образцы времени, позволяя пользователям иметь доступ к данным и производить их изменение и синхронно, и асинхронно. В такой среде, как указывает Тоффлер, каждый пользователь, разделенный с другими пользователями временными зонами, выбирает, посылает или восстанавливает данные, когда это необходимо⁹⁶. Таким образом, человек может работать в любое время суток сообразно индивидуальным биологическим и социальным ритмам активности. Но гибкое Тоффлеровское время имеет еще одну сторону. Время человека в культуре информационного общества становится не просто гибким, но и бесструктурным: из-за использования ИКТ становится сложным провести границу между временем работы и досуга. В культуре повседневности этот феномен проявляется в ощущении собственной лени или позывах работать во время, отведенное для досуга. Человек ощущает разрыв между

⁹³ Там же. С. 399.

⁹⁴ Сайты компании «Гугл» (Google). URL : <http://www.google.com> и компании «Майспэйс» (MySpace) <http://www.myspace.com>.

⁹⁵ Тоффлер Э. Третья волна. М. : АСТ, 2002. С. 405.

⁹⁶ Там же. С. 409.

рекламными посланиями компьютерных и сотовых компаний, обещающих облегчение жизни посредством использования ИКТ, сотовых телефонов и коммуникаторов за счет большего контроля за социальными связями и усиления эффективности деловой коммуникации. На самом деле давление времени еще больше усиливается, так как ожидается, что человек ответит на телефонный звонок своего мобильного телефона в любое время, даже в выходные и праздники. Другие мобильные устройства (ноутбуки, наладонные компьютеры, коммуникаторы и т.д.) предполагают, что человек может начать работу в любое время и в любом месте, то есть не обязательно на своем физически локализованном рабочем месте. Таким образом, границы между временем и пространством работы и досуга размываются, а возможность «отключиться» от работы и стать «недоступным», посвятив время дому, семье, друзьям и хобби, становится роскошью будущего ⁹⁷.

По мнению Тоффлера, влияние компьютеров на время еще глубже, так как они изменяют традиционные человеческие представления о нем. Это относится, например, к таким новым специфическим терминам, как «реальное время», который предусматривает, что кроме реального времени существует время виртуальное (компьютерное, машинное). Все это требует новой классификации, обозначения пере-концептуализации временных явлений. Тоффлер отмечает, что за 20 лет с момента возникновения компьютеров ученые прошли путь осознания времени в терминах от «миллисекунды» (тысячная доля секунды) до «наносекунд» (миллиардная доля секунды), то есть сжатие времени стало гораздо сильнее, чем может себе представить человек ⁹⁸. Основанная на компьютерах, новая коммуникационная система, как указывает М. Кастельс, радикально трансформирует пространство и время, так как местности лишаются своего культурного, исторического, географического значения и реинтегрируются в функциональные сети или в образные коллажи, вызывая к жизни пространство потоков, заменяющее пространство мест: время стирается в новой коммуникационной системе: прошлое, настоящее и будущее можно программировать так, чтобы они взаимодействовали друг с другом в одном и том же сообщении. Таким образом, как утверждает Кастельс, материальным фундаментом новой культуры становится пространство потоков и вневременное время. Кастельс определяет культуру информационного общества как культуру, которая перекрывает и включает разнообразие передававшихся в истории систем отоб-

⁹⁷ Grippenberg P. Virtualizing the office // Heiskanen T., Hearn J., Ed. Information Society and the Workplace. L. : Routledge, 2004. P. 122.

⁹⁸ Ibid. С. 410.

ражения, как культуру реальной виртуальности, где выдуманный мир есть выдумка в процессе своего создания⁹⁹.

Кастельс указывает, что доминирующая тенденция направлена к горизонту сетевого внеисторического пространства потоков, стремящегося навязать свою логику рассеянным сегментированным местам, все слабее связанным друг с другом, все менее и менее способным пользоваться общими культурными кодами. Потеря этой способности звучит как предупреждение: если люди не смогут намеренно построить культурные и физические мосты между двумя формами пространства (виртуальным и реальным физическим), то станет возможным дойти до жизни в параллельных вселенных, в которых время не может совпадать, так как они деформированы разными измерениями социального гиперпространства¹⁰⁰. Одним из важнейших атрибутов этого гиперпространства Кастельс называет вневременность, которая представляет собой повторяющуюся тему культурных выражений современной эпохи — в виде ли внезапных вспышек видеоклипов или вечного эха электронного спиритуализма¹⁰¹.

В современной культурфилософии изменения, происходящие в пространственно-временной сфере, принято связывать с ситуацией постмодерна. Б.Л. Губман указывает, ссылаясь на известного американского культурфилософа Ф. Джеймсона¹⁰², что в период постмодерна пространство как бы подавляет темпоральность, временное измерение¹⁰³. По его мнению, речь не идет о возвращении стереотипов пространственно-временного восприятия традиционного общества, а о появлении качественно новых феноменов, при которых события, вершащиеся во времени, отнюдь не прикрепляются вновь к строго определенному месту и ритму природных процессов¹⁰⁴.

Таким образом, в информационном обществе локальность воспринимается как традиция и во многом как вынужденность, как необходимость, связанная с телесностью бытия. Пространственность перестает восприниматься как ограниченность, и новое восприятие времени способствует этому: в сетевых сообществах время локализуется внутри них и воспринимается как длительность процесса, а не как природный цикл (утро, день, вечер, ночь). В киберпространстве время

⁹⁹ Castels M. *The Rise of the Network Society // The Information Age: Economy, Society and Culture*. Vol. I. Oxford, 1996. P. 375.

¹⁰⁰ Ibid. P. 428.

¹⁰¹ Ibid. P. 463.

¹⁰² Jameson F. *The Seeds of Time*. NY, 1994.

¹⁰³ Губман Б.Л. *Современная философия культуры*. М. : Современная политическая энциклопедия (РОСПЭН), 2005. С. 518.

¹⁰⁴ Там же. С. 518.

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

2.2. Этико-аксиологическая составляющая информационного общества

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

социальную справедливость, охрану окружающей среды, равные права для расовых меньшинств и женщин. Именно на этот период приходится генезис концепций информационного общества как социального конструкта, что связано с благоприятными интеллектуальными и социальными условиями. Новые интеллектуалы составили ядро сегмен-

та современного Западного общества, который идентифицируется П. Рэйем как «культурные созидатели»¹⁰⁵, а Р. Флоридой как «креативный класс»¹⁰⁶. Наибольший интерес и потенциал развития, по нашему мнению, в качестве ценностей информационного общества как максимально открытой структуры представляют собой ценности «культурных созидателей». Этой группе свойственно отрицание гедонизма, материализма и цинизма, а также антиэкологической ориентации ультраконсерваторов и нетерпимости религиозных правых. Доказанной прямой связи между приверженностью к нематериальным или постматериальным (по определению Р. Инглехарта¹⁰⁷) ценностям и уровнем образования нет, тем не менее тот факт, что большинство «культурных созидателей» имеет высшее образование, показывает, что их ценностные системы были во многом сформированы под воздействием среды американской системы высшего образования, которая в исторической ретроспективе была колыбелью радикальных (контркультурных) социальных идей в течение второй половины XX века, и в этой же среде зародилось информационное общество, начиная от технологических разработок ИКТ и до идеологических и философских концепций киберобщества.

В этом смысле представляется целесообразным провести анализ исследования П. Рэя, результаты которого приводятся на страницах социологического журнала «Американская демография» (*American Demographics*)¹⁰⁸. Наряду с попыткой дать типологию ценностных субкультур современного американского общества автор указывает, на основании проведенного социологического исследования, что в США существует многочисленная группа людей, являющаяся носителем новой системы ценностей (табл. 2).

¹⁰⁵ Ray P.H. The Emerging Culture. *American Demographics*. February, 1997. P. 41.

¹⁰⁶ Флорида Р. Креативный класс: люди, которые меняют будущее. М. : Классика XXI, 2005.

¹⁰⁷ Inglehart R. Culture shift in advanced industrial society. Princeton ; NJ : Princeton University Press, 1990; Abramson, Paul R., Inglehart Ronald. Value Change in Global Perspective. Chicago : The University of Michigan Press, 1995.

¹⁰⁸ Ray P.H. The Emerging Culture. *American Demographics*. February, 1997.

Три субкультуры и их ценности
(процент в каждой субкультуре, общая выборка согласных
с заявленной ценностью, 1994)

Ценности	Традиционалисты	Модернисты	Культурные создатели	Общая выборка
1	2	3	4	5
<i>Ценности традиционалистов</i>				
Религиозно-правые	70 %	26 %	31 %	40 %
Традиционные взаимоотношения	55	25	26	34
Консервативные религиозные взгляды	53	21	30	33
Традиционные религиозные взгляды	47	36	15	34
Против феминизма	46	35	20	35
<i>Ценности модернистов</i>				
Финансовый материализм	61 %	82 %	51 %	68 %
Нерелигиозно-правые	14	55	46	41
Несамоактуализирующиеся личности	43	51	26	43
Неальтруисты	21	49	16	33
Циничны по отношению к политике	29	48	19	35
Неидеалистичны	33	44	18	35
Светское/природное — священно	15	42	29	31
Ортодоксальные религиозные взгляды	29	40	17	31
Успех — высший приоритет	11	36	12	23
Не ориентированы на взаимоотношения	14	32	8	21
Гедонизм	5	12	4	8
<i>Ценности культурных создателей</i>				
Хотят изменить местное сообщество/окрестности	86 %	84 %	92 %	86 %
Опасаются насилия	84	75	87	80
Хорошо относятся к иностранному и экзотическому	69	63	85	70
Природа священна	65	72	85	73
Общие ценности «зеленых»	58	59	83	64
Экологическая устойчивость	52	56	83	61

1	2	3	4	5
Добровольная умеренность	65	53	79	63
Взаимоотношения важны	65	49	76	60
Успех — не высший приоритет	61	39	70	53
Сторонники феминизма	45	56	69	56
Не беспокоятся о работе	41	50	62	50
Альтруизм	55	32	58	45
Идеализм	36	32	55	39
Религиозные таинства существуют	19	25	53	30
Самоактуализация	29	32	52	36
Нефинансовый материализм	34	17	48	29
Хотят быть активистами	34	29	45	34
Нефинансовые проблемы	33	31	44	35
Духовная психология	36	24	40	31
Не циничны по отношению к политике	24	21	40	27
Оптимистичны по поводу будущего	26	24	35	27
Нуждаются во времени для творчества	19	31	33	28
Холистическое здоровье	23	21	31	24
Не хотят традиционных взаимоотношений	5	18	22	15

По оценкам Рэя, количество культурных созидателей составляет около 44 миллионов человек, что соответствует примерно четверти всего взрослого населения США. Данная страта является движущей силой обширного процесса изменения ценностей, мировоззрения, стилей жизни. Культурных созидателей характеризуют отличные от большинства потребительские предпочтения и специфическое отношение к рекламе и маркетинговым кампаниям.

Впервые термин «культурные созидатели» (cultural creatives) был употреблен организацией Эмерикан ЛАЙВЗ (American LIVES), Калифорния, специализирующейся на опросах населения¹⁰⁹. Опросы и фокус-группы, проведенные организацией, позволили сделать вывод, что современное американское общество можно разделить на три основные группы, каждая из которых характеризуется различными дистинктивными ценными ориентациями. Ценностные ориентации

¹⁰⁹ Ray P.H. The Rise of Integral Culture. The Noetic Sciences Review, Spring 1996. P. 76.

каждой из групп, в свою очередь, выражаются в потребительских предпочтениях, политических убеждениях и социальном поведении.

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

Третья группа в классификации П. Рэя условно называется «модернистами» (modernists) и составляет примерно 47 % (88 миллионов) взрослых американцев. Мировоззрение данной группы определяется принципами, на которых основана современная рыночная экономика. К этой группе можно отнести большую часть политиков, бизнесменов, военных, ученых. Ведущими ценностями модернистов являются личный успех, консьюмеризм, материализм и технологическая рациональность.

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

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

Культурные созидатели, в отличие от модернистов, не ориентированы на материальное потребление. Более важным для них является приобретение нового и необычного опыта. Они озабочены глобальными проблемами и их решением на основе системного (холистическо-

го) подхода. Культурные созидатели альтруистичны и меньше озабочены своей успешностью и доходами, хотя, как указывает П. Рэй, большинство из них имеет средние или средневысокие доходы и имеет высшее образование.

Несмотря на большое количество людей, определяемых П. Рэем как культурные созидатели, информационное содержание американских массмедиа показывает невысокую популярность ценностей культурных созидателей. Важной причиной этого является то, что большинство американских средств массовой информации сосредоточено в руках представителей группы, которая определяется как модернисты и, соответственно, отражает ценности материализма, индивидуализма и консьюмеризма.

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

Культурные созидатели — неоднородная группа. П. Рэй выделяет две основные страты внутри данной группы: активные культурные созидатели (*core cultural creatives*) — около 11 % взрослого населения, и зеленые (*greens*) — около 13 % взрослого населения¹¹⁰. Активные культурные созидатели серьезно озабочены развитием своего внутреннего мира и проецируют это стремление через активное социальное участие. Ценности зеленых имеют ярко выраженную неогуманистическую инвайронментальную направленность: природа сама по себе священна, человек является одной из составляющих планетарного биоценоза.

Наш анализ показывает, что характерные ценности культурных созидателей являются главным отличием этой группы от других групп американского общества. Культурным созидателям свойственно отрицание гедонизма, материализма и цинизма, а также антиэкологической ориентации ультраконсерваторов и нетерпимости религиозных правых. Большинство культурных созидателей с пренебрежением относятся к современным средствам массовой информации и используемым ими методам контроля аудитории, к потребительской и бизнес-культуре.

По мнению П. Рэя, позитивные ценности культурных созидателей можно определить как основу трансмодернистского мировоззрения¹¹¹, так как ценности этой группы отражают более глубокое по-

¹¹⁰ Ray P.H. The Emerging Culture. American Demographics. February, 1997. P. 44.

¹¹¹ Ibid.

нимание современной реальности и образуют новую, неогуманистическую этику, главным императивом которой является объединение принципов коммунитаристской и индивидуалистической этик. Это понимание предусматривает следующие принципы, выражающиеся в различных видах институциональной и неинституциональной деятельности представителей данной группы:

— стремление к достижению продолжительной устойчивости человеческого сообщества;

— достижение экономической справедливости в глобальном масштабе (адекватный уровень жизни всех членов человеческого сообщества, справедливое использование и распределение ресурсов и технологических инноваций);

— формирование и развитие культурной среды, которая позволит личности реализовать свой внутренний физический, интеллектуальный, эмоциональный и духовный потенциал;

— создание условий для реализации принципа добровольного выбора, основанного на эмпатической, ответственной морали.

Основываясь на проведенном анализе, можно сделать вывод, что появление культурных созидателей в США как носителей новых трансмодернистских, неогуманистических ценностей свидетельствует о возникновении «новой культуры»¹¹².

Идеи защитников прав меньшинств и культурных созидателей по своей сути созвучны идеям инвайронменталистов. Экологические движения 60-х годов XX века и особенно движение глубокой экологии были маргинальными, ставящими под сомнение общепринятые представления об общественном устройстве. Начало движению инвайронменталистов в США было положено публикацией в 1962 году книги Рэйчел Карсон «Безмолвная весна»¹¹³. Автор книги описала вредные влияния пестицидов, таких как, например, ДДТ на животных и людей. «Безмолвная весна» заставила многих американцев задуматься о негативных влияниях, на первый взгляд безопасных и полезных технологий, широкомасштабно используемых в сельском хозяйстве и промышленности. Студенты и преподаватели в более чем полутора тысячах колледжей и университетов и десяти тысячах школ провели экологические уроки. Сотни тысяч американцев провели акции протеста, многие из них приняли активное участие в создании известных экологических организаций, таких как Фонд защиты окружающей среды (Environmental Defense Fund) в 1967 году, Друзья Земли

¹¹² Ray P.H. The Emerging Culture. American Demographics. February, 1997. P. 58.

¹¹³ Microsoft Encarta Online Multimedia Encyclopedia, 2001 (www.encarta.com) ; Brinkley A. The Unfinished Nation. NY : McGraw-Hill Inc., 1993. P. 909.

(Friends of the Earth) в 1968 году, Гринпис (Greenpeace) в 1970 году, правозащитный фонд «Сьерра Клуб» (Sierra Club Legal Defense Fund) в 1971 году. В 1970 году около 20 миллионов американцев приняли участие в так называемом «Дне Земли», чтобы заявить свой протест против варварского отношения к окружающей среде.

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

В данном контексте заслуживает внимания подход, используемый некоммерческой образовательной организацией «Сэконд Нэйчер», название которой можно перевести как «второе Я» или «вторая природа»¹¹⁴. Этот подход основан на статистических экономических теориях Г. Дэли и работах П. Хокена, Амори и Хантера Ловинсов, которые утверждают, что существует реальная возможность совместного и благополучного проживания человека и других живых существ в условиях *гуманистических (курсив — А.В. Соловьев) ценностей справедливости, равенства, многообразия, целостности и общего здоровья*¹¹⁵. Очевидно, что под гуманистическими здесь понимаются не просто

¹¹⁴ Second Nature. Education for Sustainability. URL : [Http://www.secondnature.org](http://www.secondnature.org).

¹¹⁵ Cortese A.D. Education for Sustainability: The Need for a New Human Perspective. Boston, 1999. URL : [Http://www.secondnature.org/pdf/snwritings/articles/humanpersp.pdf](http://www.secondnature.org/pdf/snwritings/articles/humanpersp.pdf). P. 1.

традиционные гуманистические ценности, учитывая тот факт, что речь идет не только о человеке, но и других живых существах.

Говоря о необходимости нового взгляда на развитие человечества, президент «Сэконд Нэйчер» доктор Э. Кортес подчеркивает важность образовательных программ, которые помогут людям понимать их связь с природной средой и с другими людьми. Участвуя в подобных программах, подрастающее поколение и взрослые будут получать знания об источниках продуктов и услуг, о том, что происходит с отходами, как используются невозобновляемые или медленно возобновляемые ресурсы. Итогом реализации подобных программ должно стать понимание всеми людьми необходимости «минимизации своего экологического следа» на планете, понимание, которое станет «вторым Я» человека ¹¹⁶. В связи с этим важнейшей целью образования должно стать изменение мышления, ценностей и подходов к деятельности как отдельных людей, так и общественных институтов. Как показывают результаты социологического опроса, проведенного в рамках программы «Как велик твой двор?» ¹¹⁷ среди студентов высших учебных заведений США, принимавших участие в данной программе, студенты лучше воспринимают концепцию баланса человечества и природы, нежели концепцию ограничения роста и господства над природой. Компонент программы, посвященный процессу принятия решений, помогает студентам включиться в нравственный диалог, основанный на точной и уравновешенной информации. Студенты учатся уходить от аргументов, построенных только на противопоставлении точек зрения, находить компромиссные решения в ситуациях, которые не могут быть оценены однозначно в терминах «белое—черное». Студенты становятся ориентированными на защиту окружающей среды больше по трансцендентным причинам, чем по прагмати-

¹¹⁶ Cortese A.D. Education for Sustainability: The Need for a New Human Perspective. Boston, 1999. URL : [Http://www.secondnature.org/pdf/snwritings/articles/humanpersp.pdf](http://www.secondnature.org/pdf/snwritings/articles/humanpersp.pdf). P. 4.

¹¹⁷ Программа «Как велик твой двор?» предназначена для учащихся средней школы и финансируется фондом Натана Каммингса (Nathan Cummings Foundation). Программа построена на основе проекта «Установление связей: Расширение участия студентов в защите окружающей среды» (Reaching Out: Broadening College Student Constituencies for Environmental Protection) Института изучения глобальной этики (Institute for Global Ethics) и организации Гэллага (Gallup Organization), первым этапом которого был социологический опрос 763 студентов колледжей, проведенный в марте 2000 года. Данные студенты не являлись активистами экологических организаций. Целью опроса было выяснение отношения студентов к проблемам окружающей среды. Опрос помог установить связь между базовыми ценностями студентов и их инвайронментальными интересами, а также понять, с помощью каких пропагандистских посланий и акций местное сообщество активистов движений по защите окружающей среды может увеличить участие студентов в своих программах.

ческим причинам (доступ к ресурсам) или по эстетическим причинам (красота природы и ее рекреативные и досуговые возможности). Студенты, участвовавшие в опросе, ценят природную среду по причине ее внутренне присущей, изначальной ценности. В данном случае программа использует подходы, основанные на деятельностном опыте, чтобы помочь студентам установить связь с природными системами в условиях местного сообщества. В ходе программы студентам предоставляются возможности участвовать в практической деятельности и видеть результаты деятельности других людей, которые оказали влияние на изменение конкретных ситуаций, связанных с проблемами окружающей среды ¹¹⁸.

В 70-х годах внутри нового Североамериканского экологического движения возникают несколько направлений. Наиболее заметными из них в контексте формирования новых ценностей являются экофилософия, эософия и так называемая «глубокая экология». Смысл и содержание данных понятий детально рассматривается А. Дренгсоном, профессором Университета Виктории (Британская Колумбия, Канада), автором ряда работ по историографии, философии и современных тенденциях инвайронментализма ¹¹⁹. Дренгсон отмечает, что в течение последних тридцати лет западные философы подвергают критике принципиальные общепринятые положения современной философии в отношении к миру природы ¹²⁰. В связи с тем, что философские исследования на Западе часто игнорировали мир природы, а исследования в области этики фокусировались только на человеческих ценностях, подходы, в русле которых делался акцент на экоцентрические ценности, получили развитие в рамках экофилософии. Дренгсон поясняет, что так же как целью традиционной философии является София или мудрость, целью экофилософии является Экософия или экологическая мудрость. По его мнению, практика экофилософии представляет собой перманентное комплексное исследование ценностей, природы мира и личности ¹²¹.

Экофилософия помогает развивать более глубокие и гармоничные отношения между личностью, социумом и миром природы. Экософия определяется теоретиками экофилософии как стремление к эко-

¹¹⁸ Institute for Global Ethics. URL : [Http://www.globalethics.org](http://www.globalethics.org).

¹¹⁹ Часть материалов, касающихся концепций экофилософии и эософии, получена автором исследования в процессе личной переписки с профессором А. Дренгсоном в 2001 году.

¹²⁰ Drengson A. An Ecophilosophy Approach, the Deep Ecology Movement, and Diverse Ecosophies // *Trumpeter: Journal of Ecosophy*. Vol. 14, № 3. Summer. 1997. P. 110—111.

¹²¹ Ibid. P. 110

логической гармонии и балансу ¹²². Экософия содержит нормы, правила, постулаты и ценностные приоритеты, имеющие отношение к состоянию Вселенной. Таким образом, мудрость, накапливаемая экофилософией, важна только в практическом измерении: фактические знания о загрязнении окружающей среды, природных ресурсах, населении играют роль лишь в том случае, если основываются на определенных ценностных приоритетах ¹²³. Представители движения глубокой экологии считают ее важнейшим аспектом признание априорной ценности всех живых существ и разнообразия всех видов ¹²⁴. С точки зрения глубокой экологии для сохранения разнообразия и достижения экологической гармонии необходимо фундаментальное изменение базовых ценностей и поведенческих практик, иначе природное разнообразие будет разрушено, а с ним и его способность поддерживать разнообразие человеческих культур. Платформа движения глубокой экологии была разработана Арне Наэссом и Джорджем Сэшинсом в 1984 году во время путешествия через Долину Смерти в Калифорнии. Платформа содержит восемь принципов, которым необходимо следовать при разрешении проблем, вызванных глобальным экологическим кризисом:

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

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

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

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

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

6. Таким образом, принципы деятельности должны быть изменены. Эти принципы влияют на основные экономические, технологические и идеологические структуры. В результате состояние дел будет существенно отличаться от настоящего.

¹²² Drengson A., Inoue Y. *The Deep Ecology Movement: An Introductory Anthology*. Berkeley : North Atlantic Publishers, 1995. P. 8.

¹²³ Ibid. P. 8.

¹²⁴ Naess A. *Gandhi and Group Conflict*. Oslo : Universitets-Forlaget, 1974 ; Naess A. *Ecology, Community and Lifestyle*. L. : Cambridge, 1991.

7. Идеологическое изменение заключается в осмыслении качества жизни (жизни в условиях врожденной ценности), нежели чем в следовании повышающемуся уровню жизни. Наступит глубокое осознание разницы между большим и огромным.

8. Те, кто согласны с вышеизложенными принципами, обязаны напрямую или косвенно стараться содействовать необходимым изменениям ¹²⁵.

Сторонники глубокой экологии не считают, что некоторые из их установок и принципов могут рассматриваться как антигуманистические, как заявляют их критики. Дренгсон отмечает, что некоторые одиозные инвайронменталисты, которые называют себя сторонниками движения глубокой экологии, известны своими мизантропическими заявлениями. Однако они не объясняют, как подобные заявления соотносятся с первым принципом вышеприведенной платформы, который признает неотъемлемую ценность всех живых существ, включая и человека ¹²⁶. Переход от антропоцентризма к биоцентризму, четко обозначенный данной платформой, с большой степенью очевидности можно классифицировать как переход от гуманизма к постгуманизму. Постгуманизм второй половины XX века, катализированный движением «глубокой экологии», стал одним из двигателей исследований в области искусственного интеллекта, основанных на цифровых компьютерных технологиях. Идея создания искусственного интеллекта по своей сути глубоко постгуманистическая, она включает в себе возможность возникновения в человеческой реальности разума, который будет равен разуму человека, а значит сможет и превзойти его, так как будет содержать в себе возможность самосовершенствования. Исследования в этой области идут не только по чисто технологическому вектору, потому что для достижения результата необходимо встроить во все процессы разработки и в само программное обеспечение философские и культурные императивы. Ярким примером взаимозависимости философии и технологии в информационном обществе является совместная работа профессора информатики Терри Винограда и философа Фернандо Флореса в области создания программного обеспечения (в частности, groupware — комплекса программных продуктов, обеспечивающих коммуникационные процессы

¹²⁵ Devall B., Sessions G. Deep Ecology: Living as if Nature Mattered. Salt Lake City : Peregrine Smith, 1985. P. 70.

¹²⁶ Drengson A. An Ecophilosophy Approach, the Deep Ecology Movement, and Diverse Ecosophies. *Trumpete r: Journal of Ecosophy*. Vol. 14, № 3. Summer. 1997. P. 111.

в сетях, основанных на использовании компьютеров), естественных языков, философии сознания и искусственного интеллекта ¹²⁷.

Близким по смыслу и содержанию к экофилософскому подходу является холистический (греч. *holos* — целое) подход, рассматривающий природу как систему целостных подсистем. Понятие «холизм» было введено в 1926 году Я.Х. Смутсом, который утверждал, что миром управляет холистический процесс — процесс творческой эволюции, создания новых целостностей ¹²⁸. Действенность и легитимность холизма как мыслительной программы его ведущие идеологи (Я.Х. Смутс, Дж. С. Холдейн, А. Майер-Абих) пытались доказать при анализе сложных и сверхсложных систем и явлений, например биологических, где отсутствует вездесущий детерминирующий центр и производная от него и противопоставляемая ему периферия. Современные исследования в сфере информационных технологий проходят именно в рамках мыслительной программы холизма: архитектура коммуникационных сетей построена на идеях мультицентральности, взаимозависимости, взаимозаменяемости, разрушении дихотомии «центр—периферия». Важнейшим аспектом холизма является точка зрения, утверждающая, что принципы развития и функционирования природных подсистем не могут быть поняты, если изучать эти подсистемы независимо друг от друга. Другими словами, пытаясь изучить части целого, люди теряют понимание сути изучаемых объектов и явлений. В противоположность холизму редукционизм рассматривает мир с точки зрения составляющих его индивидуальных частей. Редукционизму присущи характеристики традиционного гуманизма (индивидуализм, материализм, атомизация). В основе редукционизма — механистический взгляд на мир. Аксиологической основой холизма являются ценности сообществ, групп, систем, организаций. С этой точки зрения холизм внес свой вклад в процесс формирования новых ценностных систем во второй половине XX столетия, в том числе и в формирование ценностей информационного общества.

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

¹²⁷ Winograd T., Flores F. *Understanding Computers and Cognition: A New Foundation for Design*. Addison-Wesley Professional; Boston, 1987.

¹²⁸ Smuts J.C. *Holism and Evolution*. Westport : Greenwood Press, 1973.

Все три группы имеют объединяющий их ценностный атрибут, который может быть сформулирован как открытость, то есть готовность сообщества воспринимать новое в его непредсказуемом многообразии. Это может проявляться в готовности принятия новых членов с их самыми разнообразными идеологиями, идентичностями (религиозными убеждениями, этничностью, уровнем интеллекта, образованием и т.д.), в отсутствии платы (или наличии невысокой платы) за вхождение в сообщество или доступ к его ресурсам.

Кастельс обозначает открытость как основной технологический атрибут сети, который способствует широкому публичному доступу и серьезно препятствует введению правительственных или коммерческих ограничений ¹²⁹. Открытость является следствием постоянного процесса инновации и свободного доступа, задействованного первыми хакерами и любителями работы в сети, которые все еще обитают в ней тысячами. Таким образом, открытость связывается как ценность с ценностями контркультуры 60-х годов XX столетия.

С точки зрения культурологического подхода процессы сверхбыстрого распространения, изменения и интерпретации информации, а также связанные с ними проблемы самоидентификации неизбежно приводят к процессам атомизации, мозаичности, противоречивости ценностей действующих в информационном обществе индивидов. Не случайно одной из базовых ценностей в ситуации постмодерна называется ирония как наиболее предпочтительный способ выражения ¹³⁰. Тем не менее, в формировании ценностной системы культуры информационного общества в первую очередь необходимо выделить тенденцию к экстраполяции ценностей демократического гражданского общества в информационное пространство. Эта тенденция проявляется на всех уровнях, начиная с «манифестов независимости» и «свободных конституций» Интернет-сообществ до документов, имеющих государственный и международный статус ¹³¹. Например, Окинавская хартия глобального информационного общества закрепляет ценности, которые соответствуют ценностным принципам цивилизованного гражданского общества: общественное благосостояние, социальное согласие, демократия, прозрачность, стабильность, равенство, взаимная терпимость и уважение к особенностям других людей, защита личной жизни (см. приложение 2). В Александрийском Манифесте

¹²⁹ Castels M. The Rise of the Network Society // The Information Age : Economy, Society and Culture. Vol. I. Oxford, 1996. P. 356.

¹³⁰ Ibid. P. 419.

¹³¹ Стратегия развития информационного общества в российской федерации. Утверждена 07.02.2008 г., № Пр-212. URL : <http://www.minkomsvjaz.ru/ministry/documents/959/3257.shtml>.

о библиотеках, принятом Международной Федерацией Библиотечных Ассоциаций и Учреждений (IFLA), крупной некоммерческой организацией, объединяющей 1700 организаций — членов в 155 странах мира, указывается, что информационное общество должно быть демократическим и открытым (см. приложение 3). Федерация, библиотеки и информационные службы имеют общее видение информационного общества для всех, принятого на Всемирном саммите на высшем уровне в Женеве в декабре 2003 года. Это видение продвигает идею развития всеобъемлющего общества, основанного на фундаментальном праве людей на доступ и выражение информации без ограничений, где каждый сможет творить, иметь доступ, использовать и распространять информацию и знания. «Манифест Всемирного союза слепых для Всемирного саммита по информационному обществу» постулирует ценности равенства, свободного доступа к информации, свободы слова и выражения своей точки зрения¹³².

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

— защита свободы слова, частной жизни и демократических ценностей в цифровую эпоху;

— создание активных общественных и гражданских мест в киберпространстве;

— развитие технических архитектур, юридических правил и демократических стратегий, способствующих личной свободе, а не общественной или частной цензуре;

— использование технологии для создания сообществ, исповедующих культурный плюрализм и местные (локальные) ценности¹³³.

Группа обсуждения «АЙДИАЗ» (IDEAS (Internet, Democracy, Economy and Services) — Интернет, демократия, экономика и услуги)¹³⁴, базирующаяся в Женеве, фокусирует свою деятельность на определении восприятия Интернет как целого, а также ценностей, которые с

¹³² Access to the information society is a human right for all. World blind Union manifesto for the World Summit on the Information Society. URL : [Http://www.worldblindunion.org/en/appdocumentos/umc2en/prod](http://www.worldblindunion.org/en/appdocumentos/umc2en/prod). Visited on February 2, 2009.

¹³³ Yale Information Society Project. URL : [Http://islandia.law.yale.edu/isp/about.html](http://islandia.law.yale.edu/isp/about.html).

¹³⁴ IDEAS («Internet, Democracy, Economy and Services»). URL : [Http://www.connected.org/is/is.html](http://www.connected.org/is/is.html).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

По мнению Д. Подольны и К. Пейдж, одним из основных отличий сетевой формы организации от традиционной является «дух доброй воли», который означает использование права голоса вместо права силы для разрешения проблем, а также высокий уровень доверия между участниками. Нормы взаимности лежат в основе сетевой организации (в отношениях между участниками преобладают чувства

взаимных обязательств и ответственности, а не желание извлечь выгоду из имеющего место доверия)¹³⁵. Такие демократические ценности, по мнению Ф. Фукуямы, являются имманентной характеристикой общества, основанного на информации, которое имеет тенденцию к возрастанию двух вещей, являющихся особо ценными в современной демократии: свободы и выбора¹³⁶.

Таким образом, *открытость, обмен, сотрудничество, доверие* являются базовыми ценностными ориентациями, которые могут создать возможности для восприятия культуры информационного общества как конструктивной культуры, усиливающей, а не ослабляющей культурные коды общества. Активно обсуждаемая и известная во всем мире среди пользователей Интернет платформа Web 2.0 имеет в своей основе как раз эту философию общинности, совместного использования и содержания, создаваемого пользователем¹³⁷. Другим примером, подтверждающим этот тезис, является всемирно известная система Creative Commons, которая обеспечивает бесплатные лицензии и другие юридические инструменты для того, чтобы отметить творческую работу как бесплатный, доступный объект, предоставляемый создателем другим пользователям¹³⁸. Таким образом, другие пользователи могут распространять, изменять и даже использовать в коммерческих целях предоставленную творческую работу.

Совершенно очевидно, что на данном этапе развития информационного общества формальные документы скорее пытаются обрисовать контуры желаемого будущего, чем констатировать реальное положение вещей. В отличие от институциональных документов, являющихся виртуальными проекциями существующих организаций, внеинституциональные документы, такие как «Декларация независимости киберпространства», сформулированная Джоном П. Барлоу (полный текст декларации см. в приложении 1), описывают ценности зарождающегося социума информационного общества более радикально и, в определенной степени, более реалистично:

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

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

¹³⁵ Podolny J.M., Page K.L. Network Forms of Organization, Annual Review of Sociology. Vol. 24. 1998. P. 57—76.

¹³⁶ Фукуяма Ф. Великий разрыв. М. : АСТ, 2003. С 12.

¹³⁷ Annual Web 2.0. Summit. URL : [Http://www.web2summit.com](http://www.web2summit.com).

¹³⁸ Creative Commons. URL : <http://creativecommons.org/about>. Visited on June 2, 2009.

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

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

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

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

Несмотря на то, что утопические и романтические мотивы явно прослеживаются в данном культурном тексте, совершенно очевидно, что подобные тексты оказывают значительное влияние на формирование внеинституционального сегмента информационного общества, в котором ценности интернализируются значительно проще и быстрее, чем в его институциональной сегменте. В документах институционального сегмента ценности носят во многом инструментальный характер как фактор проведения определенной политики (например, всеобщий доступ к информации для всех, реализуемый в рамках правительственных программ информатизации) и их духовный потенциал снижен, учитывая недоверие к правительственным и околоправительственным организациям как одну из ценностей Западного общества в целом.

Анализ статей Кевина Келли и его онлайн-ресурса «Ваерд Ньюс» (Wired News)¹³⁹, посвященных идеологии современных информационных сетевых сообществ и компаний, показывает, что те сообщества и компании, которые основываются на постмодернистских ценностях, обладают наибольшей жизнеспособностью. Эти ценности

¹³⁹ Wired News. URL : [Http://www.wired.com](http://www.wired.com).

могут быть сформулированы в терминологии, предложенной В.А. Канке¹⁴⁰. В скобках дается перевод оригинального текста К. Келли, отражающий постулируемую ценность. То, что идеологемы, сформулированные Келли, обладают коммерческим или экономическим звучанием, в данном случае принципиального значения не имеет: они применимы ко всему полю культуры информационного общества, а не только к его бизнес-сфере. Итак, базовыми ценностями для информационного общества являются следующие:

— *дисконсенсус, дискретность и рассеивание* («Нужно стремиться стать пусть менее совершенным, но более гибким и децентрализованным, чтобы на пике успеха провести демонтаж старого и идти к новому»);

— *нестабильность* («Новые виды постоянно замещают старые. Балансировка на грани хаоса и самообновления»);

— *соблазн, а не производство, игра, а не цель* («Развивайте не продукт, а сеть деловых связей. Преданность стандартам, а не фирме»);

— *движение на поверхности слоев и вещей* («Все дешевеет по мере совершенствования. Следует изобретать быстрее, чем новшество станет привычным»);

— *лабиринт, неопределенность и эстетика парадоксально-возвышенного* («Не решайте проблемы, ищите новые возможности. Повторы, копирование, автоматизация — обесцениваются, а оригинальность, воображение, творчество — растут в цене»)¹⁴¹.

В целом этико-аксиологическая сфера информационного общества несет в себе все этические и нравственные проблемы, свойственные традиционным и индустриальным обществам. Многие из этих проблем не только перенеслись на новую почву в связи с развитием киберпространства, но и обострились благодаря более высокому уровню не только духовной свободы, но и коммерческой выгоды, обещанной новыми технологиями. Наш анализ показывает высокую степень мозаичности ценностного ландшафта информационного общества от неогуманистических ценностей контркультурных основателей первых сетевых сообществ до постмодернистских ценностей сетевых бизнес-гуру. Формирование системы этических ценностей информационного общества идет по двум основным направлениям. Первое представляет собой традиционно понимаемые полюсы власти, сфор-

¹⁴⁰ Канке В.А. Основные философские направления и концепции науки. Итоги XX столетия. М. : Логос, 2000. С. 121.

¹⁴¹ Kelly K. New Rules for the New Economy. URL : [Http://www.wired.com/wired/archive/5.09/newrules_pr.html](http://www.wired.com/wired/archive/5.09/newrules_pr.html).

мированные в современных индустриальных обществах (межправительственные, правительственные организации и организации, лояльные к правительствам). Это культура контролируемой демократии, политической корректности, сохранения статус-кво и, таким образом, это культура достижимого (рационального). Второе направление состоит из сообществ тех, чьими ценностями являются ценности изменения, неопределенности, принятия и исследования нового и, таким образом, это культура вероятного и воображаемого (иррационального). Яркими примерами таких сообществ являются хакеры, ценности которых выражены в «Манифесте хакера»¹⁴², и киберпанки, чья ценностная идеология достаточно ярко выражена в «Манифесте киберпанка»¹⁴³. Очевидно, что взаимовлияние и влияние каждого из этих направлений на формирование системы этических ценностей информационного общества огромно.

Тем не менее, по утверждению Дж. Филана, киберпространство «не является заменителем для обучения мышлению, дружбы, путешествий или изучения искусству письма, или настолько же сложному искусству чтения сложных текстов. Киберпространство хотя и может быть привлекательным местом и источником приобретения вещей, местом вопросов и ответов, это не мир первичного опыта»¹⁴⁴. Подтверждением этого тезиса может служить технология коммерциализации ценностей в условиях роста информационного потребления, активно применяемая информационно-коммуникационными компаниями. В рекламном тексте коммуникационного сервиса «Скайп» (Skype) говорится: «Поцелуй на ночь своего любимого человека, даже если он сейчас в отъезде. А если в отъезде ты, свяжись со своими близкими и дай им знать, что у тебя все хорошо. Позвони своей маме, чтобы справиться о ее здоровье, и на этот раз не забудь попросить у нее рецепт ее сногшибательного фирменного пирога»¹⁴⁵.

В качестве вывода о превалирующих ценностях информационного общества представляется целесообразным процитировать М. Кастельса и Э. Киселеву: «Новый мир является открытым, демократичным, высокодинамичным, он ждет своих завоевателей»¹⁴⁶. По мнению У. Эко, анархия Интернета прекрасна, так как дает право

¹⁴² Hacker's Manifesto. URL : <http://www.phrack.org/issues.html?issue=7&id=3&mode=txt>. Visited on May 11, 2009.

¹⁴³ Kirtchev Ch. A. Cyberpunk Manifesto. URL : http://project.cyberpunk.ru/idb/cyberpunk_manifesto.html. Visited on December 25, 2008.

¹⁴⁴ Communication and Cyberspace: Social Interaction in an Electronic Environment. Cresskill, NJ : Hampton Press, 1996. P. 45.

¹⁴⁵ URL : <http://www.skype.com/intl/ru/download/skype/windows>.

кому угодно демонстрировать собственную незначительность¹⁴⁷. Конструктивное ценностное ядро культуры информационного общества, по-видимому, должно формироваться на основе концепции «подобающей дистанции» (proper distance) Р. Сильверстоуна, которая определяется важностью понимания более или менее точной степени аппроксимации, требуемой в наших медиаотношениях, если мы хотим создавать и поддерживать ощущение Другого, достаточное не только для взаимности, но для обязательства заботы, долга и ответственности, а также понимания. Подобающая дистанция защищает Другого как через различие, так и через общую идентичность¹⁴⁸.

2.3. Мифологические элементы культуры информационного общества

Мифу как культурному феномену свойственна размытость границ между вымыслом и реальностью и даже невозможность отделить их друг от друга. Этот атрибут в полной мере свойственен «сетевому» (информационному) обществу. В первую очередь сам акт рождения Интернета в недрах военных ведомств США как «империи Зла» имеет черты мифа и предстает как один из результатов всемирной войны в лице двух титанов (США и СССР): «...подлинную революцию в информатике произвел Интернет. В конечном счете это был реванш за унижение, пережитое Америкой при запуске советского спутника в 1957 году»¹⁴⁹. Начиная с этого момента и вплоть до сегодняшнего дня информация сама по себе и информационное пространство, созданное на основе Интернета и других телекоммуникационных технологий, подверглись бесчисленным актам сакрализации. Идея «грядущего информационного общества» рассматривается как единственный универсальный сценарий мирового общественного развития вплоть до атрибуции этой идее сакрального и/или эзотерического характера: «Информационная политика общества обеспечивает автоматическое ускорение его развития. Так, по данным экспертов, только свобода слова и частная собственность на средства массовой информации автоматически повышают на 25 % прогресс общества, рыночная эконо-

¹⁴⁶ Кастельс М., Киселева Э. Россия в информационную эпоху // Мир России. 2001. № 1. Публикация на сайте журнала «Мир России». URL : [Http://www.socio.ru/wr/1-01/Castells.htm](http://www.socio.ru/wr/1-01/Castells.htm).

¹⁴⁷ Эко У. Картонки Минервы. СПб. : Симпозиум, 2008. С. 192.

¹⁴⁸ Silverstone R. Media and Morality: On the Rise of the Mediapolis. Cambridge : Polity Press, 2006. P. 47.

¹⁴⁹ Уткин А.И. Глобализация: процесс и осмысление. М. : Логос, 2002. С. 30.

мика на 25 % повышает уровень жизни, а еще на 50 % уровень жизни повышается за счет частной собственности на землю, жилье и основные средства (фонды) производства. Следовательно, правильная информационная политика любого государства обеспечивает автоматическое повышение уровня благосостояния и развития общества»¹⁵⁰.

Информационные потоки — данные — абсолютизируются как основа жизни современного общества: «Данные — это настоящая ткань нашей среды в системной и растущей форме информационной архитектуры: воздушные линии управляются данными; города управляются данными; пригороды управляются данными; дома управляются данными. Данные — неизбежный атрибут, хотите вы или нет, метода технологии в виде абсолютной эффективности»¹⁵¹. Или: «Слово — это Информация и Информация — вездесущая. Бог — это Информация и Информация — это Бог вездесущий»¹⁵². Кевин Келли¹⁵³, редактор легендарного журнала «Ваерд» (Wired), во многом сформировавшего идеологию современного информационного общества, предлагает свою версию сотворения мира в статье «Бог есть Машина»: «В начале был 0. Потом стал 1»¹⁵⁴. После этого Келли заявля-

ет, что Вселенная не почти как компьютер, она и есть компьютер. Леви пишет, что в конце концов будет один единственный компьютер, но невозможно локализовать его границы и определить контуры¹⁵⁵. Центр этого компьютера окажется везде, а окружность — нигде. Этот гипертекстовый компьютер будет распылен, незавершен, жизнедеятелен, будет почковаться, то есть представлять собой само киберпространство. Таким образом, мир-машина был создан богом-машиной, и в этом мире-машине бог-машина создал человека-машину: «Образно мозг может быть представлен как высокопродуктивный компьютер, в котором неустанно трудятся многие миллиарды нервных клеток, связанных между собой сотнями тысяч всевозможных программ, аналогичных тем, что функционируют в компьютерах.

За каждый процесс, управляемый мозгом, в том числе и за процессы, разворачивающиеся в пределах самого мозга, отвечает определенная совокупность программ, взаимодействующих друг с другом и

¹⁵⁰ Юзвизин И.И. Основы информациологии. М., 2000. С. 370.

¹⁵¹ Burgos N. The Age of Blur and Technology // Kroker A., Kroker M., Ed. Critical Digital Studies. Toronto : University of Toronto Press, 2008. P. 122.

¹⁵² Там же. С. 7.

¹⁵³ Kevin Kelly. URL : [Http://www.kk.org](http://www.kk.org).

¹⁵⁴ Kelly K. God is the Machine. URL : [Http://www.wired.com/wired/archive/10.12/holytech.html](http://www.wired.com/wired/archive/10.12/holytech.html).

¹⁵⁵ Levy P. Cyberculture. Minneapolis : University of Minnesota Press, 2001. P. 26.

друг от друга зависящих. Как и в обычном компьютере, эффективность и быстроедействие работы мозгового гиперпроцессора зависит от взаимной сбалансированности нейроанатомического и совместимости психопрограмм»¹⁵⁶. Принципиально неважно, что автор употребляет в данном тексте наречие «образно». Главное то, что образ всеобъемлющей и всепроникающей супер-машины сконструирован и объяснен довольно детально.

Процитированные отрывки «работают» на мифологизацию информационного общества, так как содержащиеся в них утверждения не могут быть подтверждены или опровергнуты с помощью научных методов, да и в целом не являются научными в парадигме «научное мировоззрение < — > мифологическое (религиозное) мировоззрение». Все они лежат в области культурной прогностики или футурологии, доводя современный научно-технический прогресс до его мыслительных пределов, создавая два главных культурных конструкта: мир и человека в этом мире. Важным здесь является то, что в культуре информационного общества, «в электронно-информационно-виртуальных полях меняется образ человека, сливаясь очертаниями то со всемогущим богом, то с умной машиной («теоантропос», «техноантропос»)»¹⁵⁷.

Однако здесь необходимо отметить, что сознание современного человека скорее занято «мифопроизводством» или «мифокопированием», чем «мифотворчеством», в основном эксплуатируя архаический миф в процессе создания новейших мифотекстов: современные создатели мифов послушно следуют сценариям, написанным тысячи лет назад. В свою очередь концепция информационного общества, если ее рассматривать в ограниченном смысле как глобальную систему генерирования, обработки, передачи и хранения информации с помощью компьютерных телекоммуникационных технологий, дает массу возможностей для мифопроизводства благодаря своим неопределенности (многовариантности векторов развития), вневременности (пребывании «везде и нигде»), вневременности (время, например в Интернете, становится нелинейным, гибким (ускоряемо-замедляемым) и многослойным, а зачастую и вовсе отсутствующим). Кроме того, важно учитывать парадоксальную ситуацию, что данное «мифопроизводство» является производством мифов о будущем, а не о прошлом, как в случае с классическими мифами.

¹⁵⁶ Сельченко К.В. Ключ к будущему: практическое руководство для пользователя арттехнологического психопроектировщика. Минск : Харвест, 2004. С. 53.

¹⁵⁷ Эпштейн М.Н. Знак пробела: о будущем гуманитарных наук. М. : Новое литературное обозрение, 2004. С. 5.

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

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

— универсальность существования человека в мире (природное и человеческое не разделяется, события, отображаемые в мифе, имеют глобальное (всемирное) значение и смысл);

— холистичность и синкретичность (нерасчлененная целостность в мироощущении, преобладает хаотическая перемешанность в восприятии сакрального и мирского, живого и косного, человеческого и природного, реального и вымышленного, неизбежного и случайного);

— цикличность восприятия времени и динамичность восприятия пространственного мира (отсутствие представлений о линейном времени: мифические события происходят в неопределенном времени и месте; идея вечности, в которой пребывает мир)¹⁵⁸.

Кроме вышеуказанного необходимо отметить, что в основе мифа всегда лежит опыт столкновения со смертью и страх исчезновения, а самые значимые мифы повествуют о предельных состояниях, о неведомом, о существовании иного мира и подсказывают, как нам себя вести в нашем мире¹⁵⁹. Неведомое репрезентируется, например в новой магии, которая замещает понимание происходящих процессов по мере усложнения программного обеспечения и развития интерфейса. У. Эко указывает, что Windows затмил программирование на Бейсике (Basic): пользователь может нажать кнопку и перевернуть картинку вверх тормашками (программисту требуется написать несколько команд, чтобы провести эту простую операцию), он может связаться с кем-то на расстоянии или получить результаты астрономических

¹⁵⁸ Флиер А.Я. Культурология для культурологов. М. : Академический проект ; Екатеринбург : Деловая книга, 2002. С. 225.

¹⁵⁹ Армстронг К. Краткая история мифа. М. : Открытый мир, 2005. С. 11.

наблюдений, но он уже не знает, что стоит за всем этим, таким образом, он переживает компьютерную технологию, как если бы она была волшебством ¹⁶⁰.

*Киберпространство и Интернет:
миф об Олимпе и Аиде, рае и аде*

Указанные признаки мифологического сознания вполне соответствуют и, более того, активизируются при столкновении с феноменом киберпространства, которое уже по своей сути является пространством мифическим, не имеющим реального физического измерения. В данном случае растворяется или становится менее ощутимой граница не между природным и человеческим, а между сетевым (виртуальным) и человеческим. Сакральное «Природа» заменяется сакральным «Сеть». В британском «Критическом словаре постмодернистской мысли» в статье, посвященной термину «Интернет», трижды упоминается слово «Сеть» с заглавной буквы ¹⁶¹. Эта Сеть населяется гражданами: в 2003 году в США фиксируется термин Netizen, то есть «гражданин сети» по аналогии с Citizen («гражданин города») ¹⁶².

а в отечественных публикациях «порталы» киберпространства сравниваются с агорой (средоточием социальной жизни античного полиса) ¹⁶³. Сеть воображается «неосмыслимой сложностью», холистичным и синкретичным алефом Борхеса, бесчисленными «линиями мыслей в не-пространстве сознания, кластерами и созвездиями данных, удаляющимися как огни города...» ¹⁶⁴. Во многих случаях реальность событий, описываемых в киберпространстве, трудно верифицировать, а зачастую они неотделимы от событийной среды самой Сети. Существование Сети приобретает глобальное (всемирное) значение и смысл.

«Сеть» практически вечна не только как социальная идея, но и как физический объект: гибель одного участка не ведет к гибели всей сети, но, вероятно, ее можно уничтожить, по утверждениям религиозных ортодоксов, добравшись до мифического Суперкомпьютера как до острия иглы, на которой находится смерть Коцея Бессмертного. Э. Тоффлер, ссылаясь на слова Харви Поппела, первого вице-президента компании Booz Allen & Hamilton (консультации по вопросам

¹⁶⁰ Eco U. *Turning back the clock*. Harvill Secker. L., 2007. P. 106.

¹⁶¹ *The Routledge Critical Dictionary of Postmodern Thought*. Routledge. NY, 1999. P. 284.

¹⁶² Biegel S. *Beyond Our Control?* Cambridge : The MIT Press, 2003. P. ix.

¹⁶³ Жолудь Р.В. Интернет, журналистика, СМИ: возвращение к агоре? // Вестник ВГУ. Серия «Гуманитарные науки». 2003. № 1. С. 252—257.

¹⁶⁴ Gibson W. *Neuromancer*. Ace, 1984. P. 51.

управления), указывает, что в 1965—1977 годы американцы «пребывали в «эре большой центральной ЭВМ... олицетворяющей собой последнее слово технической мысли. Это главное достижение века машин — большой суперкомпьютер — покоилось в бомбоубежище на глубине сотен футов под центром... в стерильной среде... управляемое группой супертехнократов». Эти централизованные гиганты настолько поражали воображение, что вскоре стали неотъемлемой частью социальной мифологии. Кинорежиссеры, карикатуристы и фантасты использовали их как символ будущего, шаблонно изображая компьютер неким всемогущим разумом — важнейшим средоточием сверхчеловеческого интеллекта»¹⁶⁵. Мифологические по своему смыслу образы неолуддитских текстов включают в себя «Систему», «Антимир», «мертвое имя», «вечное цифровое имя», «цифровое антиимя», «надзор Сети», «мировую элиту», «Мировое правительство», «сатанинскую глобальную Сеть» и т.д.¹⁶⁶ Возникновение компьютерных вирусов активизировало мифопроизводство в этом направлении, но, учитывая то, что до сегодняшнего дня Сеть «справилась» со всеми вирусными атаками, борьба с «цифровым Антимиром» приобретает характер мифа, веры в «супербогатырей», которые уничтожат «цифрового» дьявола.

Киборги: миф о герое-полубоге

Миф предусматривает наличие «культурного героя», то есть отца-основателя (или человека, связанного с ним либо кровными узами, либо посредством общепринятых социально ритуальных действий), защитника, учителя. Интернет, современная фантастика типа «фэнтэзи», кинематограф наполнены мифическими образами современных Прометеев, приносящих людям «огонь» (хакеров, воюющих против «коррупцированной» системы), Одиссеев (странников Сети, серферов Киберпространства), спасителей (пророков и мессий), провозглашающих освобождение человечества с помощью новых технологий и перехода в «новую» виртуальную реальность. Типичным примером мифического культурного героя информационно-компьютерной эпохи является Нео из кинотрилогии-антиутопии «Матрица». Сам фильм, теперь уже, без сомнения, культовый, наполнен мифологически-религиозными подтекстами. Нео предстает «избранным» — «цифровым» спасителем, мессией, Морфеус (кроме своего уже мифологического имени) — Иоанном Крестителем, пророчествующим о приходе «избранного», Тринити (в переводе с английского Троица), — вероятно, Святым Духом, вдохновляющим Нео на его пути спасения человечества, Сайфер (цифра, нуль,

¹⁶⁵ Тоффлер Э. Третья волна. М. : АСТ, 2002. С. 281—282.

¹⁶⁶ Филимонов В.П. Но избави нас от лукавого. СПб. : Вектор, 2004.

человек, не имеющий значения) — Иудой Искариотом, Пифия — оракулом, открывающим будущее, последний оплот человеческого сопротивления город Сион — «священным холмом», «священным городом», корабль, на котором путешествуют повстанцы, назван Новохудоносором, по имени библейского царя Вавилона.

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

На сегодняшний день мифологизация кибергероя уже не ограничена пространством художественного творчества (кино, литература, искусство). Профессор кибернетики Университета Ридинга, Великобритания Кевин Уорвик получил прозвище «Капитан Киборг» в духе современной мифологии комиксов за эксперимент, описанный в его книге «Я, Киборг»¹⁶⁷, в ходе которого имплантированный в его руку порт был соединен с его нервной системой. С помощью этого порта, находясь в Нью-Йорке, профессор Уорвик передавал сигналы своего мозга через Интернет в Великобританию, управляя рукой находящегося там робота. Очень быстро с помощью телекоммуникационных средств Кевин Уорвик был мифологизирован как киберпионер, кибергерой, жертвующий собой ради научного прогресса. Таким образом, киборг становится новым типом (сверх)человека новой информационной киберэпохи. Как указывает Д. Харавэй, киборг — это своего рода демонтированное и повторно собранное, постмодернистское коллективное и индивидуальное «я»¹⁶⁸.

Роботы: миф о создателе и его творении

Миф о роботе — слуге или поработителе своего создателя, то есть человека, — важен для культуры информационного общества по причине того, что единственная представляемая человеком современная модель робота основана на компьютере. У любого робота а priori компьютерный «мозг». Так думают все: и дети, и отец робототехники

¹⁶⁷ Warwick K. I. Cyborg. University of Illinois Press, Champaign, 2004.

¹⁶⁸ Haraway D. A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century // Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature. NY : Routledge, 1991. P. 164.

Айзек Азимов, и современные инженеры, разрабатывающие новейшие модели роботов. В большинстве случаев предпринимаются попытки антропоморфизации или «натурализации» роботов: чтобы помочь человеку, они «обязаны» быть похожими на него или хотя бы на другие известные ему формы земной жизни (животных или насекомых). Так человек стремится к повторению мифа о создателе, с той лишь разницей, что боится повторения мифа о докторе Франкенштейне, то есть боится быть уничтоженным или поработанным своим же творением. Робот (он же — компьютер) может начать «жить» самостоятельно и более того вступать в общение с себе подобными посредством все той же Сети, как предполагают создатели кинопобластера «Я робот», основанного на рассказах Айзека Азимова. И здесь снова возникает тема Спасителя: человек, негативно настроенный по отношению к роботам, но жизнь которого была спасена роботом, человек, который имеет искусственные, электронно-механические части тела, спасает от порабощения монстром — «компьютерным гипермозгом» Вики — и человечество, и «добрых», «послушных» роботов. Компьютерный гипермозг имеет все черты сетевой всеохватности и вседоступности, которая уже сформировалась в сегодняшней реальности: все взбунтовавшиеся роботы соединены беспроводной связью с центральным компьютером и как зомби выполняют его страшные приказы. Эта мифологема «питается» исследованиями разработчиков кибертехнологий и искусственного интеллекта (К. Уорвик, Р. Карцвел, М. Мински), которые уже сегодня все-таки говорят о превосходстве роботов над человеком ¹⁶⁹.

*Искусственный интеллект, компьютерное клонирование:
миф о вечной жизни*

Миф о вечной жизни представлен в культуре информационного общества идеями об искусственном интеллекте и о компьютерном клонировании человеческого мозга.

По утверждению Рэймонда Карцвела, в течение XXI столетия исчезнет четкая грань между человеком и машиной, так как компьютеры — нейральные имплантаты — будут установлены непосредственно в человеческий мозг ¹⁷⁰, то есть реальные и вымышленные миры будут объединены, как требует мифологическое сознание. Достижение и опережение компьютерами уровня человеческого интел-

¹⁶⁹ Warwick K. The Matrix Our Future? URL : Web: http://whatisthematrix.warnerbros.com/rl_cmp/new_phil_main.html.

¹⁷⁰ Kurzweil R. Are We Spiritual Machines? Originally published in print June 18, 2002 in Are We Spiritual Machines? Ray Kurzweil vs. the Critics of Strong AI by the Discovery Institute. Published on KurzweilAI.net on June 18, 2002. URL : Web: www.KurzweilAI.net.

лекта, как считает Карцвел, приведет к слиянию биологического и небологического интеллекта, возможности компьютерного копирования (клонирования) мозга и созданию бессмертных «софтверных» (основанных на компьютерных программах — *прим. автора*) людей. По мнению Майкла Дертюзоса, директора лаборатории компьютерных исследований Массачусетского технологического института, одним из возможных сценариев завершения проекта разгадки человеческого генома является создание плода, имеющего характеристики, заданные учеными, то есть мифологического «гомункулуса»¹⁷¹. «Разыгрывание» текстов мифов о создателе и бессмертии проходит на фоне ми-

фа о вечной всемирной войне Добра и Зла: «Все это здорово, конечно. Но не будем игнорировать и мрачноватый прогноз Капитана Киборга (профессора Кевина Уорвика — *прим. автора*): «Как только появится первая машина с интеллектом, близким по мощности к человеческому, у нас уже не будет возможности ее выключить. Бомба с часовым механизмом начнет отсчитывать последние минуты господства человечества. И тогда мы уже не сможем остановить наступление машин»¹⁷².

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

2.4. Семиосфера информационного общества

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

¹⁷¹ Dertouzos M. Finishing the Unfinished Revolution. Originally published 2001. Excerpt from the book *The Unfinished Revolution*. Published on KurzweilAI.net February 22, 2001.

¹⁷² Четвероногий интеллект // Независимая газета. 2006. 11 янв.

По мнению Ф. Вебстера, современная культура представляет собой медианасыщенную среду, более сильно нагруженную информацией, чем ее предшественники¹⁷³. Эта среда фокусирует повседневную жизнь на символизации, обмене и получении сообщений о себе и других. Этот взрыв сигнификативной функции культуры на современном этапе обозначается многими авторами как вступление человечества в эпоху информационного общества.

Необходимо заметить, что символы являются неотъемлемой частью любого вида культуры, в том числе и культуры информационного общества. Изменяется ли функция символа в процессе перехода к информационному обществу? Очевидно, что нет. Символ продолжает оставаться коммуникационным медиумом. Можно сказать, что увеличивается его значимость как фактора коммуникации. Если рассматривать символ как образ, то неоспоримым фактом является многократное увеличение потока образов, постоянно передаваемых человеку в единицу времени посредством ИКТ. Как отмечает У. Эко, на интерактивных, мультимедийных, гипертекстовых CD встречается что угодно: ступни, ладони, глобусы, сложенные листы, лупы, профили Шерлока Холмса, цветные стрелки, поражающие себя в хвост¹⁷⁴. Кроме того, «символическое поле» изменяет свою насыщенность: оно «плотнее» в зоне телекоммуникационных средств (телевидение, радио, Интернет — ведущих средств передачи символов на сегодняшний день) и «разреженнее» в традиционных зонах, где человек сталкивается с миром физических объектов (книги, газеты, журналы, искусство, вербальное общение). Скорость увеличения плотности символического поля в интерфейсах программного обеспечения такова, что, по мнению У. Эко, «в конце концов у нас появятся сверхдружественные программы, все составленные из иероглифов, так что даже слова окажутся на картушах и примут формы Анубиса, совы, уст с зубчатой линией сверху. И придется взывать к новому Шампольону!»¹⁷⁵. Этот информационный взрыв символов, по мнению Ф. Вебстера, привел некоторых авторов к заявлениям о смерти знака¹⁷⁶. Современный человек, бомбардируемый знаками, формируемый знаками, не способный укрыться от знаков в результате переживает смысловой коллапс. Знаки, воспринимаемые творческой, сознательной и рефлексивной аудиторией, встречаются скептицизмом и сомнением и, следовательно, легко инвертируются, реинтерпретиру-

¹⁷³ Webster F. *Theories of the Information Society*. L. : Routledge, 2006. P. 20.

¹⁷⁴ Эко У. *Картонки Минервы*. СПб. : Симпозиум, 2008. С. 196.

¹⁷⁵ Там же. С. 196—197.

¹⁷⁶ Webster F. *Theories of the Information Society*. L. : Routledge, 2006. P. 20.

ются и отклоняются от своего изначально предполагаемого значения. По мере того, как приобретение людьми знаний через первичный опыт снижается, все более становится очевидным, что знаки уже не являются прямыми репрезентациями чего-то или кого-то ¹⁷⁷.

Символ-образ в телекоммуникационном пространстве не только обретает свое собственное, независимое от обозначаемого объекта существование, но и часто становится или изначально является симулякром, то есть образом отсутствующей действительности, правдоподобным подобием, лишенным подлинника, поверхностным, гиперреалистическим объектом, за которым не стоит какая-либо реальность ¹⁷⁸. Как отмечает В.В. Бибихин, в наши дни «человечество стало похоже на один сплошной глаз, на одно сплошное ухо, оно прильнуло к своим слышащим и видящим экранам и слышит и видит только то, что удивительные приборы работают все более совершенно и безотказно, все больше готовы подхватить и мгновенно передать слово и образ. Ничто, кажется, так не ценится сегодня, как этот экран. К нему приникли и что ждут на нем услышать? Какие последние новости?.. Самого человека нет на экране. Видны его проекции и проекты» ¹⁷⁹. Ги Дебор отмечает в своей книге-манифесте «Общество спектакля»: «Образы, отделенные от всех аспектов жизни, слились в единый поток, в котором единство жизни уже не может быть восстановлено. Фрагменты реальности перегруппируют себя в новое единство как отдельный псевдомир, на который можно только смотреть. Поле образов мира эволюционирует в мир самостоятельных образов, в котором даже обманщики обмануты. Спектакль есть конкретная инверсия жизни, самостоятельное движение неживого» ¹⁸⁰. Символы такого мира уже не могут быть классифицированы и описаны: самостоятельные потоки образов-символов утверждают фрагментарность как основную характеристику реальности.

С семиологической точки зрения современное информационное пространство, и особенно электронное информационное пространство, несмотря на свою мозаичность и разнообразие, продолжает сохранять американско-английскую доминанту в силу своего происхождения. Это касается не только английского языка как первичной символической основы, например киберпространства, но и невербальных символов (образов), которые тиражируются и адаптируются другими национальными культурами с разной степенью успеха. В этом про-

¹⁷⁷ Webster F. *Theories of the Information Society*. L. : Routledge, 2006. P. 20.

¹⁷⁸ *Культурология. XX век*. СПб. : Университетская книга, 1997. С. 423.

¹⁷⁹ Бибихин В.В. *Новый Ренессанс*. М. : Наука ; Прогресс-Традиция, 1998. С. 43—44.

¹⁸⁰ Debord G. *The Society of the Spectacle*. Canberra : Hobgoblin Press, 2002. P. 7.

цессе формирования информационного пространства как символического целого можно выделить следующие универсалии, способствующие эффективной коммуникации «членов информационного общества»:

— использование общих графических символов (семитиконов, эмотиконов, смайликов, клипарта и т.д.);

— формирование универсальной терминологии и сленга (аватар, мыло, черви, троянские кони, эпидемия, атаки, флэйм и т.д.)¹⁸¹;

— использование стандартных темплейтов (структур) при создании вебстраниц или блогов в Интернете, которые символизируют принадлежность к какой-либо группе или сообществу и/или выражают идентичность владельца.

Эмотиконы — символы, получаемые с помощью клавиатуры, например «:)» (я шучу) или «:(» (я грущу), стали важной частью глобальной культуры информационного общества. По мнению У. Эко, беседуя лицом к лицу, можно понять «глазами», если что-то говорится не всерьез, а письма обычно пишутся людям, которые хорошо понимают адресанта; благодаря же электронной почте люди часто вступают в контакт с незнакомцами, порою принадлежащими к культуре, где чувство юмора может отличаться от их собственной¹⁸².

Одним из важных ограничений на пути формирования информационного общества как понятийного и символического целого является то, что современные компьютерные системы обмена и обработки информации в каждой стране во многом сформированы с помощью программного обеспечения, которое несет в себе определенные культурные и, в том числе, языковые и символические особенности отдельной страны. Официальные языки стран могут требовать различных версий программного обеспечения с различными возможностями и особенностями. Кроме того, важнейшая составляющая культурного слоя языка — идиомы и разговорные выражения — могут оказывать серьезное влияние на практики найма на работу, а также эффективность деловой коммуникации. В связи с этим дальнейшее исследование символично-смысловой насыщенности информационного общества приобретает серьезное значение, особенно в условиях вневременности и дискретности на границах киберпространства и реальности, когда цепочка «восприятие — переживание — представление — формирование знаков — знаковое выражение» практически не подвергается осмысленному анализу по причине значительного превышения пороговых величин восприятия человеческого моз-

¹⁸¹ Dickson P. Slang. A Topical Dictionary of Americanisms. NY, 2006. P. 220—227.

¹⁸² Эко У. Картонки Минервы. СПб. : Симпозиум, 2008. С. 207.

га. Символы сменяют друг друга с высокой скоростью, многократно реплицируются, образуя замкнутый цикл, стремясь к минималистской стандартизации, диктуемой законами высоких электронных технологий.

Компьютер и Интернет сами по себе становятся символами — символами активности и прогресса, «включенности» в мировое сообщество. Компьютер объявляется отражением природы человека ¹⁸³. Владение персональным компьютером до сегодняшнего дня символизирует современность, приверженность новому, а акт его приобретения рассматривается как акт присоединения к сообществу современных людей. Исследование веб-пользователей, проведенное компанией Роупер Старч Уорлдвайд (Roper Starch Worldwide) в 1998 году, показало, что как только американцы «присоединяются» к Интернету, у них развивается сильная потребность в «онлайновом мире», и они начинают рассматривать свои интернет-связи как обязательные ¹⁸⁴. 90 % респондентов заявили, что они используют Интернет для того, чтобы поддерживать отношения с семьей и друзьями, а больше 70 % сообщили, что регулярно используют доступ к Сети и телеконференциям для получения информации о продуктах, которые они собираются купить. Наиболее значительным является то, что большинство опрошенных заявили, что если бы они оказались на необитаемом острове, то в ситуации выбора они предпочли бы Интернет телефону или телевидению. 80 % опрошенных назвали компьютер в качестве самого важного изобретения XX столетия. Этот факт еще раз подтверждает то, что информационно-коммуникационные технологии — «спинной хребет» информационного общества — позволяют многократно увеличить пространство культуры образов, знаков и символов по сравнению с техническими средствами, которые им предшествовали. Справится ли сознание современного человека с этим потоком — вопрос лонгитюдных исследований. На сегодняшний день точки зрения противоречивы и во многом носят либо политический, либо эмоциональный характер, что значительно затрудняет объективную оценку.

¹⁸³ Ронжин А.Л. Компьютер — зеркало человека // Тезисы докладов участников I Российского культурологического конгресса, проведенного 25—29 августа 2006 года в Санкт-Петербурге. СПб. : Эйдос, 2006. С. 201—202.

¹⁸⁴ Roper Starch Worldwide: In the News 1998. URL : [Http://www.roper.com/news/content/news86.htm](http://www.roper.com/news/content/news86.htm).

Глава 2. ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ И ЭСТЕТИЧЕСКАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В ИНФОРМАЦИОННОМ ОБЩЕСТВЕ

1. Социальная философия

1.1. Гуманистический контекст изменений

Говоря непосредственно о процессах трансформации ценностных систем, необходимо привести цитату известного американского исследователя и публициста П. Дракера: «Каждые несколько сотен лет в западной истории мы пересекаем черту. В течение нескольких коротких декад общество перестраивает себя — свое мировоззрение, свои базовые ценности, свои социальные и политические структуры, свои ключевые институты. Пятьдесят лет спустя это новый мир. И люди, рожденные в это время, не могут представить себе мир, в котором жили их бабушки и дедушки и в котором родились их родители»¹⁸⁵.

Информационно-технологические инновации, сопровождавшиеся возникновением новых социально-философских концепций в контркультурных кругах, ускорили вступление человеческой цивилизации в новый этап, характеризующийся серьезными мировоззренческими изменениями. Среди них можно назвать и поиски новой религии, и переосмысление старой, и создание «новой этики»¹⁸⁶, в рамках которой развивалась концепция обновленного гуманизма или, другими словами, неогуманизма. По мнению некоторых авторов, начал формироваться феномен информационного человека¹⁸⁷. Фиксируется возрастание интереса к внелогическому, недискурсивному знанию, стремление к целостному восприятию мира¹⁸⁸. Вместо узкорационально понимаемого научного мировоззрения рождается целостное мировосприятие.

Процесс активного развития новых мировоззренческих идей, убеждений и стилей поведения в Западном обществе, оказавший се-

¹⁸⁵ Drucker P.F. Post-Capitalist Society. NY : HarperBusiness, 1993. P. 7.

¹⁸⁶ Степин В.С. Новые ориентиры цивилизации // Экология и жизнь. 2000. № 4.

¹⁸⁷ Адров В.М. Культурологические последствия информатизации // Тезисы докладов участников I Российского культурологического конгресса, проведенного 25—29 августа 2006 года в Санкт-Петербурге. СПб. : Эйдос, 2006. С. 354.

¹⁸⁸ Раушенбах Б.В. На пути к целостному рационально-образному мировосприятию // О человеческом в человеке. М., 1991. С. 39.

рьезное влияние и на другие страны мира, является в свою очередь следствием целого ряда факторов. К таким факторам можно отнести:

— фундаментальные научные исследования, возникновение новых наук, таких как кибернетика, экология, генная инженерия, бионика и др.;

— развитие идей неогуманизма, постгуманизма, постмодернизма и их активное влияние на социально-культурные институты общества;

— разработки новых телекоммуникационных и компьютерных технологий.

Анализируя, например, основные направления в общественной мысли США, З.П. Трофимова показывает, что в американской научной среде ведется активная дискуссия о необходимости создания нового глобального морального сознания¹⁸⁹. Особенно сильно, по мнению автора, эта тенденция проявилась на X конгрессе «Международного гуманистического и этического союза» в 1988 году. В резолюции конгресса «Декларация независимости: новая глобальная этика» подчеркивается, что для «спасения мира необходимо создать новые общие гуманистические ценности. Для этого необходимы: добрая воля, желание всех людей на планете, терпимость по отношению к взглядам других, справедливость. В то же время этому будут способствовать развитие политики, экономики, науки и культуры, также новая глобальная демократия и плюралистические институты, которые будут защищать права всех людей»¹⁹⁰.

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

— Гуманистические ценности XXI века должны быть секулярными, демократическими и плюралистическими.

— Гуманистические ценности XXI века должны быть глобальными.

— Гуманистические ценности XXI века должны быть основаны на этике общей семьи.

— Глобальные гуманистические ценности XXI века, основанные на этике общей семьи, должны включать в себя этику выживания.

¹⁸⁹ Трофимова З.П. Гуманизм, религия, свободомыслие. М. : Изд-во МГУ, 1992. С. 95.

¹⁹⁰ Там же.

— Глобальные гуманистические ценности выживания требуют отношения людей друг к другу как к членам одной семьи, что означает заботу о благосостоянии всех и каждого.

— Глобальные гуманистические ценности должны отражать заботу о здоровье и благополучии всех членов человеческой семьи.

— Глобальные гуманистические ценности требуют общесемейной ответственности перед лицом проблемы ограничения рождаемости.

— Гуманистические ценности должны воспитываться.

Глобальные гуманистические ценности должны быть ориентированы на обеспечение каждого члена человеческой семьи возможностями получения значимой работы, способствующей повышению благосостояния всего человеческого сообщества ¹⁹¹.

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

1.2. Неогуманизм и постмодернизм

Принципы, развитые учеными-экологами, философами, представителями институтов гражданского общества, включая активистов инвайронментального движения и многочисленных некоммерческих организаций, приобретают все более широкое мировоззренческое звучание, оказывают влияние на мировоззренческие основания всей культуры. Новый взгляд на мир предполагает идею взаимосвязи и гармонического отношения между людьми различных национальностей и вероисповеданий, человеком и природой, составляющими целостное единое образование. В данном контексте необходимо определить концептуальные философско-культурологические различия между гуманизмом и неогуманизмом. Представим их в виде таблицы 3.

Таблица 3

ГУМАНИЗМ	НЕОГУМАНИЗМ
----------	-------------

¹⁹¹ Globalization and Humanism. Humanism Today. Vol. 12. 1998.

Антропоцентризм	Биоцентризм (экоцентризм)
Модернизм	Постмодернизм
Индивидуализм	Коммунитарный индивидуализм
Монокультура	Мультикультура (поликультура)

Как видно из таблицы, неогуманизм не является концепцией, отрицающей достижения гуманизма, доминирующего в философской среде XX столетия. Неогуманизм — это новый гуманизм, расширяющий рамки антропоцентрического гуманизма, ставящий в центр мироздания не человека, а биосистему (экосистему) — источник выживания человека как вида. Неогуманистическая этика рассматривает человека как органичную часть мироздания и признает его ответственность перед природой. С точки зрения неогуманизма человек может сохранить свое положение «венца природы», только осмысленно отказавшись от него. Неогуманизм призывает человека отказаться от эгоистического индивидуализма потребителя и заменить его заботой о сохранении и развитии местного сообщества (общины), частью которого он является. Неогуманизм, в отличие от чисто европейского, монокультурного гуманизма, поликультурен и несет в себе опыт всех культур мира. Таким образом, неогуманизм можно определить как расширение рамок личности от собственного «Я» до семьи, общины, нации, расы, человечества и до всех живых существ¹⁹². Кроме этой биологической стороны неогуманизма, в культуре информационного общества выделяется и принципиально новая социокультурная среда, в которой рождается новый тип человека с новыми культурными формами кодификации и ограничения. Донна Харавэй в «Манифесте для киборгов: наука, технология и социалистический феминизм в 1980-е» (Socialist Review, 1985) и, полнее, в версии «Манифеста для киборгов: наука, технология и социалистический феминизм в конце XX века» (1991) выделила концепции, практики, абстракции, соответствующие модернизму («белой капиталистической патриархии») — левая колонка нижеследующего списка — и постмодернизму («информатике доминирования») — правая колонка (см. табл. 4)¹⁹³:

Таблица 4

Репрезентация	Симуляция
Буржуазный роман, реализм	Фантастика, постмодернизм

¹⁹² Inayatullah S. Transforming Capitalism. New Renaissance Magazine. Vol. 9, № 1. Issue 27.

¹⁹³ Haraway D. A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century // Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature. NY : Routledge, 1991. P. 162.

Организм	Биотический компонент
Глубина, целостность	Поверхность, граница
Теплота	Шум
Биология как клиническая практика	Биология как данность
Психология	Инжиниринг коммуникаций
Малая группа	Подсистема
Совершенство	Оптимизация
Евгеника	Популяционный контроль
Декаданс, « <i>Волшебная гора</i> »	Устаревание, « <i>Шок будущего</i> »
Гигиена	Управление стрессом
Микробиология, туберкулез	Иммунология, СПИД
Органическое разделение труда	Эргономика / кибернетика труда
Функциональная специализация	Модульное конструирование
Репродукция	Репликация
Органическая специализация сексуальных ролей	Оптимальные генетические стратегии
Биологический детерминизм	Эволюционная инерция, ограниченность
Экология сообщества	Экосистема
Расовая цепочка бытия	Неоимпериализм, ООНовский гуманизм
Научный менеджмент в доме / на фабрике	Глобальная фабрика / электронный коттедж
Семья / рынок / фабрика	Женщины в интегрированной схеме
Семейная зарплата	Сравнимая стоимость
Общественный / частный	Киборг-гражданство
Природа / культура	Поля различий
Сотрудничество	Совершенствование коммуникации
Фрейд	Лакан
Пол	Генетическая инженерия
Труд	Робототехника
Разум	Искусственный интеллект
Вторая мировая война	Звездные войны
Белая капиталистическая патриархия	Информатика доминирования

Дихотомии, представленные в таблице, одновременно и материальные, и идеологические, по мнению Харавэй, выражают переход от привычных старых иерархических доминирований к пугающим новым сетям ¹⁹⁴. «Целостность» или «естественность» западного «я» уступает дорогу процедурам принятия решений и экспертным системам. В качестве примера Харавэй использует стратегии управления, которые относились к женской способности рожать новых людей, а теперь выражаются на языке популяционного контроля и максимизации достижения цели для отдельных лиц, принимающих решение ¹⁹⁵. Люди, как любой другой компонент или подсистема, ограничиваются

¹⁹⁴ Haraway D. A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century // Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature. NY : Routledge, 1991. P. 162.

архитектурой системы, основные режимы работы которой являются вероятностными и статистическими. Все объекты, места или тела тер-ряют свою сакральность и могут соединяться с любыми другими компонентами, если может быть создан соответствующий стандарт или код для того, чтобы обрабатывать сигналы на общем языке¹⁹⁶.

Одним из факторов активного развития неогуманистического дискурса является постмодернизм как философия плюральности, многозначности опыта, отрицания предустановленности, безоговорочного допущения альтернативных форм бытийности. В общем смысле постмодернизм может рассматриваться как отрицание многих, если не всех культурных доминант, которые представляли собой основу Западной цивилизации в течение, по крайней мере, двух последних веков¹⁹⁷. Постмодернизм поставил под сомнение такие базовые ценности культурного прогресса Запада, как непрерывный рост экономики и постоянное улучшение качества жизни. Эти ценности, порожденные либерально-гуманистической идеологией, доминировавшей в Западной культуре с XVIII века, были призваны освободить человечество от экономических проблем и политического диктата. Однако с точки зрения постмодернизма они закрепили человечество, заставив его мыслить и действовать строго в заданных ими идеологических рамках.

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

- вызов традициям;
- смешение стилей;
- толерантное отношение к неопределенности;
- акцент на многообразии;
- принятие инноваций и изменений;
- принятие условности реальности¹⁹⁸.

Эти характеристики обеспечили взрывное и практически ничем не ограниченное развитие ИКТ как инфраструктуры информационного общества. Феномен киберпространства часто выводится напрямую из феномена постмодернистской симуляции, в которой образ и реаль-

¹⁹⁵ Haraway D. A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century // *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. NY : Routledge, 1991. P. 164.

¹⁹⁶ Ibid.

¹⁹⁷ *The Routledge critical dictionary of postmodern thought/* edited by Stuart Sim. NY : Routledge, 1999. P. vii.

¹⁹⁸ Beck C. *Postmodernism, pedagogy, and philosophy of education*. Philosophy of education, 1993.

ность, человек и машина сливаются, становятся пористыми¹⁹⁹. Смешение стилей, толерантность, многообразие, принятие инноваций и изменений может быть выражено идеей «игровой» сопричастности, создающей тотальную модель окружающей среды, состоящей из непрестанных спонтанных ответов, радостных обратных связей и многонаправленных контактов, которая, по мнению Ж. Бодрийера, рождает «великую Культуру тактильных коммуникаций, на знаменах которой техно-люмино-кинтетическое пространство и всеобъемлющее спациодинамическое зрелище»²⁰⁰. Это довольно четкое описание социокультурного пространства информационного общества, в котором ИКТ (электронная почта, форумы, социальные сети, SMS-, MMS-сообщения, интерактивные телепрограммы и т.п.) создают это «техно-люмино-кинтетическое пространство» с «мириадами стимулов, мини-тестов, бесконечно ветвящихся вопросов/ответов, которые тяготеют к нескольким моделям в светлом поле кода»²⁰¹.

По мнению Т. Шанина, постмодернизм сложился во влиятельную силу как новая интерпретация общества и знания²⁰². Постмодернизм резко критиковал традиционную академическую науку, провозглашал новую стадию культурного развития, предлагал альтернативную концепцию природы межличностных отношений. Т. Шанин утверждает, что для постмодернизма характерно отрицание как «эссенциализма» глобальных и универсалистских моделей общества, так и «всеобщих текстов» понятийных систем. История рассматривается постмодернизмом как нечто фрагментарное, изменчивое и полиморфное. Идеи детерминизма (особенно экономического) а priori отрицаются, а в центре внимания оказываются «маргиналы» — люди, оказавшиеся в меньшинстве, в состоянии неопределенности и перед необходимостью выбора. Именно эти маргиналы продолжают оставаться проводниками идей трансформации традиционного гуманизма, основанного на принципе антропоцентризма. Именно эти маргинальные интеллектуалы стали лидерами развития киберкультуры информационного общества (Д. Барлоу, К. Келли, У. Гибсон, С. Леви, А. Коток, П. Сэмсон). Т. Шанин предлагает следующее определение постмодернизма, которое также подтверждает тезис о постмодернизме как идеологическом основании культуры информационного общества: «Постмодернизм представляет собой, по сути, интеллектуаль-

¹⁹⁹ The Routledge Critical Dictionary of Postmodern Thought. Routledge. NY, 1999. P. 219.

²⁰⁰ Бодрийер Ж. Символический обмен и смерть. М., 2005. С. 148.

²⁰¹ Там же.

²⁰² Шанин Т. Социальная работа как культурный феномен современности // Взаимосвязь социальной работы и социальной политики. М. : Аспект Пресс, 1997. С. 33.

ную реакцию на новый этап трансформации индустриального общества, характеризующийся глобализацией и информатизацией»²⁰³. Постмодернизм как идеология, как доктринальный источник во многом определил архитектуру глобальной информационной сети (и, как следствие, нарождающегося информационного общества) после того, как она перестала быть узкотехнологическим проектом и превратилась в инструмент переживания новых виртуальных реальностей, стала еще одной культурной формой включенного человеческого общения, но в усложненной многослойной медиасреде. Интернет представляет собой яркий пример этой многослойной медиасреды и пример постмодернистского объекта, который, по выражению У. Гибсона, является «всеобщей галлюцинацией»²⁰⁴. Этой среде в полной мере соответствуют доминанты философского постмодернизма, выделенные В.А. Канке, который определяет их как «агонистику языковых игр, дисконсенсус (а не консенсус), дискретность (а не непрерывность и прогресс), множественность (а не единство), нестабильность (а не стабильность), локальность (а не пространственная всеобщность), фрагментарность (а не целостность), случайность (а не системность), игра (а не цель), анархия (а не иерархия), рассеивание (а не центрирование), апофатика (а не позитивность), движение на поверхности слов и вещей (а не вглубь их), след (а не означаемое и обозначаемое), симулякр (а не образ), поверхностность (а не глубина), лабиринт (а не линейность), неопределенность (а не определенность), имманентное (а не трансцендентное), эстетика парадоксально-возвышенного (а не прекрасного и представимого), соблазн (а не производство)»²⁰⁵.

Постмодернизм открыл новый этап коллективного мышления, который начался как реакция на универсализм и огосударствление общественных систем²⁰⁶. Конкретные проблемы отдельных людей, различного рода «меньшинств» и напрямую связанная с ними проблема свободы индивидуального выбора не находили решения в системе, основанной на убеждении, что эксперты могут точно спрогнозировать курс развития того или иного процесса, предложить оптимальные решения. На смену концепции однолинейного движения вперед и вверх приходит постмодернистская концепция, утверждающая неогумани-

²⁰³ Там же. С. 34.

²⁰⁴ The Routledge critical dictionary of postmodern thought/ edited by Stuart Sim. NY : Routledge, 1999. P. 284.

²⁰⁵ Канке В.А. Основные философские направления и концепции науки. Итоги XX столетия. — М. : Логос, 2000. — С. 121.

²⁰⁶ Шанин Т. Социальная работа как культурный феномен современности // Взаимосвязь социальной работы и социальной политики. — М. : Аспект Пресс, 1997. — С. 32.

стическую идею плюрализма, которая, в свою очередь, является двигателем и идеологической основой для адептов развития информационного общества. Подход, при котором единственно правильные решения экономических, политических, социальных, культурных проблем предлагаются экспертами, заменяется подходом с несколькими вариантами решения (сценариями). К их разработке привлекаются не только признанные специалисты в конкретной сфере, но и представители общественности. Примером могут служить многочисленные онлайн-проекты, создание виртуальных сообществ или виртуальных баз знаний, таких как Википедия (Wikipedia)²⁰⁷. Журнал «Time» сообщает о новом термине 2006 года «wikiality (викиальность)», который создан из двух слов «Wikipedia» и «reality». Термин понимается как истина, основанная не на фактах, а на консенсусе. «Time» сообщает, что термин возник благодаря растущей популярности онлайн-энциклопедии «Wikipedia», статьи для которой пишут и редактируют пользователи Интернет²⁰⁸.

Большинство современных западных авторов (Стюарт Сим, Ричард Рорти, Джон Стори, Дэниэл Белл, Найджел Уотсон, Анджела МакРобби и др.), исследующих те или иные аспекты постмодернизма, согласны с тем, что постмодернизм оказал и продолжает оказывать серьезное влияние на социально-культурную практику развитых капиталистических демократий Запада. Постмодернизм как культурное движение начал активно развиваться в Европе и США в конце 50-х — начале 60-х годов. Для США этот период может быть без преувеличения назван «американской культурной революцией»²⁰⁹. Одним из заметных проявлений этой революции были атаки новых культурных явлений на высокую культуру (или культуру американской элиты). Оппонентами высокой культуры были, с одной стороны, представители контркультуры, которые выступали за отмену условностей и ограничений, ассоциировавшихся с высокой культурой, с другой — представители массовой культуры (или поп-культуры), выражавшей ценности потребительского общества. Эта борьба привела к определенной конвергенции между вышеназванными культурами и появлению так называемого «нового восприятия», которое сделало различия между высокой и массовой культурами менее заметными²¹⁰. Ярким примером реализации «нового восприятия» можно назвать совместные творческие проекты представителей изобразительного искусства

²⁰⁷ Wikipedia. The Free Encyclopedia. URL : [Http://wikipedia.org](http://wikipedia.org).

²⁰⁸ Time. December 25. 2006 ; January 1. 2007. P. 22.

²⁰⁹ Подробнее о «контркультуре» см. § 1.2.

²¹⁰ Sontag S. Against Interpretation. L., 1966.

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

Кроме расширения границ восприятия в области искусства, принятия культурного плюрализма и роста толерантности к различным формам человеческой экспрессивности, постмодернизм, по мнению А. МакРобби, вызвал к жизни целое сообщество новых интеллектуалов, которые, будучи маргиналами по своим взглядам, инициировали обсуждение этнических, классовых, гендерных проблем с точки зрения инакости²¹¹. Эта группа ученых, деятелей искусства и культуры внесла серьезный вклад в развитие толерантности и культурного плюрализма в Западном обществе и в формирование идеологии информационного общества.

1.3. Постгуманизм

В связи с тем, что использование информационных компьютерных технологий ставит вопросы мировоззренческого характера о месте человека в новом мире, где идеи об искусственном интеллекте, киборгах и биотехнологиях, модифицирующих растения, животных и человека, становятся реальностью, кроме неогуманизма и постмодернизма как ценностнообразующих идеологий, необходимо рассмотреть феномен постгуманизма, концептуальные основания которого прослеживаются в работах как американских (Р. Карцвел, А. Вудс, Д. Харавэй, С. Манн, М. Мински), так и ряда европейских авторов (К. Уорвик, М. Кулен, Т. Рэй). Критика феномена постгуманизма наиболее полно и системно представлена в трудах Ф. Фукуямы²¹².

Фукуяма связывает проблему постгуманизма в первую очередь с активно развивающимися биотехнологиями, компьютерными и нанотехнологиями. Защитники использования биотехнологий высказывают аргументы, что они обещают принести человеку вполне реальный выигрыш в сфере медицины, а в сфере сельского хозяйства — повысить производительность и сократить применение пестицидов.

²¹¹ The Routledge critical dictionary of postmodern thought/ edited by Stuart Sim. NY : Routledge, 1999. P. 149.

²¹² Fukuyama F. Our Posthuman Future. Picador. NY, 2002.

Противники применения биотехнологий утверждают, что, во-первых, для человека вред от этого применения может быть значительнее, чем польза, а во-вторых, что биотехнологии недопустимы по морально-этическим соображениям. Фукуяма выделяет три главных категории возможных возражений, основанные: на религиозных верованиях; на утилитарных соображениях; на философских принципах.

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

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

С экономической точки зрения самым очевидным типом вреда является вред, хорошо известный по традиционной медицине: побочные эффекты лечения или долгосрочные негативные последствия для пациента. Как отмечает Фукуяма, согласно экономической теории, совокупный социальный вред имеет место лишь тогда, когда индивидуальные выборы приводят к так называемым негативным внешним эффектам, то есть затратам третьей стороны, не участвующей в трансакциях. Таким образом, дети, которые становятся объектами генетических модификаций, не дававшие своего согласия на них, составляют самый очевидный класс потенциально терпящей ущерб третьей стороны. Тем не менее современное семейное законодательство предполагает общность интересов родителей и детей и, таким образом,

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

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

Уильям Хейни утверждает, что первичный человеческий опыт чистого сознания может скоро оказаться под угрозой постгуманистической биотехнологии. В эксплуатации способности сознания к инструментальному поведению постгуманисты стремятся расширить человеческий опыт, физически проецируя сознание наружу через непрерывность мысли, тела и материального мира. Постгуманизм пред-

полагает симбиоз биологии/машины, который разовьет это расширение, искусственно увеличивая умственные и физические возможности человека за счет естественной тенденции сознания стремиться к истинному постижению²¹³.

Анализ современных течений общественной мысли (неогуманизм, постмодернизм, постгуманизм) показывает, что на современном этапе важнейшей особенностью процесса формирования социокультурной среды при переходе к информационному обществу является то, что она складывается в условиях общества неопределенности. Эта неопределенность выражается и в трактовках сущностных характеристик современности: «постиндустриальное общество», «информационное общество» (Д. Бэлл), «постматериальное общество», «общество постмодерна» (Р. Инглехарт), «информационное общество», «сетевое общество» (М. Кастельс), «информационная революция» (П. Дракер), «общество комплементарной экономики», «общество достатка» (К. Гелбрейт), «постцивилизация» (К. Боулдинг), «шок будущего», «супериндустриальное общество» (Э. Тоффлер), «столкновение цивилизаций» (С. Хантингтон), «конец истории», «великий разрыв» (Ф. Фукуяма), «век киберпространства» (С. Бигел) и т.д.

На основе анализа работ современных отечественных и зарубежных исследователей аксиологических проблем можно выделить, по крайней мере, три группы ценностей, которые начинают играть серьезную роль в культуре потребительского, массового технологизированного общества США и могут рассматриваться как системообразующие для ценностного континуума информационного общества:

- 1) *неэкономические ценности* (желание заниматься творческой деятельностью, получение/повышение образования, гибкий рабочий график, участие в жизни организации, города, общества);
- 2) *постматериальные ценности* (*postmaterialist values*) (большее значение свободы как ценностного приоритета, самовыражение, качество жизни);
- 3) *ценности культурных создателей* (*cultural creatives values*) (холизм, самоактуализация, самовыражение).

Идеи движений инвайронменталистов, экофилософов, холистов, культурных создателей, представителей культуры и философии постмодернизма, описанные выше, по своей сути чрезвычайно созвучны друг другу и являются движущими силами процесса формиро-

²¹³ Haney II W.S. *Cyberculture, Cyborgs and Science Fiction. Consciousness and the Posthuman.* Amsterdam ; NY, 2006. P. vii.

вания пост — и неогуманистических ценностей (схема 3), так как предлагают новый взгляд на смысл существования человека, уровень его ответственности не только за человечество, но и за другие формы жизни.

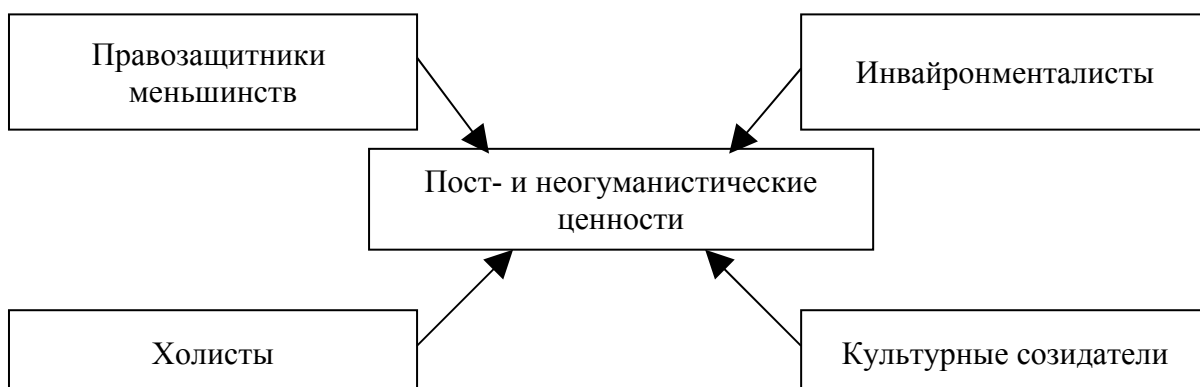


Схема 3. Общественные движения, актуализирующие процесс формирования пост- и неогуманистических ценностей

Говоря о производстве «постчеловеческой реальности», М. Эпштейн задает вопрос: «Проектируемый ныне человек — генетически видоизмененный, объединенный с машиной, киборг, андроид, техно-ангел — будет ли он больше или меньше себя как человек?»²¹⁴. Постгуманизм информационной эпохи — это не только постгуманистическая или неогуманистическая идеология глубокой экологии и инвайронментализма, это постгуманизм сверхчеловечности, то есть того состояния, когда человек «преодолеывает» свои границы. В информационную эпоху он приобретает атрибут не конечности человеческой истории, а начальности истории сверхчеловека или истории человеческого бессмертия. Душа облекается в цифровую форму: «Как знать, может смерть равна не имплозии, не направленному внутрь взрыву, как принято считать, а взрыву, направленному вовне, эксплозии, и не исключен отпечаток в каком-то там непостижимо отдаленном водовороте Вселенной нашего персонального софтвера (того, что некоторые именуют «душой»), того, что мы сформировали в течение нашей жизни?»²¹⁵. Эта идея персонального софтвера выражается в идее сингулярности, которая заключается в том, что человечество является свидетелем взрывоподобного роста скорости научно-технического про-

²¹⁴ Эпштейн М.Н. Знак пробела: о будущем гуманитарных наук. М. : Новое литературное обозрение, 2004. С. 5.

²¹⁵ Эко У. Пять эссе на темы этики. СПб. : Симпозиум, 2003. С. 22.

гресса, который предположительно приведет к созданию искусственного интеллекта и самовоспроизводящихся машин, интеграции человека с вычислительными машинами либо значительному увеличению возможностей человеческого мозга за счет биотехнологий²¹⁶. По мнению некоторых авторов, прогнозируемое приближение технологической сингулярности ставит человечество не только перед проблемой соотношения себя с появлением на Земле разума другой природы, но также перед проблемой эволюционной адаптации новых поколений к быстро изменяющемуся настоящему²¹⁷.

Постгуманистическая идея сингулярности постепенно становится культурной идеей и обсуждается пользователями Интернета именно как социокультурная, так как речь идет о тенденциях появления и увеличения в обществе новой так называемой «интегральной популяции», обладающей определенным более высоким эмерджентным уровнем сознания, которая при достижении примерно 10 % рубежа в населении начинает служить огромной силы аттрактором для массового сознания²¹⁸.

По мнению М. Эпштейна, на рубеже XX—XXI веков наблюдается радикальный сдвиг в самосознании культуры: человечество живет в самом начале нового периода, который лучше всего характеризуется приставкой «прото-» (протоглобальный, протоинформационный, протовиртуальный)²¹⁹. Новая эпоха описывается в терминах «искусственного протоинтеллекта», основанного на компьютерах, «протожизни», основанной на био — и нанотехнологиях, «коллективного проторазума», основанного на всемирной электронной сети²²⁰.

2. Наука, техника и технологии

2.1. Научно-техническая парадигма современности

Вначале необходимо оговориться, что при анализе значения науки, техники и технологии в развитии культуры информационного общества нас прежде всего волнуют культурные репрезентации этих

²¹⁶ Технологическая сингулярность. URL : [Http://ru.wikipedia.org/wiki/технологическая_сингулярность](http://ru.wikipedia.org/wiki/технологическая_сингулярность).

²¹⁷ Ивашинцов Д.А. Технологическая сингулярность и культура // Тезисы докладов участников I Российского культурологического конгресса, проведенного 25—29 августа 2006 года в Санкт-Петербурге. СПб. : Эйдос, 2006. С. 187.

²¹⁸ Сингулярность — забег не на жизнь, а на смерть. URL : [Http://community.livejournal.com/ru_kenwilber/105450.html](http://community.livejournal.com/ru_kenwilber/105450.html).

²¹⁹ Эпштейн М.Н. Знак пробела: о будущем гуманитарных наук. М. : Новое литературное обозрение, 2004. С. 24.

²²⁰ Там же. С. 25—26.

феноменов, а не их объективные характеристики с точки зрения философии науки или самого профессионального научного сообщества. Наша задача — выявление того, как изменения в современной науке изменяют культуру, что в связи с изменением научной картины мира становится допустимым и возможным с точки зрения обычного человека.

Началом современной науки, то есть изменением парадигмы индустриальной цивилизации, когда усилия науки были направлены на максимизацию результатов, полученных в ходе исследования и использования отдельных неограниченных и органических ресурсов окружающей среды, мы будем считать изменение мировоззрения научного сообщества, которое привело к пониманию окружающей среды как единой системы, когда экология, возникнув как узкоспециальная область знания, расширилась практически на все сферы человеческого бытия: экология природной среды, экология социальных отношений, педагогическая экология и т.д. В данном контексте и в контексте культуры информационного общества большое значение имеют идеи В.И. Вернадского о ноосфере, в которую превращается биосфера

XX столетия и которая создается прежде всего ростом науки, научного понимания и основанного на ней социального труда человечества²²¹. Понятие ноосферы Вернадский связывает с понятием «культурная цивилизация», которая, по его мнению, «не может прерваться и уничтожиться, так как это есть большое природное явление, отвечающее исторически, вернее геологически, сложившейся организованности биосферы»²²². Вернадский считает, что «культурная цивилизация», образуя ноосферу, всеми корнями связывается с этой земной оболочкой, чего раньше в истории человечества в сколько-нибудь сравнимой мере не было²²³. П. Тейяр де Шарден описывает объединение человечества в «культурную цивилизацию» в терминах «мегасинтез» и «планетизация человека»²²⁴. Эти мегасинтез и планетизация человека проявляются в развитии ноосферы, которая стремится стать одной замкнутой системой, где каждый элемент в отдельности видит, чувствует, желает, страдает так же, как и все другие, и одновременно с ними²²⁵. Вся ноосфера представляется как гармонизированная общность сознаний, эквивалентная своего рода сверхсо-

²²¹ Владимир Вернадский: Жизнеописание. Избранные труды. Воспоминания современников. Суждения потомков. М. : Современник, 1993. С. 501.

²²² Там же. С. 505.

²²³ Там же.

²²⁴ Тейяр де Шарден П. Феномен человека. М. : Айрис-пресс, 2002. С. 249.

²²⁵ Там же. С. 258.

знанию: «Земля не только покрывается мириадами крупинок мысли, но окутывается единой мыслящей оболочкой, образующей функционально одну обширную крупинку мысли в космическом масштабе. Множество индивидуальных мышлений группируется и усиливается в акте одного единогодушного мышления»²²⁶.

По мнению Тейяра де Шардена, на пути развития ноосферы будут и серьезные кризисы, один из которых мы наблюдаем сегодня: «Двойной кризис, уже всерьез начавшийся в неолите и приближающийся к своему максимуму на нынешней Земле, прежде всего связан, об этом уже говорилось, с массовым сплочением (с «планетизацией», можно бы сказать) человечества: народы и цивилизации достигли такой степени периферического контакта, или экономической взаимозависимости, или психической общности, что дальше они могут расти, лишь взаимопроникая друг в друга. Но этот кризис связан также с тем, что мы присутствуем при громадном выходе наружу незанятых сил, возникших под комбинированным влиянием машины и сверхвозбуждения»²²⁷.

Сверхизобилие развитых стран, созданное машинами индустриальной эпохи и породившее эти «незанятые силы», в новой научной парадигме должно быть заменено постиндустриальной техникой, которая, по мнению М. Эпштейна, имеет дело с мыслью и числом, словом и духом — это техника средств сообщения и передвижения, техника одухотворения материи и сближения ее с нашим внутренним «я»²²⁸. Фактически он обозначает начало новой техники с невиданным ранее творческим потенциалом создания альтернативных реальностей: «Виртуальный мир, созданный электронной техникой, тот порог, за которым начинается ее переход в техносфию, сотворение параллельных, альтернативных миров»²²⁹.

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

²²⁶ Там же.

²²⁷ Там же. С. 258—259.

²²⁸ Эпштейн М.Н. Знак пробела: о будущем гуманитарных наук. М. : Новое литературное обозрение, 2004. С. 775.

²²⁹ Там же.

кации²³⁰. Это проникновение обозначает начало новой ступени общественного развития — рационального информационного общества, в котором наука и техника перестают быть отдельными и до некоторой степени замкнутыми сферами человеческой деятельности и встраиваются в институциональные сферы общества, преобразовывая и изменяя их. В условиях нарастающей конвергенции естественных и социальных наук технология становится направляющей и формирующей силой культуры общества постмодерна²³¹. Рациональное технологическое господство является ведущим фактором культурогенеза информационного общества. Как отмечал Г. Маркузе, в технике, как исторически-общественном проекте, «спроектировано то, что общество и господствующие в нем интересы замышляют сделать с людьми и вещами»²³². В информационном обществе «технологический проект» разворачивается в полный фронт, вовлекая людей и вещи в единый синергетический «коктейль»: их уже нельзя разделить, их слияние представляет собой необратимый процесс. Таким образом, в информационном обществе заложены два противоречивых, но взаимодействующих начала: рациональное, утверждаемое наукой и техникой, и иррациональное (случайное и необратимое), значение которого, по мнению, И. Пригожина и И. Стенгерс, возрастает по мере расширения наших знаний²³³. На современном этапе наше научное видение природы претерпевает радикальные изменения в сторону множественности, темпоральности и сложности: практически во всех процессах обнаруживается эволюция, разнообразие форм и неустойчивости²³⁴. Прогресс в технологии должен коэволюционировать с прогрессом в теории социальных наук. По мнению В. Тонна, новые технологии приведут к революционным изменениям в обществе, которое подвергнет сомнению ценность и полезность многих фундаментальных парадигм социальных наук, теорий и моделей, на которых основываются некоторые направления социальных наук²³⁵.

Информатизация общества, вызванная достижениями науки и техники, на социокультурном уровне привела к тотальной информизации общества. Информизация означает внедрение в обществен-

²³⁰ Хабермас Ю. Техника и наука как идеология. М. : Праксис, 2007.

²³¹ The Routledge Critical Dictionary of Postmodern Thought. Routledge. NY, 1999. P. 66.

²³² Хабермас Ю. Техника и наука как идеология. М. : Праксис, 2007. С. 52.

²³³ Пригожин И., Стенгерс И. Порядок из хаоса. М. : Изд-во ЛКИ, 2008. С. 12.

²³⁴ Там же. С. 16.

²³⁵ Tonn B.E. Coevolution of Social Science And Emerging Technologies / Bainbridge W.S., Roco, M.C. (eds.). Managing Nano-Bio-Info-Cogno Innovations: Converging Technologies in Society. Dordrecht: Springer, 2006. P. 309.

ное сознание и в культуру понимание того, что информация определяет каждый аспект нашей личной и социальной жизни. Вся человеческая жизнь, включающая природу и культуру, микро — и макрокосм, начинает рассматриваться и переживаться как информационная структура. «В начале был бит» — так начинается книга С. Ллойда, профессора механического инжиниринга Массачусетского института технологии, «Программирование Вселенной»²³⁶. Ллойд описывает Вселенную как систему битов, в которой каждая молекула, каждый атом и элементарная частица регистрирует биты информации, и вся история Вселенной, таким образом, огромное и перманентное квантовое вычисление, а Вселенная — квантовый компьютер²³⁷. Значение такого информационного подхода для культуры трудно переоценить. Этот подход изменяет отношение человека как к природному, так и к искусственно создаваемому им миру. Грань между природным и искусственным стирается, что приводит к возможности нового экспериментирования во всех сферах человеческой деятельности: возникают инфо-, био-, нано- и экотехнологии, составляющие основу научно-технической парадигмы современности.

Ноосфера, синергетика, сингулярность, конвергенция и коэволюция — основные метанарративы культуры современной научной парадигмы. Эти метанарративы в полной мере проявляются в современных информационно-коммуникационных технологиях, являющихся ведущим фактором развития культуры информационного общества.

Одним из принципиальных отличий цифровых инфотехнологий от аналоговых является то, что они предоставляют собой универсальную модель репрезентации информации с их системой дискретных данных и событий²³⁸. М. Дертузос, описывая информационную эпоху, указывает, что она базируется на следующих пяти столпах:

- Числа используются для репрезентации всей информации.
- Эти числа выражаются единицами и нулями.
- Компьютеры трансформируют информацию путем арифметических действий с этими числами.
- Коммуникационные системы перемещают информацию путем перемещения этих чисел.
- Компьютеры и коммуникационные системы комбинируются с целью создания компьютерных сетей. Компьютерные сети являются

²³⁶ Lloyd S. Programming the Universe. NY : Alfred A. Knopf, 2006. P. ix.

²³⁷ Ibid. P. 3.

²³⁸ Lallana E.C. The Information Age. Manila, 2003. P. 6.

базисом для информационных инфраструктур будущего, которые, в свою очередь, являются базисом информационного рынка ²³⁹.

Развитие информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) прошло четыре последовательных этапа:

— С середины 1940-х до 1970-х годов: архивирование первых вычислительных данных, полученных с помощью вычислительных центров и научных вычислительных машин.

— 1980-е годы: очень быстрое развитие средств цифровой публикации: сначала на аудио-CD, за которыми последовали мультимедийные CD-ROM и видеоигры на консолях.

— 1990-е годы: появление спутникового цифрового телевидения и радио.

— Рубеж XX—XXI веков: обобщенная взаимосвязь сетей и головокругительное развитие Интернета, особенно его web и почтовых приложений.

Эти этапы можно обобщенно назвать завершенным периодом технологического генезиса информационного общества: сформирована сетевая технологическая структура на основе компьютеров. Структура четко локализована (серверы-узлы расположены в ключевых географических точках всей планеты) и достаточно стабильна (созданы технологии хранения, оперативной передачи, резервного копирования и сохранения данных) сеть децентрализована и состоит из самодостаточных субсетей, соединенных между собой различными техническими шлюзами, что также обеспечивает стабильность глобальной сети в целом.

При выводе о завершенности периода технологического генезиса информационного общества особенно важно наличие фактического включения в культуру новых информационных технологий на уровне сформированности культурных образцов и текстов в сфере коммуникации (электронная почта, чат и другие коммуникационные программы), этики (кодексы сетевого общения, законы в сфере ИКТ, защита личной информации), политики (присутствие политических организаций в сети, политические опросы, проведение политических кампаний с помощью ИКТ), символики (сленг, символы, массовое производство образов).

Компьютерная технология уже содержала в зародыше некоторые специфические черты, которые позволяют ей:

— заменять человека в самых разных областях;

²³⁹ Dertousos M. What Will Be. NY, 1997. P. 53.

- осуществлять эту замену с невиданным до сих пор совершенством;
- быть тем языком, к которому могут быть сведены все другие языки;
- выполнять функцию универсального механизма для производства знаний и информации;
- служить во многих областях деятельности одновременно инструментом, темой и рабочим местом для творческого труда;
- становиться во все большей степени главной средой коммуникации для разных народов;
- и, в конечном счете, стать местом возникновения новой формы архива²⁴⁰.

По мнению экспертов ЮНЕСКО, ИКТ следует рассматривать и как образовательную дисциплину, и как педагогические инструменты в развитии эффективных образовательных услуг²⁴¹, что означает включение ИКТ в ежедневные культурные практики, превращение их в устойчивую культурную форму современности. В подтверждение этого факта можно привести следующее высказывание: «...эти технологии являются не просто инструментами, они позволяют получать информацию и формируют способы общения, влияя также на наш мыслительный процесс и наши созидательные способности»²⁴².

Описывая новый «Век Унификации», М. Дертузос утверждает, что «четвертая революция» (объединение технологии и человеческого духа) приведет к синтезу веры, сознания, природы и человечества и проложит путь за пределы человеческих артефактов и их последствий к пониманию себя:

«Унификация
 Технари,
 Следите за своими рецептами миру.
 Гуманитарии,
 Успокойте ваши техно-страхи.
 Выйдите из своих драгоценных дворцов
 Загляните в себя до раскола
 Заполните пространство, которое делает вас целыми
 Насладитесь закатом
 И колесом.

²⁴⁰ Формирование и сохранение культурного наследия в информационном обществе. СПб., 2004. С. 14—15.

²⁴¹ Там же. С. 6.

²⁴² Там же.

Исходите из логики
И эмоций.
Технология — дитя человечества
И наш поиск человеческой цели.
Любить их значит любить себя.
Нет никакой разницы.
Только этикетки»²⁴³.

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

В культуре эта технологическая сингулярность выражается в перцепции инфо-, био-, нано- и экотехнологий как чего-то единого, что либо приведет людей в «светлое будущее», либо погрузит цивилизацию в ад невиданных эпидемий, войн и страданий.

Зона объединения инфотехнологии и биотехнологии, называемая биоинформатикой, является одной из важнейших сфер, которая порождает интенсивные культурные дискурсы человеческого, постчеловеческого и духовного плана. Биоинформатика представляет собой междисциплинарную область, которая исследует биологическую проблематику с использованием вычислительных (компьютерных) методов и делает возможным быструю организацию и анализ больших массивов биологических данных. Биоинформатика также обозначается как вычислительная биология и определяется как концептуальная биология с точки зрения молекулярных исследований и прикладных методов информатики с целью осмысления и организации информации о молекулярных структурах в больших масштабах. Биоинформатика играет ключевую роль в различных областях, например в функциональной геномике, структурной геномике и протеомике, а также является ключевым компонентом биотехнологии и фармацевтического сектора.

2.2. Культуротворческий потенциал информационных технологий

Современная научно-техническая парадигма ставит вопрос о культуротворческом потенциале информационных технологий. Модели,

²⁴³ Dertouzos, M. What Will Be: How the New World of Information Will Change Our Lives. NY : HarperEdge, 1997. P. 316.

заложенные в них, задают векторы развития культурных модусов современности. Информационное общество отчасти является порождением концепции «ноосферы», которая разрабатывалась В.И. Вернадским и П. Тейяром де Шарденом²⁴⁴. Возросшие по экспоненте потоки информации, передаваемые ИКТ, создали ноосферный хаос, который стремится к упорядочиванию исходя из особенностей заложенных в нем вычислительных кодов. Информационное пространство, порожденное ИКТ и, в частности, Интернетом, по своей сути представляет собой детерминированный хаос — иррегулярное и непредсказуемое поведение детерминистских нелинейных динамических систем (определение Р. Дженсена из Йельского университета), явно беспорядочное, повторяющееся поведение в простой детерминистской системе, похожей на работающие часы (определение Б. Стюарта из Брукхевенской национальной лаборатории США)²⁴⁵. Ж. Бодрийяр описал такие системы в другой терминологии, указав, что жизнь регулируется дисконтинуальной недетерминированностью генетического кода — телеономическим принципом: цель не полагается в итоге (итога вообще нет, как и причинной обусловленности), а наличествует изначально, зафиксированная в коде²⁴⁶. Важной чертой Всемирной сети является отсутствие единой классификации; в ней есть, если перевернуть понятие Лейбница (или Линнея), непредустановленная гармония²⁴⁷. Эта непредустановленная гармония позволяет говорить об Интернет-пространстве как о динамической системе широчайшего охвата и структурной сложности, содержащей, тем не менее, свои фундаментальные процессы, которые могут отличаться от известных физических процессов, таких как гроза или торнадо, но которые достаточно схожи, что касается их понимания. В этом смысле киберпространство может рассматриваться как экосистема, океан взаимосвязанных серферов²⁴⁸.

Применим ли вымышленный демон Лапласа, который знал положение и скорость каждой частицы во Вселенной в каждый момент времени и мог предсказать будущее каждой частицы и описать ее прошлое к Интернету, если Интернет — это детерминированный

²⁴⁴ Владимир Вернадский: Жизнеописание. Избранные труды. Воспоминания современников. Суждения потомков. М. : Современник, 1993 ; Тейяр де Шарден П. Феномен человека. М. : Айрис-пресс, 2002.

²⁴⁵ Бердичевский А. Аттрактор и бабочка. URL : Lenta.ru: Комментарии. [Http://lenta.ru/articles/2008/04/18/lorenz/20.04.2008](http://lenta.ru/articles/2008/04/18/lorenz/20.04.2008), воскресенье, 17:12:59. Обновлено 18.04.2008 в 20:28:36.

²⁴⁶ Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. М., 2005. С. 129.

²⁴⁷ Парщиков А. Возвращение ауры? URL : [Http://magazines.russ.ru/nlo/2006/82](http://magazines.russ.ru/nlo/2006/82).

²⁴⁸ Mosco V. The Digital Sublime: Myth, Power, and Cyberspace. Cambridge : MA: MIT Press, 2004. P. 52.

хаос? Если это хаос, напоминающий описание Алефа, данное Борхесом: «Теперь я подхожу к непересказуемому моменту моего повествования и признаюсь в своем писательском бессилии. Всякий язык представляет собою алфавит символов, употребление которых предполагает некое общее с собеседником прошлое. Но как описать другим Алеф, чья беспредельность непостижима и для моего робкого разума? Мистики в подобных случаях пользуются эмблемами: перс, чтобы обозначить божество, говорит о птице, которая каким-то образом есть все птицы сразу; Аланус де Инсулис — о сфере, центр которой находится всюду, а окружность — нигде; Иезекииль — об ангеле с четырьмя лицами, который одновременно обращается к Востоку и Западу, к Северу и Югу. (Я не зря привожу эти малопонятные аналогии, они имеют некоторое отношение к Алефу.) Быть может, боги не откажут мне в милости, и я когда-нибудь найду равноценный образ, но до тех пор в моем сообщении неизбежен налет литературщины, фальши. Кроме того, неразрешима главная проблема: перечисление, пусть неполное, бесконечного множества. В грандиозный этот миг я увидел миллионы явлений — радующих глаз и ужасающих, — ни одно из них не удивило меня так, как тот факт, что все они происходили в одном месте, не накладываясь одно на другое и не будучи прозрачными. То, что видели мои глаза, совершалось одновременно, но в моем описании предстанет в последовательности — таков закон языка»²⁴⁹.

Это описание и то, что происходит в рассказе далее, поразительно напоминает хаос Интернета, в котором все происходит одновременно (миллионы красивых и ужасающих явлений), и ни одно из явлений не накладывается на другое: «В диаметре Алеф имел два-три сантиметра, но было в нем все пространство вселенной, причем ничуть не уменьшенное. Каждый предмет (например, стеклянное зеркало) был бесконечным множеством предметов, потому что я его ясно видел со всех точек вселенной. Я видел густо населенное море, видел рассвет и закат, видел толпы жителей Америки, видел серебристую паутину внутри черной пирамиды, видел разрушенный лабиринт (это был Лондон), видел бесконечное число глаз рядом с собою, которые вглядывались в меня, как в зеркало, видел все зеркала нашей планеты, и ни одно из них не отражало меня, видел в заднем дворе на улице Солера те же каменные плиты, какие видел тридцать лет тому назад в прихожей одного дома на улице Фрая Бентона, видел лозы, снег, табак, рудные жилы, испарения воды, видел выпуклые экваториальные пустыни и каждую песчинку, видел в Инвернесе женщину, которую

²⁴⁹ Борхес Х.Л. Алеф. СПб. : Азбука, 2000. С. 60.

никогда не забуду, видел ее пышные волосы, гордое тело, видел рак на груди, видел круг сухой земли на тротуаре, где прежде было дерево, видел загородный дом в Адроге, экземпляр первого английского перевода Плиния, сделанного Файлмоном Голландом, видел одновременно каждую букву на каждой странице (мальчиком я удивлялся, почему буквы в книге, когда ее закрывают, не смешиваются ночью и не теряются), видел ночь и тут же день, видел закат в Керетаро, в котором словно бы отражался цвет одной бенгальской розы, видел мою пустую спальню, видел в одном научном кабинете в Алкмаре глобус между двумя зеркалами, бесконечно его отражавшими, видел лошадей с развевающимися гривами на берегу Каспийского моря на заре, видел изящный костяк ладони, видел уцелевших после битвы, посылавших открытки, видел в витрине Мирсапура испанскую колоду карт, видел косые тени папоротников в зимнем саду, видел тигров, тромбы, бизонов, морские бури и армии, видел всех муравьев, сколько их есть на земле, видел персидскую астролябию, видел в ящике письменного стола (от почерка меня бросило в дрожь) непристойные, немислимые, убийственно точные письма Беатрис, адресованные Карлосу Архентино, видел священный памятник в Чакарите, видел жуткие останки того, что было упоительной Беатрис Витербо, видел циркуляцию моей темной крови, видел слияние в любви и изменения, причиняемые смертью, видел Алеф, видел со всех точек в Алефе земной шар, и в земном шаре опять Алеф, и в Алефе земной шар, видел свое лицо и свои внутренности, видел твое лицо; потом у меня закружилась голова, и я заплакал, потому что глаза мои увидели это таинственное, предполагаемое нечто, чьим именем завладели люди, хотя ни один человек его не видел: непостижимую вселенную»²⁵⁰.

Вселенная непостижима с точки зрения среднестатистического землянина; фундаментальные физики, астрофизики, несомненно, знают больше и уже «догадались» и продолжают «догадываться» о «краеугольных» законах-кодах Вселенной, но в целом она остается аморфной, бесконечной для восприятия человека: что значит «бесконечной», что значит «конечной», и если она конечна, то что за ее пределами? Где пределы Интернета? Мы знаем, что они есть. Но как их определить? Проекты типа «The End of the Internet» («Конец Интернета») ²⁵¹ показывают, что люди предпринимают попытки определить эти границы, но эти попытки нельзя назвать удачными, за исключением тех, которые советуют выключить компьютер, и таким об-

²⁵⁰ Борхес Х.Л. Алеф. СПб. : Азбука, 2000. С. 61—62.

²⁵¹ The End of the Internet. URL : [Http://www.endoftheinternet.com](http://www.endoftheinternet.com) и The End of the Internet. [Http://www.shibumi.org/eoti.htm](http://www.shibumi.org/eoti.htm).

разом радикально обозначить границу ²⁵². В обыденном восприятии Интернет аморфен и бесконечен. Будучи бесформенным, он иногда обретает форму в виде индивидуального набора-комплекса сервисов и вебсайтов («библиотеки ссылок»), определенных для себя конкретным пользователем. Это его индивидуальное виртуальное «расширение». Оно может быть очень персонифицированным, но в данном случае ограниченным и упорядоченным; все равно любой пользователь сталкивается с условно бесконечным множеством, своего рода пульсаром, который расширяется, сжимается, замедляется, ускоряется, изменяет цвет, настроение каждую секунду, минуту, час, день, месяц, год. Дальше года измерять нельзя: это уже будет совсем другая вселенная, которую сложно предсказывать и сложно предсказывать, как эта интернет-вселенная изменит обычную вселенную человека — общество. Например, обычные почтовые адреса могут быть заменены IP-адресами. Кто знает. Эта вселенная непредсказуема, но прогнозы есть и их тысячи. Как и прогнозы для обычной Вселенной. А какая тогда вселенная Интернет? Необычная? Виртуальная? Это мало что объясняет. В терминологии С. Лемма, она может быть определена как «фантоматичная» или «фантоматично фантомная». Она состоит из двоичного кода, который отображает все: образы, звуки, тексты. Почти все. Осталось немного: ощущения, запахи, вкус. «Обычная» Вселенная тоже построена на коде. Предметы имеют различную форму, цвет, размер и т.д., но все связаны воедино законом-кодом, как и Интернет двоичным кодом. М. Маклюэн писал, что Лейбниц, человек математического ума, видел в мистическом изяществе бинарной системы, включающей только нуль и единицу, прообраз божественного творения. По мысли Лейбница, единичность Верховного существа способна путем бинарных операций вывести из небытия все сущее ²⁵³. В чем разница между «Матрицей» и «Антиматрицей», выражаясь терминами поколения «М»? Принципиальной разницы на онтологическом уровне нет: и обычная Вселенная, и интернет-вселенная существуют. «Носителем-прародителем» Интернет, однако, является обычная Вселенная: для создания и хранения конфигураций двоичного кода все еще создаются и используются «твердые» носители, грубо говоря, компьютеры и/или серверы. Сможет ли интернет-вселенная существовать без обычной материальной Вселенной как носителя? Переход на энергетические носители — вопрос времени. Сегодня

²⁵² The End of the Internet. <http://www.shibumi.org/eoti.htm>. Авторы этого проекта пишут: «Поздравляем! Это последняя страница. Спасибо за посещение «Конца Интернета». Больше нет ссылок. Вы должны выключить свой компьютер и сделать что-то продуктивное. Идите, прочитайте книгу, ради всего святого».

²⁵³ Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. М., 2005. С. 126.

даже эксперты ЮНЕСКО утверждают, что мы больше не находимся в эпохе носителей, и что две стороны сообщения (содержание и носители) были полностью разделены. По их мнению, что на самом деле было утрачено, так это материальное тело, будто ускорение развития в электронную эпоху вызвало применение новых средств при старом способе мышления ²⁵⁴. Сегодня уже речь идет о квантовых компьютерах. Материальный конечный кремний исчерпывает себя: появились двух-, четырех-, многоядерные процессоры. Это тупик, экстенсивный рост. Когда Интернет перейдет на чисто нематериальные энергетические носители, возможно, и мы сможем «перейти» на них, сохраняя себя как себя, то есть сохраняя свое индивидуальное сознание. Коллективное сознание мы уже научились сохранять, для этого сегодня служит и Интернет. ЮНЕСКО официально использует термин «цифровое наследие» ²⁵⁵. Вопрос только в сохранении (бессмертии) активного, то есть живого и, что особенно важно, индивидуального сознания. Физическое бессмертие — реальность: мы просто переходим в другую форму материи. Один из прогнозов утверждает, что машинные/сетевые формы жизни будут более быстрыми, более лабильными и более разнообразными, чем наблюдаемые в биологии ²⁵⁶. Другой прогноз предрекает наступление эпохи Сингулярности, в которую наш интеллект станет небιологическим и в триллионы раз более мощным, чем сегодня; возникнет цивилизация, которая преодолет свои биологические ограничения и усилит нашу креативность; не будет четкой границы между человеческим и машинным, реальной и виртуальной реальностями ²⁵⁷. Это объединение человеческого и машинного выглядит правдоподобным, потому что биологические организмы, включая человека, характеризуются их ДНК-структурой, другими словами — информацией. Объем данных, необходимый для описания молекулярного образа отдельного человека огромен, но речь идет всего лишь об информации ²⁵⁸. Есть ли здесь место идеализму, вопросам духа и души? Несомненно, и некоторые авторы говорят

²⁵⁴ Формирование и сохранение культурного наследия в информационном обществе. СПб., 2004. С. 53.

²⁵⁵ UNESCO Charter on the Preservation of the Digital Heritage — Updated: 17-08-2006 8:19. URL : [Http://portal.unesco.org/ci/en/ev.php-URL_ID=13366&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html](http://portal.unesco.org/ci/en/ev.php-URL_ID=13366&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html).

²⁵⁶ Vinge V. Signs of the Singularity // IEEE Spectrum. URL : [Http://spectrum.ieee.org/jun08/singularityprobe](http://spectrum.ieee.org/jun08/singularityprobe).

²⁵⁷ Kurzweil, R. The Singularity Is Near: When Humans Transcend Biology. Viking Press, 2005.

²⁵⁸ Dertouzos M. Finishing the Unfinished Revolution. Originally published 2001. Excerpt from the book The Unfinished Revolution. URL : [Http://www.kurzweilAI.net](http://www.kurzweilAI.net). Published on February 22, 2001.

о некой *ауре объектов*, вещей и промежутков между вещами, которая проявляется благодаря разрывам и эллипсисам, заполняемых *самой киберпространственной тканью* ²⁵⁹.

Возможно, параллельная и совместная эволюция (коэволюция) обычной Вселенной и интернет-вселенной ответит на вопросы духовного, а может быть и религиозного характера. Обе вселенные двигаются по пути эволюции, которая начинается с хаоса и очень медленно ускоряющегося порядка. Экспоненциальный рост компьютерной мощности на сегодняшний день не испытывает недостатка в двух ключевых ресурсах: возрастающем порядке самой эволюционирующей технологии и хаосе, из которого эволюционный процесс черпает свои выборы для дальнейшего развития ²⁶⁰. Эти ресурсы практически неограниченны, по крайней мере, в перспективе XXI века. Другая точка зрения разрушает как упорядочивающийся технологический континуум, так и духовно-нравственный континуум. Берлинский социолог науки М. Диркс называет происходящее всего лишь «кипением дикой турбулентности». Бесплезно мучить себя прогнозами, как считает ученый, существует только одно: «Порядка становится все меньше, хаоса все больше» ²⁶¹.

В данном случае, да и во многих других, Интернет может использоваться как прогностическая модель-система (и для социокультурных, и для природных процессов). В Интернете уже сотни тысяч субмоделей, своеобразных «чашек Петри», сот, ячеистых систем, инкубаторов, которые задают модели платформ (BBS, WWW, Web 2.0, PR 2.0), сообществ (Facebook, Second Life, Linkedin, Blogspot, Live Journal), персонифицированных систем управления потоками информации (Google, Wiki), систем коммуникации (email, Googletalk, ICQ), систем информационного поиска (Yahoo, Google, AltaVista, Answers), систем торговли (Amazon, eBay). Эти субмодели задают код, а далее подхваченные волной развития системы растут как микроорганизмы на «питательном бульоне» Интернета, пока эта волна не пройдет и за ней не придет другая. Дж. П. Барлоу сравнивает киберпространство с постоянной волной транзакций, взаимоотношений и самой мысли, организованных как постоянная волна в сети наших коммуникаций ²⁶². Это «пространство потоков» недостаточно органи-

²⁵⁹ Парщиков А. Возвращение ауры? URL : [Http://magazines.russ.ru/nlo/2006/82](http://magazines.russ.ru/nlo/2006/82).

²⁶⁰ Kurzweil R. The Evolution of Mind in the Twenty-First Century. URL : [Http://www.kurzweilAI.net](http://www.kurzweilAI.net). Published on June 18, 2002.

²⁶¹ Томилкина С. Наш мир в XXI веке // Молдавские ведомости. № 87 (345). 27.12.2000.

²⁶² Barlow J.P. A Declaration of the Independence of Cyberspace (Feb. 1996). URL : [Http://www.eff.org/pub/Publications/John_Perry_Barlow/barlow_0296.declaration](http://www.eff.org/pub/Publications/John_Perry_Barlow/barlow_0296.declaration).

зовано для того, чтобы перемещать вещи из одного места в другое, но постоянно сохраняет вещи в движении. В «пространстве потоков» прибытие становится иллюзорным, в сущности неотделимым от отбытия²⁶³. Апогей и перигей, Альфа и Омега, начало и конец взаимозаменяемы и неразличимы в хаотичном пространстве без центра и периферии.

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

Культуротворческий потенциал информационных технологий возрастает по мере того, как информационная среда Интернет перерастает в феномен технологически конвергированной медиасреды, которая становится все более актуальной для современной культуры: постоянно возрастающие потоки информации изменяют не только модусы существования человека, но и сложившуюся культурную парадигму. В информационном обществе медиасреда начинает рассматриваться не только как вполне самостоятельная реальность, но и как определенная кодирующая система, живущая по собственным законам. Несмотря на эту замкнутость, развитие медиасреды сопряжено с процессом глобализации и связанной с ней информатизацией, которые, формируя сознание человека, меняют и общекультурную картину мира²⁶⁴. Это положение требует необходимого осмысления и развития. На первом этапе, возникнув как частная, узкоспециализированная технология коммуникации, Интернет разросся в глобальную информационную среду. На следующем этапе параллельно развивающиеся технологии коммуникации (Интернет, спутниковая связь, сотовая связь, телевидение) создали медиасреду, которая на третьем этапе встраивания в социокультурную среду медиасреда стала системой культурных кодов для всего общества. Законы-коды этой среды сегодня определяют развитие человеческой культуры как системы.

3. Модусы искусства информационной эпохи

²⁶³ Stalder F. The Space of Flows: notes on emergence, characteristics and possible impact on physical space. URL : [Http://felix.openflows.org/html/space_of_flows.html](http://felix.openflows.org/html/space_of_flows.html).

²⁶⁴ Соколова И.Б. Феномен медиасреды как основание картины мира будущего // Тезисы докладов участников I Российского культурологического конгресса, проведенного 25—29 августа 2006 года в Санкт-Петербурге. СПб. : Эйдос, 2006. С. 367.

3.1. Искусство как база данных

В контексте культурной динамики информационного общества искусство рассматривается нами как «социальный, чрезвычайно важный проект или общественный Институт»²⁶⁵, а не чисто эстетический опыт. Прежде чем анализировать искусство в информационную эпоху, проведем необходимую границу между искусством и искусством технологизированной современности. *Во-первых*, современное искусство — искусство технически и массово воспроизводимое²⁶⁶. Искусство технологизированной современности возникло после изобретения фотографии, когда появилась возможность репродуцировать уникальные произведения искусства в виде книжных иллюстраций, плакатов, открыток и т.д. То же можно сказать и о музыке: эпоха массовой звукозаписи положила конец неповторимости концертного исполнения. *Во-вторых*, возможность механического воспроизведения оригинального произведения искусства оказала разрушительное воздействие на концепцию «оригинальности», «подлинности»²⁶⁷. Возможность механического воспроизведения превратила искусство в искусство для всех. Ж. Бодрийяр писал: «Произведение искусства в колбасной, абстрактное полотно на заводе... Не говорите больше: Искусство — это слишком дорого... Не говорите больше: Искусство — это не для меня, читайте «Музы»²⁶⁸. Цифровые технологии стали еще одним шагом эволюции искусства, доведя воспроизводимость до невиданных масштабов: подлинник стал копией, а копия является подлинником в силу их цифровой тождественности. После вступления Интернета в фазу Web 2.0, возникновения движения «Свободное / Открытое ПО» (Free / Open source), Вики-страниц и Вики-сообществ, пиринговых сетей, фолксономии (англ. folksonomy, от folk — народный + taxonomy — таксономия, от греч. расположение по порядку + закон) — народная классификация, практика совместной категоризации информации (ссылок, фото, видеоклипов и т.п.) посредством произвольно выбираемых меток, называемых тегами)²⁶⁹, блогов, Сеть стала составной частью сферы искусства. Художники фокусируются на Сети

²⁶⁵ Соколов Е.Г. Аналитика массовой культуры : автореф. дис. ... д-ра филос. наук. СПб. : Изд-во СПбГУ, 2002. С. 14.

²⁶⁶ Benjamin W. The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction / Durham M.G., Kellner D.M. (Ed.). Media and Cultural Studies. Malden: Blackwell Publishing, 2006. P. 18—40.

²⁶⁷ Аппиньянези Р., Гэрретт К. Знакомьтесь: постмодернизм. СПб. : Академический проект, 2004. С. 18.

²⁶⁸ Бодрийяр Ж. Общество потребления. М., 2006. С. 140.

²⁶⁹ Фолксономия. URL : [Http://ru.wikipedia.org/wiki/Фолксономия](http://ru.wikipedia.org/wiki/Фолксономия).

как на феномене и часто используют технологические сети как инструмент производства и распространения ²⁷⁰. Это изменяет привычные художественные практики и каналы распространения художественных произведений, а также понятия «произведение», «происхождение», «право», которые рассматриваются в данной среде как ограничивающие свободу действия художника. *В-третьих*, стимулированная ИКТ-революцией, конвергенция искусства, науки и технологии, эволюция которой медленно протекала практически до середины XX века, начавшись в эпоху Возрождения, обеспечивает богатые возможности для художников поставить под вопрос само представление о том, как искусство создается и каков его предмет и функции в обществе ²⁷¹. *В-четвертых*, в искусстве технологизированной современности количество трансмутировало в качество: существенно увеличившееся количество участников изменило модус участия ²⁷².

М. Дертузос выделяет четыре характеристики искусства информационной эпохи:

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

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

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

4. *Демократизация*. Мировое искусство стало доступным миллионам людей. Онлайн-искусство предлагает колоссальное количество аудио-, видео- и текстовых материалов, посвященных как физическим, так и цифровым произведениям искусства ²⁷³.

²⁷⁰ Andersen C. Mapping Intervention and the Network Interface // Art/Net/Work. Aarhus, 2006.

²⁷¹ Grau O. Virtual Art. Cambridge. L : MIT Press, 2003. P. viii.

²⁷² Benjamin W. The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction / Durham M.G., Kellner D.M. (Ed.). Media and Cultural Studies. Malden : Blackwell Publishing, 2006. P. 32.

²⁷³ Dertouzos M. What Will Be: How the New World of Information Will Change Our Lives. NY : HarperEdge, 1997. P. 151—154.

Все перечисленные характеристики искусства информационной эпохи присутствуют в произведениях, выставленных в 2009 году на «Арт-Кельн» (Кельнская ярмарка современного искусства). Более 200 галерей наполнили пространство ярмарки под общим названием «Темная комната» (Dark room), то есть комната, которую фотографы использовали для изготовления фотографий. Ярмарка проходит под лозунгом «Искусство — плод спонтанной игры разума и воображения. Это — темная зона сознания». Куратор проекта Аня Натан-Дорн считает, что время искусства-фетиша, искусства «вещи в себе», искусства как сообщества немногих избранных кануло в лету, а современное искусство — это процесс, а не результат; это сияние извечной красоты природы перед воротами небытия²⁷⁴. Это «сияние природы» на ярмарке выражалось аудиовизуальными композициями, видеоинсталляциями на основе телемониторов, компьютерных дисплеев и неоновым свечением скульптурных существ-монстров. Мотивы природы и современные технологии слились в информационном симбиозе. Программная фраза «современное искусство — это процесс, а не результат» отсылает нас к определению искусства как базы данных, которая постоянно пополняется, но никогда не завершается.

По мнению П. Леви, в киберискусстве XXI века главным художником, *субъектом искусства*, будет «инженер миров»²⁷⁵. Инженеры миров — это создатели виртуальностей, строители коммуникационных пространств, разработчики коллективных инфраструктур распознавания и накопления информации (баз данных), конструкторы сенсорно-моторных интеракций с цифровой вселенной. В такой пространственно-временной среде *искусство как произведение, как предмет*, многократно воспроизведенный, *теряет свое присутствие во времени и пространстве*, свое уникальное существование в месте, где ему случилось быть²⁷⁶. Присутствие и субъекта и объекта искусства заменяется *телеприсутствием*, при котором произведение теряет свою привязанность к локальности: зритель не подходит к произведению, а произведение не направлено к исключительно отдельному зрителю²⁷⁷. Телеприсутствие также представляет эстетический парадокс: оно обеспечивает доступ к виртуальным пространствам на глобаль-

²⁷⁴ Арт-Кельн: кризис? Какой кризис? URL : [Http://ru.euronews.net/2009/04/29/art-in-the-dark](http://ru.euronews.net/2009/04/29/art-in-the-dark). Доступ: 29.02.2009.

²⁷⁵ Levy P. *Cyberculture*. Minneapolis : University of Minnesota Press, 2001. P. 125.

²⁷⁶ Benjamin W. *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction* / Durham M.G., Kellner D.M. (Ed.). *Media and Cultural Studies*. Malden : Blackwell Publishing, 2006. P. 20.

²⁷⁷ Grau O. *Virtual Art*. Cambridge. L : MIT Press, 2003. P. 271.

ном уровне, который ощущается одновременно как пребывание и как перемещение в совершенно различные места.

Как указывает В.М. Дианова, «сетевое искусство», которое не фиксировано как объект, а разбросано по электрическим сетям, движется, трансформируется, и каждый из пользователей компьютера может внести в него свою долю творчества²⁷⁸. В высокодинамичной и изменчивой информационно-коммуникационной среде произведения киберискусства отвечают характеристикам «открытого произведения», определенным У. Эко. Для определения этих характеристик Эко использует пример главы «Блуждающие скалы» из романа «Улисс» Дж. Джойса, образующей *малый универсум, который можно рассматривать с разных точек зрения* и где от поэтики Аристотеля, а вместе с ней и *от представления об однонаправленном течении времени в однородном пространстве не остается и следа*²⁷⁹. Чтение такого произведения позволяет читателю самому себе прокладывать пути, его перечитывание можно начинать с любого места точно так же, как войти в город с любой стороны и составить о нем другое представление. В такой ситуации читатель становится сотрудником автора в деле создания произведения. Анализируя главу «Поминки по Финнегану», Эко добавляет еще несколько характеристик открытого произведения, применяя к тексту метафору *космоса Эйнштейна, искривленного, замкнутого на себе самом (начальное слово совпадает с последним) и, следовательно, конечном, но как раз поэтому беспредельном*²⁸⁰. Эта беспредельность также выражается через *целостную многозначность*, в которой несколько различных корней сочетаются таким образом, что одно слово становится вместилищем значений, каждое из которых сталкивается и соотносится с другими средоточиями аллюзий, в свою очередь открытых *новым вариантам и возможностям прочтения*. Всеми этими характеристиками обладают произведения киберискусства. Они скорее представляют собой поток, чем стоячую воду, скорее процесс, чем его завершение: «образы, отделенные от всех аспектов жизни, слились в единый поток, в котором единство жизни уже не может быть восстановлено»²⁸¹. Они являются «открытыми произведениями» не только потому, что допускают множество интерпретаций, но еще и потому, что они физи-

²⁷⁸ Дианова В.М. Постмодернистская философия искусства: истоки и современность. СПб., 2000. URL : [Http://anthropology.ru/ru/texts/dianova/ppa_1_5.html](http://anthropology.ru/ru/texts/dianova/ppa_1_5.html).

²⁷⁹ Эко У. Открытое произведение. М. : Симпозиум, 2006. С. 80—81.

²⁸⁰ Эко У. Открытое произведение. М. : Симпозиум, 2006. С. 81.

²⁸¹ Debord G. The Society of the Spectacle. Canberra : Hobgoblin Press, 2002. P. 7.

чески чувствительны к активному погружению исследователя и материально связаны с другими произведениями сети ²⁸².

В целом искусство информационного общества трудно поддается традиционному делению на «элитарное» и «народное» (массовое) искусство. Как указывают М. Кастельс и Э. Киселева, «Интернет открыл новое пространство для искусства, пространство, отличное от традиционного, элитного закрытого клуба со строгими правилами членства, четкой иерархией и жесткими эстетическими критериями» ²⁸³. По мнению У. Эко, если считать, что в наши дни еще существует качественное различие между искусством «элитарным» и искусством «народным», то элитарное искусство в этой атмосфере, именуемой постмодерном, предлагает одновременно как новые эксперименты за пределами фигуративности, так и возврат к фигуративности и новое обращение к традиции ²⁸⁴. Информационная эпоха — эпоха доминирования массмедиа, которые в области искусства «больше не дают никакой универсальной модели, никакого единого идеала Красоты» ²⁸⁵, а предлагают нам «оргию терпимости, тотального синкретизма, абсолютного и безудержного политеизма Красоты» ²⁸⁶. По выражению Э. Тоффлера «консенсус пошатнулся»: человек «клип-культуры» обстреливается разорванными и лишёнными смысла «клипами», мгновенными кадрами ²⁸⁷. По мнению В.М. Диановой, в результате развития новых технологий качество артефакта, отождествляемое со способами его создания, постепенно подменило красоту, духовность ²⁸⁸.

Конвергенция цифровых технологий, идущая параллельно с процессом конвергенции искусства, науки и технологии, приведет к исчезновению отдельных видов искусства и отдельных медиа: «абсолютное знание будет протекать в бесконечном цикле» ²⁸⁹. В «массово-информационной культуре», по выражению Ж. Бодрийера, смысл всех произведений искусства зависит от того обстоятельства, что все

²⁸² Levy P. *Cyberculture*. Minneapolis : University of Minnesota Press, 2001. P. 127.

²⁸³ Кастельс М., Киселева Э. Россия в информационную эпоху // Мир России. 2001. № 1. Публикация на сайте журнала «Мир России». URL : <http://www.socio.ru/wr/1-01/Castells.htm>.

²⁸⁴ История красоты. М. : Слово, 2005. С. 426.

²⁸⁵ Там же.

²⁸⁶ Там же. С. 428.

²⁸⁷ Тоффлер Э. Третья волна. М. : АСТ, 2002. С. 277.

²⁸⁸ Дианова В.М. Постмодернистская философия искусства: истоки и современность. — СПб., 2000. URL : http://anthropology.ru/ru/texts/dianova/ppa_1_5.html.

²⁸⁹ Kittler F., et al. *Gramophone, Film, Typewriter*. Stanford: Stanford University Press, 1999. P. 2.

значения стали циклическими ²⁹⁰. По мнению Бодрийяра, нет больше различия между «культурным творчеством» (в кинетическом искусстве и т.д.) и игровой (технической) комбинаторикой, потому что и в том и в другом случае работают прежде всего с шифром, с подсчетом амплитуды и амортизации ²⁹¹. Таким образом, характеристиками искусства в культуре информационного общества можно считать воспроизводимость как технологический цикл, а шифр-код — как модель и основу воспроизводимости.

Динамично развивающаяся культура информационного общества приводит к кризису традиционной типологии искусства, которая основывалась на наборе средств или, выражаясь «цифровым» языком, «носителей» искусства: холст, бумага, камень, дерево, фото-, кино- пленка. Л. Манович считает, что этот концептуальный кризис начался в 1960-х годах с быстрым развитием новых форм искусства (ассамбляжа, хеппенинга, инсталляции перформанса, акции, концептуального искусства, процессинг-арта, интермедиа-арта), которые угрожают столетней типологии сред искусства (живопись, скульптура, рисунок) ²⁹². Кроме того, если традиционная типология была основана на различии в материалах, используемых в художественной практике, то новые носители или допускали использование различных материалов в произвольных комбинациях (например, инсталляции), или вообще были направлены на дематериализацию художественного объекта (например, концептуальное искусство). В ситуации этого кризиса Манович говорит о зарождении постмедийной эстетики и следующим образом определяет ее особенности:

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

2. Категории постмедийной эстетики не должны быть привязаны ни к каким специфическим формам хранения или коммуникации. Например, вместо того чтобы думать «о произвольном доступе» как о специфическом атрибуте компьютерной среды, мы должны думать об этом как об общей стратегии организации данных (который приложим к традиционным книгам, архитектуре), а также как о специфической стратегии поведения пользователя.

²⁹⁰ Бодрийяр Ж. Общество потребления. М., 2006. С. 135.

²⁹¹ Там же.

²⁹² Manovich, L. Post-media Aesthetics. URL : [Http://www.manovich.net/DOCS/Post_media_aesthetics1.doc](http://www.manovich.net/DOCS/Post_media_aesthetics1.doc). Accessed April 29, 2009.

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

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

5. И культурные критики, и разработчики программного обеспечения пришли к различению между идеальным читателем / пользователем, предписанным (заданным) текстом/программным обеспечением и фактическими стратегиями чтения / использования / реиспользо-

вания, применяемых фактическими пользователями. Эстетика пост-медиа должна проводить подобное различие относительно всех культурных медиа или, используя только что введенный термин, культурного программного обеспечения. Доступные операции и «правильный» способ использования данного культурного объекта отличаются от того, как люди фактически используют его (фактически фундаментальный механизм современной культуры — систематическое «неправильное употребление» культурного программного обеспечения, такое как царапание пластинок в ди-джей культуре или ремиксы старых песен).

6. Тактика пользователей (используя термин Мишеля де Серто) не уникальна или случайна, но следует специфическим паттернам. Здесь необходимо ввести другой термин — «информационное поведение», чтобы описать специфический способ доступа и обработки информации, доступной в данной культуре. Мы не должны всегда априорно предполагать, что данное информационное поведение является «подрывным»; оно может близко коррелировать с «идеальным» поведением, подразумеваемым программным обеспечением, или оно может отличаться от него просто потому, что данный пользователь — новичок и не освоил это программное обеспечение в полной мере ²⁹³.

Таким образом, один из векторов развития новой эстетики в культуре информационного общества — это «расшифровывание» кодов цифровых произведений искусства, а не фиксирование на средствах выражения авторского замысла, так как искусству информационной эпохи, по утверждению В.М. Диановой, свойственны великие симулякры, созданные человеком, которые не принадлежат миру естественных знаков, а пребывают в мире рассчитанных сил: кибернетический контроль, модулируемые отклонения, обратная связь байтов информации и пр. ²⁹⁴ В культуре информационного общества единственным и неосязаемым средством-носителем искусства становится программное обеспечение с заложенной в нем мощностью кода, более того, программное обеспечение проецируется в прошлое культуры, заставляя относиться ко всему культурному наследию человечества как к информационной базе данных.

3.2. Музыка

²⁹³ Manovich L. Post-media Aesthetics. URL : [Http://www.manovich.net/DOCS/Post_media_aesthetics1.doc](http://www.manovich.net/DOCS/Post_media_aesthetics1.doc). Accessed April 29, 2009.

²⁹⁴ Дианова В.М. Постмодернистская философия искусства: истоки и современность. СПб., 2000. URL : [Http://anthropology.ru/ru/texts/dianova/ppa_1_5.html](http://anthropology.ru/ru/texts/dianova/ppa_1_5.html).

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

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

- EBM (Electronic Body Music)
- Электро-индастриал
- Пауэр-нойз (Ритм-н-нойз, Пауэр-ритмик-нойз, Дистортед бит)
- Аггро-индастриал
- Мартиал-индастриал
- Неофолк (Дарк-фолк)
- Дарк-эмбиент
- Дрон-эмбиент
- Ритуал-эмбиент (Ритуал-индастриал)
- Апокалиптическая
- Экспериментальная музыка
- Нойз
- Японский нойз
- Пауэр-электроникс
- Дэт-индастриал
- Экспериментальный индастриал
- EDM (Experimental Dance Music)
- Drum & Bass
- Techcore
- Hardcore
- CyberCore
- IDM (Intelligent Dance Music)
- Биг-Бит.

Компьютеры позволили неограниченно компилировать звуки и изображение (исполнение песни «Незабываемо» (Unforgettable) американской певицей Нэтали Коул дуэтом со своим умершим отцом Нэтом Кинг Коулом). Технология караоке, которая была изначально мазохистски окрашенным развлечением для перегруженных японских бизнесменов, стала всемирно распространенным видом музыкального перформансного искусства с участием зрителя как исполнителя ²⁹⁵.

²⁹⁵ Аппиньянези Р., Гэрретт К. Знакомьтесь: постмодернизм. СПб. : Академический проект, 2004. С. 142.

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

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

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

3. *Разнообразие и всеприсутствие.* Широкий диапазон музыки будет повсюду, и музыка станет частью всего, что имело обыкновение быть «только изображениями»: от мультимедийных реклам СМИ до интерактивных слайдшоу, от автомобильного ПО до MMS-сообщений и цифровых фотоаппаратов, и до реклам в журналах (!) — аудиовизуальное использование музыки резко пойдет вверх, одновременно доходы от лицензирования многократно увеличатся.

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

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

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

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

8. *Мобильная мания.* Сотовые телефоны и другие беспроводные устройства в конечном счете будут обрабатывать больше «контента», чем любая интернет-служба или клиент «точка—точка». Рингтоны из реальной музыки, мультимедийные SMS (MMS), Java-игры, радио, беспроводное потоковое аудио и видео, i-Mode приложения и другие предложения на основе сотовых телефонов распространятся очень быстро сначала в Европе и Азии, а потом в США ²⁹⁶.

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

Развитие ИКТ привело к тому, что музыка заменяется так называемым «звуковым искусством» (sound art). Границы между терминами хотя и размыты, различия определяются через пути, которыми работы дефинируются и представляются в кругах авторов, промоутеров, критиков и аудитории, и через то, как произведение «двигается» внутри каждого конкретного институализированного сегмента ²⁹⁷.

²⁹⁶ Leonhard G. Music 2.0. Hameenlinna, 2008. P. 15—16.

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

с видеорядом образов, отражающих современную культуру с ее вторичностью, репродуктивностью, хаосом стилей и направлений всех видов искусства и техники. Композиция была специально создана для инсталляции Ле Карбюзе в павильоне корпорации «Филипс». В мультимедийной инсталляции использовались 400 динамиков, расположенных в нескольких залах, проходя через которые зрители сопровождались звуками и визуальными образами. Объединение звука, визуальных образов и архитектурного пространства, предпринятое Варезом, по мнению Дж. Сектон, оказало серьезное влияние на последующее развитие звукового искусства²⁹⁸. Наличие сходных выразительных средств шумов и музыки сформировало новый тип художественного синтеза естественных натуральных звуков и звуков, созданных с помощью компьютера, — шумомузыку²⁹⁹.

Таким образом, в культуре информационного общества вся звуковая среда человека превращается в информационную базу данных — данных, которые могут быть использованы для новых произведений. Некоторые лидеры — создатели современной музыки прямо указывают, что вся человеческая культура, как система передачи информации, прямо аналогична генетике в том смысле, что все существа передают информацию об их среде генетически³⁰⁰. История культуры рассматривается ими не как линейный процесс, в котором роль музыканта выражается в создании нового, основанного на всем предыдущем опыте творчества, а как собрание «ремиксов», в котором музы-

²⁹⁷ Sexton J. Reflections on Sound Art / Sexton, J., ed. Music, Sound and Multimedia. Edinburgh : Edinburgh University Press, 2007. P. 85.

²⁹⁸ Ibid. P. 87.

²⁹⁹ Алабужева О.В. Особенности звукового решения документальных телепроизведений // Вестник Удмуртского университета. 2005. № 5 (1). С. 48.

³⁰⁰ Tamm E. Brian Eno: His Music and the Vertical Color of Sound. Berkeley, 1988. P. 88.

кант использует огромный комплекс наличных культурных и стилистических теорий для реинтерпретации и представления заново определенных идей, которые не являются новыми ³⁰¹.

Информационный подход к культуре изменяет и отношение к музыкальному творчеству как к индивидуальной деятельности. Музыкальное творчество в течение веков являвшееся, как правило, индивидуальным видом творчества, превратилось в со-творчество неограниченных никакими рамками групп людей, которые могут находиться сколь угодно далеко друг от друга и принадлежать к разным национальным и музыкальным культурам. Одним из примеров нового коммуникационного медиатворчества является «первая интернет-опера» ³⁰², которая стала всемирным веб-проектом в течение четырех лет по созданию кибероперы не усилиями одного человека, использующего один компьютер, а усилиями множества людей из разных стран мира. Например, в написании либретто и сценария оперы приняли участие 60 человек с глубоким знанием того, как формируются и разрушаются виртуальные взаимоотношения в киберпространстве. Персонажи оперы поют и печатают их слова в постоянном потоке интернет-информации. Их фрагментированная сетевая коммуникация приводит к недопониманиям, сложным философским установкам, конфронтациям, опасностям и любви. Этот проект является исследованием с помощью средств искусства сложных способов онлайн-коммуникации и сетевых отношений, в которые вовлечен современный человек. Опера исследует погружения и открытия сложного мира онлайн-коммуникации и взаимоотношений, переживаемых многими современными людьми. С момента начала проекта активность онлайн-социального сообщества продолжала быстро расти, демонстрируя непреходящую важность предмета проекта.

Мультимедийная онлайн-коммуникация позволяет аккумулировать уникальные ресурсы пользователей, как это произошло в музыкальном проекте «Интернет-симфония интернет-оркестра», информацию о котором распространила компания BBC со ссылкой на видеосервис YouTube ³⁰³. YouTube объявил состав симфонического оркестра, который был определен пользователями сайта путем голосования в Интернете. В результате более 90 музыкантов собрались в Нью-Йорке на репетиции, а затем выступили в Карнеги-холле под управлением дирижера оркестра Сан-Франциско Майкла Тилсона Томаса. Проект начался в декабре 2008 года, когда продюсеры YouTube предложили музыкан-

³⁰¹ Ibid. P. 88.

³⁰² Honoria in ciberspazio. URL : [Http://www.cyberopera.org](http://www.cyberopera.org).

³⁰³ URL : [Http://news.bbc.co.uk/go/pr/fr/-/hi/russian/entertainment/newsid_7922000/7922436.stm](http://news.bbc.co.uk/go/pr/fr/-/hi/russian/entertainment/newsid_7922000/7922436.stm). Дата и время публикации: 2009/03/03 21:28:26 GMT.

там размещать на сайте свои видеозаписи. Они должны были исполнить композицию Тана Дуна «Интернет-симфония № 1 — Эроика». Жюри конкурса, в которое вошли музыканты различных оркестров, отобрали 200 кандидатов из более чем 3 тысяч заявок. Их список был опубликован на сайте 14 февраля 2009 года, и пользователи YouTube получили возможность проголосовать за окончательный состав первого в мире симфонического оркестра, созданного в Интернете. В него вошли представители 30 стран, в том числе России, Украины и Литвы.

3.3. Изобразительное искусство

Обсуждая изобразительное искусство информационного общества, необходимо вернуться к бердяевской концепции нового искусства, которое, по его мнению, будет творить уже не в образах физической плоти, а в образах иной, более тонкой плоти и перейдет от тел материальных к телам душевным³⁰⁴. Объектом искусства информационной эпохи, эпохи инфо-, био-, нано-, экотехнологий становится не человеческое тело или другие материальные объекты, а то, что невозможно увидеть невооруженным глазом: ДНК, бактерии, вирусы, структура материи и энергии, которые хотя и реальны, не существуют как осознаваемые культурные категории человеческой среды. Они осознаются как некие неизведанные миры, новые территории, которые ждут своего открытия, не научного, но культурного, таких же открытий, которыми в свое время стали электричество, атомная энергия и изобретение компьютера. Сегодня молекулярная биология становится для современного искусства тем же, чем была анатомия для искусства Возрождения³⁰⁵.

Развитие техники и технологий во многом определяет современный статус человеческого тела, его «культурный концепт»: новые технологии формируют новые телесные практики и переписывают старую «функциональную карту» человеческого тела, влияют на повседневную жизнь современника, заставляют по-новому сформулировать многие философско-антропологические проблемы³⁰⁶. Это проявляется в «киберфилософии»: образ человека, чьи органы заменены механическими и электронными устройствами, результат симбиоза человека и машины, может до настоящего момента быть репрезентацией

³⁰⁴ Там же. С. 21.

³⁰⁵ Козловский Б. Биомасса с кисточкой // Русский репортер. № 13 (092). 9—16 апреля. 2009. С. 55.

³⁰⁶ Прудникова А.Ю. Трансформация тела в современном искусстве — от идеи к реальности // Тезисы докладов участников I Российского культурологического конгресса, проведенного 25—29 августа 2006 года в Санкт-Петербурге. СПб. : Эйдос, 2006. С. 252.

научно-фантастического кошмара, но с приходом киберпанка пророчество воплотилось в реальности³⁰⁷.

По мнению Д. Булатова, куратора выставки «Наука как предчувствие», искусство — это область, где технологии могут рассматриваться как собственный язык, на котором можно высказывать мысли, чувства, все что угодно, технологии — это медиум общения³⁰⁸.

Сетевые структуры информационного общества, доминирующие в экономической, политической, коммуникационной сферах человеческой жизни, стали одной из доминант и в сфере изобразительного искусства. Сетевые структуры, обеспечившие неограниченные возможности для копирования (репродукции, репликации) и породившие сети досуга и развлечения, включающие в себя суперсети потребления, вызвали к жизни искусство, центральным объектом которого является объект потребления (Э. Уорхол, Х. Штайнбах, Дж. Кунс). Бесцельное потребление, которое само является целью, создает в современном изобразительном искусстве ситуацию, когда реальность ассимилируется в бесконечном процессе постмодернистской симуляции коммуникационной индустрии (например, «нео—гео» живопись П. Хэлли)³⁰⁹.

У. Митчелл утверждает, например, что «всемирная сеть систем цифровых образов стремительно и молчаливо конституирует себя как перенастроенный глаз децентрализованного субъекта»³¹⁰. Нахождение везде и нигде, наблюдение и участие во всем и ни в чем делает невозможным фокусировку культурной перцепции. В. Собчек определяет электронное пространство как «феноменологическую структуру чувственных и психологических переживаний, которые, кажется, никому не принадлежат»³¹¹, а Ф. Киттлер делает вывод, что с наступлением цифровой конвергенции человеческое восприятие становится анахронизмом³¹².

В мозаичном, синкретичном, конвергирующем современном искусстве информационного общества довольно сложно выделить виды. Понятие холста, красок и кисти неприменимо к цифровому искусству,

³⁰⁷ Eco U. On Ugliness. L : Harvill Secker, 2007. P. 431.

³⁰⁸ Козловский Б. Биомасса с кисточкой // Русский репортер. 2009. № 13 (092). 9—16 апреля. С. 55.

³⁰⁹ Trodd C. Postmodernism and Art / The Routledge critical dictionary of postmodern thought/ edited by Stuart Sim. NY : Routledge, 1999. P. 89.

³¹⁰ Mitchell W. The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Age. Cambridge : MIT Press, 1992. P. 57

³¹¹ Sobchack V. Screening Space: The American Science Fiction Film. NY : Ungar Press, 1987. P. 18.

³¹² Kittler F., et al. Gramophone, Film, Typewriter. Stanford : Stanford University Press, 1999. P. 311.

так же как неприменимы понятия неподвижность, неизменность, последовательность, линейность. Технологии сливаются в единое целое, и настоящая текучесть, настоящее «пространство потоков» Кастельса репрезентируется через сценические инсталляции, хэппенинги и перформансы, которые представляют собой пятимерное (пространственно-временнo-виртуальное) пространство. Сцена рассматривается нами в данном случае не в буквальном смысле, а в смысле пространственной атрибуции происходящих актов искусства. Живые формы (человек, животные и растения) становятся объектом высокотехнологичного вида искусства — биоарта. Телесность человека присутствует в инсталляциях как динамическая, подвижная категория, изменяемая и управляемая технологиями как на экстерьерном уровне с помощью различных механических и органических кибер-робото-протезо-при-способлений, так и на интерьерном уровне с помощью био- и нанотехнологий. Инсталляции австралийского исполнителя Стеларка включают в себя демонстрацию нового коммуникационного органа — уха на руке со встроенным bluetooth-приспособлением, третьей робо-руки и шести робоног, управляемых импульсами тела, виртуальной головы, демонстрируемая в абсолютной темноте, она отвечала на вопросы зрителей.

Человек, человеческое тело и его взаимодействие с новыми технологиями остаются центральной темой инсталляций, хэппенингов и перформансов. Через эту тему человек пытается ответить на базовые, актуальные вопросы культуры информационного общества. Как мы изменимся? Как изменятся наши отношения? Что означает быть / оставаться человеком?

3.4. Кинематограф и телевидение

В контексте культуры информационного общества кинематограф и телевидение могут рассматриваться как технологии и как визуальные искусства одной природы — технологии анимированных аудиовизуальных образов. Телевидение нельзя считать искусством как таковым, однако при его технической и содержательной комплексности как системы ему свойственны определенные характеристики (принципы) искусства, такие как миметичность, наличие художественных и символических образов, стиля, эстетики³¹³. В отличие от телевидения кинематограф обладает значительно большей

³¹³ Бычков В.В. Эстетика. М. : Гардарики, 2005. С. 262—294.

целостностью как технология, создающая условно законченные образы, тексты, нарративы и эстетические образцы.

Культурный нарратив подавляющего большинства фильмов с кибертехносюжетом антиутопичен и технопессимистичен («Альфовиль», «Газонокосильщик», «Бегущий по лезвию бритвы», «Терминатор», «Матрица», «Враг государства», «Сеть», «Особое мнение», «Крепкий орешек 4.0», «Я, Робот», «Остров», «На крючке»). Человек становится пленником либо «злых» организаций (государства, кибертеррористов), либо «злых» умных машин (суперкомпьютеров). В этом нет ничего принципиально нового в культурном смысле. Подобный нарратив присутствовал в человеческой культуре с момента фиксации «добра» и «зла» как культурных форм. Тем не менее, мы сталкиваемся здесь с процессом взаимодействия информационно-компьютерных технологий и искусства кино в ходе формирования культуры информационного общества. Культура в целом — область виртуализации, область создания образов, область символизации. Каждый человек является потребителем этих «виртуальных» образов, особенно в эпоху экранной, визуальной культуры, когда кинематограф стал ведущим «культурным продуктом». Зрительское сознание «виртуализирует» кинореальность независимо от того, была ли она скопирована с натуры или полностью сфабрикована при помощи компьютерной графики³¹⁴. В этом смысле любая кинореальность есть «спецэффект», идет ли речь о «Прибытии поезда» братьев Люмьер или о «Титанике» Д. Кэмерона. Кинореальность есть в то же время образ, обладающий визуальной достоверностью. Следовательно, кино представляет собой нечто среднее между образом и спецэффектом. Сочетание спецэффекта и образа создает сосуществование виртуальной и визуальной линий в кино³¹⁵. Компьютеры внесли огромный вклад в обе эти линии и содержательно и чисто технологически. В первую очередь нас интересует содержательная сторона, позволяющая выделить нарождающиеся или закрепляемые культурные формы в современной социокультурной среде. Одной из закрепляемых кинематографом культурных форм является мифологизация и демонизация виртуальной реальности и компьютера, а также его производных устройств. Наиболее выпукло, по нашему мнению, виртуальная реальность как грядущий ужас человечества представлена в фильме «Газонокосильщик» (реж. Бретт Леонард, 1992), который можно считать классикой киберпанка.

³¹⁴ Чистякова В.О. Визуальное и виртуальное как две стороны кинематографической реальности // Тезисы докладов участников I Российского культурологического конгресса, проведенного 25—29 августа 2006 года в Санкт-Петербурге. СПб. : Эйдос, 2006. С. 178.

³¹⁵ Там же.

Герой фильма не просто периодически пребывает в виртуальной реальности, но постепенно становится объектом виртуального мира и врагом мира реального, который его отверг. Виртуальная реальность, таким образом, рисуется как юдоль зла, враждебная и опасная для человека среда.

Компьютерные технологии в кинематографе, связанные с искусственным интеллектом и роботизацией, выводят линию антропоморфизации технических устройств, причем как внутреннюю (компьютер с сознанием человека или сверхсознанием), так и внешнюю (компьютер может обладать человекоподобным лицом на мониторе, компьютер-робот может выглядеть как человек). В фильме Жана-Люка Годара «Альфавиль» (1965) целый город управляется компьютером «Альфа-60», который навязывает человеку стандартные нормы поведения, подавляет чувства, эмоции, обезличивает его и превращает в машину. В «Бегущем по лезвию бритвы» (реж. Ридли Скотт, 1982) и «Терминаторе» (реж. Джеймс Кэмерон, 1984) тема машины-компьютера-демона продолжается, хотя компьютер как таковой не является ключевым персонажем или даже персонажем второго плана этих фильмов. Компьютер как технология здесь постулируется в виде программ заданного вида деятельности андроидов или киборгов, искусственного прерывания их «жизни» и т.д. «Бегущий по лезвию бритвы» ставит страшный (одновременно нео- и постгуманистический) для человека вопрос: «Может ли человекоподобная машина быть человеком?». Постгуманистическая идея технологической сингулярности вводится кинематографом в ткань культуры информационного общества. Подобная тема звучит в «Терминаторе» и в фильме «Остров» (реж. Майкл Бэй, 2005), в котором развивается постгуманистическая мифология инфо-, био-, нано- и экотехнологий: люди живут в высокотехнологическом, полностью контролируемом «чистом» утопическом сингулярном комплексе, а использование вышеуказанных технологий снова ставит вопросы этического, социального и культурного порядка. «Обратный» процесс — процесс очеловечивания машины как процесс одухотворения, одушевления мы наблюдаем в фильме «Двухсотлетний человек» (реж. Крис Коламбус, 1999), снятый по одноименному рассказу А. Азимова (1976). Страх порабощения человечества машинами заменен здесь оптимистической верой в человеческое, которое неизбежно побеждает, но вряд ли создателям фильма удастся сделать это в полной мере: визуальные образы фильма только поддерживают страх перед мимикрией нечеловеческих форм жизни. Идея человеческого проходит красной нитью и через постгуманистический фильм С. Спилберга «Искусственный разум» (2001). Фильм состоит

из нескольких «волн жизни»: вначале в жизнь человека приходят искусственные разумные существа (андроиды), потом человечество погибает, а на смену ему приходят новые энергетические существа, способные восстановить человеческие особи, но только на короткий промежуток времени. Грани между естественным и искусственным стираются: совершенно невозможно понять, является новая цивилизация продуктом эволюции человека или техники, или сингулярным продуктом коэволюции естественного и искусственного.

В фильме «Я, Робот» (реж. Алекс Пройас, 2004), снятом по мотивам сборника рассказов Айзека Азимова «Я, Робот» (1950)³¹⁶, культурный нарратив мыслящей (сверх)машины (антропомофированной, имеющей имя Вики и экранное лицо) развивается в идеи «коммуникации как власти» и «коммуникации как контроля». Суперкомпьютер, связанный коммуникационными сетями с другими машинами, роботами, захватывает мир человека и уничтожает «примитивных» роботов, служащих людям в соответствии с «Тремя законами робототехники»³¹⁷. Наделенный коммуникационными возможностями суперкомпьютер превращает машины, которые созданы для того, чтобы служить человеку, в смертоносные орудия порабощения человеческой цивилизации.

К культурному нарративу технокоммуникации как власти и как важнейшему модусу современного бытия в фильме «Враг государства» (реж. Тони Скотт, 1998) присоединяется нарратив доступа как власти: правительство, имеющее неограниченный доступ к коммуникационным сетям и индивидуальным данным граждан, использует любые средства, чтобы скрыть правду и продолжать контролировать население. Тема доступа продолжена в фильме «На крючке» (реж. Ди Джей Карузо, 2008): правительственный суперкомпьютер имеет доступ ко всем без исключения машинным устройствам и, таким образом, получает возможность неограниченного управления и контроля над жизнями людей высокотехнологического информационного общества. Нарративы коммуникации и доступа достигают апофеоза в трилогии «Матрица» (реж. Энди и Лари Вачовски, 1999), где человек превращается машинами в машину, источник энергии, коммуникационный узел и точку доступа.

Постгуманистические страхи, связанные с конвергенцией био-, нано-, эко- и инфотехнологий, визуализируются в фильмах «Матрица», «Остров», «Особое мнение». Наиболее ярко эта тема представлена в «Особом мнении» (реж. С. Спилберг, 2002), где все

³¹⁶ Asimov I. I, Robot. NY : Gnome Press, 1950.

³¹⁷ Азимов А. Я, Робот. М. : Центрполиграф, 2003. С. 6.

виды известных сегодня инновационных технологий слаженно работают как единая система контроля над сознанием и поведением человека. Установленные в общественных местах и транспорте камеры, соединенные с компьютерами, идентифицируют граждан и предлагают им персонифицированную рекламу в режиме усиленной реальности. Сегодня прототипом такой рекламы является «контекстная реклама», разработанная крупнейшей информационной компанией Google.

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

Гипертекстуальность культуры информационного общества представлена в фильмах «Беги, Лола, беги!» (реж. Том Тыквер, 1998) и «Осторожно, двери закрываются» (реж. Питер Хауитт, 1998). Оба фильма содержат в себе несколько параллельно развивающихся сюжетов, что прекрасно иллюстрирует культуротворческий потенциал информационных технологий, создающих иллюзорную множественность моделей реальности. В этом смысле кинематограф и телевидение близки друг другу, особенно в постмодернистском понимании реальности, которое постулирует разрушение реальности в гиперреализме, в тщательной редупликации реальности, особенно опосредованной другим репродуктивным материалом: при переводе из одного материала в другую реальность улетучивается, становится аллегорией смерти, но самым этим разрушением она и укрепляется, превращается в реальность для реальности, в фетишизм утраченного объекта³¹⁸. Такое «улетучивание реальности» в полной мере проявляется в современном телевидении. Иногда такое улетучивание приобретает формы «полной потери реальности», когда оказывается, что реальность не улетучилась, а ее просто не было. 22 апреля 2009 года «Первый канал» Российского телевидения сообщил об операции задержания подозреваемых в покушении на жизнь ректора Санкт-Петербургской полярной академии. Для того чтобы задержать злоумышленников, убийство ректора было инсценировано, отснят необходимый видеоматериал, и по одному из местных телеканалов показан репортаж об

³¹⁸ Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. М., 2005. С. 149.

убийстве как о событии, имевшем место в реальности. Культурный эффект данного события заключается в «потере реальности наблюдаемого». На самом деле реальность была, но была не такой, какой ее представили в сюжете. Апофеоз «потери реальности наблюдаемого» ярко проявился в том факте, что Ж. Бодрийяр уже после окончания войны в Персидском заливе продолжал доказывать, что ее на самом деле не было, а был всего лишь ее гиперреальный образ на телевизионных экранах ³¹⁹. Война представляла собой дезинформационную игру-симулятор, программирующую все, что видели, что думали и что делали военачальники, политики, комментаторы, читатели газет и телезрители.

По мнению Л. Мановича, нарративное кино вытесняется ненарративным, что является следствием появления и развития электронных и цифровых медиа ³²⁰. Начиная с 80-х годов XX века, возникают новые кинематографические формы, которые не являются линейными нарративами и представлены на экране телевизора или компьютера, а не на экране кинотеатра. Первой из этих форм является музыкальное видео, которое возникло одновременно с распространением устройств, создающих видеоэффекты. В музыкальных видео присутствует нарративность, но она не является линейной, так как видеообразы, содержащиеся в них, изменены настолько, что не вписываются в нормы традиционного кинематографического реализма ³²¹. Второй ненарративной кинематографической формой являются CD-ROM игры, которые пытаются имитировать традиционное кино. Язык CD-ROM игр синтезировал кинематический иллюзионизм и эстетику графического коллажа с его характерной гетерогенностью и прерывностью ³²². Обе эти формы активно функционируют в современном телевизионном пространстве. Достаточно быстро генерируемое (по сравнению с полнометражными кинофильмами) музыкальное видео заполняет целые телеканалы, а самые популярные реалити-шоу построены по технологии CD-ROM игр. Дискретность, прерывность, мозаичность, фрагментарность — основные характеристики этих жанров.

Этими характеристиками в полной мере обладает современное электронное телевидение. Телевидение информационной Интернет-эпохи принципиально отличается от «доинтернетовского» телевиде-

³¹⁹ Аппиньянези Р., Гэрретт К. Знакомьтесь: постмодернизм. СПб. : Академический проект, 2004. С. 134.

³²⁰ Manovich L. The Language of the New Media. Cambridge. L : MIT Press, 2001.. P. 310.

³²¹ Ibid.

³²² Ibid. P. 311.

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

Культура информационного общества вместе с ее круглосуточными потоками данных создала новые телевизионные форматы: ток-шоу, реалити-шоу, новостные программы, сериалы, либо поощряющие пассивный садизм — непреодолимую тягу поглазеть на жертву катастрофы или несчастного случая ³²³, либо удовлетворяющие страсти человека к подглядыванию за частной жизнью других людей: «спектакль репрезентирует себя в огромной недоступной реальности, которая не подлежит сомнению. Ее единственное послание: «Что появляется — хорошо, что хорошо, то появляется» ³²⁴. «Появление» стремится к темпоральной и пространственной бесконечности. Всеприсутствие становится идеологией современного телевидения: каналы вещают круглосуточно, одни и те же новости ретранслируются по разным каналам, телевидение «расширено» в Интернет, компьютеры оснащаются встроенными телеприемниками — ТВ-тю-

³²³ Коупленд Д. Поколение X. М. : АСТ, 2003. С. 101.

³²⁴ Debord G. The Society of the Spectacle. Canberra : Hobgoblin Press, 2002. P. 8.

нерами, телеканалы ведут прямое вещание в Интернете. Следующим этапом телеприсутствия становится технология, которую мы условно назовем «везде-ТВ» (ubiqui-TV). Основным жанром «везде-ТВ», которое осуществляется с помощью коннективных технологий (ноутбук, портативный телевизор, мобильный телефон, смартфон, медиаплеер, электронные терминалы в общественных пространствах и т.д.), становится рекламный ролик — главный атрибут суперпотребительского общества. ИКТ развиваются, поставляя все больше и больше виртуального контента с все меньшим плюрализмом содержания³²⁵. Б. Барбер указывает, что «всеприсутствие» означает «везде»: маркетологи придумывают, как привязать продукты и брэнды к фильмам и песням, как превратить целые телеканалы в «доски рекламных объявлений»³²⁶.

Амбивалентные характеристики культуры информационного общества: непрерывность/всеприсутствие и фрагментарность/прерывность проявляются в одном из ведущих жанров современного телевидения — онлайн-новостях. Напряженность между атомизацией информации в маленькие сегменты и аккумуляцией огромных ресурсов указывает на модель базы данных: взаимосвязанную информационную структуру, в которой каждый элемент новостей может участвовать на различных уровнях уместности в диапазоне новостных структур³²⁷. Четыре особенности электронной коммуникации имеют прямое отношение к распространению новостей:

— единый кодирующий механизм объединяет текст, звук, образ и видео;

— неограниченное количество разнообразных информационных объектов может быть аккумуляровано в отдельном текстуальном пространстве: электронной трансляции свойственны байтовые информационные сегменты в неограниченном количестве;

— новые средства коммуникации приводят к различным паттернам взаимодействия между изменяющимися наборами собеседников;

— разные медийные средства порождают разные коннотации: «новости» могут означать и «важные или интересные недавние события» и «информацию о таких событиях в средствах массовой информации»³²⁸.

³²⁵ Barber B. Consumed. NY ; L : W.W. Norton & Company, 2007. P. 227.

³²⁶ Ibid.

³²⁷ Lewis D.M. Online news: a new genre? / Aitchison J., Lewis D.M., ed. New Media Language. L : Routledge, 2003. P. 97.

³²⁸ Ibid. P. 96.

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

Неостанавливаемый и вездесущий поток новостей, рекламы, фильмов и шоу приводит к приватизации общественного пространства: люди, номинально находящиеся в общественных местах, превращают их в «личные ТВ-залы» с помощью своих мультимедийных устройств, движимые призывом представить мир своей гостиной³²⁹. Происходит «аннигиляция общественного пространства»³³⁰, в котором потребители уже не имеют возможности отвлечься от своего потребительского поведения: технические устройства предоставляют им всю необходимую информацию о продуктах, брендах, их обсуждениях, местах продажи и инструкции, как до них добраться. Потребность в реальном общественном пространстве исчезает, и все переносится в виртуальную сферу «везде-ТВ».

3.5. Литература и словотворчество

Информационная революция оказала огромное влияние не только на язык как одну из основных форм культурного бытия и фиксации культурных форм, но и на то, как человек относится к классическим формам словесности, как протекает литературный процесс и как это выражается в обыденной культуре. Как указывает У. Эко, в какой-то момент показалось, что эра галактики Гуттенберга закончилась и началась эра изображений: «Все стали теленеграмотными — пока не появился компьютер, снова перевернувший положение вещей: чтобы им пользоваться, нужно уметь читать и очень быстро»³³¹.

А. Зиновьев в своей антиутопии «Глобальный человек» не разделяет оптимизма Эко и следующим образом описывает литературное творчество эпохи ИКТ: «К компьютерному искусству ошибочно подходить со старыми эстетическими критериями. Это — явление качественно иной природы. Нет никакого секрета в том, как оно делается. Его технология разъясняется в специальных пособиях. При же-

³²⁹ Barber B. Consumed. NY ; L : W.W. Norton & Company, 2007. P. 224.

³³⁰ Там же.

³³¹ Эко У. Картонки Минервы. СПб. : Симпозиум, 2008. С. 194.

лании любой может овладеть ею. Ты сам видел, как делаются картины и скульптуры. Аналогично делаются и литературные произведения. Автор или группа авторов делают схематичное описание персонажей, видов природы, зданий, квартир, магазинов, учреждений и т.д., короче говоря — того, что должно фигурировать в книге. Компьютеру дается задание «оживить» это по определенным образцам

и описаниям. Творческая работа авторов сводится к построению схемы событий и поступков героев, в которую включаются персонажи из компьютерного склада. Автор, например, дает задание компьютеру построить описание сцены, в которой герой попадает в лапы гангстеров. Компьютер из имеющихся элементов должен скомбинировать сцену, какой еще не было в других книгах. И он делает это в какие-то минуты. Такие компьютерные книги делаются бесконечными сериями»³³².

Технология, описанная Зиновьевым в 2003 году, получила реальное воплощение в 2008 году, когда вышел роман «Настоящая любовь.wrt», автором которого был объявлен компьютер (программа PC Writer 1.0)³³³. Издательство объявило, что это роман, целиком написанный компьютером. Команда из программистов и филологов составила программу, которая из сюжетных коллизий «Анны Карениной» и текстов 13 авторов сделала роман «Настоящая любовь.wrt». Сюжетную основу первого «компьютерного» романа составила любовная коллизия персонажей «Анны Карениной». Действие происходит на неизвестном острове в похожие на наши дни времена. В основе стиля книги — лексика, языковые средства и приемы 13 отечественных и зарубежных авторов XIX—XXI веков. Для создания текста группа разработчиков и филологов использовала программу PC Writer 2008, разработка которой заняла 8 месяцев. Филологами были созданы файлы каждого героя, которые включали описание внешности, лексики, психологический портрет и другие характеристики. Кроме того, была написана начальная ситуация романа, на основе которой программа «сгенерировала» текст романа за три дня непрерывной работы компьютера. Несмотря на то, что многие литераторы полагают, что роман создал живой реальный писатель, имеющий в активе более десятка произведений, изданных под чужим именем, а IT-специалисты заявили, что достижения в области искусственного интеллекта не достигли необходимого для написания романа уровня, культурный эффект достигнут. В сознании людей создан образ современного романа

³³² Зиновьев А.А. Глобальный человек. М. : Эксмо, 2003. С. 266.

³³³ PC Writer 1.0. Настоящая любовь. wrt. М. : АСТ, 2008.

информационного общества. Эксперименты в этой сфере будут возрастать лавинообразно.

Проект медиахудожника Сергея Тетерина — машина по имени «Кибер-Пушкин» — компьютер, на котором, по словам автора, «всего лишь эксплуатируются примитивные программки для генерации русскоязычных стихов», выставлялся в 2006 году в Эрмитаже, в 2003 году — в Museumsquartier (Вена, Австрия) в рамках фестиваля Roboethica³³⁴. Описанное выше можно обозначить как «смерть автора». Однако колоссальный рост персональных веб-сайтов и блогов приводит к «тираническому авторскому присутствию», где возведение личного и частного на общественный уровень только укрепило культу автора: «Мы все — авторы сегодня. Мы все *auteurs*. Мы все — писатели. Мы все — режиссеры. И все мы — теоретики, потому что то, что мы создаем, теоретизирует себя»³³⁵.

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

Вневременность (условность времени) киберпространства вызвала к жизни произведения, настоящее в которых приобретает гротескные формы примитивного и извращенного прошлого. Например, главный герой романа Д. Рашкоффа «Стратегия исхода» (действие романа происходит в XXIII веке) описывает настоящее XXI века как «рыночный фашизм», в котором ценность измерялась в долларах, а

³³⁴ Издается роман, написанный компьютером. Вечерний Харьков. 2007. 7 декабря. URL : <http://www.vecherniy.kharkov.ua/news/17880>.

³³⁵ Rombes N. The Rebirth of the Author // Kroker A., Kroker M., Ed. Critical Digital Studies. Toronto : University of Toronto Press, 2008. P. 437.

«итоги» развития общества буквально означали строку «итога» в балансовом отчете ³³⁶. С «рыночным фашизмом» Рашкофф связывает возникновение среды без сопротивления, даже без реальной контркультуры, что противостояла бы тираническим прелестям рынка. Не последнюю роль в этом сыграл Интернет как новая технология, создавшая «бесконечное множество историй, на которые финансовое сообщество приманивало начинающих неопытных инвесторов» ³³⁷. В этой оценке также проявляется негуманистическая идеология культурных созидателей, креативного класса, глубоких экологов и адептов свободного киберпространства с их нематериальными, коммунитаристскими ценностями. Роман Рашкоффа — классический пример «открытого произведения», «совместного проекта», пример реализации идеи «свободного/открытого ПО» (free / open source): «Я так наслаждался, пока писал примечания и переживал настоящее с точки зрения будущего, что решил пригласить в игру читателей. Почему экспериментировать должен я один? И я выложил всю книгу онлайн, чтобы читатели стали писателями и комментировали ее голосами специалистов XXIII столетия» ³³⁸.

Нарратив самостоятельных потоков образов-символов, утверждающих фрагментарность как основную характеристику реальности, утверждается в романе Д. Коупленда «Поколение X»: «...мир слишком разросся — мы уже не можем его описать, потому и остались с этими клочками впечатлений, озарениями и обрывками мыслей на бамперах» ³³⁹. Коупленд определяет эту культурную ситуацию двумя, на первый взгляд, противоположными терминами: «недозировка истории» («время, когда, похоже, ничего не происходит») и «передозировка истории» («время, когда, кажется, что происходит слишком много»)). По сути дела эти «противоположности» составляют единство современности, так как обладают одними и теми же распространенными симптомами: болезненным пристрастием к чтению газет и журналов, к теленовостям ³⁴⁰. В колоссальном потоке текстов-образов люди, пытаясь адаптироваться к его скорости, теряют способность анализировать, отделять шум от информации, факты от вымысла. Постоянные попытки успеть, перемежающиеся постоянными «опозданиями», рожают ощущение «недозировки» или «передозировки» истории. В современной литературе это активно отражается либо через ироничное отношение к реальности, либо через викти-

³³⁶ Рашкофф Д. Стратегия исхода. М. : Эксмо, 2003. С. 14.

³³⁷ Там же. С. 8.

³³⁸ Там же. С. 10—11.

³³⁹ Коупленд Д. Поколение X. М. : АСТ, 2003. С. 14.

³⁴⁰ Там же. С. 17—18.

мизацию человека, не понимающего, а зачастую и не желающего понять, что происходит. Роман В. Пелевина «Generation «П» наполнен постмодернистской постгуманистической виртуальностью³⁴¹. Экранная «реальность» оказывается «заэкранной» виртуальностью, в которой отставка правительства оказывается банальным «обрушением» сервера, генерирующего «реальность». Персонаж романа предлагает следующий способ борьбы с этой псевдореальностью: «Сначала ты смотришь телевизор с выключенным звуком. Примерно полчаса в день, свои любимые передачи. Когда возникает мысль, что по телевизору говорят что-то важное и интересное, ты осознаешь ее в момент появления и тем самым нейтрализуешь. Сперва ты будешь срывать и включать звук, но постепенно привыкнешь. Главное, чтобы не возникало чувства вины, когда не можешь удержаться. Сначала так со всеми бывает, даже с ламами. Потом ты начинаешь смотреть телевизор с включенным звуком, но отключенным изображением. И, наконец, начинаешь смотреть выключенный телевизор. Это, собственно, главная техника, а первые две — подготовительные. Смотришь все программы новостей, но телевизор не включаешь. [...] Если так смотреть телевизор десять лет подряд хотя бы по часу в день, можно понять природу телевидения»³⁴².

Если использовать терминологию У. Эко, то произведения в киберпространстве становятся по-настоящему открытыми благодаря его интерактивности: в текст можно играть, выбирая сценарии развития сюжета, текст можно комментировать в блогах, текст можно писать коллективно, можно дописывать и переписывать. Компьютерная сетевая гипертекстуальность привела к возникновению книг-квестов, книг-игр, книг на основе электронных энциклопедий, игр, книг-блогов. Книга Б. Акунина «Квест» — это книга и компьютерная игра одновременно. По мысли автора, она представляет собой первый уникбук, «универсальную книгу» — текст, использующий самые разнообразные возможности компьютера: «Эту книгу можно просто читать, с ней можно играть, можно заглядывать за пределы повествования и так далее. Подобно традиционному квесту, книга разделена на уровни сложности. Нулевой уровень находится в открытом доступе. Затем вам надо будет решить, хотите ли вы читать дальше. Если хотите — покупайте входной билет»³⁴³.

В информационную эпоху книги могут становиться вторичным продуктом изначально цифрового сетевого продукта. Например, кни-

³⁴¹ Пелевин В. «Generation «П». М. : Вагриус, 2000.

³⁴² Пелевин В. «Generation «П». М. : Вагриус, 2000. С. 269—270.

³⁴³ Акунин Б. Квест. URL : [Http://www.elkniga.ru/akunin](http://www.elkniga.ru/akunin).

ги «История красоты» и «История безобразного» под редакцией У. Эко первоначально вышли в формате CD-ROM энциклопедий, а позднее были опубликованы в виде книг с частичным сохранением структуры гипертекста³⁴⁴. В информационном обществе литературный сетевой цифровой продукт начал независимое полноценное существование в форме «кибературы» и «сетературы». Проект «Словесность» (полное и более точное название — «Сетевая словесность») представляет собой сетевой литературный журнал, электронную библиотеку и лабораторию сетературных исследований³⁴⁵. Это многосоставное определение отражает специфику информационной среды, в которой возник данный проект. Интернет размывает границы между традиционными институциями и различными формами текстуальной активности; рождаются гибридные, зыбкие, ранее не существовавшие формы, названия которых только формируются. «Словесность» использует старый термин «журнал», поскольку в нем публикуются новые произведения. Но журнал предполагает периодичность, дискретность выпусков, а в данном случае публикации добавляются к уже существующим в континууме индивидуального и коллективного творчества. Нет выпусков, нет номеров, есть естественно образующиеся конфигурации «текстов-авторов-тем-жанров-мотивов». С этой точки зрения «Словесность» представляет собой скорее не журнал, а библиотеку или хранилище текстов. Но в библиотеку попадают уже опубликованные произведения, здесь же они в большинстве случаев предстают перед публикой впервые. Кроме того, авторы проекта «Словесность» называют его лабораторией словесного творчества в электронной среде — как теоретического, так и практического (разнообразные эксперименты в построении гипертекстовых и мультимедийных произведений). При принятии решения о публикации предпочтение отдается произведениям, использующим возможности, которые предоставляет электронная среда (гипертекст и пр.).

Такие хранилища текстов и масса подобных хранилищ, а также персональных веб-сайтов, электронных сервисов для создания онлайн-дневников, всякого рода хронологий, генеалогий и жизнеописаний поднимают проблему скриптизации бытия³⁴⁶ в условиях информационного общества. Жанры, такие как дневник, воспоминания, хроники, «летописи», исповедь, письма, «истории по жизни» в культуре информационного общества становятся одним из ведущих модусов

³⁴⁴ История красоты. М. : Слово, 2005 ; Eco U. On Ugliness. L : Harvill Secker, 2007.

³⁴⁵ Сетевая словесность. URL : [Http://www.netslova.ru/index.html](http://www.netslova.ru/index.html).

³⁴⁶ Тульчинский Г.Л. Скриптизация как проблема и жанр философствования // Философские науки. 2008. № 9. С. 80.

бытия, обмирщаясь совершенно, лавинно наполняя обыденную медиасреду человека. Человек самозабвенно расстается с частной жизнью, предавая ее публичности по собственному желанию. По утверждению некоторых литературных критиков и обозревателей, Интернет сместил представление о том, что есть литература, в сторону интимности³⁴⁷. Информационное общество породило феномены «новой искренности», «супернаивности» и «непосредственности» в литературе. Благодаря развитию и распространению «живых журналов» (live journal) и их разновидностей «маленький человек» стал автором. Родился новый жанр — книга-блог. Евгений Гришковец опубликовал «Год ЖЖизни», роман, который представляет собой интернет-дневник в «Живом журнале», состоящий из записей, сделанных в течение одного года³⁴⁸. Отзывы на блог-книгу на сайте онлайн-магазина «Ozon.ru» свидетельствуют о возникновении нового сообщества «маленьких читателей» и «маленьких авторов»:

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

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

- «12 февраля 2009 года. Книга очень понравилась. Я стюардесса печально-известной АК Дальавиа. Прекрасно понимаю автора, когда он меняет города, очень много впечатлений и хороших и всяких. А сборы сумки в дорогу — это отдельный ритуал! Мне интересно узнать, а есть у Евгения Валерьевича какая-либо вещь, которая

³⁴⁷ Горлова Н. Вот блог, а вот порог. Литературная газета. 2009. № 7 (6211). 18—24 февраля.

³⁴⁸ Гришковец Е. Год жизни. Минск : АСТ, Астрель, 2008.

ВСЕГДА находится в сумке, и не важно, куда направляется хозяин сумки? Вот у бортпроводников такая вещь — купальник или купальные плавки. Мохова Наталья»³⁴⁹.

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

«По поводу слова года № 3 «Блог».

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

(Добавить комментарий)

[info]megajid

2008-04-12 04:38 am UTC (ссылка)

Блогоданный, блогоподанный

[info]al_soloviev

2008-04-13 01:59 am UTC (ссылка)

«Блогоподанный» — особенно хорошо. Эдакий блог-гражданин.

[info]megajid

2008-04-15 04:31 pm UTC (ссылка)

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

[info]al_soloviev

2008-04-13 02:03 am UTC (ссылка)

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

(Анонимно)

2008-04-18 06:48 am UTC (ссылка)

³⁴⁹ URL : Ozon.ru. <http://www.ozon.ru/context/detail/id/4148647/?type=3&img=1#comments>.

Еще один пример — шоколад «Бла-блаевский»...

[info]stabrк

2008-08-17 11:08 pm UTC (ссылка)

«блог» = «чушь»

[info]anton2ov

2008-08-21 05:56 pm UTC (ссылка)

Кстати, как замечательно все-таки русский язык усваивает заимствования. Какое дивное и какое русское слово — «безбложный!»³⁵⁰.

Информационная перегрузка, которая является одной из особенностей информационного общества, затрагивает все без исключения сферы человеческой жизнедеятельности, включая, не в последнюю очередь, и сферу языка как одну из ведущих систем символизации окружающего мира. Говоря о логосфере информационного общества, необходимо учитывать, что ее возрастающее внутреннее давление приводит к нескольким последствиям: 1) ее дальнейшему расширению и стремлению к созданию единого и бесконечного «Гипертекста»; 2) попыткам снизить давление путем отказа от больших словесных (литературных) форм (романов, повестей и даже рассказов) или путем конструирования «Супертекста», после создания которого никакие другие тексты не будут нужны; 3) постоянной репликации и комментированию уже существующих текстов; 4) революционному словотворчеству, которое пытается описать новую информационную реальность в новых, ранее не существовавших терминах. Информационная и шумовая перегрузка современного человека сделала уже обыденными тексты следующего содержания: «Где stuff? Почему так? Да от обилия информации. Ее слишком много. Мои ровесники сами признают, что если предыдущее поколение обладает энциклопедическими знаниями по всем сферам жизни, то новое жестко фильтрует информацию — ее объем чрезмерен. Узнал — использовал — забыл. Тотальное деление на «свой—чужой», «герой—тряпка», «секс-символ—лох». Без этого упрощения просто не совладать с информационным потоком»³⁵¹.

Филолог М. Эпштейн призывает отпустить читателя на волю, ограничить себя минимумом слов³⁵². Иначе процессы «информификации» (мифологизации информации) и «инфонтилизации» (информа-

³⁵⁰ Ассоциация Искателей Слов и Терминов. URL : [Http://community.livejournal.com/ru_words/48045.html](http://community.livejournal.com/ru_words/48045.html).

³⁵¹ Living Is Easy With Eyes Closed. URL : [Http://tafintsev.livejournal.com/1015.html](http://tafintsev.livejournal.com/1015.html).

³⁵² Эпштейн М.Н. Знак пробела: о будущем гуманитарных наук. М. : Новое литературное обозрение, 2004. С. 71.

ция + инфантилизация, поглощение мыслительной деятельности информационными потоками / стоками, приводящее к ее замещению простыми (инфантильными) функциональными актами) станут необратимыми³⁵³.

В ответ на слова немецкого слависта Энрики Шмидт о том, что HTML, всесоединяющий язык программирования, наделяется чертами божественного Логоса, как раньше тайное имя Бога — JHWE, а деятельность «прокладывания» ссылок оказывается метафорой, обозначающей человеческое стремление «связать все воедино» с целью создания в Интернете всеобъемлющего текста³⁵⁴, пользователь «Живого Журнала» doctorhouse_2 предлагает свою версию всеобъемлющего текста: «А чего тут создавать? Вот он этот текст: 1 0. Альфа и Омега. «Алеф» Борхеса. Молчание Дзэн. ...И к черту программирование! Оно только компилирование этого Текста, его многократно усиленное эхо. Кричи своими программами!!! Там услышат только бесконечное 1 0. И ничего не «вместо», а «вместе»: все только отражение Его. Только не разглядеть, потому что разглядываемого нет. Только 1 0. И когда смотришь на что-то, считай, что Его видишь и одновременно не его, потому что 1 и потому что 0, и потому что сочетания бесконечны»³⁵⁵. Эта попытка борьбы с турбулентностью современной логосферы вызывает к жизни новый «корпускулярный метод творчества», который выдвигает новые жанры, почти бесплотные, но начиненные лучистой энергией самораспада, такие, например, как «трактат-бонзай»³⁵⁶. Самыми лаконичными «текстами» культуры информационного общества сегодня являются «облака тэгов», то есть навигационных закладок авторов веб-сайтов, блогов: именно их читает наибольшее количество пользователей сети, и можно говорить о возникновении «языка тэгов»³⁵⁷.

Словоформы «как бы» и «типа», присутствующие в речевой и письменной практике как слова-паразиты, отражают состояние виртуализации современного этапа развития общества: вокруг очень мало реального, много симулякров, ничего нельзя сказать наверняка: все

³⁵³ Мир культуры Соловьева. URL : [Http://soloviev.blogspot.com/2008/02/books-review-spacesign-by-mikhail.html](http://soloviev.blogspot.com/2008/02/books-review-spacesign-by-mikhail.html).

³⁵⁴ Шмидт Э. Бестелесные радости. URL : [Http://www.netslova.ru/schmidt/radosti.html](http://www.netslova.ru/schmidt/radosti.html).

³⁵⁵ Текст 1 0. URL : [Http://doctorhouse-2.livejournal.com/18714.html](http://doctorhouse-2.livejournal.com/18714.html).

³⁵⁶ Эпштейн М.Н. Знак пробела: о будущем гуманитарных наук. М. : Новое литературное обозрение. 2004. С. 70—72.

³⁵⁷ Simons J. Tag-elese or The Language of Tags. URL : [Http://journal.fibreulture.org/issue12/issue12_simons.html](http://journal.fibreulture.org/issue12/issue12_simons.html).

непостоянно, все текуче, поэтому все «как бы». Все легко копируется, все похоже друг на друга, отличия минимальны, поэтому все «типа».

Условность «как бы» и «типа» объясняется и с помощью ставшей вполне обыденной приставки «кибер», которая, например, в 90-е годы XX столетия была одной из наиболее часто использовавшихся приставок, обозначающей все связанное с миром компьютеров и опытом внетелесного существования³⁵⁸. Все те, кто ищет порожденную компьютером трансцендентность, кто отправляется в долгий путь по киберпространству, называются кибернавтами³⁵⁹. Слово «кибепанк», появившееся в конце 80-х годов XX столетия для определения одного из видов научной фантастики, стало определением для описания вторжения будущего в настоящее и тотальное внедрение высоких технологий в жизнь обычного человека³⁶⁰.

Информационная революция, начавшаяся с момента перехода компьютера в статус персонального, произвела и революцию переименования: телевизор стал монитором (дисплеем), письмо стало набором текста, а выбор вариантов стал меню³⁶¹. Массы людей (хакеры, игроки в компьютерные игры, новая гик-элита), вовлеченных в эту революцию, создали и продолжают создавать компьютерный Интернет-, киберсленг. Этот процесс экспоненциально ускорился после того, как закрытые компьютерные сети стали основой «всемирной паутины» доступной обычным пользователям. Этот этап характеризуется расширением компьютерного сленга до сетевого сленга «Нетспика» (Netspeak). И здесь старые слова приобретают новые смыслы:

- серфинг (surfing) — акт скольжения по Веб, преследование поездов мысли от одного веб-сайта к другому посредством линков;
- червь (worm) — интернет-вирус, передаваемый посредством электронной почты;
- место (place) — страница в гиперпространстве;
- путешественник (traveler) — человек, бороздящий Сеть;
- позвоночник (backbone) — скоростная линия или серия соединений, создающая основной путь внутри сети³⁶².

Виртуальная среда становится «виртогенной средой», которая способствует созданию слов с корнем «вирт»: виртушка, виртеп, виртушок, виртелка, виртяник, виртянка, виртист, виртец, виртун, вирту-

³⁵⁸ Аппиньянези Р., Гэрретт К. Знакомьтесь: постмодернизм. СПб. : Академический проект, 2004. С. 129.

³⁵⁹ Там же.

³⁶⁰ Там же.

³⁶¹ Dickson P. Slang. A Topical Dictionary of Americanisms. NY, 2006. P. 75.

³⁶² Ibid. P. 220—227.

хай, виртячество, виртечество, виртяк, виртусовка, виртус, виртография, виртония, виртология, виртория, виртизан, виртизанка, виртолет, виртосома, виртина, виртоголь, виртоголик, виртакса, виртоксикация, виртосоник, виртоник, виртовка, виртономика, виртайм, виртанк, виртономия, виртономика, виртензия, виртилятор, виртихвост(ка), виртезвитель, виртопатология, виртонос, виртеменность, виртик, вирталец, вирток, виртизация, виртовод, виртевня, вирторик, вирторианец, виртомат, виртогляд, виртоход, виртаназия, виртуон, виртоскоп, виртило, виртело, виртижабль, виртипед, виртицикл, виртолов, виртолоид, виртофон, виртомет, виртогон, виртолаз. Этот, на первый взгляд, случайно генерированный набор слов конструирует словесные миры виртуальной реальности: слова могут быть разделены на группы и классифицированы. Например, жители виртуального мира: вирталец, вирторианец, виртолов, виртоголик, виртизан(ка), виртяник, виртянка, виртихвост(ка), виртист, виртун, виртухай, виртолаз ³⁶³. Транспортные средства виртуального мира: виртушка, виртолет, виртанк, виртоход, виртижабль, виртипед, виртицикл. Классификация может быть продолжена.

Возникает новый «вир» в терминологии М. Эпштейна. «Вир (сокращение от «виртуальный» и одновременно аналог слова «мир») — это виртуальный мир, обладающий свойствами реального мира. Вир воздействует на все органы чувств и практически неотличим от реального мира, но создан и управляем человеком. Это уже не знакомая нам по компьютерам «виртуальная реальность», а другой уровень искусственного мирообразования: реальная виртуальность, как называют ее изобретатели «виртуального кокона», только что продемонстрированного в Англии ³⁶⁴. В качестве примеров словоприменения «вира» М. Эпштейн приводит следующие:

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

Я тебя одну не отпущу в этот вир, мало ли что там случится, давай вместе.

Для виров не нужен большой реал-площади, лишь бы человек втеснился в кабинку. Маленькая дверь — а далее везде.

У меня дома есть только захудалый вирок, он с обонянием плохо работает, немножко резиной отдает, и осязание иногда западает» ³⁶⁵.

³⁶³ Ассоциация искателей слов и терминов (АИСТ). URL : http://community.livejournal.com/ru_words/66330.html.

³⁶⁴ Эпштейн М.Н. Вир — виртуальный мир. URL : http://community.livejournal.com/ru_words/70213.html?view=212549#t212549. Доступ 16 апреля 2009 г.

³⁶⁵ Там же.

Динамичное, подвижное, скоростное информационное пространство и виртуальное пространство как его часть требуют новых обозначений для «путешественников» по ним. Инфонавт — искатель, открыватель, добытчик, поставщик информации. Виртонавт — плаватель по виртуальным мирам. Виртонавт — тот, для кого воображение не только умственная способность, но и технически оснащенный способ бытия в воображаемых мирах». Виртонавтика — странствие, «плавание» по виртуальным мирам. В отличие от инфонавтики, которая связана с поиском информации, виртонавтика указывает на растущую чувственную достоверность виртуальных миров, образующих все более жизнеподобную среду обитания. Речь идет о множественности воображаемых, символических миров, которые постепенно становятся все более осязаемыми, вплотную подступают к нам через развитие электронных технологий и раскрывают возможность трансфизических путешествий. Как указывает создатель этих терминов М. Эпштейн, «наши теперешние нырки в компьютерный экран — это все равно как хождение босиком по пенной кромке океана. У нас уже мокрые ступни, но мы еще понятия не имеем о том, что такое плавать. Дальнейшее движение в виртуальный мир, виртонавтика, предполагает исчезновение берега, то есть самого экрана компьютера — и создание трехмерной среды обитания, воздействующей на все органы чувств»³⁶⁶. В этой трехмерной среде обитания человек получит самые разнообразные проекции: Homo Informabilis (человек невещественный, не принимающий (внешних) форм, то есть невещественный), Homo Cassus (человек пустой), Homo Blogicus (блого-человек), Homo Interneticus (Интернет-человек), Homo Informicus (человек информированный), Homo Informaticus (человек информационный), Homo Aestheticus-informaticus (А. Ярвинен, «знание-насыщенный человек»), Homo Cyber Sapiens (Л. Стилс, «технологически улучшенный человек»), Homo Electricus (К. Майкл и М. Дж. Майкл, «человек с имплантированными микрочипами»).

Интеграция и конвергенция всех видов медиа на основе «интернет-цемента» рождает целый список новых гибридов:

- «Интернетизированное» телевидение
- «Интернетизированный» телефон
- «Интернетизированное» радио
- «Интернетизированная» газета (журнал)
- «Телевизированный» Интернет

³⁶⁶ Эпштейн М.Н. «-навтика и -навты». Новая Газета. 2008. 30 мая. № 20. URL : <http://www.novayagazeta.ru/data/2008/color20/02.html>.

«Телефонизированный» Интернет ³⁶⁷.

Культурные проекции информационного общества включают в себя и разнообразные приставки, самыми важными из которых являются смысловые приставки «пост-» ³⁶⁸ и «прото-» ³⁶⁹. Это означает, что термин «информационное общество» достаточно хорошо проработан и описан как культурная модель. Основными характеристиками постинформационного общества, например, считаются:

— снижение роли наукоемких отраслей промышленности и науки в целом; выражается в переносе исследовательских лабораторий в менее богатые страны (Индия);

— занятость большинства населения развитых стран в индустрии развлечений: культура (включая шоу-бизнес, моду, гуманитарные науки и т.д.), рестораны, туризм и пр.;

— падение престижа всех так называемых «серьезных» профессий в ведущих странах: ученые, программисты, инженеры, а также умственного труда и рационализма, и соответственно возрастание популярности демонстративно беззаботных профессий: фотомодель, культуролог, парикмахер, а заодно мистики, религии, иррационализма ³⁷⁰.

В.В. Савчук использует термины «постинформационное состояние общества», «постинформационная ситуация», которые отражают не «отключение» информации как таковой, не тотальную депривацию человека, но какое-то иное ее качество ³⁷¹. При такой постановке проблемы постинформационное общество рассматривается как альтернатива информационному, основанному на массовом потреблении информации, в котором человек поражен неизлечимой «информационной болезнью», лишаящей информацию смысла, сопереживания и чувства. Последствием этой болезни становится парадоксальный дефицит информации в эпоху информационного общества, в котором гипертрофированность аудиовизуальной информации достигает невиданных масштабов. Используя термин «протоинформационное общество», М. Эпштейн предлагает прямо противоположный взгляд на со-

³⁶⁷ Новая медийность. URL : [Http://community.livejournal.com/ru_words/59028.html](http://community.livejournal.com/ru_words/59028.html).

³⁶⁸ Janin H. The Post-Information Society. URL : [Http://www.vqronline.org/articles/1994/winter/janin-post-information-society](http://www.vqronline.org/articles/1994/winter/janin-post-information-society) ; Ruzic F. Mobinets: Post-Information Society Reality with Wireless/Mobile e-Technologies. Communications of the IBIMA. Vol. 3. 2008. URL : [Http://www.ibima.org/CIBIMA/volume3/v3n23.pdf](http://www.ibima.org/CIBIMA/volume3/v3n23.pdf).

³⁶⁹ Jaschko S. The Cultural Value of Urban Screens. URL : [Http://www.sujaschko.de/downloads/274/urbanscreens](http://www.sujaschko.de/downloads/274/urbanscreens).

³⁷⁰ Скоглунд И. Постинформационное общество. URL : http://zhurnal.lib.ru/s/skoglund_i/postinformacionnoyeobshchestvo.shtml.

³⁷¹ Савчук В.В. Конверсия искусства. СПб. : Петрополис, 2001.

стояние современности: «Мы живем не после (модернизма, структурализма, утопизма, коммунизма...), но в самом начале нового периода, который лучше всего характеризуется приставкой «прото-»: протоглобальный, протоинформационный, протовиртуальный...»³⁷².

По его мнению, такие «прото» вездесущи на рубеже веков. Растущие мощности компьютеров — свидетельство становления искусственного протоинтеллекта; генетические эксперименты, в частности клонирование, — намек на возможность искусственной протожизни; всемирная электронная сеть — зародыш протоглобального сотрудничества умов и коллективного проторазума³⁷³.

³⁷² Эпштейн М.Н. Знак пробела: о будущем гуманитарных наук. М. : Новое литературное обозрение. 2004. С. 24.

³⁷³ Там же. С. 25—26.

Глава 3. КУЛЬТУРНЫЕ ФОРМЫ В ИНФОРМАЦИОННОМ ОБЩЕСТВЕ

В процессе деятельности человека происходит постоянное возникновение новых и трансформация старых культурных форм, которые формируются в условиях уникальной и обладающей разной степенью устойчивости социокультурной среды. Современная социокультурная среда, трансформация которой была проанализирована в рамках исследования культуры информационного общества в главе I данного исследования, обладает высокой степенью динамики. В этой главе мы рассмотрим три основные сферы социокультурной среды (экономическая культура, коммуникативная культура, политическая культура), изменения в которых играют ключевую роль для формирования и развития культуры информационного общества.

1. Экономическая культура

В сфере экономической культуры наш анализ будет сосредоточен на изменениях в профессиональной (корпоративной) и потребительской культурах как основных компонентах экономической культуры³⁷⁴.

Сегодня метафора сети становится парадигмой, с помощью которой объясняются практически все социальные практики современности³⁷⁵. По мнению А. Барда и Я. Зодерквиста, Сеть изменяет практически все в нашей жизни, и знаменитые крушения Интернет-компаний показательны как раз в том смысле, что нынешние капиталисты просто не понимают основ новой экономики и социального устройства, появлению которых мы обязаны Сети³⁷⁶. Конечно, говоря о сети, данные авторы имеют в виду Интернет, но совершенно очевидно, что именно Интернет представляет собой главный элемент и инструмент, обслуживающий современные информационно-коммуникационные организационные сетевые структуры, которые, по мнению большинства теоретиков информационного общества, являются осно-

³⁷⁴ Кравченко А.И. Культурология. М. : Академический проект, 2001. С. 55—57.

³⁷⁵ Rivoltella P.C. Knowledge, culture, and society in the information age // Digital Literacy: Tools and methodologies for information society. Hershey, 2008. P. 2.

³⁷⁶ Бард А., Зодерквист Я. Нетократия. Новая правящая элита и жизнь после капитализма. СПб. ; Стокгольмская школа экономики, 2005. С. X—XI.

вой его экономики. Например, М. Кастельс определяет философию экономики сетевого общества через изменение положения работника в изменяющихся социально-экономических структурах. По его мнению, никогда еще работники (независимо от их умений) не были так уязвимы со стороны организации, так как они стали чистыми индивидуумами, отданными в наем гибкой сети, чье местонахождение неизвестно самой сети³⁷⁷. Ключевые концепты данной философии — сеть, гибкость и неопределенность, где сеть имеет и объектные, и субъектные атрибуты, являясь изменчивой и непредсказуемой средой, таким образом требуя возникновения новой экономической культуры как адаптационной реакции на новые условия среды. Важнейшая характеристика этой среды — «коннективность», которая определяется как независимая транспортировка пакетов данных между двумя точками³⁷⁸ и как возможность соединения, способность к взаимодействию³⁷⁹, становится культурным макроиндикатором особенно в экономической и политической сферах. В экономической сфере этот культурный макроиндикатор характеризует новую форму организации — сетевую организацию.

Сетевая организация в информационном обществе, основанная на управляющем механизме сетевых технологий, содержит три уровня сетевых структур:

— внутриорганизационная сетевая структура, которая развивается внутри отделов и суботделов организации, заменяя бюрократический режим управления, например, в случае с глобальными производственными сетями, размещающими их дискретные функции в различных регионах мира;

— межорганизационная сетевая структура, заменяющая рынок как традиционный режим координирования обмена;

— сеть телеработников (телеработники — специалисты, выполняющие различные виды работы дистанционно с помощью информационно-коммуникационных технологий)³⁸⁰.

Дж. Нейсбит следующим образом описывает принципы корпоративной культуры лидера информационной экономики компании «Интел» (Intel), основанной на сетевой структуре:

³⁷⁷ Castels M. The Rise of the Network Society // The Information Age: Economy, Society and Culture. Vol. I. Oxford, 1996. P. 279.

³⁷⁸ Frankston B. Connectivity: What it is and why it is so important. URL : [Http://www.satn.org/about/separateconnectivity.htm](http://www.satn.org/about/separateconnectivity.htm). Visited on Oct. 19, 2008.

³⁷⁹ Глоссарий по информационному обществу. URL : [Http://www.iis.ru/glossary/connectivity.ru.html](http://www.iis.ru/glossary/connectivity.ru.html). Доступ: 19 октября 2008.

³⁸⁰ Information Society, Work and the Generation of New Forms of Social Exclusion (SOWING). Tampere, 1999. P. 67.

- у работника может быть несколько начальников;
- такие функции, как закупки и контроль качества, осуществляются комитетом или советом, а не иерархически организованной группой, подотчетной единому руководителю;
- нет отдельных кабинетов, есть только перегородки высотой до плеча, разделяющие офисное помещение;
- одежда совершенно неофициальная;
- сама компания управляется тройкой «высших руководителей»: «человеком со стороны», долгосрочным планировщиком и внутренним администратором;
- решения в конце концов принимает высшее руководство, однако от работников ожидается участие в обсуждении на равных;
- поощряются споры с начальством, даже со стороны вновь принятых служащих ³⁸¹.

Указанные выше три уровня сетевых структур изменяют важные аспекты, связанные с профессиональной культурой. Примером может быть полная реструктуризация времени человека, работающего в сетевой структуре. Измененный и частично планируемый им самим график работы изменит частоту и глубину его социальных связей с коллегами, близкими и знакомыми, определит другую длительность досуга и, возможно, изменит привычные формы проведения свободного времени.

Важным моментом для изменения экономической культуры в информационном обществе является возникновение сетевых структур телеработников, которые по сути являются автономными работниками ³⁸². Это новый быстрорастущий сегмент общества, обладающий новыми профессиями или умениями и навыками, необходимыми именно в информационном обществе. Это в первую очередь программисты, затем — веб-дизайнеры, кодеры, системные администраторы, технологическая и профессиональная мобильность которых достаточно высока. Сетевые структуры позволяют им выполнять работу дистанционно из практически любой точки земного шара при наличии соответствующего сетевого доступа. В этой сфере активно возникают специфические для нее формы профессиональной культуры, начиная от профессиональной лексики, жаргона и сленга до досуговых практик. Во многих компаниях принятой корпоративной политикой является обмен оперативными сообщениями по электронной почте даже внутри одного офиса, когда получатель информации сидит в нескольких метрах от отправителя за другим компьютером. Все это изменяет

³⁸¹ Нейсбит Дж. Мегатренды. М., 2003. С. 284.

³⁸² Тоффлер А. Метаморфозы власти. М. : АСТ, 2002. С. 249.

модели поведения людей, содержание общения и профессиональные взаимоотношения. Происходит процесс «виртуализации офиса», под которой в данном случае понимается не столько усиление использования ИКТ на рабочем месте, сколько процессы, приводящие к изменениям в социальных контекстах как следствие такого использования³⁸³. Таким образом, виртуализация — это не просто использование ИКТ, а новые способы деятельности и познания в информационно-коммуникационной среде.

Однако экономическая культура информационного общества не ограничивается указанными ранее высокотехнологическими профессиями, так как информационно-коммуникационные технологии активно проникают и в другие отрасли производства и услуг. По мнению П. Дракера, настоящая революционность информационной революции заключается не в информации, не в «искусственном интеллекте», не во влиянии компьютеров и обработки данных на принятие решений, политический процесс или стратегию, а в том, что еще пятнадцать лет назад никто не мог предвидеть — в электронной коммерции, то есть во взрывном возникновении Интернета, как основного и, возможно, в итоге единственного канала распределения товаров, услуг и рабочих мест для менеджеров и специалистов³⁸⁴. Речь идет о радикально меняющихся национальных экономиках, рынках, промышленных структурах, сегментировании потребительского рынка, потребительских ценностях и поведении потребителей, а также о рабочих местах и рынках труда. Электронная коммерция как бизнес-технология принципиально отличается тем, что физическое расстояние между партнерами или между продавцом и клиентом перестает играть такую роль как раньше. Дракер утверждает, что электронная коммерция породила единственную экономику и единственный рынок. В действительности это утверждение является идеализацией, так как «единый» рынок электронной коммерции имеет множество ограничений, начиная с проблем коммуникации (языковой и культурный барьер) и заканчивая проблемами, связанными с уровнем развития экономик и политико-правовых систем конкретных стран. Таким образом, внешне ничем не ограниченный, он имеет значение только для тех компаний и потребителей, которые обладают стандартным набором характеристик и средств для обеспечения своего онлайн-присут-

³⁸³ Gripenberg P. Virtualizing the office // Heiskanen T., Hearn J., Ed. Information Society and the Workplace. L : Routledge, 2004. P. 103.

³⁸⁴ Drucker P. Beyond the Information Revolution. The Atlantic Monthly. October. 1999. Vol. 284, № 4. P. 47—57.

ствия. Тем не менее, как справедливо отмечает Дракер, местоположение для таких компаний уже не играет определяющую роль. Компания перестает быть в полном смысле местной (локальной) и начинает конкурировать в глобальном масштабе, что неминуемо изменяет стратегии бизнеса, работу с клиентами, подходы к рекламе, ассортимент продукции, набор сервисных услуг и т.д. В такой среде изменяются не только компании, но и потребители, их покупательские предпочтения, то, как они хранят и распоряжаются своими сбережениями.

Информационные технологии, колоссально увеличив возможности человека в плане доступа к информации, увеличили и возможность выбора. Потребительская культура перешла на новый уровень: в индустриальном обществе выбор был ограничен внешними предложениями, доставляемыми физически на рынок местного сообщества, в информационном обществе потребитель получил возможность выбора, которая не ограничена местным рынком, а только наличием технологического и финансового ресурса потребителя. Культура предложения заменяется культурой потребительского выбора. Для потребителя информационного общества становится важным формировать новые умения, такие как умение собирать и анализировать релевантную информацию, четко формулировать свои запросы в процессе поиска, формировать индивидуальную сеть товаров, услуг, поставщиков, партнеров, которая максимально соответствует его социальному статусу, культурным кодам, вкусам и запросам.

Относительно бизнеса в целом можно констатировать, что сфера информационных технологий в США, стране-колыбели информационного общества, стала одной из ведущих отраслей экономики³⁸⁵. К концу XX столетия объем онлайн торговли в США достиг 43 миллиардов долларов в год. Статистические данные Бюро переписи населения США свидетельствуют о достижении объема электронной коммерции в 1,7 триллиона долларов в 2003 году при динамике роста этого сектора экономики в 11,2 % по сравнению с 2002 годом³⁸⁶. В Европейском Союзе на рубеже XX—XXI веков было зарегистрировано около 9 миллионов так называемых телеработников³⁸⁷. Телеканал «Евро Ньюс» сообщил 9 октября 2008 года, что 150 миллионов европейцев делают покупки с помощью Интернет. Эти быстро разви-

³⁸⁵ Lohr S. Information Technology Field Is Rated Largest U.S. Industry. New York Times. November 18, 1997.

³⁸⁶ E-commerce 2003 Highlights. Economics and Statistics Administration. US Census Bureau. URL : [Http://www.census.gov/estats](http://www.census.gov/estats), May 11, 2005.

³⁸⁷ Status Report on European Telework «New Methods of Work, 1999» (Annual Report from the European Commission), 1999. P. 3. URL : [Http://www.eto.org.uk/twork/tw99/index.htm](http://www.eto.org.uk/twork/tw99/index.htm). Visited October 9, 2008.

вающиеся сети электронной коммерции изменяют модели потребительской культуры. В системе «продавец—покупатель» все более возрастает роль покупателя. И это не просто изменение модели потребительской культуры индустриального общества, лозунгом которой было «Все для покупателя!». Этот лозунг реализовывался путем наращивания массового производства и «выбросом» огромного количества и ассортимента товаров через магазины-мегамаркеты. Эта модель все еще превалирует и будет играть серьезную роль в течение неопределенного периода времени, так как обеспечивает поставки базовых продуктов большинству населения. Но и в эту модель информационно-коммуникационные технологии приносят изменения, которые серьезно изменяют потребительскую культуру. В декабре 2001 года автор данной монографии посетил магазин корпорации «Кеймарт» (K-mart) в г. Питсбурге, штат Пенсильвания, США, в котором отсутствовал обслуживающий персонал. Покупатели, предоставленные сами себе, выбирали товар, подходили к кассам, на которых компьютеры вместо кассиров предлагали им различные варианты оплаты товаров. Покупатели сами сканировали штрих-коды на упаковках, оплачивали товар, слышали благодарность от компьютера и выходили из магазина под прицелом камер службы безопасности. О подобных магазинах сообщила в краткой статье «Нью-Йорк Таймс»³⁸⁸, но эти магазины все равно вызывали легкий шок у покупателей, пока новая культурная форма потребления не стала привычной как для постоянных клиентов магазина, так и для общественного сознания.

Принципиальным отличием зарождающейся потребительской культуры информационного общества становится возрастающее участие покупателя во всех этапах «жизненного» цикла товара от замысла до утилизации. В информационном обществе возникло большое количество фирм, которые приветствуют идеи своих покупателей, предлагают покупателю произвести для него уникальный товар, который удовлетворял бы его конкретные специфические потребности. В потребительской культуре информационного общества покупатель становится со-разработчиком и со-производителем, контролируя процесс на этих стадиях с помощью ИКТ. Особенно это относится к сфере услуг и, в частности, к сфере образовательных услуг, когда потребитель совместно с поставщиком разрабатывают специальные уникальные учебные курсы и, если необходимо, вносят коррективы в процессе обучения. Таким образом, в данном случае мы имеем дело с пластичной и динамичной средой, культура которой требует навы-

³⁸⁸ Self-checkout at K-mart. New York Times. June 21. 2001.

ков гибкости, подвижности, высокой активности от участников процесса. В антагонистических отношениях продавца и покупателя, соответствующих культуре индустриального, массового общества, возрастает элемент партнерства, соответствующий культуре информационного общества, которое остается массовым, но более индивидуализированным.

Кроме того, эта новая культурная форма «покупатель—со-производитель» активно изменяет сферу нематериального производства, то есть сферу производства «цифровых» продуктов, таких как компьютерные программы, веб-сайты, блоги, подкасты. В этой сфере наблюдается лавинный рост массовой креативности и внеинституционального культурного производства. Журнал «Тайм» сообщает, что пользователи сайта «Ютьюб» (YouTube) ³⁸⁹ ежедневно передают на веб-сайт 65 тысяч новых видео, которые просматривают 100 миллионов человек ³⁹⁰. Новое культурное производство, являясь самоорганизующейся открытой системой, создает миллионы индивидуальных связей между пользователями-потребителями.

Кевин Келли, главный редактор известного сетевого журнала «Wired» ³⁹¹, сформулировал двенадцать принципов сетевой экономики в форме законов в статье «Новые правила для новой экономики» ³⁹²:

1. Закон соединения.
2. Закон множества.
3. Закон экспоненциальной ценности.
4. Закон точек опрокидывания.
5. Закон возрастающего дохода.
6. Закон обратного ценообразования.
7. Закон щедрости.
8. Закон преданности.
9. Закон деволуции.
10. Закон замещения.
11. Закон устойчивого неравновесия.
12. Закон неэффективности.

³⁸⁹ YouTube. URL : [Http://youtube.com](http://youtube.com).

³⁹⁰ Cloud J. YouTube Gurus. Time. December. 25-January. 1. 2007. P. 52.

³⁹¹ С 1993 года журнал «Wired» публикует материалы и отчеты о влиянии технологии на культуру, экономику и политику. Руководство и ведущие авторы издания считают своим гуру и покровителем Маршалла Маклюэна, идеи которого легли в основу философии редакторской политики журнала. Официальный вебсайт журнала: URL : [Http://www.wired.com](http://www.wired.com).

³⁹² Kelly K. New Rules for the New Economy // Wired. URL : [Http://www.wired.com/wired/archive/5.09/newrules_pr.html](http://www.wired.com/wired/archive/5.09/newrules_pr.html).

Кратко проанализируем эти законы с точки зрения развития культуры информационного общества.

Закон соединения. Миллиарды частиц человеческой мысли внедрены во все, что производит человек, но кроме этого все частицы соединены человеком. Стационарные объекты связаны друг с другом. Остальные нестационарные объекты связаны инфракрасным и/или радиоизлучением и представляют собой беспроводную сеть, значительно большую, чем проводная сеть. Совсем необязательно, что каждый соединенный объект передает большое количество данных. Чип на воротах в конце дороги выдает только одно сообщение о том, когда ворота были открыты в последний раз. Эти чипы не должны обладать искусственным интеллектом. По своей сути, они представляют собой нейроны — «глупые узлы», связанные в «умную сеть». Будучи объединенными в нейронную сеть, компьютеры («глупые узлы») создали мощнейший обмен информацией — «Всемирную паутину». Триллион чипов, образующих улей-сознание, представляет собой аппаратные средства. Программное обеспечение, пронизывающее их, — это сетевая экономика. Сеть — это не только люди, передающие друг другу сообщения, это коллективное взаимодействие триллиона объектов и людей посредством различных каналов коммуникации. Сеть — это соединение всего со всем (людей, ботов, объектов, машин). Таким образом, в экономическую культуру информационного общества встраивается новое понимание средств производства и их связи с субъектом производства. Средствами производства становятся коммуникационные сети, традиционные средства производства теперь управляются и используются в других (автоматизированных, гибких, оптимизированных) режимах менеджмента.

Закон множества. Соединение всех со всеми приводит к любопытным результатам: математически сумма сети увеличивается как квадрат числа ее участников. В то время как количество узлов в сети увеличивается арифметически, значимость сети растет по экспоненте, то есть добавление всего нескольких участников может критически увеличить ценность сети для всех участников. Индустриальной эпохе соответствуют две фундаментальные аксиомы: 1) ценность основана на дефиците (алмазы, золото, нефть и университетские степени были драгоценны, потому что они были дефицитны); 2) когда вещи стали производиться массово, они обесценились (ковры больше не знак статуса, потому что их ткнут тысячами на станках). Логика переворачивает эти индустриальные аксиомы с ног на голову. В сетевой экономике ценность основывается на множестве. Власть исходит из избытка. Копии (даже физические) очень дешевы, поэтому достаточно легко рас-

пространяются. В будущем хлопковые рубашки, витамины, бензопилы и другие индустриальные продукты будут также повиноваться закону множества, так как стоимость производства дополнительной копии резко падает, в то время как ценность сети, которая изобретает, изготавливает и распределяет продукты, увеличивается. В сетевой экономике дефицит преодолевается через сокращение предельных издержек производства. Там, где стоимость массового производства копии становится ничтожной (и это происходит не только с программным обеспечением), ценность стандартов и сети растет. В культурном плане это дает беспрецедентную потребительскую культуру. Предметы в жизни человека теряют уникальность: они легко воспроизводимы. Таким образом, предметное потребление как таковое теряет свое определяющее значение. Выражаясь «игровым языком» Хейзинги, в новой культуре игра предметов заменяется игрой стандартов и сетевых рейтингов. Стандарты сметают все, что не может быть описано кодом. Рейтинги определяют содержание, а не наоборот, как было раньше. С другой стороны, усиленная сетью индустриальное производство вызывает к жизни и активизацию переработки отходов: производство потребляет свои прямые выделения (продукты производства). Цикл замыкается: в новой культуре производство репотребляет себя и рекопирует свои продукты.

Закон экспоненциальной ценности. Келли утверждает, что этот закон постулирует нелинейность успеха. Архитипичной иллюстрацией взрывного успеха в сетевой экономике является сам Интернет. Любой ветеран сети с готовностью прочтет краткую лекцию о том, что Интернет представлял собой одинокую (хотя и волнующую) культурную тихую заводь в течение двух десятилетий, прежде чем попал в зону внимания СМИ. График числа пользователей Интернет, начинающийся в 1960-х годах, едва превышает нулевую отметку, а в начале 1990-х годов внезапно взлетает по экспоненте. Эти графики — классический пример экспоненциального роста, строящегося нелинейным способом. Биологи хорошо знакомы с экспоненциальным ростом: такие графики — почти определение биологической системы. И это одна из причин, почему сетевая экономика часто описывается более точно в биологических терминах. Действительно, если сеть ощущается как новая территория, то потому, что впервые в истории мы наблюдаем аналог «биологического роста» в технологических системах. Описание технологии в биологических терминах приводит к «размыванию» непреодолимой границы между «культурой и натурой», столь свойственной культуре индустриального общества. Об этом также свидетельствует активное развитие таких областей человеческой дея-

тельности, как нанотехнологии, биотехнологии (и в особенности — клонирование), бионика, робототехника.

Закон точек опрокидывания. Для объяснения этого закона Келли использует формулировку «значение предшествует импульсу» и снова отсылает нас к биологическому миру, говоря, что точкой опрокидывания в эпидемиологии называется момент, когда болезнью было охвачено достаточное число особей, для того чтобы превратиться из локального события в эпидемию. Экономика сети — это водоем с лилиями. Сеть, как пример, является листом, удваивающимся в размере каждые шесть месяцев. Системы MUD и MOO (мультипользовательские протоколы), телефоны «Теледесик» (Teledesic), беспроводные порты данных, совместные боты и дистанционные твердотельные датчики — все это примеры листьев в сетевом водоеме лилий. В настоящее время они — только зародыши лилий, готовые к бурному цветению в начале жаркого сетевого лета.

Закон возрастающего дохода. В отличие от индустриальной экономики, увеличивающиеся доходы сетевой экономики создаются и разделяются всей сетью. Множество участников, пользователей и конкурентов вместе создают ценность в сети. Хотя сетевая прибыль может быть получена и какой-то одной организацией, общая ценность пребывает в огромной сети взаимоотношений.

Закон обратного ценообразования. В век информации потребители быстро поняли, что могут рассчитывать на значительно более высокое качество за меньшую цену. Ценовые и качественные кривые отклоняются настолько критично, что иногда создается впечатление, что чем лучше какой-то товар, тем меньше он должен стоить.

Закон щедрости. Если услуги становятся более ценными, то их количество увеличивается (закон 2), и если они стоят меньше и становятся более качественными и ценными (закон 6), то развитие этой логики предполагает, что самые ценные вещи должны принадлежать всем. Естественным вопросом является то, как компании должны выжить в мире благотворительности. Во-первых, бесплатность должна быть конструкторской целью ценообразования. Даже если эта цель не достигнута, то система в целом ведет себя так, как будто это произошло. Очень маленькая цена имеет тот же эффект, как и ее отсутствие. Во-вторых, в то время как один продукт бесплатен, он обычно позиционирует другие услуги, которые имеют цену. Например, компания «Сан» раздает «Джаву», чтобы обеспечить продажу серверов, а «Нетскейп» раздает браузеры потребителям, чтобы обеспечить продажи коммерческого программного обеспечения для серверов. В-третьих, следование за бесплатностью — это способ подготовиться к конечно-

му падению цены услуги или товара до бесплатности. Сетевая экономическая культура — это культура бесплатная.

Закон преданности. Особенностью сетей является то, что они не имеют никакого ясного центра и никаких ясных внешних границ. Жизненное различие между «я» (нами) и «не-я» (другими), когда-то определяемое преданностью человека организации индустриальной эры, становится менее значащим в сетевой экономике. Единственно важным теперь становится то, находитесь ли Вы в сети или нет. Индивидуальная преданность перемещается от организаций к сетям и сетевым платформам: вы с Windows или с Mac? Таким образом, мы видим бурный энтузиазм потребителей открытой архитектуры. Пользователи выступают за максимизацию непосредственной ценности сети. Компании также вынуждены следовать этому пути. Цели компании в сетевом мире смещаются от максимизации ценности фирмы к максимизации ценности всей инфраструктуры.

Закон деволуции. Сильно связанная природа любой экономики, но особенно ультравзаимосвязанная конституция сетевой экономики, заставляет систему вести себя экологически. Судьба индивидуальных организаций не зависит полностью от их собственных достоинств, но также и от судьбы их соседей, их союзников, их конкурентов и, конечно, от непосредственной окружающей среды.

Закон замещения. Многие отмечают постепенное замещение материалов информацией в современной экономике. На самом деле материалы становятся иными благодаря информационным технологиям. Автомобили весят меньше, чем весили раньше, и работают эффективней. Материалы заменяются почти невесомыми высокотехнологическими ноу-хау в форме пластмасс и сложных волоконных композитов. Это замещение массы битами продолжится в сетевой экономике.

Закон устойчивого неравновесия. В индустриальной парадигме экономика была механизмом, который надо было настроить на оптимальную эффективность, и после этой точной настройки должна наступить производственная гармония. Компании или отрасли промышленности, особенно производящие рабочие места и товаров, должны были быть защищены и лелеяться любой ценой. С проникновением сетей в нашу жизнь экономика стала напоминать экологию организмов, связанных и совместно эволюционирующих, постояннодвигающихся, глубоко связанных и постоянно расширяющихся за их границы. Сетевая экономика очень подвижна: компании появляются и исчезают очень быстро, профессии изменяют название и содержание, отрасли промышленности становятся неопределенными группировками флуктуирующих компаний.

Закон неэффективности. Экономисты однажды думали, что наступающая эпоха принесет более высокую производительность. Парадоксально, но развитие технологии не привело к измеримым увеличениям производительности, потому что производительность — это не то, о чем нужно заботиться. Единственные существа, которые должны волноваться о производительности, — роботы. Любая работа, которая может быть измерена в терминах производительности, должна быть устранена. В сетевой экономике человеческая способность решать социально-экономические проблемы будет ограничена прежде всего нехваткой воображения в охвате возможностей, а не возможностью оптимизировать решения.

Келли считает, что наши умы будут еще некоторое время связаны старыми правилами экономического роста и производительности. «Слушание сети» может ослабить эти правила. В сетевой экономике нужно концентрироваться не на решении проблем, а на поиске возможностей ³⁹³. Новые правила экономического роста и производительности формируют новые формы занятости и связанные с ними культурные формы, такие как «безработное общество», описанное М. Дертузосом. Однако это безработное общество, по мнению Дертузоса, не имеет на сегодняшний день какой-либо идеологии ³⁹⁴ и остается только футурологическим концептом.

2. Политическая культура

В процессе обсуждения политической культуры мы в первую очередь имеем в виду такой важнейший аспект этой сферы, как взаимоотношения государства и личности. Принятие закона о свободе информации 1966 года (Freedom of Information Act 1966 (FOIA) ³⁹⁵ в США стало знаковым событием в истории развития всего информационного общества. Согласно этому закону все федеральные ведомства США должны обеспечивать граждан свободным доступом ко всей имеющейся информации, кроме той, которая касается национальной обороны, правоохранительных органов, финансовых и личных документов. Этот закон, а в дальнейшем подобные законы, принятые в других странах Запада, позволили активно развиваться политической культуре информационного общества.

³⁹³ Kelly K. New Rules for the New Economy // Wired. URL : [Http://www.wired.com/wired/archive/5.09/newrules_pr.html](http://www.wired.com/wired/archive/5.09/newrules_pr.html).

³⁹⁴ Dertouzos M. What Will Be: How the New World of Information Will Change Our Lives. NY : HarperEdge, 1997. P. 271.

³⁹⁵ The Freedom of Information Act. URL : [Http://www.usdoj.gov/oip/foiastat.htm](http://www.usdoj.gov/oip/foiastat.htm).

Для политической культуры информационного общества характерно то, что информационные технологии и сетевые структуры позволяют человеку увеличить свое политическое участие в локальной и даже международной политике экспоненциально. Конечно, не стоит питать иллюзий, что каждое частное политическое сообщение будет услышано. По крайней мере, сетевые технологии позволили опубликовать его в формате сообщения электронной почты, форума, блога, страницы веб-сайта и т.д. Однако пример проекта «Ютьюб» показывает, что влияние подобных проектов может быть колоссальным. Во-первых, интегрирование компьютерных сетей с сотовыми телефонами, оборудованными камерами, превращает общество в одну большую систему наблюдения (снятое на камеру телефона уличное видео может быть опубликовано в Интернете в считанные минуты). Во-вторых, уже есть много примеров, когда такие «любительские» видео становились «передовицами» ведущих новостных агентств, как в случае с записью казни Саддама Хусейна. В-третьих, видео, размещаемые в сети, с трудом поддаются цензуре и свободны от рэйтингов и трендов, управляющих формированием контента телекомпаний и новостных агентств, поэтому для многих пользователей их просмотр предпочтительней, чем просмотр «официальных» новостей. В-четвертых, профессиональные политики уже поняли, насколько сильным оружием политической борьбы могут быть ИКТ. Все без исключения западные политики (и большинство российских) имеют свои интерактивные веб-сайты, ведут свои избирательные кампании с помощью блогов, «Ютьюб», «Майспейс» (MySpace) и подобных сервисов. Великолепным примером может быть избирательная кампания кандидата в президенты США Хилари Клинтон³⁹⁶. 5 августа 2007 года она встретила с 1500 блоггеров, которые принимают активное участие в политической жизни страны³⁹⁷. Факт этой встречи, как и в целом «сетевая» политическая кампания, отражает серьезные изменения политической культуры при переходе к информационному обществу.

Проблема доступа — ключевая проблема для культуры информационного общества — в политической сфере кристаллизуется в таких новых терминах, как «электронная (цифровая) демократия», «цифровой город», «электронное участие», «электронное неравенство», «электронное правительство», «цифровая солидарность», которые в свою очередь участвуют в формировании и развитии новых

³⁹⁶ Official Site of Hillary Clinton for President Exploratory Committee. URL : [Http://www.hillaryclinton.com](http://www.hillaryclinton.com) ; Hillary Rodham Clinton, Senator from New York. URL : [Http://www.clinton.senate.gov](http://www.clinton.senate.gov). Visited on August 20, 2008.

³⁹⁷ Rainey J. Democratic hopefuls try to woo bloggers. Los Angeles Times. August 5, 2007.

культурных форм и моделей. Политические лидеры самого высокого ранга рассматривают ИКТ в качестве ключевых факторов общественного развития. Президент РФ Д.А. Медведев отмечает в «Послании Федеральному Собранию Российской Федерации»: «Свобода слова должна быть обеспечена технологическими новациями. Опыт показал, что уговаривать чиновников «оставить в покое» СМИ практически бесполезно. Нужно не уговаривать, а как можно активнее расширять свободное пространство Интернета и цифрового телевидения. Никакой чиновник не сможет препятствовать дискуссиям в Интернете или цензурировать сразу тысячу каналов»³⁹⁸. В данном случае свобода слова как основополагающее право гражданина демократического общества связывается со свободным пространством Интернета и цифрового телевидения, хотя нет никакой надобности расширять или делать свободным это пространство, которое таковым являлось до внедрения в него политиков и политических юристов.

Президент США Б. Обама ставит одной из задач своего президентства защиту открытости Интернета, указывая в качестве основной причины огромного успеха Интернета то, что он является самой открытой сетью в истории и должен оставаться таковым³⁹⁹. С другой стороны, открытость сети вступает в противоречие с опасениями, связанными с тем, что информационное общество может превратиться в «общество надзора, а многие авторы утверждают, что оно уже является таковым»⁴⁰⁰. Кроме опасностей для здоровья человека и окружающей среды, вызванных развитием новых технологий, С. Джонс обращает внимание на опасности, связанные с защитой частной жизни и гражданских свобод: «Наблюдение и технологии баз данных помогают правительству и разведывательным организациям осуществлять контроль за населением (по крайней мере в теории). Это происходит с использованием баз данных корпораций и других компьютеризированных средств обработки данных таким образом, что может представлять угрозу личным свободам и конституционным гарантиям»⁴⁰¹. Используя возможности ИКТ (камеры наблюдения, спутниковые технологии, сотовая связь, Интернет), правительственные организации осуществляют самые разнообразные формы контроля за гражданами как легальные, так и нелегальные. Это говорит о том, что в культуре информационного общества развиваются черты культуры тоталитар-

³⁹⁸ Медведев Д.А. Послание Федеральному Собранию Российской Федерации». 5 ноября 2008 г. URL : <http://www.kremlin.ru/text/appears/2008/11/208749.shtml>.

³⁹⁹ Barack Obama and Joe Biden Official Website. URL : <http://www.barackobama.com/issues/technology>.

⁴⁰⁰ Гриняев С.Н. Поле битвы — киберпространство. Минск : Харвест, 2004.

⁴⁰¹ Jones S. Against Technology. NY ; L : Routledge, 2006. P. 176.

ных обществ, которым свойственно контролировать каждый шаг своих граждан с целью сохранения традиционных систем иерархий, герметизирующих социальное неравенство. Неявные формы контроля могут представлять собой сбор информации в социальных сетях или создание таких сетей с целью сбора информации и/или организации контролируемых дискуссий и выявления потенциально опасных с точки зрения государства граждан/групп/идей. Количество активных независимых и полунезависимых социальных сетей, в которых граждане хранят огромное количество персональной информации и осуществляют личную переписку, в России исчисляется десятками. По данным глобальной информационной и статистической компании «Алекса» (Alexa), социальные сети «В контакте» и «Одноклассники» занимают второе и четвертое места соответственно по посещаемости из всех доступных веб-сайтов, включая крупнейшие поисковые веб-сайты ⁴⁰². По оценкам экспертов медийной компании СУП (SUP), 65 % пользователей Рунета являются пользователями социальных сетей ⁴⁰³. Такая ситуация предоставляет огромные возможности использования социальных сетей и как баз данных о гражданах, и как политического ресурса, потенциал которого достаточно велик и при сохранении современной динамики будет только возрастать.

Неравенство, которое раньше в основном ассоциировалось с доступом к материальным благам, в быстро «информатизирующемся» обществе стало ассоциироваться еще и с доступом к информационным ресурсам. Электронное неравенство как политический термин является одним из базовых терминов ЮНЕСКО. По мнению экспертов ЮНЕСКО, сокращение цифрового разрыва является приоритетной задачей, если общественность хочет, чтобы новые технологии способствовали развитию и стимулированию расцвета подлинного «общества знания» ⁴⁰⁴. В рамках подготовительной работы к первой части Всемирной встречи на высшем уровне по вопросам информационного общества ЮНЕСКО был сформулирован принцип цифровой солидарности, согласно которому государства и другие участники информационного общества должны принимать конкретные меры, направленные на сокращение неравенства в области доступа к новым

⁴⁰² Top Sites in Russia. URL : [Http://alexa.com/topsites/countries/RU](http://alexa.com/topsites/countries/RU). Visited on June 2, 2009.

⁴⁰³ Овчинников Б. Статистика социальных сетей: что цифры нам могут рассказать факторах успеха и о будущем рынка. URL : [Http://www.socialexp.ru/archive/program/speakers/Ovchinnikov.pdf](http://www.socialexp.ru/archive/program/speakers/Ovchinnikov.pdf). Доступ: 03.06.2009.

⁴⁰⁴ К обществам знания. Париж : ЮНЕСКО, 2005. С. 35.

технологиям ⁴⁰⁵. Сокращение такого разрыва будет способствовать развитию «электронной демократии, под которой понимается использование ИКТ (например, Интернета) в усилении демократических процессов в условиях демократической республики или представительной демократии ⁴⁰⁶. В основном речь идет об улучшении доступа граждан к информации о протекании политических процессов и усилении прозрачности и гражданской подотчетности данных процессов. В этом смысле электронную демократию можно рассматривать как закономерное развитие традиционно понимаемой демократической культуры. Очевидно, что первым условием развития технологий электронной демократии является обеспечение доступом к сетям максимально возможного количества граждан. Вторым условием является наличие демократии как политической среды конкретного общества, потому что электронная демократия не может существовать как самодостаточный виртуальный феномен, если только речь не идет об альтернативной культуре, как, например, в случае с «Декларацией независимости киберпространства», сформулированной Дж. П. Барлоу ⁴⁰⁷.

Если в принципах Дж. П. Барлоу звучат анархические и политически революционные мотивы, то другие адепты электронной демократии утверждают, что истинная электронная демократия состоит не только в улучшении доступа граждан к информации о протекании политических процессов, в скорее в том, чтобы использовать возможности интерактивной и коллективной коммуникации, предоставляемые ИКТ для привлечения внимания и решения проблем самими гражданами, для самоорганизации местных сообществ, для организации участия в обсуждении проблем тех, кого эти проблемы затрагивают, а также для прозрачности общественной политики и ее оценки гражданами ⁴⁰⁸.

Здесь необходимо обратить внимание на два важных аспекта относительно формирующейся политической культуры информационного общества. Во-первых, ИКТ позволяют увеличить коммуникационные возможности личности в общении с правительством: правительства большинства демократических стран, в том числе и России, приняли концепции и другие нормативные документы, декларирующие обязанности государства по обеспечению доступа граждан к информации с помощью ИКТ. Как указывается в «Концепции формиро-

⁴⁰⁵ Там же. С. 36—37.

⁴⁰⁶ E-democracy. Wikipedia, the free encyclopedia. URL : [Http://en.wikipedia.org/wiki/E-democracy](http://en.wikipedia.org/wiki/E-democracy).

⁴⁰⁷ Соловьев А.В. Контуры культурного пространства информационного общества // Вестник МГУКИ. М., 2006. № 2. С. 14.

⁴⁰⁸ Levy P. Cyberculture. Minneapolis, 2001. P. 166.

вания информационного общества в России», информация должна быть открыта для всех и предоставляться постоянно с гарантией достоверности и полноты; основная, первичная информация предоставляется населению бесплатно⁴⁰⁹. Во-вторых, развитие так называемых «электронных правительств» будет объективно развивать отчуждение людей от институтов власти, минимизируя непосредственное человеческое общение лицом к лицу. Попытка уменьшить «дистанцию власти» в терминологии Г. Хофштеде, например в условиях России, обернется ее увеличением: чиновник будет восприниматься еще более удаленно и виртуально, чем раньше. Для того чтобы культура политической электронной коммуникации гражданина и представителя государства стала эффективной, необходимо наличие двух условий: сокращение «дистанции власти» при «традиционных» способах коммуникации; включение использования ИКТ в обыденную культуру, как это произошло когда-то с почтой, телеграфом, телефоном.

Анализируя специфику формирования политической культуры информационного общества, необходимо кратко остановиться на системной трансформации такой традиционной культурной формы и способа политической деятельности, как война. Несмотря на сохранение традиционных методов ведения войны, на современном этапе изменяются базовые представления о том, какой она должна быть.

Опубликованное в Интернете сообщение Центра исследования компьютерной преступности под заголовком «Современная война будет виртуальной» достаточно четко отражает последствия информационной революции и перехода к информационному обществу: «Аналитики компании Gartner считают, что возрастающая зависимость развитого сообщества от различного рода высоких технологий и Интернета приведет к тому, что современная война будет вестись в сети при помощи кибервооружения. Основными целями возможных атак будут компьютерные сети, управляющие электростанциями, железными дорогами, телефонными сетями»⁴¹⁰.

Американские военные специалисты выделяют несколько парадигмальных особенностей войны, соответствующей четвертому поколению и зарождающемуся информационному обществу: 1) театр военных действий четвертого поколения войны будет охватывать все без исключения сферы общества противника; 2) в информационном обществе целью боевых действий становится не физическое уничто-

⁴⁰⁹ Концепция формирования информационного общества в России. URL : [Http://www.admhmao.ru/inform/law/koncept1.htm](http://www.admhmao.ru/inform/law/koncept1.htm).

⁴¹⁰ Современная война будет виртуальной. Центр исследования компьютерной преступности. URL : [Http://www.crime-research.ru/news/20.01.2004/2004-01-2002](http://www.crime-research.ru/news/20.01.2004/2004-01-2002).

жение противника, а такие цели, как поддержка населением войны и культура страны противника; 3) границы между миром и войной, между «военными» и «гражданскими» становятся размытыми, невозможно определить линии обороны или фронты в традиционном смысле; 4) большинство традиционных военных сооружений типа аэродромов, радарных и антенных полей, больших штабных соединений теряют свое значение по причине их высокой уязвимости⁴¹¹. Главной проблемой командований станет управление гигантским потоком многофакторной информации. В этих условиях психологическое оружие в форме медиа-интервенций может стать доминирующим. В культурный оборот политики прочно вошел термин «информационно-психологическая война»⁴¹². Информационному обществу соответствует новая парадигма войны⁴¹³, которая может поколебать доминанту насилия в культурном дискурсе о войне, усилив доминанту манипуляции. Уже сегодня понятно, что информационные каналы («интернетизированное» телевидение и «телевизированный» Интернет) часто становятся более мощным орудием войны, чем боевые соединения. Примером может служить недавний конфликт между Грузией и Россией, который был выигран Россией на уровне страны (успешная военная операция, хорошо организованная медиакампания) и проигран на международном уровне (неспособность конкурировать с более развитыми медийными структурами западных стран). В данном контексте актуализируется бодрийеровский «гиперреальный образ», в котором война или любые другие политические события репрезентируются как игры-симуляторы, в которые включаются миллионы людей — наблюдателей-игроков по всему миру. Б.В. Марков отмечает, что новые средства массовой коммуникации не просто соединяют телекамеру, телевизор, компьютер, факс, мультимедиа, но выступают одним из мощных средств современной политики, для оправдания которой они инсценируют некую «действительность», то есть выступают средствами дезинформации общества⁴¹⁴.

⁴¹¹ Lind W., Nightengale K., Schmitt J., Sutton J., Wilson G. The Changing Face of War: Into the Fourth Generation. Marine Corps Gazette. October 1989. P. 22—26.

⁴¹² Петренко А.И. Информационно-психологическая война как инструмент политического воздействия. М. : МИФИ, 2003.

⁴¹³ Соловьев А.В. Смена парадигм войны в условиях перехода к информационному обществу // Материалы научно-теоретической конференции, посвященной 60-й годовщине Победы советского народа в Великой отечественной войне. Рязань : Изд-во АПУ ФСИН, 2005.

⁴¹⁴ Марков Б.В. Человек в эпоху массмедиа // Информационное общество. М. : АСТ, 2004. С. 459.

3. Социальные структуры и коммуникативная культура

В первую очередь необходимо отметить, что новые ИКТ (сотовые телефоны, Интернет) используются людьми для осуществления и поддержания традиционных социальных актов и связей. Например, многочисленные социальные сети, такие как Facebook, MySpace и их отечественные аналоги «В контакте», «Одноклассники», используются в частности для того, чтобы поддерживать связи с родственниками, друзьями, одноклассниками или восстанавливать утраченные связи путем поиска внутри этих социальных сетей. В 2003 году во время празднования Нового года в Великобритании сотовая телефонная сеть оказалась заблокированной из-за того, что пользователи мобильных телефонов отправили 120 миллионов традиционных новогодних поздравлений своим родственникам и знакомым⁴¹⁵. Эту проблему продолжают испытывать сотовые телефонные сети по всему миру до сегодняшнего дня. Поздравления, отправляемые в виде SMS и MMS или электронных открыток по Интернет, содержательно являются аналогами традиционных бумажных открыток.

С точки зрения становления социальной структуры информационного общества заслуживает внимания трилогия Э. Тоффлера: «Шок будущего» (1970), «Третья волна» (1980), «Метаморфозы власти» (1990). Для культурологического анализа социальной структуры информационного общества важны идеи, изложенные во второй книге трилогии «Третья волна» и отчасти — в «Шоке будущего». В своей волновой теории общественного развития Тоффлер делает основной акцент на «третьей волне», начавшейся в США в 50-х годах XX века, которая связана с повсеместным распространением компьютеров и других высоких технологий. В «информационном обществе» Тоффлера формируются новые виды семьи, стили жизни, новые экономические и политические стратегии, происходят радикальные изменения в культурной, научной, образовательной сферах деятельности человека. Огромный скачок объема информации, которой люди обмениваются сегодня, объясняет, почему мы становимся «информационным обществом». Тоффлер утверждает, что чем более разнообразна цивилизация, чем дифференцированной ее технология, ее энергетические формы, тем больше информации должно проходить между составляющими ее частями, чтобы иметь возможность соединить их воедино⁴¹⁶.

⁴¹⁵ Morley D. Media, modernity and technology: the geography of the new. L. ; NY : Routledge, 2007. P. 297.

⁴¹⁶ Тоффлер Э. Третья волна. М. : АСТ, 2002. С. 280.

По мнению Тоффлера, в эпоху «третьей волны» наряду с новой техносферой появляется новая инфосфера, что будет иметь далеко идущие последствия во всех сферах жизни, включая человеческое сознание. Демассифицированные средства информации «третьей волны» демассифицируют сознание современного потребителя, в отличие от средств массовой информации «второй волны», когда постоянная накачка стандартизированного образного ряда привела к тому, что называется термином «массовое сознание». В эпоху «третьей волны» уже не массы людей получают одну и ту же информацию, а небольшие группы населения обмениваются созданными ими самими образами. Возникает феномен, который Тоффлер определяет как «клип-культура», когда на личностном уровне человека осаждают и ослепляют противоречивыми фрагментами образного ряда, разорванными и лишёнными смысла «клипами», мгновенными кадрами⁴¹⁷. В этой новой культуре человек все больше получает короткие модульные вспышки информации в виде рекламы, рецензий, обрывков новостей, которые не укладываются в прежние ментальные ячейки. В этих условиях люди, принадлежащие к культуре «второй волны», испытывают дискомфорт и раздражение, в отличие от людей «третьей волны», которые не пытаются создать законченную ментальную модель реальности, а вынуждены постоянно формировать ее и переформировывать. Клип-культура как культурный феномен уже достаточно прочно вошла в обыденное сознание: Д. Иванов, социолог, автор модной книги «Глэм-капитализм», указывает, что мы живем в «интенсивном настоящем», в потоке моментов, ситуаций и событий, когда открываются какие-то перспективы, но люди не успевают эти перспективы реализовывать — ситуация изменяется и возникают новые перспективы⁴¹⁸.

Ключевую роль в изменении культуры на пути к информационному обществу Тоффлер отводит компьютерам. Начиная с 70-х годов XX века в США компьютеры перестали быть инструментом, используемым узкой группой правительственных и корпоративных специалистов и стали стремительно распространяться в сфере среднего и малого бизнеса, а также в домашних хозяйствах по всей Америке. Компьютеры стали использоваться в самых разных целях: для оформления семейных счетов, контроля расхода электроэнергии в доме, игр, хранения кулинарных рецептов, напоминания о предстоящих встречах и т.д. Однако эти возможности Тоффлер считает ничтожно малыми

⁴¹⁷ Там же. С. 277.

⁴¹⁸ Константинов А. Формула гламура // Русский репортер. 2008. № 46 (076). 4—11 декабря. С. 47.

по сравнению с теми, которые возникли после их объединении в разветвленную сеть, что стало следующим шагом в создании пространства интеллектуальной среды. Третьим шагом Тоффлер считает появление микропроцессоров и микрокомпьютеров, которое выведет распространение машинного интеллекта на совершенно иной уровень, когда они станут неотъемлемой частью всего, что делают и чем пользуются люди от производственных процессов и бизнеса в целом до привычных ежедневных процедур (кондиционирование воздуха, расход стирального порошка и температура воды в стиральной машине, приготовление завтрака и т.п.). Тоффлер формулирует целый ряд философских вопросов, вызываемых жизнью в такой среде. Не перейдет ли все управление к машинам? Не окажется ли, что интеллектуальные машины, особенно объединенные в коммуникационные сети, выйдут за пределы возможностей человеческого понимания и станут недоступны для контроля над ними? В какой мере люди позволят себе зависеть от компьютера и чипа? Не атрофируется ли их собственный разум? И что произойдет, если кто-нибудь или что-нибудь выдернет вилку из штепсельной розетки? Сохранятся ли у человека до тех пор основные навыки, необходимые для выживания? Тоффлер не дает однозначных ответов на эти вопросы, но его отношение к информационным технологиям скорее оптимистическое. По его мнению, децентрализация интеллекта (когда пользователи компьютеров станут общаться друг с другом, минуя центральный компьютер, как это происходит во многих распределенных сетях) не только не укрепит мощь тоталитарного государства, а скорее ослабит ее. Однако при столь серьезном изменении инфосферы человек обречен на трансформирование собственного сознания, то есть того, как человек осмысливает свои проблемы, как обобщает информацию, каким образом предвидит последствия своих поступков и действий.

По мнению Тоффлера, создавая сегодня новую инфосферу, человечество находится на пороге нового преобразования социальной памяти. Первоначально социальные группы накапливали свою социальную память там же, где хранили память индивидуальную, то есть в головах людей. Социальная память сохранялась в форме истории, мифа, традиционного практического знания, передавалась детям в сказках, песнях, эпических сказаниях, и ее объем был жестко ограничен. Цивилизация «второй волны» уничтожила барьер памяти с помощью распространения массовой грамотности, создания системы регулярных деловых записей, картотек и каталогов. Цивилизация «третьей волны» регистрирует с помощью новых средств массовой информации, спутников, компьютеризации деятельность человеческой цивили-

лизации на более высоком и детальном уровне, чем цивилизация «второй волны». Однако, по мнению Тоффлера, это не просто количественные изменения, так как он рассматривает компьютер не просто как очередной инструмент, а как мыслящую машину, способную расширить возможности человеческого мозга. Тоффлер считает, что компьютер сделает возможным поток новых теорий, идей, идеологий, художественных озарений, технических прорывов, экономических и политических инноваций, которые до сих пор были в самом прямом смысле немыслимыми и невообразимыми.

Большое внимание в концепции Тоффлера уделено таким важным культурным понятиям, как время и пространство, представления о которых оказывают влияние на ежедневные социальные практики и паттерны коммуникации. Тоффлер считает, что культура «третьей волны» изменяет представления человека и о том и о другом. «Вторая волна» цивилизации связывала повседневную жизнь (ритмы сна и просыпания, работы и отдыха) с основными ритмами машин. Люди приходили на работу в одно и то же время, принимали пищу в одно и то же время и т.д. «Третья волна», по мнению Тоффлера, бросила вызов этой механической синхронизации с темпом машины, заменив большую часть основных социальных ритмов и освободив человека от машинной зависимости. Многие компании заменяют требования, чтобы каждый работник проходил через фабричную проходную или в офис в одно и то же время, тем, что устанавливают несколько «основных» часов, когда кто-либо, как ожидается, будет находиться на работе, а все остальные часы рассматриваются как гибкие. Кроме того, активно распространяется частичная занятость, работа на дому и в ночное время. Комбинация гибкого времени, частично занятого времени и ночной работы означает, что все больше и больше людей работают вне режима «с девяти — до пяти» (или другого фиксированного расписания), и что все общество сместилось в сторону круглосуточной работы. Однако кроме большей свободы, связанной с новым отношением ко времени, человек сталкивается и с негативными социальными последствиями, такими как одиночество и социальная изоляция. В связи с гибкими рабочими графиками такие традиционные общественные центры, как пабы, церковные трапезные, школьные вечеринки, теряют свое традиционное значение и будут заменены новыми общественными институтами. Например, это может быть новый компьютерный сервис, который сохранит графики жизни пользователя, его членов семьи и друзей, чтобы помочь ему организовать общение с ними.

Концепция информационного общества Дж. Нейсбита во многом схожа с концепцией, представленной в исследованиях Э. Тоффлера. Одна из причин — то, что и Э. Тоффлер, и Дж. Нейсбит вели свои исследования практически параллельно в период, когда описываемые изменения в обществе стали фиксироваться на уровне социокультурной практики и приобретать массовый характер. Основная работа Дж. Нейсбита «Мегатренды» была опубликована в 1982 году, через два года после публикации книги Э. Тоффлера «Третья волна». Второй причиной является то, что оба автора использовали схожие методы исследования, принадлежащие в основном к социологическому арсеналу. Однако, по нашему мнению, концепция информационного общества Дж. Нейсбита заслуживает внимания в первую очередь по причине того, что она основана на многолетних (более 10 лет) исследованиях содержания публикаций шести тысяч местных газет США, проведенных компанией «Нейсбит Групп» (Naisbitt Group). Дж. Нейсбит указывает, что в новом обществе стратегическим ресурсом является информация. Новое общество занято массовым производством информации, как старое общество раньше массово производило автомобили. Систематизированное массовое производство знаний становится движущей силой экономики. Знание рассматривается Нейсбитом как особый вид энергии, который в отличие от других природных энергий не подчиняется закону сохранения: его можно создать, его можно уничтожить, но главное — знание синэргично, то есть целое, как правило, больше суммы своих частей ⁴¹⁹. Основным методом исследований Нейсбита был контент-анализ, который позволил выявить базовые тенденции общественных изменений в США. Основная тенденция, анализируемая Дж. Нейсбитом, — переход к информационно-электронной экономике ⁴²⁰, но эта тенденция рассматривается не изолированно, а системно в общем социокультурном контексте. В этом смысле необходимо упомянуть важную особенность концепции Дж. Нейсбита, которая заключается в его пристальном внимании к реакции человеческой культуры на ускоренную и массивную технологизацию жизни, вызванную информационными технологиями. Для описания этого феномена Нейсбит вводит соотношение понятий «high tech — high touch» ⁴²¹, то есть «высокая технология — высокое общение» (*пер. автора*), которое, по его мнению, является главным фактором изменений современной культуры.

⁴¹⁹ Нейсбит Дж. Мегатренды. М., 2003. С. 29—30.

⁴²⁰ Там же. С. 7.

⁴²¹ Нейсбит Дж. Мегатренды. М., 2003. С. 8 ; Нейсбит Дж. Высокая технология, глубокая гуманность. М., 2005. С. 37—43.

Следующий отрывок из работы М. Дертузоса «Что будет» является яркой иллюстрацией к социальным теориям Э. Тоффлера и Дж. Нейсбита и наглядно демонстрирует, как ИКТ ослабляют одни и усиливают другие социальные связи конкретного индивида, который остается в сфере своей профессиональной деятельности, но становится телеработником: «После двенадцати лет работы в качестве специалиста по кредитам Джулия Кортес сокращена из сберегательного банка «Рио Сьерра» в южной Аризоне, который был недавно куплен региональным банком «Рио Гранде». Она подала заявления в два других банка в городе, но вакансий не оказалось. Что теперь? По рекомендации друга, Джулия послала сообщение с ее домашнего компьютера кадровому агенту, специализирующемуся на финансовых профессиях. Заинтересованный, агент ответил и попросил Джулию связать ее резюме-программу со специальным электронным адресом. Она это делает, и длинная анкета на компьютере агента автоматически наполняется данными из программы Джулии, за исключением шести вопросов, которые программа не распознала или не нашла ответов на них. Джулия впечатывает ответы на них за несколько минут.

Через час Джулия получает сообщение от агента, в котором он извещает ее, что просмотрел несколько вакансий, обнаруженных его поисковой программой, и считает, что пять из них подойдут Джулии. Джулия внимательно просматривает каждое из них. Три достаточно интересны. Он соглашается на онлайн-интервью по каждому предложению и на десятипроцентное вознаграждение агенту от ее зарплаты в течение первых трех месяцев работы.

Агент организует интервью. В течение каждого из них Джулия сидит за компьютером, и она и ее потенциальный работодатель видят друг друга на их экранах. Она справляется и получает два приглашения на «живое» интервью. Одно из предложений по-настоящему привлекательно. Если она получит эту работу, она будет одной из семи специалистов по кредитам в растущем международном банке с онлайн-овыми банковскими услугами по всей Северной Америке.

С большим облегчением она узнает, что сможет выполнять работу из дома с помощью компьютерного оборудования, предоставляемого компанией. Они также оплатят определенные изменения рабочей зоны ее дома согласно контракту, которые, по их мнению, будут эффективны для удаленной работы. Она должна будет проводить неделю в квартал в главном офисе банка в Далласе для «живого» тренинга и профессионального общения с шестью непосредственными сотрудниками и персоналом главного офиса. Ей потребуется коммуникация лицом к лицу, для того чтобы познакомиться с ними ближе

для достижения достаточного доверия к их мнениям в процессе видео-обсуждений с потенциальными заемщиками в юго-восточных штатах и северной Мексике, являющихся ее территорией.

Джулия решает принять это предложение. Она будет скучать по атмосфере офиса, частью которого она была, но это хорошая возможность. Она будет обедать с бывшими сослуживцами в городе. Кроме того, она теперь сможет видеть своих двух сыновей-подростков, возвращающихся из школы. Несомненный плюс»⁴²².

Указанные в отрывке технологические изменения в организации офисного труда приводят к кардинальным изменениям не только в социальной жизни, но и в обыденной культуре. Дом и офис превращаются в домашний офис, возвращая доиндустриальную культуру труда на принципиально новом уровне развития технологии. Изменяются временные ритмы и характер передвижений. Профессиональные контакты требуют выработки новых навыков, обусловленных особенностями сетевого телеобщения. Изменяются требования к качеству свободного времени. Если раньше обед с сослуживцами мог быть больше данностью, чем внутренней потребностью, то теперь он превращается в составляющую конструируемой индивидом культуры.

Ж. Бодрийяр не разделяет технооптимизма Тоффлера, Нейсбита и Дертузоса. По его мнению, в современном технологизированном потребительском обществе общение осуществляется не с помощью символического, а с помощью техники⁴²³. Для описания технокоммуникации Бодрийяр использует термин «наименьшей общей культуры» (НОК), то есть маленького набора «правильных ответов», которым, как предполагается, владеет средний индивид, чтобы получить свидетельство культурного гражданства⁴²⁴. Действительно, такую коммуникацию может наблюдать каждый исследователь современных массовых онлайн-социальных сетей. В этом, однако, нет ничего нового и уникального. Этот феномен лежит в привычной сфере дихотомий народной и элитарной культур или массовой и элитарной культур. Для любой культуры необходим общий код, то есть «наименьшая общая культура». Особенностью коммуникативной культуры информационного общества скорее можно считать характеристики, связанные с цифровым, дистанционным и мультимедийным модулями общения. В зависимости от характера доступа к сети это общение может быть предельно лаконичным и насыщенным специальным

⁴²² Dertouzos M. What Will Be: How the New World of Information Will Change Our Lives. NY : HarperEdge, 1997. P. 14—15.

⁴²³ Бодрийяр Ж. Общество потребления. М., 2006. С. 137.

⁴²⁴ Там же. С. 137.

сленгом или визуально- и аудионасыщенным, но тем не менее неполноценным с точки зрения непосредственного контакта участников коммуникации. Кроме того, особенностью коммуникации в культуре информационного общества можно считать то, что практически эксклюзивным транслятором кода является программное обеспечение независимо от технического медиума: и компьютер, и телевизор, и сотовый телефон в основе своей имеют одно и то же ядро — программный код. Эти устройства являются «только технической материализацией коллективного медиума, этой системы «наименьшей общей культуры», которая организует участие всех и каждого в одном и том же»⁴²⁵

С одной стороны, ИКТ реализует массовую культуру, с другой стороны, культуру индивидуализированную, так как член сообщества или аудитории может видеть что-то другое и, таким образом, составлять свое собственное содержание коммуникации, но все равно обеспечиваемое и доставляемое массовым коммуникационным медиумом.

Кроме «наименьшей общей культуры», онлайн-сообщества могут обладать и более сложными «невидимыми» правилами (хотя очень часто при вступлении в сообщество люди не тратят время даже на чтение «видимых» правил, например, устава, правил пользования или соглашения с администраторами сообщества). Эти правила вызывают вопросы, связанные с вопросами власти, собственности, использования, социальными связями, создаваемыми данными сообществами, принципами, на которых эти сообщества основаны, поведением его участников, условиями вступления и выхода из сообщества.

Возникновение и развитие онлайн-сообществ повлияло и на изменение концепций оффлайн сообществ. По мнению И.И. Анисимовой, приход информационного общества обогащает семантические ресурсы городской метафоры новыми значениями: виртуальный город — это, во-первых, идеальный город (город будущего, экополис); во-вторых, невидимый город (Вечный город, Град Божий); в-третьих, электронный город (Digital City, современная агора), информационное пространство урбанизированной территории; в-четвертых, город в мифологическом, имиджевом, репутационном пространстве, выстроенный по правилам имагинационных технологий и глобального маркетинга⁴²⁶. Акцент на «горизонтальных» взаимодействиях размещает виртуальный город в электронных коммуникациях современ-

⁴²⁵ Там же. С. 138.

⁴²⁶ Анисимова И.И. Виртуальный город: культурные стратегии ретрокоммуникаций // Тезисы докладов участников I Российского культурологического конгресса, проведенного 25—29 августа 2006 года в Санкт-Петербурге. СПб. : Эйдос, 2006. С. 262.

ности, внимание к «вертикальным» связям времен и поколений — в си-
стеме ретрокоммуникаций (базовая оппозиция живого/мертвого). Культурные стратегии последних тяготеют к четырем вариантам: живые и мертвые как равноправные агенты интегрированы в городское сообщество (симметрическая коммуникация), сакральные мертвые сосуществуют с профанными живыми (комплементарная коммуникация), дискриминированные мертвые исключаются из социального универсума (рационализированная бизнес-коммуникация, мемориальный сервис и менеджмент смерти), дискриминированные живые оттеснены на периферию социального пространства (символическая коммуникация, культ мертвых и валоризация смерти)⁴²⁷.

ИКТ формируют культуру новой социальности: сословность как основа социальной структуры сохраняется, но основополагающие принципы меняются. Сетевая анонимность и этика снижают важность социальных статусов, и люди, занимающие довольно высокое положение в социальной иерархии, могут не иметь соответствующего авторитета в сетевых сообществах. Примером могут служить блоги государственных чиновников, звезд шоу-бизнеса и т.д. Кроме того, стандартные сословные ограничения, действующие в физическом мире, в сетевой коммуникации либо играют меньшую роль, либо в некоторых случаях практически не имеют никакого значения. Возникают новые критерии социальной стратификации, например, по принципу приверженности к «открытой культуре» (Л. Лессиг) или к «свободному / открытому ПО» (free / open source). Открытое ПО, которое представляет собой антагонизм коммерческого ПО, разрабатываемого в жестких рамках корпоративных стандартов потребительского общества, сформировало огромное сообщество людей, объединенных неогуманистическими, постматериальными ценностями. Движение «Открытое ПО» основывается на ценностях свободы, доступа, равенства возможностей. Например, в сфере образования сообщества открытого ПО предоставляют уникальную среду для обучения. В 2005 году три ведущих веб-сайта «Открытое ПО» «Фонд свободного ПО» (Free Software Foundation, <http://directory.fsf.org>, «Сорсфордж» (SourceForge, www.sourceforge.net), «Фрэшмит» (Freshmeat, www.freshmeat.net) предлагали участие в 4000, 100000 и 40000 проектов соответственно⁴²⁸. В России также стали возникать онлайн-сообщества, осно-

⁴²⁷ Там же.

⁴²⁸ Deek F.P., McHugh J.A.M. Open Source. Cambridge : Cambridge University Press, 2008. P. 160.

ванные на новых принципах социальной стратификации. Сообщество «Свободный мир»⁴²⁹, основанное Фондом эффективной политики, декларирует в качестве своей целевой группы участников уже упоминавшийся выше «креативный класс»⁴³⁰. Руководители проекта определяют креативный класс как коммуникативно-активную часть общества и считают, что это его принципиальное отличие от других групп, так как коммуникация является важнейшим и главным способом публичного проявления представителей этого класса⁴³¹. ИКТ в данном случае рассматриваются как средство реализации ключевой социально-политической функции креативного класса, которая выражается в трансляции в общество образцов и моделей для подражания (идеологических, социальных, экономических, культурных, бытовых и т.д.).

Необходимо учитывать, что в современной социокультурной информационной среде присутствует несколько видов коммуникации на уровне участников этого процесса: человек—человек, человек—машина (коммуникация человека с соответствующим образом сконфигурированными компьютерами и микропроцессорами: сотовыми серверами, веб-сайтами (веб-серверами, автоматизированными телефонными системами, роботами и т.д.), машина—машина (коммуникация между соответствующим образом сконфигурированными компьютерами и микропроцессорами). В связи с этим сеть рассматривается не только как совокупность людей, передающих друг другу сообщения, но и как коллективное взаимодействие триллиона технических объектов и людей посредством различных каналов коммуникации, это соединение всего со всем (людей, ботов, объектов, машин)⁴³². Виды коммуникации «человек—машина» и «машина—машина» не являются предметом нашего анализа, однако необходимо отметить, что в культурном плане они важны, потому что, во-первых, усиливают культуру деперсонификации и отчуждения и, во-вторых, обеспечивают технический и культурный интерфейс коммуникации «человек—человек». Например, существуют автоматизированные (машинные) программные приспособления, которые обеспечивают передачу различных данных без прямого участия человека:

— RSS (Really Simple Syndication) — полоса новостей, обеспечивающая оперативный обмен информацией в Интернет с помощью XML (Extended Markup Language);

⁴²⁹ Свободный мир. URL : [Http://www.liberty.ru](http://www.liberty.ru).

⁴³⁰ Флорида Р. Креативный класс: люди, которые меняют будущее. М. : Классика XXI, 2005.

⁴³¹ Свободный мир. URL : [Http://www.liberty.ru/about](http://www.liberty.ru/about).

⁴³² Kelly K. New Rules for the New Economy // Wired. URL : [Http://www.wired.com/wired/archive/5.09/newrules_pr.html](http://www.wired.com/wired/archive/5.09/newrules_pr.html). Visited on Oct. 22, 2008.

— Desktop Widget — графический модуль, установленный на рабочий стол компьютера и отражающий интернет-информацию;

— Social Bookmarks — социальные интернет-закладки, позволяющие пользователям делать пометки независимо от своего компьютера;

— Tag Cloud — «облако» из ключевых слов, отражающих темы веб-сайта или блога и обеспечивающих прямой доступ к информации по каждой из этих тем;

— Mash-up — веб-приложение, объединяющее данные из нескольких интернет-источников в один интегрированный инструмент;

— Weblog — интернет-дневник с тематической и хронологической структурой.

Заметной с точки зрения частоты использования и распространения является социальная сетевая технология «фолксномия», являющаяся коммуникацией «машина—машина». Суть технологии — создание интерактивных компьютерных программ, которые могут коммуницировать с другими программами и таким образом накапливать информацию. Указанные технологии коммуникации обеспечивают доступный сегодня, но постоянно развивающийся интерфейс коммуникации «человек—человек».

Архитектура коммуникационных сетей, обеспечивающих коммуникации «человек—человек», построена на идеях-принципах мультицентральности, взаимозависимости, взаимозаменяемости, разрушении дихотомии «центр—периферия». Как это влияет на культуру? Первый вывод очень прост: культура становится более глобальной, а значит, более гомогенной. Второй вывод состоит в том, что в рамки культуры включается технология не в качестве «мертвых» промышленных машин, а в качестве «анимированных» объектов, без которых уже не может обойтись ни рабочая, ни досуговая среда. «Включенность» в общество начинает определяться не просто как участие в различных группах, а как «подключенность», то есть наличие сотового телефона, компьютера с подключением к сети (или, по крайней мере, электронного адреса, ICQ, Skype), принадлежность к сетевым сообществам и наличие веб-сайта или блога. Доступ из технического термина превращается в культурный. В 1968 году Дж. Ликлайдер и Р. Тэйлор определили основные особенности коммуникации «человек—человек» с помощью компьютера и, соответственно, очертили контуры новой культуры, генерируемой данным способом коммуникации:

1. Жизнь станет счастливее для человека онлайн, так как люди, с которыми он будет наиболее активно общаться, будут выбираться скорее по общности интересов и целей, чем по географической близости.

2. Коммуникация станет более эффективной и продуктивной и, таким образом, приносящей большее удовлетворение.

3. Большая часть коммуникации будет осуществляться с программами и программируемыми моделями, которые будут высоко реактивными, дополняющими возможности пользователя и способными представлять сложные идеи без необходимой демонстрации всех уровней их структуры.

4. Для всех откроется множество возможностей найти свое призвание, ибо весь мир информации со всеми его сферами деятельности и предметными областями будет открыт человеку с помощью программ, готовых сопровождать его и помогать в его открытиях ⁴³³.

Сегодня программы, обеспечивающие коммуникацию «человек — человек», значительно превзошли ожидания создателей прототипа Интернет в 1968 году. Крупные посредники-коммуникаторы активно используют в своей деятельности новые коммуникационные методы-модели, постепенно становящиеся культурными формами коммуникации: персонализированные новости, информация, развлечения; блоги; социальные сети; online видео; вирусный маркетинг ⁴³⁴. Например, вирусный маркетинг, представляющий собой маркетинговую технику и использующий существующие социальные сети для повышения осведомленности о бренде/товаре/услуге, построен на привычке людей делиться интересной, по их мнению, информацией с окружающими: пользователи транслируют сообщение, содержащее нужную информацию, добровольно, потому что она им интересна. Эта техника принимает самые различные формы: видео, фото, флэш-игры, текст ⁴³⁵.

Для воспроизводства системы культурных кодов и связанного с ними процесса коммуникации необходимо поддержание механизмов воспроизводства идентичностей участников этого процесса. Под идентичностью, вслед за М. Кастельсом, мы понимаем процесс, через который социальный актер опознает себя и конструирует смыслы главным образом на основе заданного культурного атрибута или совокупности атрибутов, исключая более широкую соотнесенность с

⁴³³ Licklider J.C.R., Taylor R. The Computer as a Communication Device // Science and Technology. April. 1968.

⁴³⁴ Международная Академия Брэнда. URL : <http://masterbrand.ru/rus/leaders/1220359492.htm>. Доступ: 21 октября 2008 г.

⁴³⁵ Википедия. URL : http://ru.wikipedia.org/wiki/Вирусный_маркетинг. Доступ: 21 октября 2008.

другими социальными структурами ⁴³⁶. Фиксируя увеличение дистанции между глобализацией и идентичностью, между сетью и «Я», Кастельс утверждает, что оно связано с кризисом той модели идентичности, которая была сконструирована греческими философами более двух тысячелетий назад. Этот кризис запустил процесс поиска новой системы связей, построенной вокруг разделяемой, реконструированной идентичности. Проявлениями поиска этой новой идентичности являются, по мнению Кастельса, локальные кризисы, связанные с подъемом национализма и религиозного фундаментализма (например, Европейские этнические кризисы, кризисы на постсоветском пространстве). Для современной киберкультуры характерны два разнонаправленных процесса, связанные с конструируемой идентичностью и, в частности, с национальной идентичностью. Один процесс — это процесс глобализации, который гомогенизирует культуры, стирает национальные различия, создает общую киберкультуру, основанную на общих культурных кодах. Эта культура предельно космополитична. Второй процесс — это процесс построения национальных идентичностей в сети, то есть дубликация, перенесение национальных культур в виртуальную среду и поддержание национальных сегментов в киберпространстве (поддержание Интернет-зон на национальных языках, размещение материалов, отражающих национальную культуру). Рассмотрим кратко каждый из этих процессов с точки зрения формирования и поддержания национальной идентичности.

Во-первых, с точки зрения культурологического подхода процессы сверхбыстрого распространения, изменения и интерпретации информации, а также связанные с ними проблемы самоидентификации неизбежно приводят к процессам атомизации, мозаичности, противоречивости ценностей действующих в информационном обществе индивидов. Не случайно одной из базовых ценностей в ситуации постмодерна называется ирония как наиболее предпочтительный способ выражения ⁴³⁷. Таким образом, в первом процессе преобладает общая игра, ироничный поиск, не терпящий ограничений, общие ценности не сформированы, и идет «детское» исследование нового общего мира. Каким будет этот мир — предсказать достаточно сложно, но очевидно, что национальные ценности, как основа идентичности человека индустриального общества или периода расцвета наци-

⁴³⁶ Castels M. The Rise of the Network Society // The Information Age: Economy, Society and Culture. Vol. I. Oxford, 1996. P. 22.

⁴³⁷ Castels M. The Rise of the Network Society // The Information Age: Economy, Society and Culture. Vol. I. Oxford, 1996. P. 419.

ональных государств, не являются базовыми ценностями культуры этого нового мира. Процесс коммуникации в информационном обществе активизирует связи и пересечения между устойчивой традиционной культурой (ценности, религия, знания, унаследованные от предыдущих поколений) и динамичной массовой культурой (видеоклипы, сериалы, видео- и компьютерные игры, блоги и т.д.), между элитарной и популярной культурой, между этнической, национальной и инородной культурой.

Во-вторых, если под идентичностью понимать определение Кастельса, данное выше, то становится очевидным, что новая киберидентичность строится по принципам, отличающимся от принципов построения национальной идентичности: культурные атрибуты, несомненно, присутствуют, но национальный атрибут нивелирован, а «широкая соотнесенность с другими социальными структурами», напротив, является важнейшим атрибутом кибер-идентичности. Д. Рашкофф отмечает: «Важно понимать, что значение «я» со временем трансформировалось; трудно постоянно иметь в виду, что в данном тексте «я» обозначает одиночку, а не групповую индивидуальность. Располагая лишь примитивными способами коммуникации, «личность» была вынуждена постигать смысл собственного опыта практически сама по себе»⁴³⁸. При таком подходе различия (в том числе национальные) подавляются и акцент переносится на общее, универсальное. Описываемый процесс глобализации, космополитизации и гомогенизации культуры, однако, имеет элемент, связывающий его со вторым процессом (процессом перенесения национальных культур в виртуальную среду). Этот элемент состоит в том, что ценности прав человека и демократии требуют уважения отличий. Поэтому в глобализующих и космополитичных декларациях, утверждающих принципы информационного общества и киберкультуры, присутствуют принципы, которые связаны с сохранением национальной идентичности:

— «Интернет должен позволять и поощрять использование любого и каждого языка»⁴³⁹.

— «Использование технологии для создания сообществ, исповедующих культурный плюрализм и местные (локальные) ценности»⁴⁴⁰.

⁴³⁸ Рашкофф Д. Стратегия исхода. М. : Эксмо, 2003. С. 16.

⁴³⁹ IDEAS («Internet, Democracy, Economy and Services»). URL : [Http://www.connected.org/is/is.html](http://www.connected.org/is/is.html).

⁴⁴⁰ Yale Information Society Project. URL : [Http://islandia.law.yale.edu/isp/about.html](http://islandia.law.yale.edu/isp/about.html).

— «Взаимная терпимость и уважение к особенностям других людей»⁴⁴¹.

Процесс перенесения национальных культур в виртуальную среду может приобретать «мягкие» формы (двуязычность сетевых культурных ресурсов и просвещенческий характер материалов, направленные на установление внешних связей, а также принципы толерантного отношения к человеческим различиям, приведенные выше) и «жесткие» формы (материалы только на национальном языке, националистический характер материалов, направленный на установление культурных барьеров и на борьбу с влиянием других культур).

Проводники «мягкой» формы перенесения (приверженцы идей мультикультурализма) конструируют национальную идентичность в киберпространстве как реакцию на национальные конфликты в Европе, на Ближнем Востоке, в Африке и т.д. и, следовательно, рассматривают ИКТ в качестве одного из средств их предотвращения. Что касается «жестких» форм, то Т. Эриксен выделяет пять форм интернет-национализма: 1) поддерживаемый государством; 2) суррогатный (при фактически отсутствующей этнической группе или нации); 3) донезависимый (предшествующий независимости); 4) мультикультуралистский; 5) оппозиционный⁴⁴². Все эти виды, несмотря на серьезные различия, сходятся в одном: их задачей является поддержание национальной идентичности как оппозиции другим национальным идентичностям. Возможно, только мультикультуралистский национализм может считаться исключением до определенной степени, так как часто используется в качестве питательной среды для перехода к радикальным формам национализма.

Итак, два процесса, протекающие в киберпространстве и связанные с идентичностью (процесс глобализации и процесс построения национальных идентичностей в сети), являются оппозиционными (первый направлен на поиск новой вненациональной идентичности, а второй — на перенесение национальных культур в виртуальную среду). Конструктивные связи и компромиссы между ними невозможны, за исключением «мягких» форм вхождения в первый (декларирование толерантности к различиям, от которых неизбежно нужно будет отказаться, чтобы по-настоящему «соответствовать») или во второй процесс (мультикультуралистский национализм, который предлагает

⁴⁴¹ Окинавская хартия глобального информационного общества. URL : [Http://www.iis.ru/library/okinawa/charter.ru.html](http://www.iis.ru/library/okinawa/charter.ru.html).

⁴⁴² Eriksen T. Nations in Cyberspace. ASEN conference, London School of Economics. L., 2006. P. 12.

упрощенный и даже стилизованный, «сглаженный» вариант этничности, не затрагивающий «болевы́е точки» национальных вопросов).

Таким образом, при попытке реконструировать национальную идентичность в сети вектор поиска идентичности направлен в прошлое: люди ищут почву под ногами, обращаясь к опыту прошлого, которое, как правило, мифологизируется в коллективной памяти как «место» истинного знания и юдоли покоя и стабильности, несмотря на свидетельства о войнах, конфликтах и других событиях с явно негативным социальным потенциалом. Вектор, направленный в будущее, не обладает такой привлекательностью, как возврат в прошлое, так как модель идентичности информационного общества не сконструирована, а ее нарождающиеся элементы часто имеют скорее пугающий, нежели придающий чувство уверенности характер. Например, современные диагностические технологии, основанные на компьютерном программном обеспечении, вторгаются на генный уровень, достигают точки зачатия индивида, которая идентифицируется с началом жизни человека, а значит, с его сущностью или (в религиозной традиции) с его душой. При движении по этому вектору встают вопросы, связанные с самим пониманием того, что есть человек, и насколько информационные технологии, включая нано- и биотехнологии, могут изменить его сущность. Кроме указанных проблем, связанных с идентичностью в информационном обществе, важна проблема частичного изменения идентичности или попытки ее полной замены в процессе коммуникации. Этот аспект достаточно хорошо освещен в современной критической литературе, в основном психологической⁴⁴³.

В связи с этим следует упомянуть несколько взаимосвязанных аспектов. Во-первых, информационно-коммуникационные технологии позволяют обычным пользователям (в отличие от пользователей, которых можно отнести к профессионалам, таких как программисты, системные администраторы, IT-менеджеры и т.д.) сохранять анонимность при общении с такими же пользователями, что обеспечивает им более высокий, чем при общении лицом к лицу, уровень свободы. Это часто выражается в нарушении культурных кодов, заложенных в самоидентичность человека в процессе социализации и инкультурации и связанных с восприятием возраста, пола, этничности, религии, языка, гражданства и т.д. ИКТ, в частности, позволили людям с ограниченными физическими возможностями (нарушениями опорно-двигательного аппарата, глухотой и слепотой) стать полноправными

⁴⁴³ Гуманитарные исследования в Интернете / под ред. А.Е. Войскунского. М. : Можайск-Терра, 2000.

участниками коммуникационного процесса, так как анонимность и технические особенности сети позволяют им общаться с другими людьми без необходимой демонстрации того, что они являются людьми с определенными ограничениями. Таким образом, культура информационного общества обладает возможностями включения в коммуникацию и социальные связи категорий людей, которые до возникновения ИКТ испытывали большую депривацию. Коммуникационные и социально-интегрирующие возможности ИКТ хорошо осознаются такими группами, о чем свидетельствуют публичные документы, такие как «Манифест Всемирного союза слепых для Всемирного саммита по информационному обществу». В манифесте говорится, что «в информационную эпоху доступ к информации является правом человека, которое должно быть доступно каждому как условие равноправного участия в обществе». «Всемирный союз слепых» обратился в манифесте к правительствам — участникам саммита с требованием принять меры, чтобы слепым и людям с ограниченным зрением было предоставлено право выражать свою точку зрения при установке пользовательских требований для цифровых информационных систем, особенно в жизненно важных сферах доставки информации.

Во-вторых, попытки частичной замены идентичности выражаются в приобретении прозвищ («никнов») и нового образа («аватаров») для общения в киберпространстве. Этот процесс генерирует огромное коли-

чество знаков, символов и образов, так или иначе связанных с уже устоявшимися образами социокультурной реальности и оказывающими влияние на нее: «Сегодня любой мало-мальски активный человек имеет один-два интернет-дневника и профиль в нескольких социальных сетях. Поэтому актуально говорить уже не о влиянии медийных/литературных персонажей на жизнь человека, а о тонкой связи между персоной и той медийной маской, которую она на себя принимает»⁴⁴⁴.

В-третьих, некоторые пользователи производят практически полную замену идентичности с различными целями, например, просто из соображений безопасности в «сети, наполненной киберманьяками», или с целью совершения каких-либо действий, за которые предусмотрены определенные наказания. Наиболее интересной формой создания новой идентичности являются такие сетевые проекты, как проект «Вторая жизнь» (Second Life)⁴⁴⁵. Уже само название подразумевает, что пользователи не просто перенесут в киберпро-

⁴⁴⁴ Медийная маска: сценарии развития. URL : [Http://culturmarket.livejournal.com](http://culturmarket.livejournal.com).

⁴⁴⁵ Second Life. URL : [Http://www.secondlife.com](http://www.secondlife.com).

странство свою существующую идентичность, а создадут желаемый образ себя, свое второе «я». Слоган проекта «Твой мир. Твое воображение» также отражает неограниченность «ре-изобретения» себя в процессе конструирования своей новой идентичности. Создание своего виртуального второго «я» в конечном счете приводит к созданию симулякра как образа лишённого объекта и к коммуникации между симулякрами или симулякрами и людьми, которое формирует новые ценности, новые отношения и оценки, а значит, и новые культурные коды.

Интернет-технологии сформировали парадоксальную ситуацию: в реальном мире люди становятся более осторожными, стараются защитить их личную информацию, а в виртуальном мире с изменёнными правилами социального взаимодействия достаточно свободно обмениваются личной информацией. Этот парадокс культуры информационного общества уже отразился в новой культурной форме: киберпреступности, связанной с кражей личной информации или, как это принято называть, «кражей идентичности» (identity theft). Федеральное бюро расследований США, например, ведёт огромное количество дел, связанных с данным преступлением. Одно из дел имело 30 тысяч потерпевших по всем США, у которых были украдены банковские сбережения, на кредитные карточки были наложены фальшивые платежи, а замена адресов на банковских счетах привела к тому, что новые кредиты, чеки и дебетовые карточки направлялись прямо к злоумышленникам⁴⁴⁶. В структуре ФБР создан специальный центр, который предназначен для того, чтобы граждане имели возможность сообщить об «интернет-преступлении». Среди основных киберпреступлений, с которыми работает центр, упоминаются: дела, связанные с интеллектуальной собственностью, вторжением в компьютеры (хакерство), экономический шпионаж (кража коммерческих секретов), онлайн-вымогательства, международное отмывание денег и кража идентичности⁴⁴⁷. Интернет обеспечивает новые возможности для различных видов краж, от хищений из онлайн-банков до краж виртуальной собственности. Помимо этого он предлагает новые средства для совершения давно существующих преступлений типа мошенничества и создает новые уязвимые места, касающиеся коммуникаций и данных, которые представляют собой привлекательные цели для вымогательств. Анонимность Интернета делает его идеальным каналом и

⁴⁴⁶ No Ordinary Case Of Identity Theft. The Largest in U.S. History. FBI official website. URL : [Http://www.fbi.gov/page2/oct04/uncoveridt101504.htm](http://www.fbi.gov/page2/oct04/uncoveridt101504.htm)

⁴⁴⁷ The Internet Crime Complaint Center. URL : [Http://www.ic3.gov](http://www.ic3.gov).

инструментом для тайного криминального мира, так как Интернет предлагает великолепные возможности для сохранения тайны. Анонимность действий достигается различными способами — от использования доступа из кибер-кафе до применения отдельных путей маршрутизации.

Начальник Бюро специальных технических мероприятий МВД РФ генерал-полковник Борис Мирошников на 11-м Национальном форуме информационной безопасности «Информационная безопасность России в условиях глобального информационного общества»⁴⁴⁸ сообщил, что в 2008 году в российском киберпространстве было совершено на две тысячи преступлений больше, чем годом ранее, а общее число правонарушений в Интернете превысило 14 тысяч. В процессе дальнейшего развития ИКТ в России в тюрьмы будет попадать все больше и больше заключенных нового типа: интеллектуально развитых, компьютерно грамотных людей, а иногда профессиональных специалистов в области компьютерных, информационно-коммуникационных технологий. Работа с этим видом преступников потребует от сотрудников пенитенциарных органов и учреждений новых походов, новых методов и новых форм профилактической деятельности.

Возникающие в информационном обществе формы культурной отрасли (цифровые инсталляции, медиа-галереи, онлайн-музеи, виртуальные сообщества дизайнеров, художников, писателей и поэтов) изменяют процесс коммуникации, способы доступа к информации и способы ее усвоения. Благодаря интерактивности этих новых форм процесс коммуникации перестает быть просто односторонним процессом восприятия и превращается в процесс взаимообмена, взаимного конструирования, а иногда и сотворчества.

Эти процессы особенно явно проявляются в сфере массмедиа — ведущей отрасли производства культурных образов на сегодняшний день. С возникновением так называемых электронных медиа на основе ИКТ информация превращается в коммуникацию, операцию трансляции символов, побуждающую к действию⁴⁴⁹. Роль средств массовой информации еще более возрастает в новой коммуникативной культуре информационного общества:

⁴⁴⁸ Компьюлента. URL : [Http://soft.compulenta.ru/398597](http://soft.compulenta.ru/398597). Доступ: 30 января 2009 г.

⁴⁴⁹ Иванов Д.В. Общество как виртуальная реальность // Информационное общество. М. : АСТ, 2004. С. 361.

— возрастает интерактивность (онлайн-, sms-опросы в ходе радио- и телепередач, вплоть до технологий «user-defined content», то есть «содержание, определяемое пользователем»);

— возрастает насыщенность и интенсивность образов (например, в новостях сокращается аналитический материал и возрастает визуальный компонент с акцентом на событие в «реальном времени»);

— возникают новые альтернативные внеинституциональные средства немассовой (индивидуальной) информации (блоги, форумы, виртуальные сообщества), создающие свой контент, так как зачастую институциональные СМИ освещают только те темы или события, которые соответствуют корпоративной политике.

В процессе формирования информационного общества изменения коммуникационных практик затрагивают все социальные институты, включая и те, которые обычно относят к традиционному обществу. Например, религиозные организации также оказываются вовлеченными в процесс формирования культуры информационного общества. Это происходит как на уровне принятия новых информационно-коммуникационных технологий (использование компьютеров, сотовой связи, создание веб-сайтов, блогов, форумов и т.д.)⁴⁵⁰, так и на уровне гносеологического дискурса, который выражается в возникновении работ теологов и богословов, представляющих собой апологию технологий информационного общества с точки зрения религиозных идей, встроенных в идеологию культуры информационного общества⁴⁵¹. Например, некоторые православные авторы признают Интернет не только мощным средством связи, но и некоей духовной реальностью, а также средством, активно влияющим на кругозор и мировоззрение людей, с ним связанных⁴⁵². В религиозной сфере киберпространство принимает и еще одно культурное измерение: оно начинает рассматриваться как «миссионерская территория», в которой миссия может осуществляться тремя способами: через представление информации на странице; через участие в открытых беседах — телеконференциях или интернет-форумах; через личную переписку⁴⁵³. Киберкоммуникация, при ее известных существенных

⁴⁵⁰ Официальный веб-сайт Римско-католической церкви. URL : [Http://www.vatican.va](http://www.vatican.va) ; официальный веб-сайт Русской Православной церкви. URL : [Http://www.mospat.ru](http://www.mospat.ru) ; Всемирная Лютеранская федерация. URL : [Http://www.lutheranworld.org](http://www.lutheranworld.org) ; Независимый исламский информационный канал «Islam.ru». URL : [Http://www.islam.ru](http://www.islam.ru) ; Ассоциация «Буддизм в Интернете». URL : [Http://buddhist.ru](http://buddhist.ru).

⁴⁵¹ Кураев А. Кино: перезагрузка богословием. М. : Фома, 2004.

⁴⁵² Судариков В.А. Миссия Православной церкви в современных средствах массовой информации. URL : [Http://www.people.nnov.ru/sva/orthonet.html](http://www.people.nnov.ru/sva/orthonet.html).

⁴⁵³ Там же.

недостатках и негативных чертах, имеет позитивные возможности с точки зрения развития и трансформации религиозной жизни: «Наш язык часто или беден, или копирует стиль синодальных изданий прошлого века. Ясно, что для миссии в современных условиях такой язык не подходит — надо говорить более живо и динамично. Присутствие в Интернете порождает знакомство и переписку с различными людьми, так что сейчас Интернет может возродить в некоторой степени культуру слова, позабытую из-за распространения телефонной связи»⁴⁵⁴. Коммуникационные возможности сотовых телефонов уже активно используются для религиозных целей: католики могут подписаться на услугу, которая в полдень доставит им ежедневное послание от Римского папы; мусульмане могут скачать исламский рингтон «Восславьте Аллаха» или установить напоминание о времени молитвы⁴⁵⁵. В Рунете появилась первая виртуальная часовня святого Николая Угодника⁴⁵⁶, где каждый желающий может поставить свечу и прочитать молитву (рис. 5).

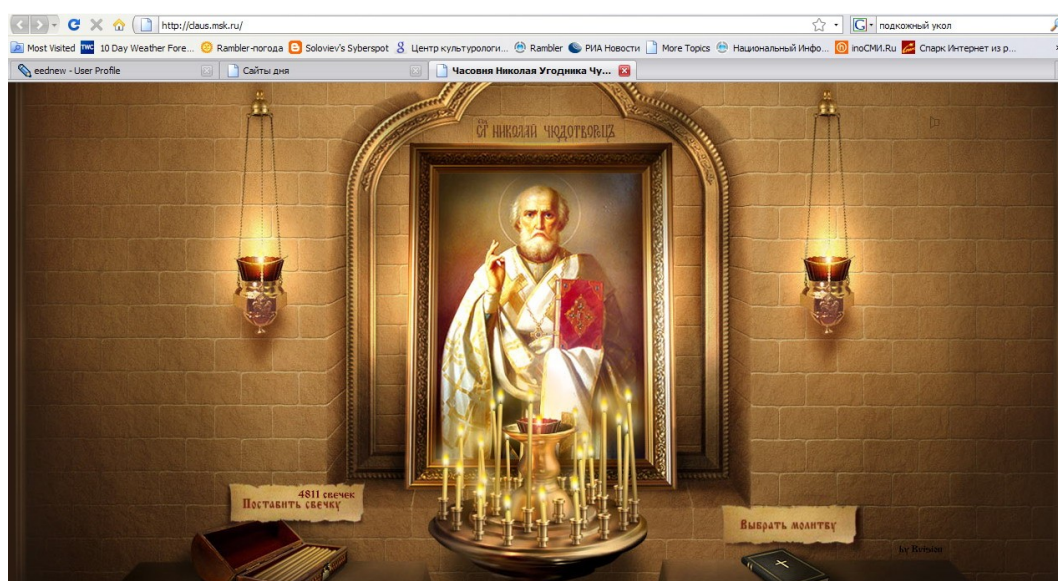


Рис. 5. Виртуальная часовня Николая Угодника

Практически все социокультурные институты переживают изменения коммуникационных практик в процессе распространения ИКТ.

⁴⁵⁴ Там же.

⁴⁵⁵ Morley D. Media, modernity and technology: the geography of the new. L. ; NY : Routledge, 2007. P. 297.

⁴⁵⁶ Часовня Николая Угодника. URL : [Http://claus.msk.ru](http://claus.msk.ru). Доступ: 12.04.2009.

Анализ развития даже таких закрытых сообществ, как пенитенциарные учреждения, показывает, что в них происходит постепенное изменение коммуникативной культуры в отношении связей с внешним миром. ИКТ в силу своей мультимедийности, интерактивности и возможности доставки любого вида информации в любую точку земного шара могут компенсировать ограниченную свободу осужденных. Это может выражаться, например, в получении заключенными юридических, медицинских и других консультаций. В Красноярском крае имеется опыт проведения медицинского Интернет-консультирования осужденных женщин ИК-22. Кроме того, с мая 2008 года в Красноярском крае начался проект по проведению видеосвиданий осужденных отдаленных исправительных учреждений с родственниками и юридическое консультирование осужденных и сотрудников ⁴⁵⁷.

Заключенные могут получить общее и специальное образование с помощью технологий дистанционного образования. Например, официальный веб-сайт ФСИН РФ сообщает, что в Мурманской исправительной колонии строгого режима № 23 (пос. Ревда) по решению Правительства области начала свою работу вечерняя (сменная) школа, в которой установлен компьютерный класс, оснащенный 10 компьютерами с лицензионным программным обеспечением ⁴⁵⁸. Пока этот класс не обеспечен доступом в Интернет, но заключенные уже имеют возможность получить базовые навыки работы на компьютере, которые будут необходимы и для работы с сетью. Интернет также предоставляет возможность расширения культурно-досуговой деятельности с помощью посещения онлайн-музеев, онлайн-концертов, цифровых библиотек и прослушивания аудиокниг ⁴⁵⁹.

Компенсаторная функция ИКТ в пенитенциарных учреждениях может выражаться и в онлайн-общении заключенных с родственниками. Например, представители ряда общественных и правозащитных организаций заявили о том, что планируют дать заключенным возможность бесплатно общаться с помощью программы Skype с родственниками. Кроме того, для отбывающих наказание откроют си-

⁴⁵⁷ ФСИН РФ. URL : [Http://www.fsin.ru/main.phtml?aid=1895](http://www.fsin.ru/main.phtml?aid=1895). Доступ: 24 января 2009.

⁴⁵⁸ ФСИН РФ. URL : [Http://www.fsin.ru/main.phtml?aid=1895](http://www.fsin.ru/main.phtml?aid=1895). Доступ: 24 января 2009.

⁴⁵⁹ Например, автор монографии, со-организатор цифровой аудио-библиотеки «Русская классическая литература» (www.auguo.com) получил отзыв от начальника по воспитательной работе одной из Мордовских колоний, в котором указывалось, что аудио-записи произведений русских писателей и поэтов скачиваются с вебсайта аудио-библиотеки и транслируются через радиоузел колонии.

стему интернет-магазинов, которые смогут стать альтернативой существующим тюремным ларькам или передачам родственникам⁴⁶⁰.

Изменение коммуникационных паттернов даже в условиях жестких физических границ, как в случае с вынужденным ограничением свободы, ставит вопрос о границах коммуникации в культуре информационного общества, которые являются границами иного свойства

в отличие от физических или чисто технических границ. Как указывает У. Митчелл, парадоксом глобализирующего эффекта современных коммуникаций является возникновение новых, менее видимых границ⁴⁶¹. Митчелл использует следующий пример: человек, доживший до преклонного возраста, бодрствовал около полумиллиона часов; если он жил в деревне, то общался с каждым человеком в деревне примерно две тысячи; если он постоянно пользовался автомобилем, то это время ограничивалось двумя часами. В масштабе коммуникации в компьютерной сети это время может составлять менее десяти секунд.

В культуре информационного общества внимание становится редким ресурсом, и, вероятно, потребуются механизмы управления коммуникацией, если человек не хочет утонуть в потоке информационного взаимодействия. Листы рассылки, новостные группы, персонализированные сервисы новостей, информационные фильтры различных типов, программные агенты и другие способы управления онлайн-коммуникацией начинают играть важную роль в жизни человека информационного общества. Обычно подобные средства обеспечивают эффективные способы связи по принципу подобия, а не различия. Рекламные агенты, политики и другие поставщики сообщений активно их используют, поскольку они эффективно сегментируют аудиторию и рынки. Таким образом, эти средства усиливают социокультурные границы и категориальные идентичности участников сетевой коммуникации. Это может иметь как негативный, так и позитивный эффект. Негативные стороны проявляются в том, что создание жестких границ виртуальных сообществ переносит в киберпространство коммуникационные практики, поощряющие разделение, а не объединение людей. Позитивной стороной является то, что в последние годы наблюдается взрывной рост сообществ блоггеров и творческих сообществ. Эти общества имеют свои кодексы (коды) коммуникации, но их сложно назвать закрытыми или требующими жесткого соблюдения большого количества правил. Несмотря на то,

⁴⁶⁰ Заключение смогут найти работу в Сети. [Http://www.utro.ru/articles/2008/11/18/781909.shtml](http://www.utro.ru/articles/2008/11/18/781909.shtml). Доступ: 25 января 2009.

⁴⁶¹ Mitchell W. E-topia. Cambridge : MIT Press, 1999. P. 89.

что такие сообщества растут очень активно, по данным Л. Лессига, блоггеры составляют около 3 % всех пользователей Интернет, а подавляющее большинство пользователей не связаны ни с какими сообществами в Сети ⁴⁶². Тем не менее, «виртуальная включенность» рассматривается как реальный знак надежды для людей, которые испытывают сильное чувство беспокойства в связи с фрагментацией общественной жизни, поляризацией групп интересов и отчуждением городской жизни ⁴⁶³.

⁴⁶² Lessig L. Code. Version 2.0. NY : Basic Books, 2006. P. 85.

⁴⁶³ Godwin M. Cyber Rights: Defending Free Speech in the Digital Age. NY : Times Books, 1998. P. 15.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Несмотря на то, что концепция информационного общества на сегодняшний день имеет более чем полувековую историю, ее культурные аспекты остаются слабо изученными. Системные культурологические исследования культурной динамики информационного общества практически отсутствуют как в отечественной, так и в зарубежной науке. Анализ культурной динамики информационного общества, проведенный в данной монографии, показывает, что зарождающаяся культура информационного общества обладает высокой степенью преемственности по отношению к культуре индустриального общества. В культуре информационного общества формируются свои культурные формы, своя социокультурная среда, обладающая ценностной системой, которая характеризуется как более открытым пониманием традиционных демократических ценностей, так и введением новых трансгуманистических постматериальных ценностей.

Для культуры информационного общества характерно изменение представлений о пространстве и времени. Локальность воспринимается как традиция и во многом — как вынужденность, как необходимость, связанная с телесностью бытия. Пространственность перестает восприниматься как ограниченность, и новое восприятие времени способствует этому: в сетевых сообществах время локализуется внутри них и воспринимается как длительность процесса, а не как природный цикл. В культуре информационного общества время многослойно; человек занят клипизацией действий, что также формирует определенную культурную среду, которую принято называть «клип-культурой». Исчисляемость времени, характерная для индустриальной эпохи, теряет свое значение и трансформируется в длительность процессов, к тому же асинхронную с реальным пространством. Эсхатологические культурные тексты, несущие в заголовках слово «конец» («конец истории», «конец цивилизации», «конец времени» и т.п.), воспринимаются не как физическое завершение феноменов, а как вопрос «Что дальше?». Состояние этой среды можно описать метафорически как смену клип-периодов поствремени и постпространства клип-периодами неовремени и неопространства, которые многократно реплицируются в многочисленных вневременных

и внепространственных сетевых сообществах, тысячами возникающих и гибнущих ежедневно.

Для культуры информационного общества характерно наличие активного развития мифологических элементов культуры информационного общества, несмотря на то, что мифотворчество сегодня явно уступает свои позиции мифопроизводству или мифорепродукции. Конечно, говорить о тотальной мифологизации культуры информационного общества вряд ли правомерно, но присутствие мифологических элементов в ней неоспоримо. Оно, вероятно, будет сохраняться и в будущем, учитывая то, что сознание человека, в свою очередь, сохраняет особенности архаического, мифологического сознания.

Культура информационного общества представляет собой медиа-насыщенную среду, более сильно нагруженную информацией, чем ее предшественники, которая фокусирует и концентрирует повседневную жизнь вокруг символизации, обмена и получения сообщений о себе и других. В отношении символических элементов культуры информационного общества необходимо отметить два момента. С одной стороны, создаваемые символы имеют своей целью повышение эффективности коммуникации с помощью использования общих графических символов, формирования универсальной терминологии и сленга, использования стандартных темплейтов и программных продуктов. С другой стороны, высокая символическая насыщенность входящей информации осложняет процесс ее восприятия. Процесс коммуникации в информационном обществе активизирует связи и пересечения между устойчивой традиционной культурой (ценности, религия, знания, унаследованные от предыдущих поколений) и динамичной массовой культурой (видеоклипы, сериалы, видео- и компьютерные игры, блоги и т.д.), между элитарной и популярной культурой, между этнической, национальной и инородной культурой.

В целом культура информационного общества имеет мозаично-прерывный характер, в ней стираются границы между официальной государственной культурой и культурой маргиналов, контркультурой, между массовой и элитарной культурой. В связи с развитием компьютерных телекоммуникационных технологий возникают новые профессиональные группы (программисты, веб-дизайнеры, хакеры, сетевые геймеры и т.д.) с соответствующими профессиональными типами культуры и образами (стилями) жизни. Новый тип социальных сетевых отношений изменяет модели поведения людей, трансформирует ценности, генерирует новые культурные предпочтения и привычки, обеспечивает более высокий уровень самовыражения личности из-за возможности соответствовать своей реальной идентичности или быть

другим в сетевом общении. Благодаря тому, что производство, копирование (тиражирование) и распространение информации перестает быть сферой деятельности только профессионалов массмедиа, аналитических групп и правительств, возникает культура повседневного сетевого творчества и конструирования, с трудом поддающаяся традиционным методам управления, манипулирования и стандартизации. Современные компьютерные системы обмена и обработки информации в каждой стране во многом сформированы с помощью программного обеспечения, которое несет в себе определенные культурные и в том числе языковые и знаковые особенности отдельной страны, официальные языки стран могут требовать различных версий программного обеспечения с различными возможностями и особенностями. Законы, которые до определенной степени являются референциями культуры, представляют собой фильтры-барьеры, останавливающие полностью или избирательно информационные потоки, пересекающие государственные границы.

Моральные и этические нормы, отраженные в законодательстве конкретных стран, оказывают влияние и на глобальную информационную сеть Интернет, которая традиционно считается самым свободным и независимым от формальных границ информационным пространством, которое в свою очередь оказывает влияние на систему этических ценностей конкретного общества. В целом формирование ценностных систем культуры информационного общества идет под знаком трех основных ценностных систем: неэкономические ценности, постматериальные ценности, ценности культурных создателей. Этико-аксиологическая сфера информационного общества несет в себе все этические и нравственные проблемы, свойственные традиционным и индустриальным обществам. Эта сфера имеет высокую степень мозаичности от неогуманистических ценностей контркультурных основателей первых сетевых сообществ до постмодернистских ценностей сетевых бизнес-гуру.

Информационное общество продуцирует не только возникновение новых культурных форм, стимулирующих его становление, но и таких культурных форм, которые возникают как отрицательная реакция на развитие информационных технологий (неолуддизм, движение антиглобалистов, религиозные консерваторы и т.п.). Это вызвано активной трансформацией существующих и формированием новых культурных кодов, которые опираются на новую постмодернистскую синхронную концепцию пространства и времени в отличие от старой модернистски диахронной.

Анализ модусов искусства в информационную эпоху показывает, что культурная динамика информационного общества развивается в сторону становления суперэкранный культуры, культуры некоего «экрана в экране», «экрана Мебиуса», в котором зрители неходятся не по одну сторону экрана, но и по другую его сторону. Более того, они находятся и внутри этого экрана, потерявшего плоскость (или приобретшего объем) и ставшего экраном без границ. Зритель исчезает как элемент экранной системы и превращается в нано-актера-вспышку суперэкрана: информационное общество смотрит себя, не фокусируя взгляд, потому что миллиарды вспышек не позволяют этого сделать. Информационное общество — это не виртуальное «зазеркалье», как считают многие. Это «зеркалье», это множество экранов, отражающих друг друга, точно так же как зеркала, поставленные напротив, образуют бесконечный коридор. Миллионы экранов реплицируют себя, и роль «зазеркалья» теперь отдается физическому миру, ощущение которого суперэкранный передать бессилён, но иллюзия совершенствуется день ото дня. Воспроизводимость произведений искусства достигла невиданных масштабов: подлинник стал копией, а копия является подлинником в силу их цифровой тождественности. Важнейшими характеристиками искусства в культуре информационного общества являются воспроизводимость как технологический цикл и шифр-код как модель и основа воспроизводимости. Коммуникация субъекта и объекта искусства определяется телеприсутствием, в котором создается виртуальную проксемику: зритель не подходит к произведению, а произведение не направлено к исключительно отдельному зрителю. В культуре информационного общества возникает новая эстетика, основанная на понятиях информационной эпохи: информация, данные, интерфейс, полоса пропускания, поток, хранение, копирование, сжатие и т.д. Одним из векторов развития новой эстетики в культуре информационного общества является «расшифровывание» кодов цифровых произведений искусства, а не фиксирование на средствах выражения авторского замысла. В культуре информационного общества ведущим средством-носителем искусства становится программное обеспечение. Более того, модель программного обеспечения проецируется в прошлое культуры, заставляя относиться ко всему культурному наследию человечества как к информационной базе данных.

Трансформация существующих и развитие новых культурных форм социокультурной среды в условиях информационного общества имеет высокодинамичный и зачастую противоречивый характер. В процессе этого развития стираются границы между официальной госу-

дарственной культурой и культурой маргиналов, контркультурой, между массовой и элитарной культурой; возникают новые профессиональные группы (программисты, веб-дизайнеры, хакеры, сетевые геймеры и т.д.) с соответствующими профессиональными типами культуры и образами (стилями) жизни.

В *экономической культуре* информационного общества базовой культурной формой и моделью становится сетевая организация. Организации, построенные на сетевой модели, автоматически объявляются инновационными. Организации «линейного» типа, особенно с вертикальной иерархией, получают статус традиционных, неспособных к креативной инновационной деятельности.

Сетевые модели организации формируют новые модели отношений производителей и потребителей: граница между ними становится «пористой»; отношения вертикальной иерархии пересекаются с отношениями горизонтальной. В такой системе культурного хаоса, где одновременно идут противоположные процессы стандартизации и индивидуализации, достаточно сложно ориентироваться, опираясь на культурные коды традиционного или индустриального общества.

Изменения в сфере *политической культуры* выражаются и в активных попытках политиков использовать ИКТ для популяризации и продвижения своих идей и программ, и в попытках опереться на сетевые сообщества активных граждан. Активно конструируются различные «электронизмы» и «цифризмы», такие как «электронная (цифровая) демократия», «цифровой город», «электронное участие», «электронное неравенство», «электронное правительство», «цифровая солидарность», позволяющие, с одной стороны, улучшить информированность граждан и процессы принятия политических решений, а с другой стороны, усилить контроль за деятельностью граждан и общественных организаций в соответствии с конкретной политической ситуацией.

Изменения, вызванные повышением роли и влияния информации на общественные процессы, приводят и к возникновению новых форм политической борьбы. В обиход политиков прочно вошли термины «виртуальная война», «информационно-психологическая война», «кибератаки», «кибертерроризм». Кроме «традиционного» военного насилия, разрабатываются технологии нарушения информационной структуры противника, информационные интервенции, манипуляции общественным сознанием с помощью ИКТ.

С одной стороны, политическая культура информационного общества обладает очень высокой степенью открытости, высокой скоростью реакции на запросы людей, для нее нет запретных тем обсужде-

ния, но, с другой стороны, создает и новые угрозы в форме тотального контроля, отчуждения граждан от политических структур, новых способов насилия и манипуляции и т.д.

В *коммуникативной культуре* информационного общества новый тип социальных сетевых отношений изменяет модели поведения людей, трансформирует ценности, генерирует новые культурные предпочтения и привычки, обеспечивает более высокий уровень самовыражения личности, благодаря возможности соответствовать своей реальной идентичности или быть другим в сетевом общении.

Процесс коммуникации в информационном обществе активизирует связи и пересечения между устойчивой традиционной культурой (ценности, религия, знания, унаследованные от предыдущих поколений) и динамичной массовой культурой (видеоклипы, сериалы, видео- и компьютерные игры, блоги и т.д.), между элитарной и популярной культурой, между этнической, национальной и инородной культурой. Сетевое общение становится новой культурной формой с соответствующим набором ожиданий, пониманий, смыслов и соглашений, воздействующим на поведение участников коммуникации. Коммуникативная культура информационного общества характеризуется тремя культурными модусами: модусом участия, модусом анонимности, модусом недостижимости.

Динамика культуры информационного общества обладает противоречивыми свойствами. С одной стороны, культура информационного общества очень изменчива. Количество изменений таково, что возникает ощущение, что культура больше не создается для длительного существования⁴⁶⁴. С другой стороны, культура информационного общества очень стабильна и статична, так как ее основой являются цифровые технологии, заставляющие культурное производство подчиняться стандартам кода, который не дает выйти за рамки культурных образцов и моделей независимо от сферы деятельности. Однако наличие открытого, то есть изменяемого кода оставляет возможность альтернатив в культурной динамике информационного общества: привычное противостояние массовой и элитарной культуры разворачивается на новом технологическом уровне. С наличием ИКТ как главного игрока культурной арены массово-информационная культура сталкивается с альтернативно-информационной культурой, которая представляет собой новое контркультурное движение. Как и у контркультуры 60-х годов XX столетия, у новой контркультуры мало шансов на успех, но как и у своей предшественницы есть шансы изменить

⁴⁶⁴ Бодрийяр Ж. Общество потребления. М., 2006. С. 135.

модусы восприятия действительности, модели поведения, социальные отношения и, следовательно, социокультурную среду.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Армстронг, К. Краткая история мифа [Текст]. — М. : Открытый мир, 2005.
2. Балуев, Д.Г. Информационная революция и современные международные отношения [Текст]. — Н. Новгород : ННГУ, 2000.
3. Бард, А. Нетократия. Новая правящая элита и жизнь после капитализма [Текст] / А. Бард, Я. Зодерквист. — СПб. ; Стокгольмская школа экономики, 2005.
4. Бжезинский, З. Великая шахматная доска. Господство Америки и его геостратегические императивы [Текст]. — М. : Международные отношения, 2000.
5. Бибахин, В.В. Новый Ренессанс [Текст]. — М. : Наука ; Прогресс-Традиция, 1998.
6. Бодрийяр, Ж. Символический обмен и смерть [Текст]. — М., 2005.
7. Бодрийяр, Ж. Общество потребления [Текст]. — М., 2006.
8. Бродель, Ф. Что такое Франция? [Текст]. — М., 1996.
9. Бычков, В.В. Эстетика [Текст]. — М. : Гардарики, 2005.
10. Вершинская, О.Н. Информационное общество в России как проблема социально-политического выбора и общественной инициативы [Текст] / О.Н. Вершинская, Т.В. Ершова // Мир России. — 2003.
11. Владимир Вернадский: Жизнеописание [Текст] // Избранные труды. Воспоминания современников. Суждения потомков. — М. : Современник, 1993.
12. Губман, Б.Л. Современная философия культуры [Текст]. — М. : Современная политическая энциклопедия (РОСПЭН), 2005.
13. Грейсон, Дж. мл. Американский менеджмент на пороге XXI века [Текст] / Дж. мл. Грейсон, К. О'Делл. — М. : Экономика, 1991.
14. Дианова, В. Постмодернистская философия искусства: истоки и современность [Текст] / В. Дианова, Дж. мл. Грейсон, К. О'Делл. — М. ; СПб., 2000.

15. Жолудь, Р.В. Интернет, журналистика, СМИ: возвращение к агоре? [Текст] // Вестник ВГУ. Серия «Гуманитарные науки». — 2003. — № 1.
16. Зиновьев, А.А. Глобальный человек [Текст]. — М. : Эксмо, 2003. — С. 10.
17. Информационное общество [Текст]. — М. : АСТ, 2004.
18. К обществам знания [Текст]. — Париж : ЮНЕСКО, 2005.
19. Канке, В.А. Основные философские направления и концепции науки. Итоги XX столетия [Текст]. — М. : Логос, 2000.
20. Кастельс, М. Россия в информационную эпоху [Текст] / М. Кастельс, Э. Киселева // Мир России. — 2001. — № 1.
21. Культурология. XX век [Текст]. — СПб. : Университетская книга, 1997.
22. Кравченко, А.И. Культурология [Текст]. — М. : Академический проект, 2001.
23. Лиотар, Ж.-Ф. Состояние постмодерна [Текст]. — М., 1998.
24. Маньковская, Н.Б. Эстетика постмодернизма [Текст]. — М., 2000.
25. Нейсбит, Дж. Высокая технология, глубокая гуманность [Текст]. — М., 2005.
26. Нейсбит, Дж. Мегатренды [Текст]. — М., 2003.
27. Паренти, М. Демократия для немногих [Текст]. — М. : Прогресс, 1990.
28. Почепцов, Г.Г. Теория и практика коммуникации [Текст]. — М., 1998.
29. Пригожин, И. Порядок из хаоса [Текст] / И. Пригожин, И. Стенгерс. — М. : Изд-во ЛКИ, 2008.
30. Раушенбах, Б.В. На пути к целостному рационально-образному мировосприятию [Текст] // О человеческом в человеке. — М., 1991.
31. Рорти, Р. Обретая нашу страну: политика левых в Америке XX века [Текст]. — М. : Дом интеллектуальной книги, 1998.
32. Сельченко, К.В. Ключ к будущему: практическое руководство для пользователя арттехнологического психопроцессора [Текст]. — Минск : Харвест, 2004.
33. Система средств массовой информации [Текст] / под ред. Я.А. Засурского. — М. : Аспект Пресс, 2001.
34. Соколов, А.В. Метатеория социальной коммуникации [Текст]. — СПб. : Изд-во РНБ, 2001.
35. Соколов, Б.Г. Гипертекст истории [Текст]. — СПб. : СПб. филос. общ-во, 2001.

36. Степин, В.С. Новые ориентиры цивилизации [Текст] // Экология и жизнь. — 2000. — № 4.
37. США: становление и развитие национальной традиции и национального характера [Текст] : материалы V научной конференции Ассоциации изучения США. — М. : Изд-во МГУ, 1999.
38. Тейяр де Шарден, П. Феномен человека [Текст]. — М. : Айрис-пресс, 2002.
39. Тоффлер, Э. Третья волна [Текст]. — М. : АСТ, 2002.
40. Тоффлер, Э. Шок будущего [Текст]. — М. : АСТ, 2002.
41. Травкина, Н.М. Духовные основы современной американской цивилизации [Текст] / Н.М. Травкина, В.С. Васильев // США ⊗ Канада. — 1995. — № 8.
42. Трофимова, З.П. Гуманизм, религия, свободомыслие [Текст]. — М. : Изд-во МГУ, 1992.
43. Уткин, А.И. Глобализация: процесс и осмысление [Текст]. — М. : Логос, 2002.
44. Филимонов, В.П. Но избави нас от лукавого [Текст]. — СПб. : Вектор, 2004.
45. Флиер, А.Я. Культурология для культурологов [Текст]. — М. : Академический проект ; Екатеринбург : Деловая книга, 2002.
46. Флойд, Н. Некоторые аспекты развития современного информационного пространства в условиях глобализации [Текст] / Н. Флойд, А.В. Соловьев // Сохранение и приумножение культурного наследия в условиях глобализации : материалы междунар. науч. конф. — М. : МГУКИ, 2002.
47. Флорида, Р. Креативный класс: люди, которые меняют будущее [Текст]. — М. : Классика XXI, 2005.
48. Фромм, Э. Бегство от свободы [Текст]. — М. : Прогресс, 1990.
49. Фромм, Э. Душа человека [Текст]. — М. : Республика, 1992.
50. Хабермас, Ю. Техника и наука как идеология [Текст]. — М. : Праксис, 2007.
51. Четвероногий интеллект [Текст] // Независимая газета. — 2006. 11 янв.
52. Шанин, Т. Социальная работа как культурный феномен современности [Текст] // Взаимосвязь социальной работы и социальной политики. — М. : Аспект Пресс, 1997.
53. Шведков, Ю.А. Что сулит миру потребительское общество [Текст] // США—Канада. — 1999. — № 1.
54. Эко, У. Картонки Минервы [Текст]. — СПб. : Симпозиум, 2008.
55. Эпштейн, М.Н. Знак пробела: о будущем гуманитарных наук [Текст]. — М. : Новое литературное обозрение, 2004.

56. Юзвншин, И.И. Основы информациологии [Текст]. — М., 2000. — С. 370.
57. Abler, R. Human Geography in a Shrinking [Text] / R. Abler // World. — Belmont, Cal. : Duxbury Press, 1975.
58. Ackoff, R.L. Redesigning the Future: A Systems Approach to Societal Problems [Text]. — NY : John Wiley, 1974.
59. Aitchison, J. New Media Language [Text] / J. Aitchison [et al.]. — L. : Routledge, 2003.
60. Alatas, S.H. Modernization and Social Change [Text]. — Sydney, Australia : Angus and Robertson, 1972.
61. Albrecht, P. Faith, Science and the Future. Preparatory readings for a world conference [Text] / P. Albrecht [et al.]. — Geneva : World Council of Churches, 1978.
62. Aron, R. The Industrial Society: Three Essays on Ideology and Development [Text]. — NY : Simon and Schuster, Clarion, 1967.
63. Bainbridge, W.S. Managing Nano-Bio-Info-Cogno Innovations: Converging Technologies in Society [Text] / W.S. Bainbridge [et al.]. — Dordrecht : Springer, 2006.
64. Baldwin, J. Soft-Tech [Text] / J. Baldwin [et al.]. — NY : Penguin Books, 1978.
65. Baran, P. Potential Market Demand for Two-Way Information Services to the Home, 1970—1990 [Text]. — Menlo Park, Cal. : Institute for the Future, 1971.
66. Barber, B. Consumed [Text]. — NY ; L. : W.W. Norton & Company, 2007.
67. Barlett, L.E. New Work [Text] // New Life. — NY : Harper & Row, 1976.
68. Beck, C. Postmodernism, pedagogy, and philosophy of education [Text]. — Philosophy of education, 1993.
69. Beer, St. Brain of the Firm: The Managerial Cybernetics of Organization [Text]. — L. : Alien Lane ; The Penguin Press, 1972.
70. Bell, D. The Coming of Post-Industrial Society. A Venture in Social Forecasting. Basic Books [Text]. — NY, 1999.
71. Bell, W. The Sociology of the Future [Text] / W. Bell [et al.]. — NY : Russell Sage Foundation, 1971.
72. Bellah, R.N. The Good Society [Text] / R.N. Bellah [et al.]. — NY : Vintage Books, 1992.
73. Bellah, R.N. Habits of the Heart [Text] / R.N. Bellah [et al.]. — Berkeley and Los Angeles : University of California Press, 1985.

74. Bennet, L.W. *Inside the System: Culture, Institutions and Power In American Politics* [Text]. — Fort Worth : Harcourt Brace College Publishers, 1994.
75. Benton, L. *Management for the Future* [Text] / L. Benton [et al.]. — NY : McGraw-Hill, 1978.
76. Bernard, J. *The Future of Marriage* [Text]. — NY : Bantam Books, 1973.
77. Bhagwati, J.N. *The New International Economic Order: The North-South Debate* [Text] / J.N. Bhagwati [et al.]. — Cambridge, Mass. : MIT Press, 1977.
78. Biegel, S. *Beyond Our Control?* [Text]. — Cambridge : The MIT Press, 2003.
79. Boorstin, D.J. *The Republic of Technology: Reflections on Our Future Community* [Text]. — NY : Harper & Row, 1978.
80. Boucher, Wd. *The Study of the Future: An Agenda for Research* [Text] / Wd. Boucher [Text]. — Washington, D.C. : U.S. Government Printing Office, 1977.
81. Boulding KE. *The knowledge industry* [Text]. — Challenge, May 1963. — P. 38.
82. Brand, St. *Space Colonies* [Text] / St. Brand [et al.]. — NY : Penguin Books, 1977.
83. Brinkley, A. *The Unfinished Nation* [Text]. — NY : McGraw-Hill Inc., 1993.
84. Brown, L.R. *In the Human Interest: A Strategy to Stabilize World Population* [Text]. — NY : W.W. Norton, 1974.
85. Brown, R.D. *Modernization: The Transformation of American Life 1600—1866* [Text] / ed. Eric Foner. — NY : Hill and Wang, American Century, 1976.
86. Brunner, J. *The Shockwave Rider* [Text]. — NY : Harper & Row, 1975.
87. Brzezinski, Z. *Out of Control* [Text]. — NY : Touchstone, 1995. — P. 106—107.
88. Burck, G. *Knowledge: the biggest growth industry of them all* [Text] // Fortune. 1964. — November. P. 128—131, 267—268, 270.
89. Calder, N. *The Life Game: Evolution and the New Biology* [Text]. — NY : Dell, Laurel, 1975.
90. Cardwell, D.S.L. *Turning Points in Western Technology* [Text]. — NY : Neale Watson Academic Publications, Science History Publications, 1972.
91. Carr, D.E. *Energy & Earth Machine* [Text]. — NY : W.W. Norton, 1976.

92. Castels, M. *The Information Age: Economy, Society and Culture* [Text]. — Oxford, 1996—1998.
93. Cherry, C. *World Communication: Threat or Promise?* [Text]. — L. : John Wiley, Wiley-Interscience, 1971.
94. Clarkson, St. *Visions 2020* [Text] / St. Clarkson [et al.]. — Edmonton, Alberta : M.G. Hurtig, 1970.
95. Commoner, B. *The Closing Circle: Nature, Man, and Technology* [Text]. — NY : Alfred A. Knopf, 1971.
96. Cornish, Ed. 1999 *The World of Tomorrow: Selections from The Futurist* [Text] / Ed. Cornish [et al.]. — Washington, D.C. : World Future Society, 1978.
97. Davis, St.M. *Matrix* [Text] / St.M. Davis, P.R. Lawrence. — Reading, Mass. : Addison-Wesley, 1977.
98. Debord, G. *The Society of the Spectacle* [Text]. — Canberra : Hobgoblin Press, 2002.
99. Deek, F.P. *Open Source* [Text] / F.P. Deek, J.A.M. McHugh. — Cambridge : Cambridge University Press, 2008.
100. Dertouzos, M. *Finishing the Unfinished Revolution*. Originally published 2001 [Text]. Excerpt from the book *The Unfinished Revolution*. Published on KurzweilAI.net February 22, 2001.
101. Dertouzos, M. *What Will Be: how the new world of information will change our lives* [Text]. — NY, 1997.
102. Devall, B. *Deep Ecology: Living as if Nature Mattered* [Text] / B. Devall, G. Sessions. — Salt Lake City : Peregrine Smith, 1985.
103. Dickson, P. *The Future File: A Guide for People with One Foot in the 21st Century* [Text]. — NY : Rawson Associates, 1977.
104. Dickson, P. *The Future of the Workplace: The Coming Revolution in Jobs* [Text]. — NY : Weybright and Talley, 1975.
105. *Digital Literacy: Tools and methodologies for information society* [Text]. — Hershey, 2008.
106. *Diverse Ecosophies* [Text] // *Trumpeter : Journal of Ecosophy*. — 1997. — Summer. — Vol. 14. — № 3.
107. Dizard WP. *The coming information age: an overview of technology, economics, and politics* [Text]. — NY : Longman, 1982.
108. Drengson, A. *An Ecophilosophy Approach, the Deep Ecology Movement, and Diverse Ecosophies* [Text] // *Trumpeter : Journal of Ecosophy*. — 1997. — Summer. — Vol. 14. — № 3.
109. Drengson, A. *The Deep Ecology Movement: An Introductory Anthology* [Text] / A. Drengson, Y. Inoue. — Berkeley : North Atlantic Publishers, 1995.

110. Drucker, P. The age of discontinuity [Text]. — NY : Harper & Row, 1968.
111. Drucker, P. Beyond the Information Revolution [Text] // The Atlantic Monthly. — 1999. — October. — Vol. 284. — № 4. — P. 47—57.
112. Drucker, P. The Age of Discontinuity. Guidelines to Our Changing Society [Text]. — NY, 1969.
113. Drucker, P. The Next Society [Text] // The Economist. — 2001. — November 1.
114. Drucker, P. Post-Capitalist Society [Text]. — NY : HarperBusiness, 1993.
115. Duggan, E.S. The Information Superhighway [Text] // Vital Speeches of the Day. — 1996. — June 15. — Vol. 62. — № 17. — P. 524—527.
116. Durham, M.G. Media and Cultural Studies [Text] / M.G. Durham [et al.]. — Malden : Blackwell Publishing, 2006.
117. Durning, A.T. An Ecological Critique of Global Advertising [Text] // Environmental Ethics. Readings in Theory and Application/Posman / ed. P. Louis. — Boston ; L. : Jones and Bartlet Publishers, 1994.
118. Eco, U. Turning back the clock. Harvill Secker [Text]. — L., 2007.
119. Eco, U., Ed. On Ugliness [Text]. — L. : Harvill Secker, 2007.
120. E-commerce 2003 Highlights. Economics and Statistics Administration. US Census Bureau [Электронный ресурс]. — Режим доступа : www.census.gov/estats, May 11, 2005.
121. Emery, F.E. Towards a Social Ecology: Contextual Appreciation of the Future in the Present [Text] / F.E. Emery, E.L. Trist. — L. : Plenum Press, 1973.
122. Eriksen, T. Nations in Cyberspace. ASEN conference [Text]. — L. : London School of Economics, 2006.
123. Etzioni, A. The Active Society: A Theory of Societal and Political Processes [Text]. — NY : Free Press, 1968.
124. Floridi, L. Internet: Which Future for Organized Knowledge, Frankenstein or Pygmalion? [Text] // The Information Society. — 1996. — January—March. — Vol. 12. — № 1. — P. 5—16.
125. Fraser, J.T. The Voices of Time [Text] / ed. J.T. Fraser. — NY : George Braziller, 1966.
126. Friedmann, G. Industrial Society: The Emergence of the Human Problems of Automation [Text] / ed. H.L. Sheppard. — Glencoe, 111. : Free Press, 1955.
127. Fukuyama, F. Our Posthuman Future. Picador [Text]. — NY, 2002.

128. Gitman, L.J. The World of Business [Text] / L.J. Gitman, C. McDaniel. — Cincinnati : South-Western Publishing Co., 1992. — P. 753.
129. Globalization and Humanism [Text] // Humanism Today. — 1998. — Vol. 12.
130. Godwin, M. Cyber Rights: Defending Free Speech in the Digital Age [Text]. — NY : Times Books, 1998.
131. Gore, A. The Earth of Balance [Text]. — Boston : Houghton Muffin, 1992.
132. Grau, O. Virtual Art [Text]. — L. : MIT Press, 2003.
133. Greer, C. Divided Society : The Ethnic Experience in America [Text] / ed. C. Greer. — NY : Basic Books, 1974.
134. Gross, B.M. Space-Time and Post-Industrial Society. Paper presented to 1965 seminars of Comparative Administration [Text]. — Group of the American Society for Public Administration Syracuse University, 1966.
135. Gross, M.L. The Psychological Society [Text]. — NY : Random House, 1978.
136. Gross, R., Osterman P. Individualism: Man in Modern Society [Text] / eds. R. Gross, P. Osterman. — NY : Dell, Laurel, 1971.
137. Guidelines for Medical and Health Information Sites on the Internet [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://www.ama-assn.org/ama/pub/category/1905.html>.
138. Haney II, W.S. Cyberculture, Cyborgs and Science Fiction. Consciousness and the Posthuman [Text]. — Amsterdam ; NY, 2006.
139. Harper, P. Radical Technology [Text] / eds. P. Harper, G. Boyle. — NY : Pantheon Books, 1976.
140. Harvie, Ch. Industrialisation and Culture 1830—1914 [Text] / eds. Ch. Harvie, M. Graham, Sc. Aaron. — L. : Macmillan, Open University Press, 1970.
141. Heilbroner, R.I. The Future as History [Text]. — NY : Grove Press, 1961.
142. Heiskanen, T. Information Society and the Workplace [Text] / ed. T. Heiskanen, J. Hearn. — L. : Routledge, 2004.
143. Howard, T. Who Should Play God? The Artificial Creation of Life and What It Means for the Future of the Human Race [Text] / T. Howard, J. Rifkin. — NY : Dell, 1977.
144. Hudson, M. Global Fracture: The New International Economic Order [Text]. — NY : Harper & Row, 1977.
145. Inayatullah, S. Transforming Capitalism [Text] // New Renaissance Magazine. — Vol. 9. — № 1. — Issue 27.

146. Information Society, Work and the Generation of New Forms of Social Exclusion (SOWING) [Text]. — Tampere, 1999.
147. Inglehart, R. Culture shift in advanced industrial society [Text]. — Princeton ; NJ : Princeton University Press, 1990.
148. Innis, H.A. The Bias of Communication [Text]. — Toronto : University of Toronto Press, 1951.
149. James, B. The Death of Progress [Text]. — NY : Alfred A. Knopf, 1973.
150. Jones, S.G. Cybersociety 2.0 [Text]. — Thousand Oaks : SAGE publications, 1998.
151. Kahn, H. The Future of the Corporation [Text] / ed. H. Kahn. — NY : Mason & Lipscomb, 1974.
152. Kamin, J. Counterculture. The 1996 Grolier Multimedia Encyclopedia [Text]. — Grolier Electronic Publishing, Inc., 1995.
153. Kardiner, A. The Psychological Frontiers of Society [Text] / A. Kardiner [et al.]. — NY : Columbia University Press, 1945.
154. Kittler, F. Gramophone, Film, Typewriter [Text] / F. Kittler [et al.]. — Stanford : Stanford University Press, 1999.
155. Kroker, A. Critical Digital Studies [Text] / ed. A. Kroker, M. Kroker. — Toronto : University of Toronto Press, 2008.
156. Kronick, D. A history of scientific and technical periodicals [Text]. — Metuchen ; NJ : Scarecrow Press, 1962.
157. Kuhn, Th.S. The Structure of Scientific Revolutions [Text]. — Chicago : University of Chicago Press, 1962.
158. Kurzweil, R. Are We Spiritual Machines? [Text] // Originally published in print. — 2002. — June 18. Are We Spiritual Machines? Ray Kurzweil vs. the Critics of Strong AI by the Discovery Institute. Published on KurzweilAI.net on June 18, 2002 [Электронный ресурс]. — Режим доступа : Web: www.KurzweilAI.net.
159. Lawless, Ed.W. Technology and Social Shock [Text]. — New Brunswick ; NJ : Rutgers University Press, 1977.
160. Leonhard, G. Music 2.0. [Text]. — Hameenlinna, 2008.
161. Lerner, D. The Passing of Traditional Society: Modernizing the Middle East [Text]. — NY : Free Press, 1958.
162. Levy, P. Cyberculture [Text]. — Minneapolis : University of Minnesota Press, 2001.
163. Lewis, R. The New Service Society [Text]. — L. : Longman 1973.
164. Lilley, S. Men, Machines and History [Text]. — NY : International Publishers. 1966.
165. Lohr, S. Information Technology Field Is Rated Largest U.S. Industry [Text] // New York Times. — 1997. — November 18.

166. Machlup, F. Knowledge: its creation, distribution, and economic significance. V. 1 : knowledge and knowledge production [Text]. — Princeton ; NJ : Princeton University Press, 1980.
167. Machlup, F. The production and distribution of knowledge in the United States [Text]. — Princeton ; NJ : Princeton University Press, 1962.
168. Manovich, L. The Language of the New Media [Text]. — L. : MIT Press, 2001.
169. Martin, J. The Wired Society [Text]. — Englewood Cliffs ; NJ : Prentice-Hall, 1978.
170. Maruyama, M., A. Harkins Cultures Beyond the Earth [Text] / eds. M. Maruyama, A. Harkins. — NY : Random House : Vintage Books, 1975.
171. Masuda, Y. The information society as post industrial society [Text]. — Tokyo : Institute for the Information Society, 1980.
172. Mathison, St.L. Computers and Telecommunications: Issues in Public Policy [Text] / St.L. Mathison, Ph.M. Walker. — Englewood Cliffs ; NJ : Prentice-Hall, 1970.
173. McChesney, R.W. The Internet and U.S. [Text] // Communication Policy-Making in Historical and Critical Perspective Journal of Communication. — 1996. — Winter. — Vol. 46. — № 1. — P. 98—124.
174. McHale, J. The Future of the Future [Text]. — NY : George Braziller, 1969.
175. McKenzie, R.B. The Paradox of Progress: Growing Pessimism in Era of Expanding Opportunities [Text]. — Oxford : Oxford University Press, 1995.
176. McLuhan, M. Understanding Media: The Extensions of Man [Text]. — NY : McGraw-Hill, 1965.
177. McLuhan, M. The medium is the message [Text] / M. McLuhan, Q. Fiore. — L. : Penguin Books, 1996.
178. McQuail, D. Mass Communication theory [Text]. — 2nd edition. — L. ; Thousand Oaks ; New Delhi ; SAGE Publications, 1987.
179. Meadows, D.H. The Limits to Growth: A Report for the Club of Rome's Project on the Predicament of Mankind [Text] / D.H. Meadows [et al.]. — NY : Universe Books, 1972.
180. Mesarovic, M. Mankind at the Turning Point: The Second Report to the Club of Rome [Text] / M. Mesarovic, Ed. Pestel. — NY : E.P. Dutton : Reader's Digest Press, 1974.
181. Mills, C.W. White Collar: The American Middle Classes [Text]. — NY : Oxford University Press, 1951.
182. Mitchell, W. E-topia [Text]. — Cambridge : MIT Press, 1999.

183. Mitchell, W. *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Age* [Text]. — Cambridge : MIT Press, 1992.
184. Moore, W.E. *The Professions: Roles and Rules* [Text]. — NY : Russell Sage Foundation, 1970.
185. Mosco, V. *The Digital Sublime: Myth, Power, and Cyberspace* [Text]. — Cambridge, MA : MIT Press, 2004.
186. Mumford, L. *The City in History: Its Origins, Its Transformation, and Its Prospects* [Text]. — NY : Harcourt, Brace, 1961.
187. Naess, A. *Ecology, Community and Lifestyle* [Text]. — L. : Cambridge, 1991.
188. Naess, A. *Gandhi and Group Conflict* [Text]. — Oslo : Universitets-Forlaget, 1974.
189. Parker, E. *Information and society: a report to the National Commission on Libraries and Information Science* [Text]. — Washington, D.C. : The Commission, 1973.
190. Polak, F.L. *The Image of the Future*, trans. Elise Boulding [Text]. — Amsterdam : Elsevier Scientific, 1973.
191. Polanyi, K. *The Great Transformation* [Text]. — Boston : Beacon Press, 1957.
192. Porat, M.U. *The information sector: definition and measurement* [Text] // Presented at the annual meeting of the American Association for the Advancement of Science. — Boston. — 1976. — February 18.
193. *Proceedings of the American Society for Information Science* [Text]. — Washington, D.C. : ASIS, 1970.
194. Putnam, R.D. *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community* [Text]. — NY : Simon & Schuster, 2000.
195. Pye, L.W. *Communications and Political Development* [Text] / ed. L.W. Pye. — Princeton ; NJ : Princeton University Press, 1963.
196. Ray, P.H. *The Emerging Culture* [Text] // *American Demographics*. — 1997. — February.
197. Reisman, D. *The Lonely Crowd: A Study of the Changing American Character* [Text] / D. Reisman [et al.]. — New Haven : Yale University Press, 1950.
198. Ritner, P. *The Society of Space*. — NY : Macmillan, 1961.
199. Roszak, T. *The Making of a Counter Culture* [Text]. — Berkeley : University of California Press, 1995.
200. Roy, R.H. *The Cultures of Management* [Text]. — Baltimore : Johns Hopkins University Press, 1977.
201. Rubin, J. *Do It!* [Text]. — NY : Social Education Foundation, 1970. Reprinted by permission of Simon and Schuster, Inc.

202. Schumacher, E.F. *Small Is Beautiful: Economics as if People Mattered* [Text]. — NY : Harper & Row, Perennial Library, 1973.
203. Sexton, J. *Music, Sound and Multimedia* [Text] / ed. J. Sexton. — Edinburgh : Edinburgh University Press, 2007.
204. Silverstone, R. *Media and Morality: On the Rise of the Mediapolis* [Text]. — Cambridge : Polity Press, 2006.
205. Simians, *Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature* [Text]. — NY : Routledge, 1991.
206. Smuts, J.C. *Holism and Evolution* [Text]. — Westport : Greenwood Press, 1973.
207. Sobchack, V. *Screening Space: The American Science Fiction Film* [Text]. — NY : Ungar Press, 1987.
208. Sontag, S. *Against Interpretation* [Text]. — L., 1966.
209. Sorrentino, J.N. *The Moral Revolution* [Text]. — NY : Manor Books, 1974.
210. Steidl, R.E. *Work in the Home* [Text] / R.E. Steidl, E.C. Bratton. — NY : John Wiley, 1968.
211. *The Consumer Society* [Text] / ed. by N. Goodwin, F. Ackerman, D. Kiron. — Washington, 1997.
212. *The Routledge critical dictionary of postmodern thought* [Text] / ed. by S. Sim. — NY : Routledge, 1999.
213. Toffler, A. *Future Shock* [Text]. — NY : Bantam Books, 1971.
214. Toynbee, A. *The Industrial Revolution* [Text]. — Boston : Beacon Press, 1956.
215. Warwick, K. I, *Cyborg* [Text]. — University of Illinois Press ; Champaign, 2004.
216. Webster, F. *Theories of the Information Society* [Text]. — L. : Routledge, 2006.
217. *Webster's New World Encyclopedia* [Text]. — NY : Prentice Hall, 1992.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

ДЕКЛАРАЦИЯ НЕЗАВИСИМОСТИ КИБЕРПРОСТРАНСТВА

Джон Перри Барлоу

Декларация независимости Киберпространства

Правительства Индустриального мира, вы — утомленные гиганты из плоти и стали; моя же Родина — Киберпространство, новый дом Сознания. От имени будущего я прошу вас, у которых все в прошлом, — оставьте нас в покое. Вы лишние среди нас. Вы не обладаете верховной властью там, где мы собрались.

Мы не избирали правительства и вряд ли когда-либо оно у нас будет, поэтому я обращаюсь к вам, имея власть не большую, нежели та, с которой говорит сама свобода. Я заявляю, что глобальное общественное пространство, которое мы строим, по природе своей независимо от тираний, которые вы стремитесь нам навязать. Вы не имеете ни морального права властвовать над нами, ни методов принуждения, которые действительно могли бы нас утратить.

Истинную силу правительствам дает согласие тех, кем они правят. Нашего согласия вы не спрашивали и не получали. Мы не приглашали вас. Вы не знаете ни нас, ни нашего мира. Киберпространство лежит вне ваших границ. Не думайте, что вы можете построить его, как если бы оно было объектом государственного строительства. Вы не способны на это. Киберпространство является делом естества и растет само посредством наших совокупных действий.

Вы не вовлечены в наш великий и все более ширящийся разговор; не вы создаете богатства наших рынков. Вы не знаете нашей культуры, нашей этики и неписаных законов, которые уже сейчас обеспечивают нашему обществу больший порядок, чем тот, которого можно достичь вашими наказаниями и запретами.

Вы заявляете, что у нас есть проблемы, решать которые должны вы. Вы используете это заявление как предлог для вторжения в наши земли. Многие из этих проблем не существуют. Там же, где есть ре-

альные конфликты и недостатки, мы выявим и устраним их собственными средствами. Мы устанавливаем свой собственный **Общественный Договор**. Этот способ правления возникнет согласно условиям нашего, а не вашего мира. Наш мир — другой.

Киберпространство состоит из взаимодействий и отношений, мыслит и выстраивает себя подобно стоячей волне в сплетении наших коммуникаций. Наш мир одновременно везде и нигде, но не там, где живут наши тела.

Мы творим мир, в который могут войти все без привилегий и дискриминации, независимо от цвета кожи, экономической или военной мощи и места рождения. Мы творим мир, где кто угодно и где угодно может высказывать свои мнения, какими бы экстравагантными они ни были, не испытывая страха, что его или ее принудят к молчанию или согласию с мнением большинства.

Ваши правовые понятия собственности, выражения, личности, передвижения и контекста к нам неприменимы. Они основаны на материи — здесь материи нет. Наши личности не имеют тел, поэтому, в отличие от вас, мы не можем достичь порядка посредством физического принуждения. Мы верим, что наш способ правления возникнет на основе этики, просвещенного эгоизма и общего блага. Наши личности могут охватить многое, что находится в вашей юрисдикции. Единственный закон, который признают практически все входящие в наш состав культуры, — это Золотое Правило. Мы надеемся, что сможем отыскивать частные решения исходя из этого общепологающего принципа. Но мы не можем принять решения, которые вы стараетесь навязать.

Сейчас вы создали в Соединенных Штатах закон — Акт о реформе телекоммуникаций, который отвергает вашу собственную конституцию и оскорбляет мечты Джефферсона, Вашингтона, Милля, Мадисона, Де Токвиля и Брандеса. Эти мечты должны теперь заново родиться в нас.

Вы испытываете ужас перед собственными детьми, потому что они чувствуют себя как дома в мире, в котором вы всегда будете иммигрантами. Поскольку вы их боитесь, вы трусливо перекладываете свои родительские обязанности на бюрократический аппарат. В нашем мире все чувства и высказывания, от низменных до ангельских, являются частями единого целого — глобального разговора в битах. Мы не можем отделить воздух, который удушает, от воздуха, по которому бьют крылья.

В Китае, Германии, Франции, России, Сингапуре, Италии и Соединенных Штатах вы пытаетесь установить информационный каран-

тин, дабы предотвратить распространение вируса свободомыслия, воздвигнув заставы на рубежах Киберпространства. Эти меры способны сдерживать эпидемию некоторое время, но в мире, который скоро весь будет охвачен средством коммуникации, несущим биты, они не будут работать.

Ваша все более и более устаревающая информационная промышленность желала бы увековечить свое господство, выдвигая законы, — как в Америке, так и в других странах, — требующие права собственности на саму речь по всему миру. Эти законы провозглашают, что идеи — всего лишь еще один промышленный продукт, благородный не более чем чугунные чушки. В нашем же мире все, что способен создать человеческий ум, может репродуцироваться и распространяться до бесконечности безо всякой платы. Для глобальной передачи мысли ваши заводы больше не требуются.

Эти все более враждебные колониальные меры ставят нас в положение, в котором оказались в свое время приверженцы свободы и самоопределения, вынужденные отвергнуть авторитет удаленной единообразной власти. Мы должны провозгласить свободу наших виртуальных «я» от вашего владычества, даже если мы и согласны с тем, что вы продолжаете властвовать над нашими телами. Мы распространим наши «я» по всей планете так, что никто не сможет арестовать наши мысли.

Мы сотворим в Киберпространстве цивилизацию Сознания. Пусть она будет более человечной и честной, чем мир, который создали до того ваши правительства.

Джон Перри Барлоу
Давос, Швейцария, 8 февраля 1996
Перевод с английского: Евгений Горный

Источник: URL : <http://www.zhurnal.ru/staff/gorny/translat/deklare.html> ; <http://www.zhurnal.ru/1/deklare.htm>.

ОКИНАВСКАЯ ХАРТИЯ ГЛОБАЛЬНОГО ИНФОРМАЦИОННОГО ОБЩЕСТВА

Окинавская хартия Глобального информационного общества

Принята 22 июля 2000 года, Окинава

1. Информационно-коммуникационные технологии (ИТ) являются одним из наиболее важных факторов, влияющих на формирование общества двадцать первого века. Их революционное воздействие касается образа жизни людей, их образования и работы, а также взаимодействия правительства и гражданского общества. ИТ быстро становятся жизненно важным стимулом развития мировой экономики. Они также дают возможность частным лицам, фирмам и сообществам, занимающимся предпринимательской деятельностью, более эффективно и творчески решать экономические и социальные проблемы. Перед всеми нами открываются огромные возможности.

2. Суть стимулируемой ИТ экономической и социальной трансформации заключается в ее способности содействовать людям и обществу в использовании знаний и идей. Информационное общество, как мы его представляем, позволяет людям шире использовать свой потенциал и реализовывать свои устремления. Для этого мы должны сделать так, чтобы ИТ служили достижению взаимодополняющих целей обеспечения устойчивого экономического роста, повышения общественного благосостояния, стимулирования социального согласия и полной реализации их потенциала в области укрепления демократии, транспарентного и ответственного управления, прав человека, развития культурного многообразия и укрепления международного мира и стабильности. Достижение этих целей и решение возникающих проблем потребует разработки эффективных национальных и международных стратегий.

3. Стремясь к достижению этих целей, мы вновь подтверждаем нашу приверженность принципу участия в этом процессе: все люди повсеместно, без исключения, должны иметь возможность пользоваться преимуществами глобального информационного общества. Устойчивость глобального информационного общества основывается на стимулирующих развитие человека демократических ценностях,

таких как свободный обмен информацией и знаниями, взаимная терпимость и уважение к особенностям других людей.

4. Мы будем осуществлять руководство в продвижении усилий правительств по укреплению соответствующей политики и нормативной базы, стимулирующих конкуренцию и новаторство, обеспечение экономической и финансовой стабильности, содействующих сотрудничеству по оптимизации глобальных сетей, борьбе со злоупотреблениями, которые подрывают целостность сети, по сокращению разрыва в цифровых технологиях, инвестированию в людей и обеспечению глобального доступа и участия в этом процессе.

5. Настоящая Хартия является прежде всего призывом ко всем как в государственном, так и в частном секторах, ликвидировать международный разрыв в области информации и знаний. Солидная основа политики и действий в сфере ИТ может изменить методы нашего взаимодействия по продвижению социального и экономического прогресса во всем мире. Эффективное партнерство среди участников, включая совместное политическое сотрудничество, также является ключевым элементом рационального развития информационного общества.

Использование возможностей цифровых технологий

6. Потенциальные преимущества ИТ, стимулирующие конкуренцию, способствующие расширению производства, создающие и поддерживающие экономический рост и занятость, имеют значительные перспективы. Наша задача заключается не только в стимулировании и содействии переходу к информационному обществу, но также и в полной реализации его экономических, социальных и культурных преимуществ. Для достижения этих целей важно строить работу на следующих ключевых направлениях:

- проведение экономических и структурных реформ в целях создания обстановки открытости, эффективности, конкуренции и использования нововведений, которые дополнялись бы мерами по адаптации на рынках труда, развитию людских ресурсов и обеспечению социального согласия;

- рациональное управление макроэкономикой, способствующее более точному планированию со стороны деловых кругов и потребителей, и использование преимуществ новых информационных технологий;

- разработка информационных сетей, обеспечивающих быстрый, надежный, безопасный и экономичный доступ с помощью конкурент-

ных рыночных условий и соответствующих нововведений к сетевым технологиям, их обслуживанию и применению;

- развитие людских ресурсов, способных отвечать требованиям века информации, посредством образования и пожизненного обучения и удовлетворение растущего спроса на специалистов в области ИТ во многих секторах нашей экономики;

- активное использование ИТ в государственном секторе и содействие предоставлению в режиме реального времени услуг, необходимых для повышения уровня доступности власти для всех граждан.

7. Частный сектор играет жизненно важную роль в разработке информационных и коммуникационных сетей в информационном обществе. Однако задача создания предсказуемой, транспарентной и недискриминационной политики и нормативной базы, необходимой для информационного общества, лежит на правительствах. Нам необходимо позаботиться о том, чтобы правила и процедуры, имеющие отношение к ИТ, соответствовали коренным изменениям в экономических сделках с учетом принципов эффективного партнерства между государственным и частным сектором, а также транспарентности и технологической нейтральности. Такие правила должны быть предсказуемыми и способствовать укреплению делового и потребительского доверия. В целях максимизации социальной и экономической выгоды информационного общества мы согласны со следующими основными принципами и подходами и рекомендуем их другим:

- продолжение содействия развитию конкуренции и открытию рынков для информационной технологии и телекоммуникационной продукции и услуг, включая недискриминационное и основанное на затратах подключение к основным телекоммуникациям;

- защита прав интеллектуальной собственности на информационные технологии имеет важное значение для продвижения нововведений, связанных с ИТ, развития конкуренции и широкого внедрения новых технологий; мы приветствуем совместную работу представителей органов власти по защите интеллектуальной собственности и поручаем нашим экспертам обсудить дальнейшие направления работы в этой сфере;

- важно также вновь подтвердить обязательство правительств использовать только лицензированное программное обеспечение;

- ряд услуг, включая телекоммуникации, транспорт, доставку посылок, имеют важное значение для информационного общества и экономики; повышение их эффективности и конкурентоспособности позволит расширить преимущества информационного общества; та-

моженные и экспедиторские процедуры также важны для развития информационных структур;

- развитие трансграничной электронной торговли путем содействия дальнейшей либерализации, улучшения сетей, соответствующих услуг и процедур в контексте жестких рамок Всемирной торговой организации (ВТО), продолжение работы в области электронной торговли в ВТО, на других международных форумах и применение существующих торговых правил ВТО к электронной торговле;

- последовательные подходы к налогообложению электронной торговли, основанные на обычных принципах, включая недискриминацию, равноправие, упрощенность и прочие ключевые элементы, согласованные в контексте работы Организации экономического сотрудничества и развития (ОЭСР);

- продолжение практики освобождения электронных переводов от таможенных пошлин до тех пор, пока она не будет рассмотрена вновь на следующей министерской конференции ВТО;

- продвижение рыночных стандартов, включая, например, технические стандарты функциональной совместимости;

- повышение доверия потребителя к электронным рынкам в соответствии с руководящими принципами ОЭСР, в том числе посредством эффективных саморегулирующих инициатив, таких как кодексы поведения, маркировка других программ подтверждения надежности, и изучение вариантов устранения сложностей, которые испытывают потребители в ходе трансграничных споров, включая использование альтернативных механизмов разрешения споров;

- развитие эффективного и значимого механизма защиты частной жизни потребителя, а также защиты частной жизни при обработке личных данных при обеспечении свободного потока информации;

- дальнейшее развитие и эффективное функционирование электронной идентификации, электронной подписи, криптографии и других средств обеспечения безопасности и достоверности операций.

8. Усилия международного сообщества, направленные на развитие глобального информационного общества, должны сопровождаться согласованными действиями по созданию безопасного и свободного от преступности киберпространства. Мы должны обеспечить осуществление эффективных мер, как это указано в Руководящих принципах по безопасности информационных систем ОЭСР, в борьбе с преступностью в компьютерной сфере. Будет расширено сотрудничество стран «Группы восьми» в рамках Лионской группы по транснациональной организованной преступности. Мы будем и далее содей-

ствовать установлению диалога с представителями промышленности, развивая, таким образом, успех, достигнутый на недавно прошедшей Парижской конференции «Группы восьми» «Диалог между правительством и промышленностью о безопасности и доверии в киберпространстве». Необходимо также найти эффективные политические решения актуальных проблем, как, например, попытки несанкционированного доступа и компьютерные вирусы. Мы будем и далее привлекать представителей промышленности и других посредников для защиты важных информационных инфраструктур.

Преодоление электронно-цифрового разрыва

9. Вопрос о преодолении электронно-цифрового разрыва внутри государств и между ними занял важное место в наших национальных дискуссиях. Каждый человек должен иметь возможность доступа к информационным и коммуникационным сетям. Мы подтверждаем нашу приверженность предпринимаемым в настоящее время усилиям по разработке и осуществлению последовательной стратегии, направленной на решение данного вопроса. Мы также приветствуем то, что и промышленность, и гражданское общество все более склоняются к признанию необходимости преодоления этого разрыва. Мобилизация наших знаний и ресурсов в этой области является необходимым условием для урегулирования данной проблемы. Мы будем и далее стремиться к эффективному сотрудничеству между правительствами и гражданским обществом, чутко реагирующим на высокие темпы развития технологий и рынка.

10. Ключевой составляющей нашей стратегии должно стать непрерывное движение в направлении всеобщего доступа для всех. Мы будем и далее:

- содействовать установлению благоприятных рыночных условий необходимых для предоставления населению услуг в области коммуникаций;
- изыскивать дополнительные возможности, включая доступ через учреждения, открытые для широкой публики;
- уделять приоритетное внимание совершенствованию сетевого доступа, в особенности в отсталых городских, сельских и отдаленных районах;
- уделять особое внимание нуждам и возможностям людей, пользующимся меньшей социальной защищенностью, людей с ограниченной трудоспособностью, а также пожилых граждан, и активно осуществлять меры, направленные на предоставление им более легкого доступа;

- содействовать дальнейшему развитию «удобных для пользования», «беспрепятственных» технологий, включая мобильный доступ к сети Интернет, а также более широкое использование бесплатного, общедоступного информационного наполнения и открытых для всех пользователей программных средств, соблюдая при этом права на интеллектуальную собственность.

11. Стратегия развития информационного общества должна сопровождаться развитием людских ресурсов, возможности которых соответствовали бы требованиям информационного века. Мы обязуемся предоставить всем гражданам возможность освоить и получить навыки работы с ИТ посредством образования, по-жизненного обучения и подготовки. Мы будем и далее стремиться к осуществлению этой масштабной цели, предоставляя школам, классам и библиотекам компьютерное оборудование, способное работать в режиме реального времени, а также направлять туда преподавателей, имеющих навыки работы с ИТ и мультимедийными средствами. Кроме того, мы будем осуществлять меры по поддержке и стимулированию малых и средних предприятий, а также людей, работающих не по найму, предоставляя им возможность подключаться к сети Интернет и эффективно ею пользоваться. Мы также будем поощрять использование ИТ в целях предоставления гражданам возможности пожизненного обучения с применением передовых методик, в особенности тем категориям граждан, которые в противном случае не имели бы доступа к образованию и профессиональной подготовке.

Содействие всеобщему участию

12. ИТ открывает перед развивающимися странами великолепные возможности. Страны, которым удалось направить свой потенциал в нужное русло, могут надеяться на преодоление препятствий, традиционно возникающих в процессе развития инфраструктуры, более эффективное решение своих насущных задач в области развития, таких как сокращение бедности, здравоохранение, улучшение санитарных условий и образование, а также использование преимуществ быстрого роста глобальной электронной торговли. Некоторые развивающиеся страны уже достигли значительных успехов в этих областях.

13. Тем не менее не стоит недооценивать проблему мирового масштаба, связанную с преодолением существующих различий в области информации и знаний. Мы отдаем должное тому вниманию, которое уделяют этой проблеме многие развивающиеся страны. В действительности все те развивающиеся страны, которые не успевают за все более высокими темпами развития ИТ, оказываются лишенными

возможности в полной мере участвовать в жизни информационного общества и экономике. Этот вопрос особенно остро стоит в тех странах, где распространению ИТ препятствует отставание в развитии основных экономических и социальных инфраструктур, в частности энергетического сектора, телекоммуникаций и образования.

14. Мы признаем, что при решении этой проблемы следует учитывать разнообразие условий и потребностей, которое сложилось в развивающихся странах. Здесь не может быть «уравнительного» решения. И это в свою очередь говорит о той важной роли, которую должны сыграть развивающиеся страны, выдвигая собственные инициативы о принятии последовательных национальных программ с целью осуществления политических мер, направленных на поддержку развития ИТ и конкуренции в этой сфере, а также создания нормативной базы, использование ИТ в интересах решения задач в области развития и в социальной сфере, развитие людских ресурсов, имеющих навыки работы с ИТ, а также с целью поощрения выдвигаемых на локальном уровне инициатив и местного предпринимательства.

Дальнейшее развитие

15. Усилия по преодолению международной разобщенности в решающей степени зависят от эффективного сотрудничества между всеми участниками. Для создания рамочных условий для развития ИТ важную роль и в дальнейшем будут играть двустороннее и многостороннее сотрудничество. Международные финансовые институты, включая многосторонние банки развития (МДБ), особенно Всемирный банк, весьма пригодны для этой цели и могут разрабатывать и осуществлять программы, которые будут способствовать росту и борьбе с бедностью, а также расширять связи, доступ и обучение. Международная сеть телекоммуникаций, ЮНКТАД и ЮНДП и другие соответствующие международные фонды также могут сыграть важную роль. Центральной остается роль частного сектора в продвижении ИТ в развивающихся странах. Он может также существенно способствовать международным усилиям по преодолению цифрового разрыва. НПО, обладающие уникальными возможностями донести идеи до общественности, также могут способствовать развитию человеческих и общественных ресурсов. ИТ глобальна по своей сути и требует глобального подхода.

16. Мы приветствуем уже предпринимаемые усилия по преодолению международного электронно-цифрового разрыва посредством двусторонней помощи в области развития и по линии международных организаций и частных групп. Мы также приветствуем вклад частно-

го сектора в лице таких организаций, как Глобальная инициатива по ликвидации электронно-цифрового разрыва Всемирного экономического форума (ВЭФ) и Глобальный диалог бизнеса по вопросам электронной торговли (ГДБ), а также Глобальный форум.

17. Как отмечается в декларации о роли информационных технологий в контексте основанной на знаниях глобальной экономики, которая была принята Экономическим и Социальным Советом ООН (ЭКОСОС) на уровне министров, существует необходимость расширения международного диалога и сотрудничества в целях повышения эффективности программ и проектов в области информационных технологий совместно с развивающимися странами и сведения воедино «наилучшего опыта», а также мобилизации ресурсов всех участников для того, чтобы способствовать ликвидации электронно-цифрового разрыва. «Восьмерка» будет и далее содействовать укреплению партнерства между развитыми и развивающимися странами, гражданским обществом, включая частные фирмы и НПО, фонды и учебные заведения, а также международные организации. Мы будем также работать над тем, чтобы развивающиеся страны в партнерстве с другими участниками могли получать финансовое, техническое и политическое обеспечение в целях создания благоприятного климата для использования информационных технологий.

18. Мы договорились об учреждении Группы по возможностям информационной технологии (Группа ДОТ), чтобы объединить наши усилия в целях формирования широкого международного подхода. Группа ДОТ будет созвана в кратчайшие сроки для изучения наилучших возможностей подключения к работе всех участников. Эта группа высокого уровня в режиме тесных консультаций с другими партнерами, воспринимающая потребности развивающихся стран, будет:

- активно содействовать диалогу с развивающимися странами, международными организациями и другими участниками для продвижения международного сотрудничества с целью формирования политического, нормативного и сетевого обеспечения, а также улучшения технической совместимости, расширения доступа, снижения затрат, укрепления человеческого потенциала, а также поощрения участия в глобальных сетях электронной торговли;

- поощрять собственные усилия «восьмерки» в целях сотрудничества в осуществлении экспериментальных программ и проектов в области информационных технологий;

- содействовать более тесному политическому диалогу между партнерами и работать над тем, чтобы мировая общественность

больше знала о стоящих перед ней вызовах и имеющихся возможностях;

- изучать вопрос о том, какой вклад вносит частный сектор и другие заинтересованные группы, например, Глобальная инициатива по ликвидации электронно-цифрового разрыва;

- представлять доклады по итогам работы нашим личным представителям до следующих встреч в Женеве.

19. Для выполнения этих задач группа будет изыскивать пути к принятию конкретных мер в указанных ниже приоритетных областях:

- формирование политического, нормативного и сетевого обеспечения:

- поддержка политического консультирования и укрепление местного потенциала, с тем чтобы способствовать проведению направленной на создание конкуренции гибкой и учитывающей социальные аспекты политики, а также нормативному обеспечению;

- содействие обмену опытом между развивающимися странами и другими партнерами;

- содействие более эффективному и широкому использованию информационных технологий в области развития, включая такие широкие направления, как сокращение бедности, образование, здравоохранение и культура;

- совершенствование системы управления, включая изучение новых методов комплексной разработки политики;

- поддержка усилий МБР и других международных организаций в целях объединения интеллектуальных и финансовых ресурсов в контексте программ сотрудничества, таких как программа «InfoDev»;

- улучшение технической совместимости, расширение доступа и снижение затрат:

- мобилизация ресурсов в целях улучшения информационной и коммуникационной инфраструктуры, уделение особого внимания «партнерскому» подходу со стороны правительств, международных организаций, частного сектора и НПО;

- поиск путей снижения затрат для развивающихся стран в обеспечении технической совместимости;

- поддержка программ доступа на местном уровне;

- поощрение технологических исследований и прикладных разработок в соответствии с конкретными потребностями развивающихся стран;

- улучшение взаимодействия между сетями, службами и прикладными системами;

— поощрение производства современной информационно-содержательной продукции, включая расширение объема информации на родных языках;

- укрепление человеческого потенциала:

— уделение повышенного внимания базовому образованию, а также расширению возможностей пожизненного обучения с упором на развитие навыков использования информационных технологий;

— содействие подготовке специалистов в сфере информационных технологий и других актуальных областях, а также в нормативной сфере;

— разработка инновационных подходов в целях расширения традиционной технической помощи, включая дистанционное обучение и подготовку на местном уровне;

— создание сети государственных учреждений и институтов, включая школы, научно-исследовательские центры и университеты;

- поощрение участия в работе глобальных сетей электронной торговли:

— оценка и расширение возможностей использования электронной торговли посредством консультирования при открытии бизнеса в развивающихся странах, а также путем мобилизации ресурсов в целях содействия предпринимателям в использовании информационных технологий для повышения эффективности их деятельности и расширения доступа к новым рынкам;

— обеспечение соответствия возникающих «правил игры» усилиям в сфере развития и укрепление способности развивающихся стран играть конструктивную роль в определении этих правил.

Источник: Официальный сайт Представительства Российской Федерации в «Группе восьми» в 2006 году. URL : [Http://g8russia.ru/g8/history/okinawa2000/4/](http://g8russia.ru/g8/history/okinawa2000/4/).

АЛЕКСАНДРИЙСКИЙ МАНИФЕСТ О БИБЛИОТЕКАХ: ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЩЕСТВО В ДЕЙСТВИИ

Александрийский Манифест о библиотеках. Информационное Общество в действии

Библиотеки и информационные службы способствуют разумному функционированию всеобъемлющего Информационного Общества. Они создают условия для интеллектуальной свободы, обеспечивая доступ к информации, идеям и творческим работам на любом носителе и независимо от границ. Они помогают сохранять демократические ценности и всеобщие гражданские права, борясь с любой формой цензуры.

Уникальная роль библиотек и информационных служб состоит в том, что они реагируют на конкретные вопросы и нужды людей. Это обстоятельство дополняет передачу знания через средства массовой информации и делает библиотеки и информационные службы жизненно важными для демократического и открытого информационного общества. Библиотеки существенно важны для информирования граждан, прозрачности управления, а также для создания электронного правительства.

Распространяя информационную грамотность и обучая пользователей, они также создают возможности для эффективного использования информационных ресурсов, включая информационные и коммуникационные технологии. Это особо важно для продвижения идеи развития, потому что человеческие ресурсы являются ключевым фактором экономического прогресса. Такими способами библиотеки вносят существенный вклад в преодоление цифрового и, как следствие, информационного неравенства. Они помогают претворить в жизнь цели развития тысячелетия, включая сокращение бедности. Они смогут сделать больше при весьма скромных вложениях. Сумма дохода от вложенного капитала превысит его минимум в 4—6 раз.

Преследуя цель предоставления доступа к информации для всех людей, ИФЛА придерживается принципов баланса и справедливости в вопросах авторского права. ИФЛА также чрезвычайно заинтересована в продвижении многоязычного содержания (контента), культурного многообразия, особых потребностей местных народов и меньшинств.

ИФЛА, библиотеки и информационные службы имеют общее видение Информационного Общества для всех, принятого на Всемирном саммите на высшем уровне в Женеве в декабре 2003 года. Это видение продвигает идею развития всеобъемлющего общества, основанного на фундаментальном праве людей на доступ и выражение информации без ограничений, где каждый сможет творить, иметь доступ, использовать и распространять информацию и знания.

ИФЛА призывает национальные, региональные и местные правительства, а также международные организации:

- инвестировать средства в библиотечно-информационное обслуживание, считая его жизненно важным элементом стратегии, политики и бюджета информационного общества;

- модернизировать и расширять существующие библиотечные сети для получения наибольшей пользы гражданами и сообществами;

- поддерживать неограниченный доступ к информации и свободу высказывания;

- содействовать открытому доступу к информации и бороться со структурными и другими возможными препятствиями к нему;

- признавать важность информационной грамотности и активно поддерживать стратегию формирования грамотного и квалифицированного населения, которое может идти по пути прогресса и извлекать пользу из глобального информационного общества.

Принято в Александрийской библиотеке,
Александрия, Египет, 11 ноября 2005 года

Источник: Alexandria Manifesto on Libraries, the Information Society in Action. URL : [Http://www.ifla.org/III/wsis/AlexandriaManifesto.html](http://www.ifla.org/III/wsis/AlexandriaManifesto.html).

Научное издание

Соловьёв Александр Васильевич

ДИНАМИКА КУЛЬТУРЫ
ИНФОРМАЦИОННОЙ ЭПОХИ

Монография

Редактор *В.Л. Рубайлова*
Технический редактор *О.С. Арефьева*
Дизайн обложки *Т.Ф. Соловьёва*

Подписано в печать 28.07.09. Поз. № 040. Бумага офсетная.
Гарнитура Times New Roman. Печать трафаретная. Формат 60x84¹/₁₆.
Усл. печ. л. 13,25. Уч.-изд. л. 15,2. Тираж 500 экз. Заказ №

Государственное образовательное учреждение высшего профессионального образования
«Рязанский государственный университет имени С.А. Есенина»
390000, г. Рязань, ул. Свободы, 46

Редакционно-издательский центр РГУ
390023, г. Рязань, ул. Урицкого, 22