

УДК 316.772.5

С. В. Романенко,

канд. соц. наук, доцент кафедры социологии Одесского национального университета им. И. И. Мечникова, Институт социальных наук
Французский бульвар, 24/26, ауд. 40, Одесса, 65058, Украина
тел. (0482) 68-60-92
e-mail: romanenco@paso.net

ПРОСТРАНСТВО И ПОВСЕДНЕВНОСТЬ

В данной статье речь идет о виртуальном пространстве, которое можно рассматривать как новую среду обитания человека. Главной задачей статьи является определение того, что на сегодняшний момент можно считать “виртуальным пространством”, каковы технологические и социальные предпосылки возникновения его в современном виде, а также каково его влияние на мир повседневности.

Ключевые слова: физическое пространство, киберпространство, виртуальное пространство, повседневность.

Сегодняшняя социология все чаще обращается к рассмотрению проблемы пространства. Частично это можно связать с необычайной популярностью пространственной тематики на обыденном уровне. В силу их выразительности широко используются понятия “политическое пространство”, “пространство интерьера”, “музыкальное пространство”, “виртуальное пространство” и т. д. С нашей точки зрения, такое частое употребление достаточно симптоматично: оно указывает на то, что с обычным, привычным физическим пространством, с нашим представлением о нем происходят некоторые метаморфозы.

Классическая социология предполагала незыблемость представлений о пространстве-времени. Ее положения аксиоматически основывались на том, что человек является одновременно и биологическим индивидом, занимающим определенное место в физическом пространстве, и социальным актором, помещенным в некоторую точку пространства социального. Социальные отношения были включены в комплекс территориальных отношений [1], непосредственно связанных с понятием места и времени. Феноменологическая модель А. Шюца также основывалась на предметно-телесной закреплённости повседневности в физическом мире [2], именно это составляло преимущество повседневности перед другими сферами человеческого опыта, которые он называл “конечными областями значений”.

Такой подход был обусловлен тем, что до сих пор наши представления о пространстве основывались на отношении к нему как объективной данности, которую человек осваивает и покоряет. Экспансионистская деятельность человечества, казалось, не имеет предела. Завоевание суши сменилось покорением водного, воздушного, космического пространств. Человечество

вечество планомерно создавало свою паутину, которая постепенно связала воедино и закрепила господство над всеми разновидностями и проявлениями физического пространства. Однако на этом “войны за пространство” не прекратились. Они трансформировались в войну за независимость от пространства и против привязанности к той или иной территории. Создание и распространение глобальных информационных сетей породило новую разновидность физического пространства, которая позволила завоевать человечеству не только реальный, но и воображаемый миры.

Киберпространство характерно тем, что его элементы существуют вне пространственных измерений. Его появление привело к тому, что людей теперь невозможно разделить физическими препятствиями, границами или временными расстояниями. Опосредованное компьютерными мониторами различие между “здесь” и “там” утратило смысл [3, с. 31], что позволило говорить о сжатии и даже исчезновении пространства. Но этот процесс сжатия коснулся лишь привычного физического четырехмерного пространства, — точка предельного сжатия стала одновременно точкой выхода в пространство многомерное, размерность которого каждый выбирает самостоятельно. Киберпространство как совокупность средств электронной коммуникации и постоянно циркулирующего потока оцифрованных данных стало связующим мостом, зоной перехода между физическим пространством и пространством воображения, которое принято называть “виртуальным”. Одной из неожиданных функций киберпространства стало опредмечивание и структурирование виртуального пространства. Оно дало возможность присоединить к материальному миру, воплотить в физическую реальность вымышленные, виртуальные миры: книг, игр, сновидений, фантазии, науки, даже душевной болезни.

Новое виртуальное пространство (киберпространство + традиционное виртуальное пространство) позволило осваивать конечные области значений теми же средствами, что и повседневность, появилась возможность говорить о взаимодействии между этими несоединимыми в реальном пространстве и времени понятиями, о проникновении, физическом контакте между реальным миром и виртуальностью.

Актуальность изучения виртуального пространства именно в таком широком понимании определяется тем, что сегодня практически невозможно существовать вне его. Благодаря широкому распространению средств электронной коммуникации (компьютер, телефон, телевизор и др.), логика и законы виртуального пространства (а, по сути, это отсутствие логики и каких-либо жестких законов) проникли в пространство реальное и существенно изменили жизнь людей практически не соприкасающихся с компьютером или киберпространством непосредственно. Если мельчайшие детали образа, например, Юлии Тимошенко, ее идеи нам знакомы лучше, чем лицо и образ мыслей соседки по лестничной площадке, значит, существенные изменения происходят с нашей повседневностью, и это заслуживает внимания со стороны социологов.

Цель данной статьи — дать целостное представление о новом виртуальном пространстве. Для этого мы предпримем попытку описать его харак-

терные черты, топологию, а также влияние на повседневность современного человека.

Первый вопрос, который хотелось бы сформулировать: почему виртуальное пространство в нынешнем его расширенном виде возникло именно сейчас, каковы социальные предпосылки такого возникновения? “Развитие компьютерных технологий” в данном случае не является ответом на вопрос, поскольку само “развитие” пошло несколько не в том направлении, в котором предполагалось изначально.

Теоретики информационного общества (Д. Белл, О. Тоффлер, А. Турен и др.) предполагали, что компьютерная и робототехника практически полностью вытеснят ручной и механический труд. “Электронные коттеджи” как центр управления подобной техникой решат вопрос перенаселенности городов и транспортную проблему, что в свою очередь несколько облегчит неблагоприятную экологическую ситуацию. Основной задачей освобожденного от ручного труда человека будет постоянное совершенствование собственного интеллектуального потенциала и приумножение научного знания как основного двигателя прогресса. И хотя сегодня развитые страны по основным показателям уже живут в информационном обществе, данная модель так и осталась утопией.

Как ни удивительно, но достижения науки в создании робототехники не вызывают такого энтузиазма и оживления на бирже, как, например, появление новой версии Windows Vista. Наращивание быстродействия компьютеров, увеличение постоянной и оперативной памяти нужны не для того, чтобы машина могла осуществлять большее количество полезных операций, а для того, чтобы сделать более зрелищными и интерактивными игры, среду Интернет и т. д. Можно говорить о том, что развитие компьютерной техники пошло по пути совершенствования средств виртуальной реальности, что изначально было лишь приятным побочным продуктом технологий.

Причина заключается не только в том, что дальнейшее развитие компьютерной техники невозможно, хотя оказалось не таким простым, как представлялось ранее: разговоры о кризисе “силиконовой долины” и ошибочности прогноза Мура (об удвоении мощности микропроцессоров каждые два года) не лишены основания. Возникновение глобального виртуального пространства изменило реальный мир и направление дальнейшего его развития. Оно дало возможность социального существования вне реальных общественных групп и норм, позволило воплотить постмодерную идею индивидуализации в предельном значении, когда нормальным может быть даже то, что никогда не будет другими признано нормальным.

Модерное массовое существование по принципу “одному не страшно — вместе веселее” ставило задачу всеобщей безопасности и контроля, следствием чего явилось развитие, разрастание и всерхуплотненность мегаполисов. “Город, первоначально возникший ради безопасности — защиты тех, кто скрывается за его стенами от злонамеренных захватчиков, неизменно приходящих извне” [3, с. 71] стал потенциальным источником опасности для живущих в нем и попадающих в него. Непрерывно растущая плот-

ность населения крупных городов, жесткая конкуренция между его обитателями за место жительства, место в городском транспорте, на улице, в магазине, на работе и т. д. привели к возникновению образа не столько внешнего, сколько внутреннего врага-конкурента. Сегодняшняя городская среда — это среда страха, предупреждений об осторожности, заборов, замков, тотального контроля, запретов и ограничений. Изоляция от “других”, индивидуализм — это не прихоть эпохи постмодерн, а необходимое условие выживания. Пространство вокруг каждого из нас сжимается до пределов квартиры, офиса, машины, поэтому возможность его безопасного расширения за счет выхода в пространство виртуальное становится привлекательной и частично объясняет ту самую “волю к виртуальности”.

Другая причина кроется в самой логике виртуального взаимодействия. Киберпространство дает возможность прикоснуться и использовать то, чего нет, а зачастую и вовсе существовать не может. Как результат, меняется логика повседневности за счет допущения возможности того, чего не может быть. Самый простой и близкий к нашему ежедневному существованию пример — виртуальные деньги. Распространение банковских карточек все дальше отодвигает человека от физического акта получения денег и использования их как средства платы за товары и услуги. Сегодня мы можем тратить с карточки не только заработанные, но и те, которые только заработаем в будущем, деньги. На макроэкономическом уровне можно говорить о том, что все, в том числе крупнейшие, финансовые операции происходят в виртуальной форме [4]. Достаточно, опять таки с помощью виртуальных средств (действительных, либо сфальсифицированных), доказать свою кредитоспособность. Как следствие, коренным образом меняется экономика. Производство реального продукта, товара, либо услуги отодвигается на задний план. Сегодня нормальным, понятным, даже логичным и законным становится существование не только корпораций, но целых государств, которые ничего не производят и ничего не продают, но при этом продолжают осуществлять денежные операции: погашение задолженностей по зарплате, прием платежей и т. д. Это лишь один из примеров проникновения логики и законов виртуального пространства в пространство физическое.

Приведем другой пример, более удаленный от реального пространства и физического существования человека. Мир книг всегда считался принадлежащим пространству воображения и относящимся к “конечным областям значений”, существующим вне повседневности. Возврат из этой области к реальному физическому существованию требовал от индивида некоторого усилия, связанного с переосмыслением местонахождения. Конечно, попытки материализации этого виртуального мира не новы и существовали всегда: иллюстрации, театральные постановки, экранизации популярных произведений давали возможность проникнуть в воображаемый мир их создателей и сравнить со своим собственным. В зависимости от результатов такого сравнения выносился вердикт о ценности того или иного художественного произведения.

Сегодняшняя ситуация изменилась не только благодаря появлению

еще одного способа визуализации и опредмечивания мира книг, а именно компьютерной игры и всевозможных игрушек, атрибутов, напичканных электроникой. И даже не благодаря тому, что посредством Интернет можно общаться с единомышленниками, также глубоко погруженными в виртуальное пространство. Игры по мотивам бестселлеров появляются гораздо раньше соответствующих экранизаций и имеют первенство в борьбе за умы читателей. Кроме того, многие книги и их экранизации появились по следам популярных компьютерных игр, что еще раз указывает на тесную взаимосвязь и объединение этих доселе автономных виртуальных пространств. Более важным моментом является то, что теперь **выход** в виртуальное пространство не требует обязательного **возврата** в пространство реальное. Ребенок вполне может утром идти в школу и изучать физику, не просто веря, а, зная, что существует мир Гарри Поттера, поскольку другую половину дня он проводит в Хогвартсе, бесконечно блуждая по его лабиринтам и переживая волшебные приключения. Посредством киберпространства виртуальный (в самом широком его понимании) и реальный миры перестают быть антагонистическими и мирно уживаются в одном мозгу.

Кстати, это дает возможность выделить отличительную черту современных бестселлеров и одну из причин их популярности, которые тесно связаны с пространственной проблематикой. Книги прежних времен осмысливали существующую физическую реальность: они описывали действительные или вымышленные события, приключения, которые или происходили, или могли бы произойти в реальном физическом пространстве. Даже если вспомнить волшебные сказки, фантастику или фэнтези, то они были непосредственно связаны с реальным миром. Например, сказка обычно начиналась с “жили-были”, затем происходили всякие невероятные вещи, но с помощью волшебства главный герой добивался вполне реальных целей (Иван-дурак женился на принцессе, нищий получал богатство, смертельно больной возвращался к жизни). В конце все возвращалось на круги своя, — возврат в реальный мир был необходимо предопределен финальной фразой типа “и жили они долго и счастливо”, или “и я там был ...”. Книги жанра фэнтези, как правило, описывали мир, который был до того, как возник наш, в котором существовали сказочные персонажи. Но этот мир либо существовал очень давно и теперь от него остались лишь отдаленные воспоминания в сказках и легендах, либо он погибал в результате каких-то вполне реальных катастроф. Фантастика предполагала мир будущего, опираясь на научные достижения того момента.

Если говорить о нынешних супербестселлерах, то, например, история о Гарри Поттере начинается с того, что это обыкновенный мальчик, который живет рядом с нами. Постепенно выясняется, что существует целый параллельный нам мир — мир волшебников, с которым каждый из нас может, хоть и случайно, но соприкоснуться, где вполне объяснимы необъяснимые современной наукой явления. Автор создает виртуальный мир, не вступающий в противоречие с привычным нам физическим миром, а дополняющий его. В конце ни первой, ни последней седьмой книги не предусмотрен

выход из этого мира, или объяснение, что это когда-то было или только будет — этот мир существует сейчас и рядом с нами!

Дэн Браун в “Коде да Винчи”, в “Ангелах и демонах” также конструирует другую реальность, где не происходит никакого волшебства, но иная интерпретация реальных исторических фактов и событий затрагивает основы существования нынешней христианской цивилизации, дает возможность сконструировать и благополучно существовать в мире, где события разворачивались именно так со всеми вытекающими последствиями. Объяснений в конце, или хотя бы намек на то, что это фальсификация или мистификация также не следует.

Таким образом, новое виртуальное пространство внесло логику и законы виртуальной (до сих пор лишь воображаемой) реальности в нашу повседневность, которая теперь включает в себя не только единственный мир, но *множество миров, существующих одновременно и не вступающих в противоречие друг с другом*. Это существенно меняет логику повседневности и привносит в нее виртуальные черты. Переиначивая девиз поисковой системы Яндекс “Найдется все”, можно охарактеризовать нынешнюю повседневность словами “Возможно все!”.

Характерно, что воспитание подрастающего поколения с самого раннего возраста происходит уже с допущением существования этого множества миров. К примеру, Спанч Боб и другие любимые малышами персонажи живут в пространстве вроде бы реальном, но фундаментальные законы физики (например, закон всемирного тяготения) там почему-то не действуют, или действуют, но не всегда и не сразу. Кроме того, само оформление и порядок трансляции специализированных детских каналов предусматривает одновременное существование и последовательное погружение в тот или иной виртуальный мир: от Спанч Боба с его проблемами, к свинке Пэпе и т. д.

Такая многомерность технологически заложена в топологии виртуального пространства. Вообще, размерность является одним из основных топологических свойств. Если местоположение любого объекта в физическом пространстве описывается максимум четырьмя координатами: абсциссой, ординатой, аппликатой и моментом времени, то в виртуальном пространстве таких координат может быть множество. Место (topos) или точка в виртуальном пространстве определяется адресом, который учитывает: тип протокола передачи данных, выбранный сервис, название, многочисленные расширения, страну. При этом возможно постоянное изменение системы координат. Новая точка отсчета (выход в виртуальное пространство через другую поисковую систему, компьютерную игру, сервис и т. д.) меняет пространство вокруг. Это порождает представление о практически неограниченной размерности виртуального пространства.

Возвращаясь к феноменологии А. Шюца, мир повседневности формируется с учетом опыта, основанного на том, что это — мир объектов с определенными качествами, совокупностью значений, которые необходимо интерпретировать для того, чтобы обрести опору в нем [2, с. 131]. Общность пространства и времени составляет основу для дальнейшей интерпретации

и понимания действия других людей. Повседневность при этом является ментальной основой для понимания окружающего мира. А. Шюц выделял шесть конституирующих элементов повседневности: 1) трудовая деятельность; 2) специфическая уверенность в существовании мира; 3) напряженное отношение к жизни; 4) особое переживание времени; 5) специфика личностной определенности действующего индивида; 6) особая форма социальности [5, с. 326].

Главной из этих характеристик Шюц считал трудовую деятельность, поскольку повседневность всегда и везде была трудовой повседневностью [5, с. 327]. Такая трудовая деятельность была направлена на преобразование пространства, производство нового продукта, который занимал определенное место и выполнял необходимые функции в физическом пространстве, а также на обмен, посредническую деятельность в распространении реального продукта. Сегодня трудовая деятельность все чаще виртуализируется. Причем речь идет не только о работе с компьютером, программным обеспечением или при помощи компьютера. Продается и покупается огромное количество вещей, которые вообще имеют только виртуальную ценность или ценны только в виртуальном пространстве. Например, работа Интернет-провайдеров, которые берут вполне реальные деньги за доступ в виртуальное пространство и за предоставление места в нем. Распространение всевозможных стретч-карточек, посредством которых продается виртуальное время в Интернет либо внутри сотовой сети. Если данные примеры затрагивают в какой-то мере материальные вещи: место, время, хоть и виртуальные, то, скажем, работа имиджмейкера или специалиста в области рекламы — это работа исключительно виртуальными средствами: с помощью образов, знаков, символов и т. п. Это указывает на *виртуализацию основной составляющей повседневности*.

Другая важная характеристика повседневности — уверенность в существовании мира — также претерпевает изменение с появлением нового виртуального пространства. Вывод о единственности, совершенности и неизблемости нашего мира [5, с. 331], как уже отмечалось выше, на сегодняшний день неактуален и опровергается фактическим существованием множества миров, а также множеством объяснений и интерпретаций существующего мира.

Жизненная активность, напряженное деятельное отношение к жизни, которые, по мнению Шюца, присущи повседневности, связаны с покорением физического пространства и преодолением трудностей. Появление выхода в пространство виртуальное дает возможность не решать насущную жизненную проблему, а обойти ее. На глобальном уровне примером может служить современное отношение к проблемам экологическим. Поскольку найти оптимальное технологическое и одновременно дешевое решение не удастся, остается лишь регулярно сообщать о новых открытиях (чистых источников энергии, лекарств от рака и СПИДа, электродвигателей невероятной мощности, работающих чуть ли не от батарейки), которые уже завтра перевернут мир и исправят все ошибки. Еще можно создавать все более зрелищные и реальные картины планетного апокалипсиса с помощью

игр и кинематографа. На уровне государств — это: программы демократизации (например, Ирака), развития страны, которые могут существовать только в виде символов и знаков, поскольку реально воплотить в жизнь их невозможно. На индивидуальном уровне все еще проще: достаточно найти успокаивающий жажду жизненной активности виртуальный мир и жить, погрузившись в него.

Об особом переживании времени, а именно об объективности, стандартности, одновременности в виртуальном пространстве следует говорить отдельно и более подробно. Однако здесь можно указать на два подхода. С одной стороны, время в виртуальном пространстве еще более стандартизовано, поскольку интерактивная среда, например Интернет, предполагает момент времени “сейчас” именно “сейчас”, а не часом раньше или позже. С другой стороны, вопрос о протекании, длительности времени сугубо индивидуален. Многие “посетители” и постоянные “жители” виртуального пространства говорят о том, что время там течет значительно быстрее, чем в реальном мире, а в играх счет идет буквально на доли секунды.

Личностная определенность действующего индивида, вовлеченность личности в совершаемые в повседневности действия в виртуальном пространстве не просто отчуждается [5, с. 343], а вовсе исчезает. Некоторые авторы предсказывали фрагментацию, расслоение личности в виртуальном пространстве. С нашей точки зрения, более правильно говорить о множественности личностных планов в виртуальном пространстве, а следовательно, о релятивности личностной вовлеченности в этот мир. Характерно также, что виртуализация как процесс заимствования логики и законов виртуального пространства постепенно переносит это отстраненное отношение в реальный мир. Фразу из популярного фильма: “Ничего личного — это только бизнес!” — можно считать девизом нашей повседневности.

И последняя составляющая — особая форма социальности — предполагала интерсубъективный характер повседневности. У А. Шюца речь шла о типизации явлений и объектов, которые в процессе взаимодействия лишаются уникальных индивидуальных черт и приобретают универсальные, типичные и безличные черты социальности [2]. Многомерность и множественность виртуальных миров, воплощенных в новом виртуальном пространстве, позволяют личности отстаивать свою индивидуальность, оставаться собой, сохранить в виртуальном мире свою уникальность и неповторимость, даже если она не может быть принята в мире реальном. Постепенно эта волна индивидуализации выплеснулась в реальный мир. Достаточно заявить о своих уникальных особенностях в виртуальном пространстве, как тут же найдутся единомышленники, которые в дальнейшем будут отстаивать право быть собой в пространстве реальном. Плюрализм и индивидуальность вызвали существенные изменения во всех без исключения институтах общества, начиная с института семьи и заканчивая институтами политики и власти. Индивидуальность сегодня ценится гораздо выше, чем типичность, становится основным фактором продвижения по социальной лестнице, а также накладывает особую печать на социальное взаимодействие как виртуальное, так и реальное.

Проведенный анализ подтверждает тесную связь повседневности и пространства. Повседневность Шюца есть продукт длительного исторического развития, тесно связанный с пространством и временем. Любые изменения в пространстве вызывают существенные сдвиги в повседневности. Так проникновение в реальное пространство логики и законов пространства виртуального вызвало процесс “виртуализации” повседневности. С другой стороны, фиксируемые изменения повседневности еще раз указывают на трансформацию представлений о пространстве. Таким образом, учет пространственных аспектов существования человечества необходим в социальных теориях, призванных понимать и объяснять современное общество.

Литература

1. Парсонс Т. Понятие общества: компоненты и их взаимоотношения // РЖ Социология. — 1993. — №3-4. — с. 137-151.
2. Шюц А. Структура повседневного мышления // Социологические исследования. — 1988. — № 2. — с. 129-137.
3. Бауман З. Глобализация. Последствия для человека и общества / Пер. с англ. — М.: Издательство “Весь Мир”, 2004. — 188 с.
4. Гидденс Э. Ускользающий мир: как глобализация меняет нашу жизнь / Пер. с англ. — М.: Издательство “Весь Мир”, 2004. — 120 с.
5. Ионин Л. Свобода в СССР / Статьи и эссе. — СПб.: Фонд “Университетская книга”, 1997. — 368 с.

С. В. Романенко

Одеський національний університет ім. І. І. Мечникова, Інститут соціальних наук, каф. соціології
Французький бульвар, 24/26, ауд. 40, Одеса, 65058, Україна

ПРОСТІР ТА ПОВСЯКДЕННІСТЬ

У даній статті йдеться про віртуальний простір, який можна розглядати як нове середовище проживання людства. Головною задачею статті є визначення того, що на сьогоднішній момент можна називати “віртуальним простором”, які технологічні і соціальні передумови виникнення його в сучасному вигляді, а також, яким є вплив на світ повсякденності.

Ключові слова: фізичний простір, кіберпростір, віртуальний простір, повсякденність.

S. V. Romanenko

Odessa National University

Institute of Social Sciences, Department of Sociology

Frantsuzsky Bulvar, 24/26, r. 40, Odessa, 65058, Ukraine

THE SPACE AND THE EVERYDAY LIFE

Summary

This article is devoted to the study of the virtual space, which it is possible to consider as a new environment of dwelling of the humanity. The main task of the article is determination of the “virtual space”, of technological and social preconditions of him origin in a modern kind, and of influence on the daily world.

Keywords: physical space, cyberspace, virtual space, everyday life.