

УДК 316.259(477)

Е. Я. Прохоренко, асп.

Одесский национальный университет им. И. И. Мечникова, Институт социальных наук, кафедра социологии

КИБЕРПРОСТРАНСТВО И УКРАИНА: ОСНОВА КОНСОЛИДАЦИИ

В Украине формируется новая социокультурная среда. Она основывается на социокультурных трансформациях, происходящих в украинском обществе. В современных условиях первоочередной задачей является информатизация общества. Этот процесс находится в прямой зависимости от развития Интернета. При помощи Интернета открывается возможность интенсификации социокультурных преобразований.

Ключевые слова: Интернет, киберпространство, киберкультура.

Экономические, культурные и политические преобразования в Украине настолько связаны друг с другом в своем развитии, что эта взаимосвязь позволяет прогнозировать характер их воздействия на общество. Украина пересекает новый рубеж освоения компьютерного мира: начинает качественно сказываться распространение мощных компьютеров. На смену этапу освоения техники, использования и применения машин, подключения к сетям, накопления массы пользователей и массы информации приходит этап, когда главным становится *оптимизация использования возможностей, представляемых компьютерами и информационными сетями, вхождение в киберпространство, виртуальный мир, создаваемый ими, их освоение.*

Информатизация — всеобщий и неизбежный период развития человеческой цивилизации, период освоения информационной картины мира, осознания единства законов в функционировании информации в природе и обществе, практического их применения, создания индустрии производства и обработки информации. Современные системы обработки и передачи информации формируют своего рода нервную систему живого организма человеческого сообщества, придавая этому организму небывалую пластичность и способность к развитию. Азы информатики и массовый переход на «ты» с компьютерами уже дают о себе знать, т. е. общество переходит из индустриального в информационное, что влечет *изменение в культуре поведения человека.*

Соотношение мира постмодерна и киберкультуры

Постмодернизм — широкое культурное течение, в чью орбиту последние два десятилетия попадают философия, эстетика, искусство, гуманитарные науки. Постмодернистское умонастроение несет на себе печать разочарования в идеалах и ценностях Возрождения и Просве-

щения с их верой в прогресс, торжество разума, безграничность человеческих возможностей. Для постмодернизма характерно его отождествление с именем эпохи «усталой», «энтропийной» культуры, отмеченной эсхатологическими настроениями, эстетическими мутациями, диффузией больших стилей, эклектическим смешением художественных языков. Рефлексия по поводу модернистской концепции мира как хаоса выливается в опыт игрового освоения этого хаоса, превращения его в среду обитания человека культуры. Философско-эстетической основой постмодернизма являются идеи деконструкции французских постструктуралистов и постфрейдистов (Деррида), изучение языка бессознательного (Лакан), психоанализ (Делез, Гаттари), а также концепция «иронизма» итальянского семиотика Эко. Расцвет художественной практики постмодернизма произошел в США, оказавшей затем обратное воздействие на европейское искусство. В силовое поле постмодернистской культуры попали постнеклассическая наука и окружающая среда.

Для постмодернизма характерны такие признаки, как неопределенность, или скорее неопределенности, порожденные релятивизмом их мировосприятия; фрагментарность, незавершенность; деканонизация, свободное оперирование любыми понятиями, несмотря на их традиционное понимание; отсутствие самости, отсутствие глубины; ирреальность, «магический реализм», имитация, символизм; ирония, самоирония, гибридизация, карнавализация, игра. Перечисленные признаки характерны и для киберкультуры. *Мир киберкультуры — это отражение мира постмодерна.* Как в постмодерне, так и в киберкультуре происходит слияние, микширование различных культур, мироощущений, миропониманий. Человек, не находя признания себя другими в современном мире, ищет его в киберпространстве.

Своеобразие идентичностей в киберпространстве

Поиск или построение своих идентичностей человеком в киберпространстве можно назвать театральной или игровой презентацией себя. Под «идентичностями» понимаются фундаментальные характеристики людей, то есть осознание «кто мы есть» на самом деле. Частично идентичность человека формируется признанием либо его отсутствием, часто — посредством искаженного понимания другими. Поэтому человек или группы начинают фрустрировать, если общество представляет их в ограниченном, бессмысленном или противоречивом свете. Непризнание может стать формой угнетения, заключающего кого-либо в рамки искаженной реальности. *Пространственные параметры идентичности оговариваются пользователями как факт присутствия. Найденная идентичность претендует на размещенность, и кто-то должен согласиться с обоснованностью ее притязаний.* В современном мире это неизменно проблематично, несмотря на видимую легкость самой процедуры. Модель «претендентства» сегодня — это приобретение места/э^е в Интернете. *Идентичности в киберпрост-*

ранстве конструируются виртуальной реальностью во взаимодействии различных, иногда противоречащих друг другу дискурсов, практик, позиций и мнений пользователей. Такие мозаичные конструкты мультиплицичны, фрагментарны, постоянно изменяются и трансформируются. Поэтому идентичность — это временный, относительный, незавершенный конструкт, это мифотворчество, это иллюзорное несовершенное знание о себе и еще не достигнутое адекватное признание другими. Поиск пользователем своих мифологических идентичностей в киберпространстве возможен через фиксацию различий себя и мира киберпространства. Идентичность конструируется как ссылка на то, что ею не является на самом деле, на непохожесть, с которой она соотносит себя и которую производит. Этот процесс обоюден и для субъекта и для окружения.

Миф как основа киберкультуры

Стремление общества обрести осмысленность своего существования, рационализируя непостижимое, ведет к постоянному воспроизводству в культуре мифов. Миф обладает имманентной логикой саморазвертывания, которая не обязательно обращена на последнюю реальность — непостижимый абсолют. Сообразно с логикой мифа можно препарировать социокультурные явления или же, фантазируя, созидать идеальные конструкции. Интерпретация универсума мифа антропоморфна: он наделяется теми качествами, которые окрашивают жизнь человека в его взаимосвязи с другими людьми. Отсутствие субъект-объектной оппозиции, изначальная нерасколотовость мира также специфичны для мифологии. Мифологические образы наделяются субстанциальностью, понимаются как реально существующие. Символическое воображение продуцирует образы, воспринимаемые как часть действительности. Мифологические образы в высшей степени символичны, поскольку являются продуктом синтеза чувственно-конкретного и понятийного моментов. Мифологический персонаж соотносится с предельно широкой сферой феноменов, которые объединяются в единое целое посредством метафоры, созидающей символическое. Циклизм архаичной первоначальной мифологии, до определенной степени преодолеваемый эсхатологически окрашенной иудеохристианской традицией, по Элиаде, объясним как средство преодоления страха перед безудержным потоком времени. В любом случае миф — средство снятия и преодоления социокультурных противоречий, он придает человеческой жизни осмысленность и укрепляет социальную интеграцию. Миф рождается на стадии господства архаического сознания, но не уходит со сцены истории потому, что антропоморфное видение реальности воспроизводится в современной культуре иными техническими средствами и также апеллирует к массовому сознанию.

Центральные элементы мифа — это демонстрация уникальности человеческого сознания, способного обращаться к предметам, лежащим за пределами реальности ощущений человека. Цель мифа состо-

ит в том, чтобы будущее продолжало хранить верность прошлому. Карл Густав Юнг считал, что «миф — естественная и необходимая ступень между бессознательным и сознательным мышлением. Миф — это то, во что верят всегда, везде и повсюду; поэтому человек, который считает, что может прожить без мифа или вне его, — исключение. Он словно лишен своих корней, не имеет истинной связи с прошлым или жизнью предков внутри себя, ни даже с современным ему обществом» [1].

Современные компьютерные мифы об Интернете, являясь продуктом коллективного сознания, общего источника наследственной памяти и общих для всех людей образов и представлений, дают возможность современному человечеству заполнить «шаблоны» своими культурными элементами. Благодаря современным возможностям коммуникаций, например отсутствию территориальных границ, представители любой субкультуры имеют возможность участвовать в создании, поддержании и реализации духовных ценностей, в том числе мифов. Клод Леви-Стросс отметил: «С помощью научного мышления мы способны достичь господства над природой... миф не способен дать человеку больше власти над его окружением. Но крайне важно, что он дает человеку иллюзию, что он способен постичь вселенную и что он ее уже постиг» [2]. Создание мифов о сети Интернет присуще людям, которые не пользуются сетью каждый день. Возможно, мифологизация сети Интернет происходит на начальном этапе знакомства человека с киберпространством. Мифы трансформируются тогда, когда пользователь сети Интернет постепенно обретает контроль над ней и начинает относиться к сети как к инструменту. Миф — это только первая форма рационального постижения мира, его образно-символического воспроизведения и объяснения, выливающаяся в предписание действий. Пользователя по сети Интернет ведет и латентно управляет им профессионал. Для профессионала (*web-master*, человека, который создает ресурсы сети Интернет) сама сеть — это работа и возможность заработать деньги, поэтому сам профессионал не создает и не поддерживает мифы о сети Интернет.

XX век принципиально изменил темпы социальной жизни, ощущение пространства и времени благодаря технологиям телевидения, телефона и реактивной авиации. Все они ускоряли различные процессы, происходящие в обществе, но ни одна из них не обладала свойством ускорять свое собственное развитие. Появление новой трансформирующей технологии — компьютерной — отвечало именно этой задаче, а присущее ей свойство было названо законом Мура. Закон Мура гласит: скорость процессора будет удваиваться каждые два года. Закон Мура продолжает действовать по той причине, что первое применение, которое мы находим для каждого нового поколения микросхем, состоит в том, чтобы изготовить на их основе еще более насыщенные микросхемы. Именно по этой причине компьютерная технология доминирует в современном мире, задавая темп для всех остальных технологий [3].

Киберкультура и формирование новых потребностей

Использование компьютеров привело к возникновению киберкультуры, но совсем не потому, что компьютеров стало много. Существует разветвленная телефонная сеть, но никто не говорит о телефонной культуре. Дело здесь не в количестве и широте применения, а в том, смогла ли создать киберкультура новые человеческие потребности. Причем такие потребности, в удовлетворении которых, во-первых, нуждается значительная часть человечества, во-вторых, такие потребности, которые не могут быть удовлетворены никакими другими средствами. Иначе компьютерные технологии либо станут уделом узкого круга профессионалов, либо, даже если найдут широкое применение, не станут феноменом культуры, если ничего не изменят в самой культуре. Исходя из сказанного, попытаемся определить **основные потребности человека в киберкультуре**:

— **информационная** (потребность в разнообразной информации, в том числе потребность в возможности узнать, как думают люди и решают различные проблемы в других странах, потребность в самообучении, потребность в поиске места работы и возможности зарабатывать деньги);

— **потребность в общении** (в том числе в раскованном общении, в анонимности в процессе общения, в защите от разочарований, получаемой в ходе общения, в спасении от одиночества);

— **потребность в самопрезентации и самореализации** (в возможности заинтересовать собой других людей, в том числе в возможности экспериментировать со своим образом, сменой пола, в возможности проигрывать различные фантазии);

— **профессиональная** (потребность в возможности развивать специализацию, в возможности зарабатывать деньги).

У киберкультуры в ее современном виде есть шанс повторить историю «фотокультуры». Искусство фотографии как было, так и осталось привилегией узкой группы профессионалов, а фотографирование свелось к удовлетворению потребностей памяти. Но совсем другая судьба у таких нововведений, как печатный станок или часы. Теперь все читают и пишут, все регулируют свою жизнь по часам. Письменность и точное время стали элементами социальной культуры: способность читать и контролировать свое внутреннее время в единицах астрономического времени (секунда, минута, час и т. д.) превратилась в естественные действия повседневной жизни. *Чтобы стать элементом социальной культуры, киберкультура должна произвести новые механизмы интеграции социума.* То, к чему сейчас апеллируют идеологи технокультуры — киберсекс, киберискусство, киберреальность и т. п., — строится в основном на мифе о безграничных возможностях компьютера. Но именно миф является фундаментальной формой строения реальности. Формируя жизнь как единство: миф обеспечивает, с одной стороны, единство субъекта и объекта, с другой — единство представления и действия. Согласно Эмилю Дюркгейму, ключе-

вая функция мифа — приспособление поведения индивидуума к группе. Основные компоненты мифа, сюжеты и действующие лица, являются продуктами нервной деятельности человеческого мозга и, таким образом, они являются общими для всех людей. Эти универсальные мифологические паттерны и были «шаблонами», по которым создавалось мифотворчество. Каждая отдельная культура заполняла такой «шаблон» своими специфическими элементами. Дюркгейм писал: «Коллективное сознание — это высшая форма психической жизни, поскольку это есть осознание сознания. Находясь вне и превыше всех индивидуальных и локальных обстоятельств, оно рассматривает явления в их непреходящем и сущностном аспекте, кристаллизирующемся в общепонятные идеи... Оно одно способно предоставить мышлению шаблоны, приложимые решительно ко всем вещам и дающие возможность рассуждать о них» [4].

Социальные функции киберкультуры

Сеть Интернет, как наиболее активно развивающееся средство связи, охватило к концу XX века более 700 миллионов человек. Информационные и коммуникационные технологии стимулируют экономический рост, расширяют возможности малых производственных структур и изменяют социальные взаимодействия.

Киберкультура выступает как самостоятельное целостное образование, имеющее свои функции и социальные характеристики. В чем выражаются эти характеристики?

Функция энергетическая. Киберкультура вырабатывает и преобразует социальную энергию. Она является своеобразным энергобалансом, балансом преобразования, распределения и потребления всех видов социальных энергетических ресурсов и социальной энергии в обществе. Компьютерная коммуникация обладает собственным потенциалом, поскольку он «канализирует» энергию пользователей, направляет ее в определенное русло, обеспечивает защитой, гарантирует стабильность. **В этом смысле киберкультура соединяет намерение с объектом, субъекта с объектом, пользователя с компьютером.**

Функция созидания групп и коллективов. Коллектив — это социальная группа, объединяющая людей с похожими целями, потребностями, интересами. Коллективы возникают потому, что обеспечивают координацию восприятия и поведения индивидов и трансформацию вкусов. Миф об анонимности компьютерной коммуникации, о безвременности существования сети Интернет, о неограниченности ресурсов сети Интернет образует коллективы пользователей, или «виртуальные сообщества», наделяя их содержанием и энергией. В качестве примера можно привести компьютерный секс. Хотя имеется быстро растущий коммерческий рынок сексуальной компьютеризированной стимуляции, связанной с технологией виртуальной реальности, компьютерный секс состоит из разговоров по специализированным «доскам

объявлений» или реализуется, когда пользователи спонтанно отвлекаются от обычных разговоров. Боясь заражения и агрессивности при сексуальном личном общении, пользователи ищут альтернативы для выброса своей физической энергии символической сверхстимуляцией в компьютерной коммуникации и открывают дорогу сексуальным фантазиям, особенно в ситуациях, когда взаимодействие не визуально и идентичность участника можно скрыть.

Функция формирования индивидуальной идентичности. Киберпространство формирует коллективную идентичность, обеспечивая синхронизацию и координацию восприятия и поведения пользователей. Она реализуется через ценности и нормы, которые есть, с одной стороны, — орудие единения субъекта с объектом, то есть пользователя с компьютером, с другой — орудие соединения представления с поступком, то есть ощущение желания пользователя коммуницировать и непосредственно вступать в процесс компьютерной коммуникации. В качестве примера здесь можно привести компьютерные средства коммуникации. Язык компьютерных коммуникаций объединяет пользователей, доказывает их идентичность, социальную сплоченность, является своеобразным символом коммуникации. Общим для компьютерных средств коммуникации становится то, что они заменяют другие средства коммуникации и существующие социальные структуры. *Но в самом сообществе пользователей компьютерными средствами также формируется виртуальная социальная структура и обозначаются иерархические уровни.*

Функция воспроизведения коллективной идентичности. Сохранение мифа, как и воспроизводство киберпространства, представляет собой условие сохранения коллективной идентичности. Когда миф исчезает, исчезает и соответствующий коллектив. Миф о безвременности существования сети Интернет поддерживает функцию воспроизведения коллективной идентичности. Существуют особенности киберпространства, которые воспроизводят коллективную идентичность в этой новой социальной области и неовозвратно меняют представления пользователей о реально существующей жизни. Киберпанки живут как бы в двух мирах: реальном и виртуальном, в первом физически, во втором — духовно. *Это можно классифицировать в категориях ментальной дивергенции и социальной фрустрации. Сложилась типологические группы с доминантой такого поведения:*

Хакеры — чародеи виртуального пространства, которые досконально понимают принципы и способ работы компьютеров и объединяющих их сетей. То, что они способны делать с техникой и данными, со стороны может казаться магией, но на самом деле это просто отточенное знание технологии.

Крэкеры — по уровню знаний они мало чем уступают хакерам, но действуют отнюдь не из любви к искусству. Их цель — проникновение в защищенные системы ради наживы или бездумного разрушения, а вовсе не для тренировки мастерства.

Фрики делают с телефонными сетями — проводными, сотовыми или спутниковыми — примерно то же, что крэкеры с компьютерными. Взломав телефонную линию, используют или перепродают ее, а незадачливый истинный владелец канала вынужден оплачивать ведущиеся по нему переговоры — как минимум, до тех пор, пока линию не закроют для выяснения обстоятельств.

Цифропанки ставят целью своей деятельности борьбу с аппаратом власти — с контролем государственных, корпоративных или каких-то иных служб над передачей информации в сети. Активно используют и совершенствуют средства криптографии. Их мечта — создать благодаря таким средствам некие «островки свободы» внутри системы, куда не будет хода официальным взломщикам даже с самыми мощными компьютерами. С киберпанками ассоциируются также и некоторые другие группы, работающие, скорее, на будущее.

Транслюди — они изучают современные новейшие технологии (биологические, технические и компьютерные), которые позволили бы расширить врожденные способности человека и увеличить продолжительность жизни.

Экстропианцы сосредоточены, напротив, не на биологии и науке в целом, а на политике. Развитие человечества они рассматривают как развитие общества и соответственно как разработку новых, прогрессивных политических институтов. Их взгляды близки к классическому либерализму, с другой стороны, воззрения экстропианцев смыкаются и с анархистскими течениями.

Функция формирования и структурирования пространства. Миф о неограниченности ресурсов сети Интернет позволил структурировать информационное пространство сети путем создания информационных каталогов, порталов, необходимых для навигации по сети, принципиально задуманное как неструктурированное пространство. Хотя любой из этих средств навигации описывает лишь определенную часть сети, каждый из них является мифическим проводником в иллюзорный мир неограниченных ресурсов сети Интернет.

Выводы

С появлением компьютерной техники и развитием компьютерных технологий возник совершенно новый социальный феномен, который называют киберкультурой. Этот феномен микширует и синтезирует четыре пока независимые друг от друга сферы культуры: философии виртуальности, виртуальной социологии, виртуальной психологии, виртуальной компьютерной технологии. Благодаря этому происходит сопряжение социальной, психологической и компьютерной виртуальных реальностей на некой новой осмысленной основе. Она отвечает потребности познания необычных явлений и состояний человеческой психики, что находит выражение в самых разных формах: от изучения и практикования различных эзотерических систем до увлечения трансперсональной психологией, мистикой, астрологией. Виртуальная

компьютерная технология способна ответить на эти новые потребности. Но для этого нужны такие психологические и социологические модели (теории и социальные индикаторы), которые позволили бы операционализировать новую социальную реальность. Для того чтобы киберкультура как феномен социальной культуры предстала в существенных характеристиках, необходимо обоснование форм ее существования, т. е. фиксирование особого, виртуального, способа понимания и объяснения мира.

Литература

1. Ионин Л. Г. Социология культуры: путь в новое тысячелетие. — М.: Логос, 2000.
2. Бирлайн Дж. Ф. Параллельная мифология. — М.: КРОН-ПРЕСС, 1997.
3. Кастельс Мануэль. Информационная эпоха: экономика общество и культура. — М.: ГУ ВШЭ, 2000.
4. Персональный компьютер сегодня. — 2001. — № 12 (126).
5. Новая постиндустриальная волна на Западе. Антология / Под ред. В. Л. Иноземцева. — М.: Асасietia, 1999.
6. Культурология. XX век. Словарь / Под ред. А. Я. Левит. — СПб.: Университетская книга, 1997.

Є. Я. Прохоренко

КІБЕРПРОСТІР ТА УКРАЇНА: ОСНОВА КОНСОЛІДАЦІЇ

Резюме

В Україні формується нове соціокультурне середовище. Воно базується на соціокультурних трансформаціях, що відбуваються в українському суспільстві. В сучасних умовах першочерговим завданням є інформатизація суспільства. Цей процес знаходиться в прямій залежності від розвитку Інтернету. За допомогою Інтернету маємо можливість інтенсифікувати соціокультурні перетворення.

Ключові слова: Інтернет, кіберпростір, кіберкультура.

E. Prokhorenko

CYBERSPACE AND UKRAINE: THE BASES OF CONSOLIDATION

Summary

A new social-cultural environment is formed in Ukraine. It is based on social-cultural transformations occurring in the Ukrainian society. The prime task in modern conditions is the information of the society. This process is in direct dependence on the development of the Internet. There is an opportunity to intensify social-cultural changes through the Internet.

Key words: Internet, cyberspace, cuberculture.