

Дмитро Шевчук

Культура у мереживі мереж

У рамках осмислення сучасної культури важливим напрямком є вивчення культурних феноменів і нових форм буття, що їх породжують інформаційні технології та нові медії. «Критика» вже торкалася теми мережевої культури та інформаційного суспільства – наприклад, у статті Світлани Матвієнко «Постлюдське, надто людське» («Критика», 2009, ч. 7-8). Тема ця, безперечно, актуальна і потребує серйозного осмислення, зокрема з огляду на дискусії, які відбуваються в сучасній культурології та філософії. Скажімо, поява нового покоління інтернету, яку окреслює концепція Веб 2.0 (Тим О'Райлі), зумовила обговорення нових можливостей творення культури та невідомих досі вимірів буття людини. Загалом стверджують, що нові медії, які характеризує нумерична репрезентація, модулярність, автоматизація, варіативність і транскодування, і які завдяки процесам конвергенції перетворюються на гіпермедії, відкривають нові виміри культури. При цьому в оцінках цих трансформацій культури витворюються досить суперечливі позиції. З одного боку, творення нових медій і культурні зрушення, що супроводжують цей процес, сприймаються як якісно новий стан суспільства і культури (відомий правник і кіберактивіст Лоренс Лесинг, наприклад, стверджує, що відбувається перехід від культури R/O, тобто «read only», «лише читання», до культури R/W, тобто «read/write», «читання/писання», якій притаманні відкритість і відсутність дистинкції між творцем культурних продуктів та їх споживачем). Із другого боку, інформаційні технології, інформаційне суспільство та кіберкультуру піддають критиці (скажімо, Славој Жижек звертає увагу на те, що інтерактивність нових медій, на яку покладають сподівання, що вона надасть можливість великій кількості людей брати участь у творенні культури, завжди супроводжує інтерпасивність, коли суб'єкт ніби передає свою пасивність медіям, які перетворюються лишень на засоби символічної реєстрації).

Слід звернути увагу на те, що від нових технологій та медій завжди

очікують суттєвих зрушень у культурі та соціумі. Від технологічних революцій чекають революцій культурних. Так було у випадку книгодрукування, радіо, телебачення. Щось подібне спостерігаємо й нині з утвердженням Веб 2.0. Усе частіше в цих дискусіях, присвячених проблемам творення культури в інформаційну епоху, можемо зустріти такі поняття, як Культура 2.0, Наука 2.0 тощо, за допомогою яких роблять спробу вловити нові можливості культурного життя і творення науки. Загалом у культурі утверджується своєрідний інформаціоналізм, що його можна окреслити як нову парадигму, котра починає домінувати над індустріалізмом завдяки тому, що нематеріальні блага набувають більшої цінності, ніж матеріальні, а також завдяки більшій продуктивності у витворенні культурних благ і реалізації влади. Концепцію інформаціоналізму представив Мануель Кастельс, визначаючи його як технологічну парадигму, що базується на збільшенні людських можливостей в обробленні інформації через використання революцій, що відбуваються паралельно, а саме революції в мікроелектроніці та революції в генній інженерії. Дослідник виокремлює низку характеристик сучасних інформаційних технологій, як-от акумуляція знання, щораз більше ускладнення процесів опрацювання інформації, фетишизація техніки, можливість миттєвого з'єднання усіх з усіма. Загалом наслідком утвердження інформаціоналізму для культури є те, що змінюється її суть, спосіб організації та можливості розвитку.

Сучасну інформаційну культуру дедалі частіше окреслюють як Культура 2.0, фактично порівнюючи її розвиток із розвитком версій програмного забезпечення. Культуру у версії 2.0 визначають як новий порядок культури, що формується під впливом досвіду використання сучасних інформаційних технологій і цифрових медій. Ця культура пропонує нові практики та засоби для творення культурних артефактів і змістів; їй властиве перенесення культурних змістів із фізичного світу до електронного. Крім того, в рамках Культури 2.0 кинута виклик традиційним інституціям культури, оскільки формується альтернатива їм. У праці «Галактика Інтернет» Кастельс визначає культуру інформаційного суспільства як «культуру реальної віртуальності» й пояснює це

означення так:

«Вона є віртуальною, оскільки вибудовується, головню, на віртуальних процесах комунікації, якими керує електроніка. Вона є реальною (а не уявною), тому що це наша фундаментальна дійсність, фізична основа, базуючись на якій, ми плануємо своє життя, створюємо свої системи представництва, беремо участь у трудовому процесі, пов'язуємо себе з іншими людьми, відшуковуємо собі потрібну інформацію, формуємо свою думку, займаємося політичною діяльністю та плакаємо свої мрії».

Вплив нових медій на культуру найочевидніше проявляється в трьох аспектах: технологічному, антропологічному та комунікативному.

Технології створюють новий вимір, де люди можуть зустрічатися і мати спільний досвід. Ідеться про реальність, яку називають штучною, віртуальною чи електронною. Поступово цей простір перетворюється на світ, який має подвійний стосунок до фізичного світу. З одного боку, він є складником фізичного світу, адже його витворено на основі технологій, що діють за фізичними законами. А з другого боку, він постає як певна альтернатива до фізичного світу (за приклад може правити феномен *second life* – онлайн-гра, тривимірний віртуальний світ, у якому людина може вибрати найпривабливіший для себе спосіб існування).

Співвідношення між віртуальним та реальним, між електронним світом і фізичним світом у рамках сучасної кіберкультури закладають передумови нових аспектів онтології можливих світів. Осмислення цього співвідношення сягає розуміння глибинних рівнів функціонування культури. Отже, осмислення нових вимірів сучасної культури вимагає філософського розуміння віртуальності. В рамках сучасної філософії концепцію віртуальності представив Жиль Дельоз, іще заки поняття віртуальної реальності стало популярним. Французький постструктураліст звертається до проблеми співвідношення віртуального та реального. На думку Дельоза, віртуальне протиставляється не реальному, але актуальному. Віртуальне саме є реальним, власне як віртуальне воно є певною частиною реального об'єкта. Тож важливішою виявляється рефлексія щодо

співвідношення віртуального та актуального, які, згідно з Дельозом, тісно взаємопов'язані:

«Відношення актуального і віртуального увесь час утворюють кругообіг, але двома способами: то актуальне відсилає до віртуального як до іншої речі в широкому кругообігу, де віртуальне актуалізується; то актуальне відсилає до віртуального як до свого власного віртуального в найменших колообігах, де віртуальне кристалізується поряд з актуальним».

Загалом же, як стверджує Дельоз, відношення між віртуальним та реальним створює фігури, що належать «елементарній оптиці», тобто фактично закладають основи нашого світобачення.

До осмислення глибинних механізмів творення та функціонування віртуальної реальності звертається і словенський психоаналітик Славој Жижек. Він пов'язує віртуальність із фундаментальним рівнем культури, що вдало представлено в такому питанні: «Від доісторичних малюнків на стінах печери Ласко до віртуальної реальності ми зустрічаємося із тією самою таємницею: як можливо, щоб ми могли призупиняти реальність і занурюватися у віртуальний простір фантазматичного екрану?». У праці «Нестерпна легкість буття» Жижек звертає увагу на феномен інтерфейсу, що його розуміємо як машину, яка творить події, котрі передбачають розрив між ним самим та матеріальною реальністю; це механізм, що забезпечує виникнення ілюзії. Вдивляння в інтерфейс посилює ілюзію, оскільки робить відчутним розрив між матеріально-тілесними причинами та наслідками, що проявляються на поверхні інтерфейсу. Що ж стосується віртуальної реальності, то, за Жижеком, слід урахувати, що ця реальність не імітує реальність, але симулює її. Симуляція, на відміну від імітування реальності, що існує перед нею, породжує подібність реальності, що не існує. Словенський психоаналітик виводить із цього подвійну природу віртуальності, яка, як він стверджує, відноситься водночас до віртуального статусу фантазматичної «реальності», котру сприймаємо на екрані інтерфейсу, та до чистого обчислення, яке не можна зредукувати до матеріалізації у вигляді електропотоків, що відбуваються через комп'ютерні

мікросхеми. Крім того, теперішній момент розвитку кіберкультури є перехідним, а тому дає змогу усвідомити, що ми в рамках цієї культури здобуємо, а що втрачаємо.

Антропологічний аспект впливу інформаційного суспільства на культуру пов'язаний із появою нового виду людини, про що говорять чимало теоретиків інформаційного суспільства. В рамках соціології та антропології звертають увагу на те, що на зміну поколінню, прив'язаному до телевізора, приходять покоління, прив'язане до інтернету. Цей новий вид людини називають по-різному. Серед найпоширеніших назв можемо згадати *homo electronicus*, коли людина перестає бути прив'язаною до фізичного світу, оскільки створює собі електронного двійника – аватар. Інколи аватар називають електронною душею сучасної людини. Інше означення *homo intelligens* представлено в працях японського футуролога Йонедзі Масуди. Він стверджує, що розвиток сучасної людини значною мірою залежить від розвитку інформаційних технологій. «Комп'ютерна та інформаційна технології, – пише Масуда, – дають людині можливість охопити складне явище в усій його багатовимірній структурі та проаналізувати явище у його стосунку до цілого завдяки необмеженому часові й виконанню великої сукупності операцій, що виходять далеко за межі здатності людських лобних часток».

Іще одна версія на позначення людини нового типу – *homo irretius* (омережевлена людина). Таке означення вживає польський публіцист Едвін Бендик, який займається темою інформаційних технологій та впливу їх на культуру. Він звертає увагу на те, що мережі нині є такою ж очевидною річчю, як вода чи повітря, що фактично зумовлює потребу людини бути присутньою в мережі. У цьому контексті можемо згадати й Кастельса, який стверджує, що історичний тренд демонструє, що найважливіші функції та процеси в інформаційну епоху зорганізовано довкола мереж. Мережі творять нову соціальну морфологію, а дифузія мережевої логіки суттєво змінює процеси виробництва та сприйняття влади і культури.

Російський філософ Сергей Хоружий, своєю чергою, пропонує називати

сучасну людину *homo virtualis*. Він зауважує, що мережа інтернет, а також інші способи віртуалізації в сучасній культурі призводять до появи нового типу соціального індивіда, повністю налаштованого на віртуальність.

Важливою проблемою для осмислення буття людини в електронному світі є творення ідентичності. Ця проблема нині є настільки актуальною, що зумовлює необхідність поміркувати над такими питаннями: чи є життя в електронному світі? чиє життя в електронному світі? Дослідник електронної культури Міхал Островіцький, який реалізує академічні інтернет-проекти під іменем Sidey Muoo, так описує своє народження в мережі:

«Я народився в Second Life 11 жовтня 2007 року. Спочатку я прийняв мережеве ім'я, потім отримав електронне тіло. Потім образ розпався, постав простір. Інтерактивність засмоктала інтенціональність. Я увійшов в електронний світ».

Насамперед слід урахувати, що презентація особи в мережі має цінність, з огляду на можливість її пізнати. Це призводить до екзистенційних наслідків, оскільки людина проводить певний час у мережі, отримує тут новий досвід, а відтак творить себе. Електронний світ дає змогу розширити можливості ідентифікації – за допомогою «аватарів», «електронних втілень», «мережевих імен» чи «електронних постатей». При цьому тут немає передумов для роздвоєння людини. Один із принципів кіберкультури передбачає, що людина одна, а світів два. Коли зустрічаємося в мережі із чийось аватаром, знаємо, що за ним стоїть людина, яка прагне за допомогою цього електронного образу доокреслити себе.

Інколи мережеве ім'я може здомінувати над іменем фізичним; використовуючи обраний у мережі псевдонім, людина починає функціонувати під ним у публічному просторі. Наприклад, деякі дослідники електронних медій, відомі в інтернеті під певними електронними псевдонімами, потім використовують їх для публікацій в академічних часописах. Таке використання мережевих імен може бути потрактовано як прагнення винести у фізичний світ досвід, отриманий в електронному світі. Із другого боку, можемо пов'язати це із

бажанням науковця утвердити послідовність своїх поглядів, які він виголошує в рамках мережових спільнот і поза ними. Це демонструє, що його ідеї мають значення не ситуативне, але пов'язане із загальнішою концепцією.

Існують також погляди, згідно з якими «архітектура» ідентичності в електронному світі цілком відрізняється від того, як вона проявляється у фізичному світі. Такого погляду дотримується, наприклад, Лоренс Лесинг. На противагу реальності, стверджує він, кіберпростір не проявляє самоочевидних фактів ідентичності. В реальному світі людина являє нам свою стать, вік, вигляд, мову, освіченість, тобто все, що можемо побачити і почути. Натомість у кіберпросторі ми фактично проявляємо лише свою адресу інтернет-протоколу. На думку Лесинга, інтернет налаштований на анонімність, що перетворює його на простір без відповідальності – відсутність фізичних чинників ідентичності може зумовлювати відчуття вседозволеності. Ось так індивід може отримувати в електронному світі нові мотивації та проявляти незнані дотепер способи поведінки.

Комунікативний аспект впливу нових медій проявляється в тому, що Культуру 2.0 сприймають як звільнення людини від обмежень традиційної комунікації. У ХХ столітті можемо спостерігати певне занепокоєння комунікацією, на що вказує, наприклад, Джон Дарем Пітерс у праці «Слова на вітрі», пишучи:

«Комунікація – це проблема, невіддільна від нас. Інші люди й інші часи можуть бути невразливими до цих неприємностей. Навіть сьогодні багато мешканців нашої планети легко живуть без цього поняття. Проте для марнословних класів найбагатших суспільств світу – а той факт, що ці слова дійшли до вас, робить вас їх членом, нехай лише почесним – тривоги з приводу того, як досягти контакту з людьми, далекими і близькими, вже стали даністю повсякденних справ».

Пітерс звертає увагу на розриви в комунікації, що якраз і спричиняють занепокоєння. Електронні медії також демонструють «безодні» у розмові. Одним із таких розривів, на який хочу вказати, є непевність довіри до сучасних

засобів комунікації. У цьому сенсі слід згадати, наприклад, електронне врядування та обіг електронних документів, юридичний статус яких часто ще викликає сумніви.

Комунікативність є важливою рисою нових медій. Комунікація в Культурі 2.0 є багаторівневою, полілінійною, глобальною. Крім того, дослідники стверджують, що в рамках електронної культури комунікація набуває мультимедійного характеру, що є передумовою її повноти й багатоаспектності.

Комунікативний характер сучасної електронної культури пов'язаний із гіпертекстуальністю й інтерактивністю, що постають передусім як чинники, що зумовлюють те, як людина сприймає культурні явища та продукти. Полілінійність комунікації стала передумовою феномену гіпертекстуальності. Кастельс звертає увагу на те, що гіпертекст не існує як матеріальний артефакт. Він лежить всередині нас і постає радше як наша внутрішня здатність рекомбінувати різні елементи. Кастельс доводить, що:

«Гіпертекст творить не система мультимедій, що використовує інтернет як засіб, котрий допомагає добратися до кожного з нас. Навпаки, ми творимо через саме тільки використання інтернету для сприйняття культурної виразності в світі мультимедій та за його межами».

Інтерактивність, своєю чергою, розуміємо як здатність користувача маніпулювати, керувати та безпосередньо впливати на сприйняття медій. Ця риса нових медій спрямована на те, щоб забезпечити активність людини у сприйнятті культурних змістів. Від електронної культури очікують перетворення людини з консумента на просумента. Термін «просумент» подибуємо в працях Елвіна Тофлера, який використовує його для позначення споживача, котрий активно підходить до споживання певного товару чи послуги й керується принципом «зроби сам». Просумента протиставлено консументові, оскільки він бере участь в обговореннях продукту, не покладаючись на рекламу, а також вимагає достосувати товар чи послугу до його індивідуальних потреб. Завдяки засобам, які пропонує Культура 2.0 внаслідок конвергенції медій, просумент стає щораз активнішим і здійснює більший вплив на творення і

сприйняття культурних змістів.

Культура завжди орієнтована на формування індивіда. Вона, зокрема, постає як *paideia* – виховання та освіта. В рамках сучасної електронної культури питання виховання, освіти й зацікавлення людей наукою набувають нових аспектів. Звертають увагу на пізнавальний потенціал нових медій. Лео Мановіч, наприклад, стверджує, що інтерактивність досконало вписується в способи мисленевих операцій людини. Принцип гіперпосилань, який становить основу інтерактивних медій, опредмечує процес асоціацій, який часто вважається ключовим для людського мислення. Тож, як доводить Мановіч, медії екстерналізують ментальні процеси. Крім того, звернімо увагу на те, що електронний світ несе реальний досвід і саме це є підставою для здійснення процесу культурного формування людини за допомогою нових медій. Зокрема в рамках Культури 2.0 народжується ідея електронного академізму. Трансформації зазнає і сфера культури, пов'язана з науковістю. Виникають запитання про те, чи можна науку та навчання перенести в мережу, фактично звівши її суть до комунікації? Це питання стосується фундаментальнішого питання про суть академічної та наукової спільноти.

В інформаційному суспільстві на механізми здобування знань істотно впливають медії. За допомогою комп'ютерних технологій впроваджується ідея навчання онлайн. Ідеться про те, що процес навчання перетворюється на полілінійний та іматеріальний. Інформаційні технології також дають нові можливості презентувати й популяризувати наукові досягнення. Відбувається процес егалітаризації науки. Завдяки численним інтернет-проектам щораз більший доступ до наукового знання мають прості люди. А відтак від Науки 2.0 очікують, що вона вирішить давню проблему просвітництва мас.

Як стверджують дослідники, Наука 2.0 змінює вигляд наукового тексту. Тепер він перетворюється на мультимедійний конструкт. Окрім того, по-новому постає питання верифікації наукових досягнень і боротьби із плагіатом. Відкритий доступ до наукових публікацій в інтернеті створює передумови появи глобального рецензента, коли будь-хто має можливість верифікувати й

критикувати представлені наукові досягнення. В цьому плані традиційні закриті наукові й адміністративні інституції, зорієнтовані на «перевірку» науки, втрачають сенс, оскільки ефективність їхньої діяльності в новому просторі науки є досить низькою. Можемо згадати й те, що вже сьогодні деякі наукові часописи поступово відмовляються від паперових версій, представляючи лише електронні версії публікацій.

Електронний світ дає можливості творити спільноти й мережі, що об'єднують знання. Глобальний характер сучасних мереж зумовлює появу феномену «колективного розуму», до якого може долучитися будь-хто. У такий спосіб створюється нова парадигма здобування знання. Причому гасло нових медій звучить так: кожен може бути науковцем! Тобто потенційно кожен може брати участь у наукових дискусіях, обговорювати актуальні наукові проблеми в блогах чи на форумах, писати рецензії на наукові праці.

Однак хоча переваги впровадження нових технологій у світ науки та освіти стають усе очевиднішими, в академічних колах усе одно існує своєрідний скепсис щодо Науки 2.0 та недовіра до електронного академізму. Зрештою, це зрозуміло, адже університет і наукова спільнота і так є простором публічної дискусії, що його характеризує безпосередність, близькість зустрічі з іншим. Тут уже наявна відкритість, але дещо іншого типу, ніж в електронному світі. Йдеться про відкритість і безпосередність досвіду особистості, яка не може бути замкнута рамками інтерфейсу. Тож Наука 2.0 та електронний академізм є засобами, але вони аж ніяк не становлять суті сучасної науки та університету. Вони не постають абсолютними і не можуть замінити традиційних академічних і наукових спільнот. Окрім того, егалітаризм і загальна доступність у рамках електронної культури постає радше як мід. Адже використання лишень інформаційних технологій вимагає наявності і інфраструктури, що забезпечить доступ до інтернету, і певної компетентности, що дасть змогу ефективно використовувати нові медії. Ба більше, досконало знаючи механізми функціонування нових медій, можна навчитися маніпулювати ними. Можливості маніпулювати медіями продемонстрував Умберто Еко, який,

досліджуючи сучасні мас-медії з перспективи семіотики й знаючи їх принципи, інколи використовував це знання для створення певних мітологем. Тож проблема академічної чесности також виходить у рамках інформаційної культури на новий рівень і вимагає пошуку нових способів вирішення.

Критики інформаційного суспільства стверджують, що нічого якісно нового воно не пропонує. Ба більше, концепція інформаційного суспільства постає радше як ідеологія, ніж наукове осмислення сучасного стану соціуму. На це вказує, наприклад, відомий філософ і культурний критик Фредрик Джеймісон у праці «Постмодернізм, або Логіка культури пізнього капіталізму». Американський мислитель стверджує, що соціологічні узагальнення, які проголошують появу нового типу суспільства – «постіндустріального суспільства», «інформаційного суспільства», «електронного суспільства», «суспільства високих технологій», здійснюють очевидну ідеологічну місію, що полягає в тому, аби показати, що нове соціальне утворення не підпорядковано законам класичного капіталізму.

Із другого боку, критики нових медій стверджують, що культура, яку вони творять, є культурою примітивною. Наприклад, Ендрю Кін зауважує, що технології Веб 2.0 пропагують культ аматора:

«...в нинішньому світі Веб 2.0 друкарські машини вже не є простими машинами; вони є поєднаними між собою персональними комп'ютерами, а мавпи – це вже не звірі, але люди – користувачі інтернету. Замість того, щоб творити шедеври, мільйони стихійних мавп – більшість із яких є не більш творчими, аніж наші біологічні брати – творять нескінченний цифровий набір непотребу».

Тож інтернет широко розчиняє двері перед аматорами, які існували й раніше, але перебували на маргінесах культури. Нині ж аматори починають конкурувати із фахівцями, «сторожами брами» культури. Причому в цій конкуренції фахівці найчастіше програють. А тому, як стверджує Кін, слід прагнути зберегти професійні медії, а не здійснювати інформаційні революції.

Від інформаційних технологій не слід очікувати утвердження

демократичних цінностей і сподіватися на реалізацію соціальної утопії. Як і будь-яка утопія, електронні утопічні проекти легко перетворюються на свою протилежність – антиутопію, а «прекрасний новий світ» кіберкультури виявляється не таким уже й привабливим. У світі інформаційних технологій починає панувати клас нетократів – нова правляча еліта. Концепцію нетократії представили Ян Зодерквіст та Александр Бард. Вони звертають увагу на те, що нетократи контролюють ексклюзивний доступ до інформації, а решта суспільства перетворюється на консюмерат. Тож відсутність ієрархій в інформаційному суспільстві є просто ілюзією. Ієрархії нікуди не зникають, а лише трансформуються: якщо раніше вони були зорганізовані на основі особистостей чи організацій, то нині – на основі членства в мережах. Так формується «безжалісна структура мережевої влади».

Загалом тенденції, притаманні розвиткові культури нових медій, уже сьогодні демонструють, що незабаром говоритимуть про Культуру у версії 3.0, далі, мабуть, 4.0 тощо. Однак мало хто береться передбачати, якою буде ця нова культура, які культурні феномени вона породить і якою буде людина як її творець і продукт. А тому головне у цьому культурному процесі – не заплутатися у мереживі мереж.