

УДК 316.259(477)

Е. Я. Прохоренко,

старший преподаватель кафедры социологии

Института социальных наук Одесского национального университета
имени И. И. Мечникова

КИБЕРПРОСТРАНСТВО КАК ОБРАЗ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Статья посвящена изучению различных метафор виртуальной реальности. В Украине формируется новая социокультурная среда, которая базируется на социокультурных трансформациях. Идентичность становится призмой, сквозь которую оцениваются и изучаются важные черты современного общества. Поиск идентичности представляет собой продукт, рожденный глобализацией и индивидуализацией. С помощью сети Интернет возможно идентифицировать социокультурные преобразования.

Ключевые слова: метафора, сеть Интернет, виртуальная реальность, киберпространство.

Среда компьютерной сети Интернет нуждается в метафорическом осмыслении. Сегодня такой глобальной и даже тотальной метафорой стало понятие “сеть”. Собственно Интернет — это и есть “глобальная общедоступная коммерческая сеть, объединяющая миллионы компьютеров по всему миру, функционирующая по IP-протоколу. Образуется из двух английских слов: “inter”, обозначающего “среди, между, меж”, и “net” — сеть; в целом это можно понимать как “сеть между...”, “объединенные в сеть...”, “межсетевой...” и т. п. [1]. И действительно, универсальность новой метафоры кажется абсолютной: сетевой график, нейронная сеть, сетевая экономика, сетевая логика, информационная сеть, сетевое предприятие, причинные сети, сетевой интеллект, сетевое общество, сетевой опрос...

Итак, современное общество находится в сети, где каждый связан друг с другом. В. И. Даль понимает связь как “соединенье, скрепа, сцепление, совокупление, соотношение, зависимость, причинное сродство; // товарищество, дружба и знакомство, взаимные дела; // все, что собрано из различных частей, но составляет одно” [2, с. 252]. Человек постоянно потребляет различную информацию, в результате он включается в со-бытие с людьми, которые открыли, изобрели, произвели это новое. Какое-то время, а именно — во время коммуникации, он находится в этом со-бытии. Переживая его, он достигает со-знания, т. е. общего уровня осознанности этого события. Сознание приводит его в конечном счете к смыслу, т. е. к со-мыслию, помышлению событий и со-бытия в целом вместе с другими участниками сообщения коммуникации. Действительно, человек, не подпитываясь новой информацией, выпадает из со-бытия, из бытия. Любопытно, что в древнерусском, старославянском языках слово “скандал” означало сеть, ловушка, соблазн, искушение” [3, с. 21].

Существуют также и другие метафоры сети Интернет: “глобальная деревня”, “электронный фронтир”, “киберпространство”, “всемирная паутина”, “электронная агора”, “сеть сетей”, “рай гиперпространства”, “информационная свалка”, “мир концов”, “царство Питера Пэна”, “матрица” и другие.

Всемирная деревня или “всемирная глобальная деревня”, — термин М. Мак-Люэна, введенный им для обозначения сущности новой коммуникационной и культурной ситуации, которая оформилась в результате распространения в мире электронных средств связи, благодаря чему люди получили возможность мобильной коммуникации между самыми отдаленными точками на планете. По мнению Мак-Люэна, электронные средства коммуникации воссоздают общину — всемирную деревню: “земной шар, обвязанный электричеством, не больше деревни” [4, с. 90]. Благодаря электронным средствам коммуникации, передающим информацию со скоростью света, возникает эффект “имплозии” — взрывного сжатия пространства и времени, а также информации. Характерными особенностями всемирной деревни являются: интенсификация и массовость коммуникационных процессов; синтез разных видов коммуникации и коммуникационных средств; глобализация коммуникационных и информационных процессов.

Г. Рейнголд сопоставил компьютерную сеть Интернет с древнегреческой “агорой” — собранием граждан для свободного обсуждения новостей и принятия относящихся к общественной жизни решений, агорой также называли городскую площадь для таких собраний [5, с. 57]. Она была предназначена для театральных и гимнастических развлечений, но со временем все более значительное место на этой площади стало отводиться торговле. Агора функционировала как центр передачи информации и свободного общения. В силу этих причин она связана с политическим усилением Греции и с демократическими традициями. Агора представляла собой полифункциональное образование, совмещавшее в себе священные, общественные, повседневные, профанные функции.

Сравнивая с агорой компьютерную сеть Интернет, следует отметить, что сеть Интернет является полифункциональной средой личностного и делового общения, электронной коммерции и средой развлечений. Подобная полифункциональность позволяет увидеть в функционировании сети Интернет некоторые элементы агоры. Следует заметить, что агора — не более чем ранний провозвестник демократической традиции: из “площадной” демократической жизни были заведомо исключены иностранцы, рабы, все осужденные за преступления и — в значительной степени — женщины. В современном обществе осужденных за преступления не отлучают от сети Интернет, также сеть полностью доступна для женщин. Что же касается рабов и иностранцев, то имеет смысл упомянуть еще одну распространенную метафору, предложенную А. Е. Войскунским [6, с. 26]. Она звучит как “электронный фронтир” (electronic frontier) и намекает на отраженный во множестве фильмов-“вестернов” почти столетний период (конец XVIII — конец XIX века) продвижения американских поселенцев-пионеров на Дикий Запад и освоения ими новых территорий, с которых они оттесняли

аборигенов-индейцев. С тех пор понятие “фронтир” обозначает не просто гибкую, немаркированную географическую границу, а особое общественное настроение и психологическое состояние “людей фронта”. “Под электронным фронтиром подразумевается обращение новичков-новобранцев в число сторонников сетевых технологий, “бегство” из повседневности в виртуальный мир как способ найти себя и приблизиться к пониманию либо полноценному раскрытию своей подлинной человеческой сущности, процесс “колонизации” незанятой “территории Интернета” группами свобододлюбивых индивидуалистов, “закрепление” пионеров на возделанных форпостах, “прокладывание пути” через “пограничные препятствия” социального и технического характера для последующих переселенцев и “окультуривание нового пространства” [6 с. 28]. Переход к оседлой жизни на новой территории вызывает к жизни необходимость в установлении всевозможных регламентов, правил и ритуалов, отстаивания заведенного порядка в борьбе с внешним неприятелем и внутренними нарушителями. Решение такого рода задач в мире Интернета добровольно возложила на себя общественная организация Electronic Frontier Foundation, которая приобрела авторитет и опыт в отстаивании прав и свобод пионеров Интернета.

Широко распространено сравнение Интернета с *информационной свалкой*. Эта метафора важна для анализа отношения молодежи к сети Интернет. Сеть экстерриториальна, в ней отсутствует явно выраженное отношение собственности, все в ней как бы “ничье”. Это открывает простор для проявления собственных амбициозных и агрессивных намерений. Снимаются табу реальной жизни, поэтому свалка — наилучшее место, где можно крушить-ломать-бить-колотить.

Б. Г. Соколов соотносит идею “рая” и новую виртуальную реальность киберпространства. “Рай — вне времени и вне пространства, по крайней мере вне “реального” пространства и времени. Рай — это сфера мечты и желания, к сожалению, также трансцендентная нашей реальности. Наконец, рай — это новая идентичность” [7, с. 149].

Виртуальная реальность сети Интернет не обладает свойствами обыкновенной реальности: время и пространство виртуального мира иные. Даже режим так называемого “реального времени”, используемый при коммуникации, — симулякр реального времени, мимикрирующий под него. Виртуальная коммуникативная среда по-иному “размещает” все во времени. Например, возможен повтор, точная копия ситуации того, что в реальности недостижимо. Виртуальная реальность размещена повсюду, где есть технические возможности к входу в нее. Рай, считает Б. Г. Соколов, также трансцендентен реальности, его реальность иная, отложенная реальность, реальность возможной реализации. Созданная виртуальная реальность Интернета во многом представляет из себя своеобразную материализацию желания, материализацию мечты.

Действительно, сеть Интернет представляет из себя виртуальную реализацию любого желания: от желания к общению, рекламы и саморекламы до реализации сексуального желания. Как сфера реализации желания и мечты, среда Интернета, киберпространство напоминает мечту о рае.

Идея рая содержит в себе и представление о возможной трансформации, и в этом отношении среда Интернета оказывается этой идее подобна. Проблема идентификации и идентичности — одна из нерешенных проблем в виртуальном мире. “Нерешенных не потому, что нет возможности ввести императивные процедуры идентификации (в некоторых сферах, например, в сфере финансов достаточно быстро и почти безошибочно осуществляется уже давно), но, скорее всего, потому, что стремление к идентичности имеет свою иную сторону — стремление к неидентичности этой идентичности” [7, с. 149–150]. Среда Интернет реализует это желание: быть новым, другим, искать, примерять или не находить свои идентичности.

Любопытную метафору сети Интернет предлагают Док Сёрлз и Дэвид Вайнбергер. Они считают, что “*сеть — это мир концов*” [8]. Пользователь находится на одном конце сети, все остальные — на других.

Д. Лукьяненко *сравнивает виртуальную реальность с “царством Питера Пэна”* — островом вечных детей. Виртуальная реальность не признает физиологический возраст человека. Каждый может играть в благородных героев и отважных рыцарей, забывая о том, что жизнь намного сложнее игры [9]. Ярким подтверждением данной метафоры может служить факт того, что взрослые люди ощущают ностальгию по школьным годам, и все свободное время стараются проводить на сайтах типа “Одноклассники. ru”, пытаясь продлить ощущение юности.

Славой Жижек называет *виртуальную реальность “матрицей”*. Под этой метафорой он понимает *виртуальный символический порядок*, который структурирует реальность для общества. Жижек, анализируя суть современного фантастического американского фильма Э. и Л. Вачовски “Матрица”, успевшего за короткое время стать культовым, приходит к заключению, что наш опыт реальности есть искусственная виртуальная реальность, порожденная “Матрицей”, мегакомпьютером, непосредственно подсоединенным к нашему сознанию. “Киберпространство воздействует на нашу жизнь: оно не зависит от технологии как таковой, но от ее социального прочтения. Погружение в киберпространство может усилить наш телесный опыт (новая чувственность, новое тело с большим числом органов, новый пол...), но также оно открывает возможность тем, кто управляет машинами, кто управляет киберпространством, буквально похитить наше (виртуальное) тело, лишая нас контроля над ним, так что никто больше не может относиться к телу как к своему собственному” [10].

Любопытно, что Славой Жижек, ссылаясь на Жака Лакана, понимает “Матрицу” как то, что Жак Лакан называет “большим Другим”. Новые информационные технологии, со скоростью света наступающие на общество со всех сторон, “медиатизируют” человека. В процессе “медиатизации” индивид незаметно лишается своей мощи под фальшивым обликом ее нарастания. “Когда наше тело медиатизировано (поймано в сети электронных медиа), оно одновременно подвергается угрозе радикальной “пролетаризации”: субъект потенциально сведен до чистой пустоты, с этого момента даже мой собственный личный опыт может быть похищен, им может управлять механический Другой” [11, с. 164].

Джейк Хорксли в своей книге “Воин Матрицы”, также посвященной фильму “Матрица”, анализируя современный социокультурный феномен сети Интернет, интерпретирует метафору “матрица” как “нейроактивную стимуляцию, мир, созданный для того, чтобы скрыть от людей правду. Она собрана искусственным интеллектом с использованием человеческого бессознательного, спящего ума. Матрица постоянно перегруппировывает и перетасовывает наши надежды, сны, воспоминания и т. д. в пределах единого интерактивного мира грез, в котором никогда ничего не происходит, а только кажется, что происходит” [12, с. 335].

На наш взгляд, *образ киберпространства* в большей степени, чем метафоры агоры, фронта и других, отвечает реальным представлениям — в данном случае необходимости соотношения физического и социального пространства. Для Г. Рейнголда киберпространство — это что-то вроде чашек Петри, в которых произрастают и размножаются виртуальные сообщества, как колонии микроорганизмов [5, с. 57]. В настоящее время можно говорить о том, что существует много различных сред или “пространств” в сети Интернет. Во-первых, это среда WWW — нечто вроде общедоступной библиотеки вместе с настольным издательством, во-вторых, это среда обмена электронной почтой (e-mail); в-третьих, среда асинхронных обсуждений, включающая электронные доски объявлений, листы рассылки, ньюсгруппы (телеконференции) и веб-форумы. Четвертое пространство — это среда синхронных чатов, пятое — среда групповых ролевых игр типа MUD (Multi-User Dungeons\Dimension). Эта игра ограничена обменом текстовыми описаниями событий и действий. Данная среда включает также текстовые игры типа MOO (MUD Object Oriented) или MUSH (Multi-User Shared Hallucination). Шестое — это графические “наследники” MUD, когда игроки обнаруживают себя на экране в виде выбранного или сконструированного аватара, действующего на фоне анимированного окружения. Наконец, седьмая среда объединяет интерактивное видеоизображение вместе с передачей голосовых сообщений — фактически это широкополосная передача информации, регистрируемой микрофоном и видеокамерой.

Литература

1. <http://www.yandex.ru>
2. Толковый словарь живого великорусского языка, том IV. Составитель Даль В. И. Государственное издательство иностранных и национальных словарей, Москва. — 1955. — С. 252.
3. Березин В. М. Сущность и реальность массовой коммуникации. Монография. — М.: Изд-во РУДН, 2002. — С. 21.
4. McLuhan G. M. Understanding Media. — L., 1994. — P. 90.
5. Rheingold H. A Slice of Life in my Virtual Communiti // Global Networks. Cambridge (Maas.), 1993. — P. 57.
6. Войскунский А. Е. Метафоры Интернета // Вопросы философии. — 2002. — № 8. — С. 26.
7. Рай гиперпространства. Соколов Б. Г. Образ рая: от мифа к утопии. Серия “Symposium”, выпуск 31. СПб: Санкт-Петербургское философское общество, 2003. — С. 149.
8. Сёрлз Д., Вайнбергер Д. Мир концов: Что такое Интернет и как перестать его путать с чем-то другим. <http://www.membrana.ru/articles/internet/2003/06/18/224000.html>

9. Лукьяненко Д. “Лабиринты зеркал”. <http://www.lib.ru>
10. Жижек С. Матрица: истина преувеличений. <http://www.lacan.com/matrix.html>
11. Лакан Ж. Телевидение. Перевод с француз. А. Черноглазова. М.: ИТДК “Гнозис”, Изд-во “Логос”, 2000. — 164 с.
12. Хорксли Д. Воин матрицы: Как стать Избранным: Неофициальный справочник / Пер. с англ. Е. Марницыной; Предисл. А. Секацкого. — СПб: Амфора, 2004. — С. 335.

Є. Я. Прохоренко,

кафедра соціології Інституту соціальних наук Одеського національного університету ім. І. І. Мечникова, к. 40, Французький бул., 24/26, 65058, м. Одеса-58, Україна.

КІБЕРПРОСТІР ЯК МЕТАФОРА ВІРТУАЛЬНОЇ ДІЙСНОСТІ

Анотація

Стаття присвячена вивченню різних метафор віртуальної дійсності. В Україні формується нове соціокультурне середовище. Воно базується на соціокультурних трансформаціях, що відбуваються в українському суспільстві. Ідентичність стає призмою, крізь яку оцінюються та вивчаються важливі риси сучасного суспільства. Пошук ідентичності являє собою продукт, породжений глобалізацією та індивідуалізацією. За допомогою Інтернету маємо можливість інтегрувати соціокультурні перетворення.

Ключові слова: метафора, Інтернет, віртуальна дійсність, кіберпростір.

Y. Prokhorenko,

Sociology Department of Social Sciences Institute of Odessa Mechnikov National University, r. 40, 24/26 Frantsuzsky Boulevard, 65058 Odessa-58, Ukraine.

CYBERSPACE AS THE METAPHOR OF THE VIRTUAL REALITY

Summary

The article is devoted the study of different metaphors of the virtual reality. In Ukraine new social-cultural environment is formed. It is based on social-cultural transformations occurring in the Ukrainian society. Personal and social identity is one of the most actual and social identity. The search of identity is a product of globalization and individualization. Through the Internet the opportunity more intensive social-cultural of transformations opens.

Key words: metaphor, Internet, virtual reality, cyberspace