

СОВРЕМЕННЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ ЦИФРОВОЙ КУЛЬТУРЫ

(вместо предисловия к переводу фрагмента книги
Чарли Гира «Цифровая культура»)

Д.В. Галкин

Современные исследования цифровой культуры чрезвычайно многообразны. Однако в них можно выделить своего рода стержневую проблематику, которая направляет теоретический дискурс. В самом общем виде можно сказать, что речь идет об отношении культуры и технологии. Формально культура “шире” и потому непременно включает в себя технологию как свой элемент (как нечто культурное). Однако в ряде влиятельных теоретических направлений, стоящих на позициях технологического детерминизма (например, классический постиндустриализм, постмодернизм), развитие технологий определяется как ключевой фактор культурной и социальной динамики (пост) современности. Технология – это порождающая сила, преобразующая культуру, имеющая над ней власть. С другой стороны, не менее существенные аргументы приводятся и сторонниками культурного детерминизма (Gere, 2002), демонстрирующие, что технологическое развитие – это реализация определенных культурных установок. Безусловно, данная точка зрения явно более предпочтительна с точки зрения культурологического подхода, однако это не означает игнорирование других теоретических позиций.

Одним из ярких примеров дискурса технодетерминизма можно считать постмодернистскую теорию. Она действительно имеет особое значение и как подход, современный информационной революции 80–90-х годов, и как дискурс, органично вписавшийся в саму логику информатизации. Это направление отличает особая акцентировка проблем технологической интервенции в различные сферы культурной жизни и лакуны повседневности. В основных теоретических работах о культуре постмодерна затрагивается проблематика культурного значения технологий и новых видов коммуникаций как определяющих катастрофический разрыв с эпохой модерна. “Туру” постмодернизма Жан Бодрийяр, Фредерик Джеймисон, Жан Франсуа Лиотар, Пол Вирильо в различных аспектах и с разными акцентами связывают “постмодерный поворот” с революционными изменениями в сфере технологий, передачи информации и коммуникаций.

Французский теоретик постмодернизма Пол Вирильо в работах «Скорость и политика» (1977), «Открытые небеса» (1997), «Информационная бомба» (2000) предлагает физическую модель виртуализации на уровне электронного процесса коммуникаций. Вирильо исходит из идеи скорости как физического субстрата технологий (скорость света, скорость звука). Достижение определенных скоростей предопределяет культурную динамику. В «телетопике коммутаций» постмодерный мир приобретает свою определенность на поверхности экранов, в сети каналов, приемников и передатчиков. Оформляется мир над/за временем и пространством, возможный только в «перспективе реального времени».

Жан Бодрийяр также делает акцент на технологии как факторе устранения реальности в имплозии (смещении) различных культурных пространств. Разрабатывая теорию симулякров и гиперреальности в работах «Символический обмен и смерть» (1976), «О совращении» (1979), «Симуляции» (1981), «Фатальные стратегии» (1983), «Экстаз коммуникации» (1987), «Америка» (1986), «Прозрачность зла» (1990), Бодрийяр настаивает на том, что создаваемая новыми технологиями избыточность придает вещам «тучность» избыточной реальности – гиперреальности. В одной из недавних работ он говорит уже о технологическом «убийстве реальности».

Критический тон исследований цифровой культуры (несомненно, под влиянием постмодернизма) во многом был задан работами канадских представителей критической теории А. Крокером, М. Крокер и М. Вайнштейном (Kroker, Weinstein, 1994). В разрабатываемой ими теории виртуального класса понятия «виртуализация», «виртуальная культура», «воля к виртуальности», «бункеровка» приобретают центральное значение для постановки проблемы власти, доминирования и надзора. Виртуализация социального опыта насаждается новым классом владельцев и создателей «информационной супермагистральной», которая интегрирует различные каналы передачи информации от телевидения до Интернет. Этот процесс актуализирует новый импульс нигилизма – «воля к власти» как «воля к виртуальности».

Следует отметить, что и российские исследователи отдают должное постмодернистской критике, пусть порой и в несколько однобокой интерпретации. Мы находим оригинальный философско-культурологический взгляд на отношения культуры и технологии как войну в работе В.А. Кутырева «Культура и технология: борьба миров» (М., 2001). Автор не только противопоставляет культуру и технологию, превращая последнюю в нечто не/антикультурное, но и отождествляет технологическое развитие с постмодернизмом. Аналогичную проблематизацию предлагает и Н. Громыко. Рассматривая Интернет-технологии как

«квинтэссенцию постмодернистского строя и стиля жизни», где «постмодернизм представлен наиболее развернуто и адекватно», отождествляя по сути «информатизацию» и «постмодернизацию», Н. Громыко (2001) видит в присущей электронному общению раздутости языковых игр угрозу выхолащивания подлинного мышления и способности к действию, поступку (этот эффект вынужденного «отупения» критически рассматривает А. Крокер; показательно, что и постмодернистская критика Ж. Бодрийера опирается на схожую проблематизацию «отупения» и даже омертвления человеческого существа, помещенного у экрана). В отличие от Кутырева и Громыко, Н. Маньковская, подробно анализируя эстетику постмодернизма на материале новейших опытов в искусстве, рассматривает цифровую культуру как следующий шаг в постпостмодерный мир, где стирается грань между текстом и реальностью в «виртуальной квазиреальности» (Маньковская, 2000). С ее точки зрения, это и преодоление, и одновременно передача гена постмодернизма по наследству.

Значительное число более специальных работ посвящено проблеме атике “виртуализации общества”. Большинство исследователей склонны так или иначе рассматривать различные аспекты виртуализации в контексте особенностей постмодерного мира. Формирование виртуальных сообществ (киберкомьюнити, он-лайновые сообщества) и виртуальных социальных структур (Communities in Cyberspace / Ed. by Marc A. Smith and Peter Kollock. Routledge, 1999), проблемы смены поколений на пике технологической революции, возникновение новых линий стратификации и ряд других тем находятся в центре внимания социологического анализа. Авторы ставят проблему реальности “он-лайновых сообществ” и их исключительно текстовой представленности в виртуальной среде; анализируют понятие “псевдо-сообщества”. Делается попытка выявить специфическую дискурсивную природу виртуальной социальности, обращаясь к дискурсивным моделям “симуляций” или к дискурсивному анализу электронных интеракций (Donath, 1999). Примечательно также, что многие работы имеют интенцию рассматривать виртуальные сообщества как субкультуры со своей историей, мифами, героями и реальными носителями субкультуры. Яркий пример такого исследования – книга Пола Тейлора “Хакеры” (Taylor Paul A. Hackers. Routledg London; New York, 1999), в которой не просто повествуется о мире компьютерных гениев и “взломщиков”, но дается этико-социологический анализ этого явления как субкультуры.

Тема идентичности и власти в субкультурных сообществах “виртуального века” является предметом особого интереса в гендерных исследованиях. Среди множества текстов хотелось бы выделить работу

А. Розанн Стоун “The War of Desire and Technology at The Close of Mechanical Age” (1996). Автор ставит проблему виртуализации как проблему границ технологического продолжения человека. На обширном материале Стоун прорабатывает гипотезы об игровой природе как компьютерных технологий и коммуникаций, так и виртуальных сообществ; о технологически стимулируемой приватизации социального и мутации публичного пространства.

В западной науке конца 90-х – начала 2000-х годов наблюдается стремительный рост интереса к различным аспектам проблематики информатизации и не только в контексте постмодернистской теории. И здесь мы видим отход (но не отрицание) от технологического детерминизма в сторону поиска культурных и антропологических предпосылок информационного взрыва, а также более сложных связей между культурой и технологией. Вот лишь один пример: дискуссия о механизмах электронного надзора. Дэвид Лайон (Lyon, 1994), к примеру, считает, что электронные средства коммуникации лишь усиливают возможности социального конструирования надзора в различных сферах – национальная безопасность, полиция, производство и потребление. Лайон стремится предостеречь от “постмодерной паранойи” – стремления видеть в новейших формах контроля тотальный/фатальный механизм контроля и подавления – считая, что надзор многолик и может выполнять позитивные социальные функции, способен обернуться заботой и защитой. Эндрю Шапиро (Shapiro, 1999) настаивает на том, что с распространением Интернет произошла “революция контроля”, которая вероятно быстро сделала дискурсивные практики общения “многих-со многими” (many-to-many-interactivity) и универсальный доступ в глобальную сеть естественной (привычной, незамечаемой) частью повседневной жизни. Вся эта индивидуальная свобода и персонализация имеют следствием возможность обходить многие препятствия и уклоняться от внешнего контроля, одновременно наращивая неопределенность, дезорганизацию и конфликтность ценностей. Иначе считает Р. Вайтекер (Whitaker, 1999). В своей книге «Конец частного: как тотальный контроль становится реальностью» на примерах использования телекоммуникационных, компьютерных и биотехнологий он пытается показать, что тотальный контроль становится все более возможным и осуществимым, причем уже не на уровне микрофизики власти, а на уровне микробиологии, на уровне технологической коррекции генетического кода ДНК.

Кроме того, быстрыми темпами развиваются эмпирические исследования цифровой культуры. Их тематика довольно широка: структура и специфика так называемых “новых медиа” (Интернет, интерактивное

телевидение, мобильные телекоммуникации, медиа-конвергенция, формы новых интерактивных коммуникаций) (Soukup, 2001); влияние “новых медиа” на изменения в мире повседневности (Green, 2001; Bakardjieva, Smith, 2001); проблема доступности новых медиатехнологий, новых форм власти и социального исключения, производимых ими (Ribak, 2001; Haddon, 2001; Burgelman, 2000); механизмы формирования идентичности и конструирования субъективности, опосредованные “новыми медиа” (Bloch, Lemish, 1999). Материалы этих исследований представляют своеобразную альтернативу постмодернистским интерпретациям.

Одним из ярких теоретиков философии “виртуальной реальности” стал известный американский философ М. Хейм (Heim, 1993). Его подход характеризует название его основной работы “Метафизика виртуальной реальности”, в которой Хейм мобилизует ресурсы метафизической философской традиции, используя идеи Платона и Лейбница. В духе платонизма Хейм рассматривает ее как поиск дома для разума и сердца, как очарование в большей мере эротическое и духовное, чем утилитарное. Развитие цифровой культуры – это путь к совершенному знанию, прорыв к совершенству в иной реальности. Последовательно развивая эту мысль, американский философ обращается к анализу искусственного языка, лежащего в основе компьютерных технологий, признавая его принципиальное технологическое и культурное значение.

Философию цифровой культуры на основе культурного детерминизма предлагает известный российский философ и культуролог В.М. Розин (1996). Он рассматривает технический феномен виртуальной реальности как специфический тип символической реальности – инженерно-семиотический, возникающий во взаимодействии человека и компьютера и находящийся в одном ряду с такими виртуальностями, как мистический опыт «гениев эзотеризма», реальности душевнобольных; глубинный, интенсивный эстетический и интеллектуальный опыт, сопровождающийся утратой чувства реальности. В. Розин делает вывод, что любая реальность, продуцируемая символически, есть виртуальная реальность. В подобной интерпретации даже техническая актуальность виртуальной реальности теряется в процессах культурной ассимиляции технологий. Схожей традиционалистской интерпретации придерживается, например, и Т. Мартиросян (1998), определяя виртуальную реальность как современную культуру коллективного бессознательного и настаивая, что это не особенный феномен современного мира, поскольку о ней говорили всегда, на ее основе формировались целые религиозно-философские учения: мировоззрение буддизма, учение даосизма, мироощущения и представления практически всех религий. В данном

подходе, на наш взгляд, при всем его некритическом фундаментализме, содержится интересная гипотеза о связи компьютерных моделей реальности и глубинных механизмов субъективации и идентификации: компьютерный дискурс особым образом обнаруживает дискурсивную природу конструирования субъективности. Нельзя не упомянуть исследования и проекты развития виртуальной культуры, ориентированные на сферу культуры и направленные как на решение проблем сохранения и популяризации культурного наследия с помощью цифровых технологий, так и на конструирование нового эстетического опыта.

Среди всего многообразия подходов и теорий особый интерес безусловно представляют историко-культурные исследования, которых, к сожалению, не так уж много. Именно поэтому автор этих строк обратил особое внимание на книгу британского историка Чарли Гира «Цифровая культура» (Gere, 2002) и решил сделать перевод фрагмента этой книги для российских читателей. Мой интерес отчасти был вызван еще и тем, что историко-культурный подход и аргументы Гира очень близки тем идеям, которые были изложены в диссертации «Виртуализация опыта в культуре постмодерна: метаморфозы дискурсивного ландшафта» (Галкин, 2002), но разрабатывались в рамках философии культуры. «Цифровая культура» – апология культурного детерминизма. Гир как скупуплезный историк и теоретик культуры прослеживает несколько основных линий и факторов формирования цифровой культуры, пытаясь ответить на вопрос: в каком смысле мы вообще можем говорить о цифровой культуре как особом способе бытия современного человека?

В первом базовом определении Гира понятие «цифровая культура» описывает феноменологию и специфику технологических артефактов (материальная культура) и символических (знаковых) систем в их функциональном единстве. Внутренней логике цифровой культуры соответствует принцип, который Гир заимствует у Делеза: социальная машина всегда первична по отношению к технической, именно социальная машина отбирает и назначает к использованию технические элементы. Раскрывая данный тезис, автор «Цифровой культуры» последовательно прослеживает вклад в развитие технологий таких культурных установок, как капиталистические принципы рационализации производства, военные технологии, теоретические и прикладные разработки в кибернетике, теории информации, математике; послевоенный авангард в искусстве, американская контркультура 60–70-х годов, постмодернистская теория и искусство.

Гир убедительно показывает, как органично связаны дискуссии в математике с задачами разделения и абстрактностью труда в капиталистической системе XIX–XX вв. В эту общую логику производства необ-

ходимой информации и рационального расчета включены и такие изобретения, как печатная машинка – инструмент стандартизации и механизации языка, стратегически ориентированный на универсальный знаковый эквивалент обмена (деньги). В целом капитализм, научную рационализацию и технологии роднит общий набор принципов: абстрактность, кодирование, программирование, универсальный обмен и саморегуляция. Они нашли воплощение и в бумажных деньгах, и в самом рынке – первый компьютер, созданный человеком (Бродель). Здесь же обнаруживаем следующий важный слой технологизации капитализма – офисную технику (кассы, калькуляторы и т. д.), а также крайне важную функцию «вычислений» – конструирование формальной модели индивида – единицы рабочей силы.

Вторая мировая война определила необходимость развития систем кодирования военной информации, а также создание мощных вычислительных устройств для баллистических расчетов и обчета данных по атомным разработкам (Manhattan Project). И уже «холодная война» стала революционным катализатором компьютерных разработок (прежде всего в США). Нужно было что-то делать с парадоксом военной угрозы: ядерной войны не может быть, но все держится на демонстрации реальной способности ядерного удара, способности друг друга в этом убедить. В 1961 г. американцы создали систему раннего обнаружения SAGE (позже она вдохновляла программу «Звездные войны»). Проект оказался бесполезным, однако был крайне важен для будущего компьютерной техники: он собрал лучшие силы и большие деньги для исследований и разработок в данном направлении (создана ARPA – Advanced Research Project Agency), породил целый ряд важнейших концептуальных и технологических решений, компьютер стал практически пониматься как универсальная символическая машина, а не как калькулятор, компьютер впервые стал функционировать в режиме реального времени (требование моментального ответа, диалога), возникла и стала серьезно разрабатываться идея интерфейса и многопользовательских инструментов, создан и воплощен принцип компьютерной сети (ARPANET 1969).

В послевоенное время целое семейство научных теорий, среди которых кибернетика, теория информации, молекулярная биология, общая теория систем, теория искусственного интеллекта и структурализм, сформировали общий контекст, создали язык и подготовили восприятие/понимание «информатизации». В работе Гира чувствуется влияние археологического метода и генеалогического анализа Фуко, поскольку автор «Цифровой культуры» акцентирует внимание прежде всего на тех дискурсах – научных, политических, эстетических, контркультурных, историческая работа которых определила генезис цифровой культуры.

И в этом контексте не случайно, что для Чарли Гира центральной проблематикой становится, если говорить языком Фуко, история связи знание/власть в рассматриваемых процессах.

У авангарда в искусстве и калифорнийской контркультуры был особый общий идеологический настрой: бороться с катастрофичностью технологий на службе военных, что возможно только силами искусства, использующего те же технологии. Художники искали возможность вернуть надежду и веру в технологии как «creative medium» (творческий инструмент), а активисты контркультуры искали пути гуманизации общественной жизни и технологий, благодаря чему и стало возможным осуществление идеи персонального компьютера. И это безусловно одна из самых интересных историй о том, как на самом деле сложилась сумма факторов, определившая судьбу компьютерных технологий. Здесь мы можем перейти к увлекательным подробностям культурно-исторических связей компьютеров и контркультуры в том виде, как они описаны в одной из глав книги Чарли Гира «Цифровая культура». Отметим лишь, что текст Гира представляет собой своеобразную историко-культурную реконструкцию и изобилует важными историческими деталями и нюансами, в которых автор стремится подчеркнуть региональный колорит контркультурного движения в Сан-Франциско 60–70-х, а также важные обстоятельства встречи «силикона» и «кислоты», состоявшейся благодаря соседству хиппующей молодежи и Силиконовой Долины на самых западных рубежах цивилизации. Гир не обходит стороной и проблемы роли личности в истории: в его анализе четко прослеживается мысль о том, что рождением персонального компьютера мир обязан нескольким активистам контркультуры и оригинально мыслящим инженерам. Таким образом, картина историко-культурного генезиса цифровых технологий складывается из многообразия (почти случайного!) факторов и обстоятельств, результатом которых стала компьютерная революция конца XX в.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Галкин Д.В.* Виртуализация опыта в культуре постмодерна: метаморфозы дискурсивного ландшафта: Автореф. дис. ... канд. филос. наук. Томск, 2002.
2. *Громыко Н.* Интернет, постмодернизм и современное образование // Кентавр: Методологический и игротехнический альманах. М., 2001. № 27. Ноябрь.
3. *Маньковская Н. Б.* Эстетика постмодернизма. СПб.: Алетейя, 2000.
4. *Мартисорян Т.Э.* Виртуальная реальность как современная культура коллективно-бессознательного // Виртуальные реальности: Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 4. М., 1998. С. 184.
5. *Никитин А.А., Никитин А.В., Решетникова Н.Н.* Концепции и средства доступа к виртуальным мирам в образовании, культуре, искусстве // <http://www.evarussia.ru/eva/2001/russian/index.html>

6. Розин В. Области употребления и природа виртуальных реальностей // Технологии виртуальной реальности. Состояние и тенденции развития: Прил. 3 к вестнику "Аномалия". М.: ИТАР-ТАСС – Ассоциация "Экология непознанного". 1996. С. 57–69.
7. Тетерин С. Медиа-арт в России: старые проблемы и новые решения // <http://www.evarussia.ru/eva2001>.
8. Bakardjieva M., Smith R. The Internet in Everyday life: Computer networking from the standpoint of the domestic user // New Media and Society. SAGE Publications. London: Thousand Oaks, CA and New Delhy, 2001. Vol. 3(1).
9. Baudrillard J. The Vital Illusion. New York: Columbia University Press, 2000.
10. Burgelman J. C. Regulating access in the information society. The need for rethinking public and universal service // New Media and Society. SAGE Publications. London: Thousand Oaks, CA and New Delhy, 2000. Vol. 2(1). P. 51–66.
11. Cybersociety 2.0: Revisiting Computer-Mediated Communication and Community Ed. by Steven J. Jones. SAGE Publications London. Thousand Oaks, CA and New Delhy, 1998.
12. Haddon L. Social exclusion and information and communication. Technologies Lessons from studies of single parents and the young elderly // New Media and Society. SAGE Publications. London: Thousand Oaks, CA and New Delhy, 2001. Vol. 4(2). P. 387–406.
13. Gere C. Digital Culture. London: Reaktion Books. 2002.
14. Green N. How Everyday Life Became Virtual Mundane work at the juncture of production and consumption // Journal of Consumer Culture. SAGE Publications. London: Thousand Oaks, CA and New Delhy, 2001. Vol. 1(1). P. 73–92.
15. Heim M. The Metaphysics of Virtual Reality. New York: Oxford University Press, 1993.
16. Lyon D. The Electronic Eye: The Rise of Surveillance Society. Polity Press, 1994.
17. Kroker A., Weinstein A. Data Trash: The Theory of Virtual class. New York: St. Martin's Press, 1994.
18. Kroker A., Cook D. The Postmodern Scene: Excremental Culture & Hyper-Aesthetics. Tokyo: Japanese Translation, Hosei University Press, 1994.
19. Ribak R. 'Like immigrants': Negotiating power in the face of the home computer // New Media and Society. SAGE Publications. London: Thousand Oaks, CA and New Delhy, 2001. Vol. 3(2). P. 220–238.
20. Shapiro, Andrew L. The Control Revolution: How The Internet is Putting Individuals in Charge and Changing the World We Know. New York: A Century Foundation Book, 1999.
21. Soukup C. Building a theory of Multimedia CMC: An Analysis, critique and Integration of computer-mediated communications theory and research // New Media and Society. SAGE Publications. London: Thousand Oaks, CA and New Delhy, 2001. Vol. 2(4). P. 407–425.
22. Whitaker R. The End of Privacy: How Total Surveillance is Becoming a Reality. New Press, 2000.

Предисловие для русских читателей

Мне очень приятно, что фрагмент моей книги «Цифровая культура» был переведен на русский язык Дмитрием Галкиным. Надеюсь, российскому читателю будет интересно знакомство с этим текстом. Работа над книгой заняла более четырех лет, и я счастлив, что теперь она получила своего читателя за рубежом. По просьбе Дмитрия расскажу немного о себе. Мое базовое образование – компьютерный дизайн, а диссертация была посвящена идее виртуального музея. В настоящее время я являюсь руководителем магистерской программы «История цифрового искусства» в Лондонском университете (University of London). Кроме того, я работаю в должности директора исследовательского проекта SAcHe – «Компьютерное искусство, контексты, история и т. д.» (Computer Arts, Contexts, Histories, etc...), посвященного истории кибернетики и компьютерного искусства в Великобритании от самых истоков до 80-х годов XX в. (проект финансирует правительство Великобритании). В настоящее время в центре моих исследовательских интересов

находятся отношения авангардного искусства и процессов стремительного технологического развития в период от начала XIX в. до современной нам эпохи. Новый материал будет опубликован в моей следующей книге “Искусство, время и технология: истории исчезающего тела”, которая выйдет в 2005 г.

Чарли Гир
Лондон,
Март 2004 г.