

Электронная Россия: модернизация в действии

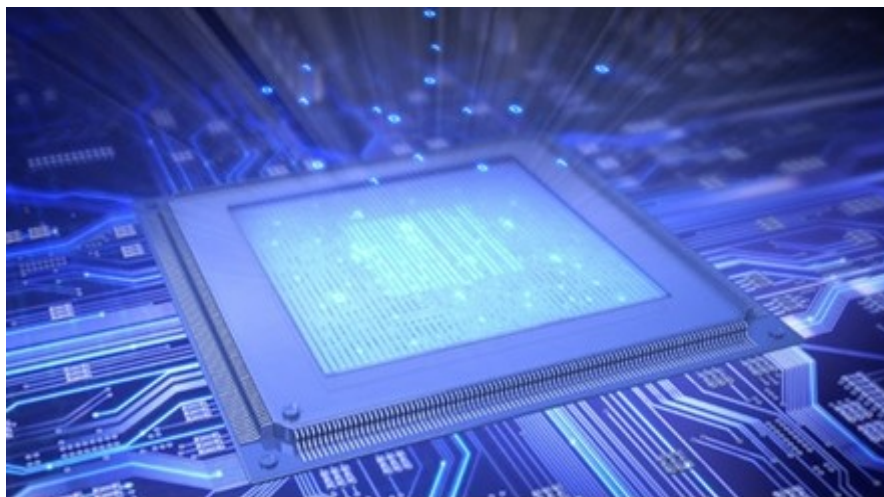
Киберпространство – это согласованная галлюцинация, которую каждый день испытывают миллиарды обычных операторов во всем мире... Это графическое представление банков данных, хранящееся в общемировой сети компьютеров, подключенных к мозгу каждого человека. Невообразимая сложность, Линии света, выстроенные в пространстве мозга, кластеры и созвездия данных.

Уильям Гибсон. Нейромант [1].

Наше время еще ожидает своего Хайдеггера, который написал бы проселки и лесные тропы виртуального мира или создал бы текст наподобие: «Виртуальный ландшафт: почему мы остаемся в Интернете?»

Д. Орлов [2].

Происходящее на наших глазах развертывание социально-культурной парадигмы постмодерна, «нового информационного порядка» (Э. Гидденс), глобального сетевого постобщества (М. Кастельс) – многомерный феномен экстремальной сложности, адекватное осознание которого невозможно в рамках классической социологии, базирующейся на противопоставлении субъекта и общества, теории общества-системы, социальных групп и проч. Парадоксальная архитектура виртуального социума, порождаемого новыми информационно-коммуникативными моделями, взрывает привычные дихотомии внутреннего (субъективного) – внешнего (объективного), личного – общественного, частного – публичного, открывая странные, алогичные ландшафты, понимание которых невозможно в пределах прежних концептуальных схем.



Ил. 1.

Как в свое время отметил первооткрыватель феномена социальной виртуальности Жан Бодрийяр, «перспективному пространству социального приходит конец. Рациональная социальность договора, социальность диалектическая (распространяющаяся на государство и гражданское общество, публичное и частное, социальное и индивидуальное) уступает место социальности контакта, множества временных связей, в которые вступают миллионы молекулярных образований и частиц, удерживаемых вместе зоной неустойчивой гравитации и намагничиваемых, и электризуемых пронизывающим

их непрекращающимся движением» [3]. Для описания неклассической социальной реальности как динамической открытой неравновесной системы с повышенным уровнем креативности ученые обращаются к теории игр, модели хаоса (достаточно вспомнить знаменитый концепт «хаокозма», введенный в оборот, кстати, еще Джеймсом Джойсом в «Поминках по Финнегану»), синергетическим и ризоматическим структурам.

Модернизация РФ по модели постиндустриального информационного общества закономерно ведет к расширению ареалов новой социальной онтологии, экстенсивному развертыванию виртуальной операциональной среды как инфраструктуры практически любой социально-культурной деятельности. Чрезвычайно активное формирование в киберпространстве РФ интернет-сообществ (территориальных, профессиональных, по интересам и проч.) и социальных сетей («Одноклассники», «В контакте» и т.д.) свидетельствует, с одной стороны, о фрагментации «большого социального пространства», а с другой – о рождении новых социальных структур, организованных по горизонтально-сетевому, а не вертикально-иерархическому принципу. Как и во всем мире, виртуализация социума в России настоятельно ставит вопрос: как нащупать грань, за которой сетевое «самоописание» («аутопозис» по Н. Луману) индивидов и групп, продуктивный инструмент демократизации общества, превращается в орудие лоббирования групповых (а зачастую и весьма личных) финансовых и политических интересов, канал бесконтрольного засорения публичного пространства Интернета разного рода «шлаковой» информацией, не говоря уже о сетевом представительстве криминальных и террористических структур, т.е. является деструктивным фактором, способствующим социальной анархии?

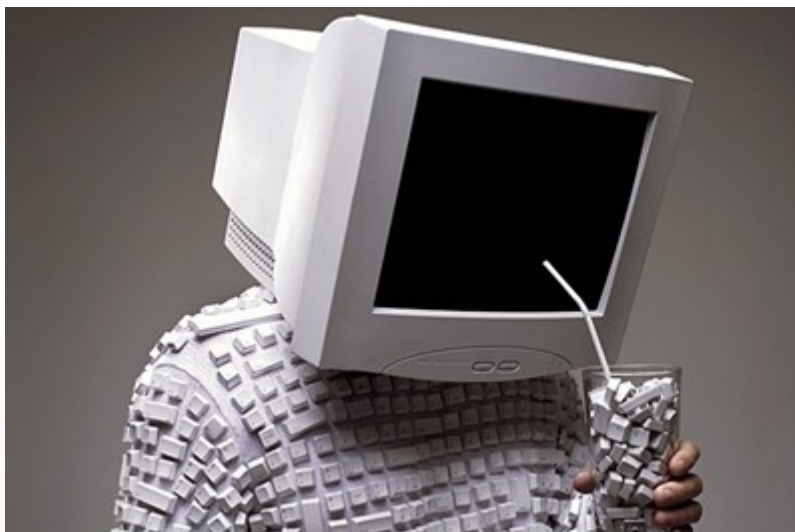
Вряд ли будет преувеличением сказать, что ускоренное развитие на базе зрелищно-компьютерных технологий всемирной культуры постмодерности во всей совокупности транслируемых ею трендовых формообразований – от новой социально-коммуникативной парадигмы Интернета до «магической зрелищности» трехмерной компьютерной графики в видеоиграх, рекламе, кинематографических спецэффектах, авангардном видеоарте – есть продукт и в то же время инструмент процессов глобализации. Как отмечает К.Э. Разлогов, «именно технические возможности новых средств аудиовизуальной коммуникации инициировали процессы глобализации культуры» [4].

Столь же, увы, очевидно, что запоздалое в силу целого ряда объективно исторических причин¹ вхождение РФ во всемирный культурно-коммуникативный процесс вряд ли сразу могло обеспечить ей в глобальной электронной инфосфере место, достойное страны с высоким научно-интеллектуальным потенциалом и богатейшей культурой. Тем не менее, вынужденная двигаться по модели «догоняющей модернизации» и во многом в сфере информационных технологий начинать с нуля, страна, на протяжении первого десятилетия начавшегося тысячелетия, в целом, достаточно интенсивно преодолевает «цифровое неравенство», выходя по ряду социально-демографических параметров новейших интернет-услуг на среднеевропейский и даже лидирующий уровень. Так, по показателям участия населения в социальных сетях, особенно «Живом журнале» (LifeJournal.com) РФ занимает второе место в мире после США.

Еще в 1999 г. в РФ была разработана концепция федеральной целевой программы «Развитие информатизации в России на период до 2010 года», где были намечены к исполнению следующие основные задачи: развитие и модернизация технической базы информатизации на базе соответствующих технологий отечественного производства; информационная поддержка деятельности органов власти всех уровней; формирование инфраструктуры информационных и телекоммуникационных услуг для всех слоев населения, в том числе массовой домашней компьютеризации; совершенствование

¹ К числу их можно отнести начавшееся в период «застоя» прогрессирующее отставание науки и техники СССР от стран Запада; всеобъемлющий коллапс социально деструктивных реформ «постперестроечных» 90-х, приведший к разрыву научно-производственных связей, распаду научных школ, «утечке мозгов» и многое другое.

государственной политики информатизации, законодательной и правовой базы обеспечения процессов информатизации [5].



Ил. 2.

Анализ комплексной федеральной программы показывает, что один из ее приоритетов – стремление увязать стратегическую цель построения в РФ информационного общества во всей совокупности технико-экономических и социальных задач с исполнением базовой культурно-политической задачи сохранения национально-культурной идентичности страны.

Так, в числе приоритетных стратегических направлений «пути России к информационному обществу» указывается не только информатизация всей системы общего и специального образования, не только развитие индустрии и инфраструктуры информационно-коммуникационных услуг для всех слоев населения, но и обеспечение сферы информационных услуг «духовным содержанием, отвечающим российским культурно-историческим традициям, в том числе организация мощного русскоязычного сектора Интернета ...для преодоления распространения политического и духовного влияния США через современные коммуникационные сети и системы» [5, с. 9], минимизации «культурно-оккупационного» (термин Программы) воздействия интернет-технологий.

Задача, как увидим ниже, чрезвычайно непростая для исполнения не только в силу гипертекстовой структуры киберпространства с ее мощным импульсом делокализации коммуникативных единиц, но и по причине специфической многоукладности существующей в РФ культуры, объединяющей пласты культур различного типа: традиционной (премодерн), а также модерна и постмодерна. Социально-культурное значение виртуальных аналогов для каждого из трех типов культур будет, очевидно, различным. На это обратила внимание О.И. Немыкина: «Специфика виртуализации России в условиях глобализации заключается в том, что в силу тримодности трансформативных процессов виртуализация представляется тремя типами виртуальной реальности: 1. Формирование виртуальной реальности как субъективности модернистского и домодернистского типа; 2. Формирование виртуальной реальности переходного от модерна к постмодерну типа через постепенное замещение институциональных форм виртуальными, где присутствуют характерные свойства как модернистского, так и постмодернистского типов; 3. Формирование виртуальной реальности постмодернистского типа через проникновение в реальность интернет-технологий» [6].

Иначе говоря, налицо значительное варьирование степени виртуализации продуктов разного типа культур – от простого размещения в сети фрагментов, скажем, фольклора; развертывания виртуальных аналогов, документирующих деятельность различного рода государственных или образовательных учреждений, научных институтов, музеев и проч. до полного киберпротезирования социально-культурной активности индивида в видеоиграх или интернет-коммуникации. В узком смысле слова говорить о виртуализации определенной культурной деятельности можно лишь в третьем случае; артефакты предшествующих постмодернизму типов культур могут, разумеется, в силу веяний

времени размещаться в киберпространстве, но ЖИТЬ в нем как в единственно приемлемой адекватной среде НЕ МОГУТ, ограничиваясь довольно-таки механическим существованием в виде тех или иных электронных документов. Именно поэтому в дальнейшем, анализируя новейшие модусы производства и потребления культуры в контексте виртуальной России, мы будем заниматься, если воспользоваться емкой формулой Я.Б. Иоскевича, «преимущественной зоной такой антинормативности, основные параметры которой сформулированы в концепте постмодерна (отказ от ценностной иерархии, переход от материального артефакта к процессу, состоянию, жесту художника (автора)» [7] – т. е. собственно интернет-коммуникацией, видеоиграми, блогами и проч.

Электронная Россия: институализация отрасли

Важно осознать, что, применяя зрелищно-компьютерные технологии, население РФ *volens nolens* подключилось к всемирному обороту глобальной культурной продукции, к производству новых модусов культуры, прямо сопряженных с «переформатированием» прежних пластов социокультурной ткани.



Ил. 3

Учитывая упоминавшуюся в начале нашего исследования многоукладность современной российской культуры, можно выявить различные типы контаминации новых аудиовизуальных технологий с прежними культурными институтами, носителями тех или иных образовательных или досугово-развлекательных функций: от развертывания в Сети виртуальных аналогов музеев и библиотек (наиболее известная виртуальная Библиотека Максима Мошкова была основана в ноябре 1994 года), сайтов популярных СМИ (первой в апреле 1995 года была «Учительская газета»), информационных агентств (первым в мае 1995 года был «РосБизнесКонсалтинг») до отстраивания по образцу реально существующей собственной инфраструктуры.

Так, в 1994 г. был организован первый литературный конкурс Best Russian On-Line Literature, впоследствии – «Тенета»; в сентябре 1995 г. открылся первый российский интернет-магазин; 3 октября 1995 г. Артемий Лебедев основал в Рунете первую студию веб-дизайна; 26 декабря 1996 г. вышло первое интернет-издание, посвященное непосредственно Сети и ее пользователям – «Вечерний Интернет» Антона Носика; в декабре 1996 г. был открыт первый российский музыкальный портал Music.ru, впоследствии – Звуки.ру; 19 марта 1997 г. основан союз ЕЖЕ, ныне считающийся гильдией деятелей Рунета; в марте 1997 г. прошел первый РИФ (Российский Интернет-форум); 20 мая 2001 г. стартовала Русская Википедия, насчитывавшая к сентябрю 2007 г. уже свыше 200 тыс. статей; 17 марта 2002 г. запущен в Рунете развлекательный проект «Бойцовский клуб» (аллюзия на одноименный культовый роман Чака Поланика), объединивший сотни тысяч пользователей и вышедший впоследствии на международную арену.

Хронику культурной жизни электронной России трудно представить без упоминания столь важных для функционирования отрасли событий, как создание первой российской поисковой системы «Rambler» (26 сентября 1996 г.); появление поисковой системы Яндекс, производящей поиск на основе морфологического анализа (23 сентября 1997 г.); развертывание с 1 октября 1998 г. бесплатной службы Mail.ru, и донныне лидера по числу пользователей; открытие в январе 2006 г. московского офиса Google; запуск Яндексом сервиса поиска по блогам (март 2006 г.)



Ил. 4

и т. д.

Общественная, экономическая, научная и культурно-политическая жизнь РФ отныне немислима без электронного пространства. Как известно, в январе 2002 г. было начато выполнение федеральной целевой программы «Электронная Россия», а уже 12 февраля 2003 г. вышло постановление № 98 правительства РФ «Об обеспечении доступа к информации о деятельности федеральных органов исполнительной власти», обязавшее все федеральные органы власти создать свои интернет-сайты и регулярно размещать в них информацию о работе.

В последующие годы большинство государственных ведомств выполнило эту задачу, причем некоторые – не без нажима судебной кампании, инициированной Институтом развития свободы информации (ИРСИ).

Становление Рунета опирается на функционирование успешной Интернет-индустрии. В конце июня 2003 г. ФОМ произвел общероссийский опрос населения с целью выяснения степени популярности брендов российского Интернета. Было охвачено 3000 респондентов по репрезентативной выборке в 100 населенных пунктах 44 областей, краев и республик всех экономико-географических зон России. Выяснилось, что первые три места на российском интернет-рынке занимают порталы Яндекс, Рамблер и Mail.ru. Первое место по посещаемости уверенно занимал портал Яндекс: в течение последнего месяца до проведения опроса его посещали почти половина (48%) пользователей Интернета в целом и три четверти представителей суточной интернет-аудитории. Портал Рамблер, второй по посещаемости, отставал от Яндекса примерно в полтора раза, но во столько же обходил третьего крупного игрока интернет-рынка – портал Mail.ru [10].

26 ноября 2004 г. состоялась первая официальная церемония вручения «Премии Рунета» в рамках празднования 10-летия домена .ru. В 2005 году ежедневная аудитория Яндекса с учетом зарубежных пользователей составила более трех млн. человек, ежемесячная – свыше 18 миллионов. 10 ноября 2005 г. в Москве в Российском научном центре (РНЦ) «Курчатовский институт» прошла юбилейная научно-практическая конференция «Интернет и наука: 15 лет пути», приуроченная к 15-летней годовщине регистрации закрепленного за СССР доменного имени .su. В числе организаторов, помимо РНЦ, – РосНИИРОС, ГНИИ ИТТ «Информика», «Фонд развития Интернет», РОЦИТ.

Продолжается экстенсивный рост Рунета: 17 сентября 2007 г. Рос НИИРОС сообщил о регистрации миллионного домена в зоне .ru, а в конце июня 2008 г. число таких доменов перевалило уже за полтора миллиона. В октябре 2007 г. Дмитрий Медведев объявил о завершении проекта по подключению к интернету всех российских школ (59 тысяч). 13 февраля 2008 г. Министерство информационных технологий и связи РФ анонсировало программу «Связь в каждый дом», цель которой – предоставить россиянам возможность в

течение полугода после заявки получить широкополосный доступ в интернет по установленным государством ценам. Открывая Российский Интернет-форум 2008 года, Дмитрий Медведев заявил: «За последние восемь лет ... увеличилась аудитория интернет-сервисов приблизительно в 10 раз, и сегодня у нас уже около 40 миллионов человек относят себя к пользователям Интернета, пользователям Рунета» [8].

Очевидно, что при поддержке на самом высоком государственном уровне программы информатизации России препятствия, возникающие на пути ее осуществления, носят скорее финансово-экономический и технологический², нежели социальный или политический характер. Косвенное свидетельство этого – значимое отсутствие России в опубликованном 12 марта 2009 г. организацией «Репортеры без границ» ежегодного списка «врагов Интернета». В него вошли 12 стран: Бирма (Мьянма), Вьетнам, Египет, Иран, Китай, Куба, Саудовская Аравия, Северная Корея, Сирия, Тунис, Туркмения и Узбекистан. Не попала Россия и в список стран, находящихся под наблюдением защитников слова, куда вошло 11 стран: Австралия (намеревающаяся запустить общенациональную систему веб-фильтров), Бахрейн, Белоруссия, Зимбабве, Йемен, Малайзия, Объединенные Арабские Эмираты, Таиланд, Шри-Ланка, Эритрея и Южная Корея [11].



Ил. 5

Итак, по мнению международных наблюдателей, Интернет в России развивается свободно. Но тут приходит на память чрезвычайно пронизательное различие Эрихом Фроммом двух видов свободы: «свободы от» и «свободы для». В самом деле, налицо две ипостаси кибер-свободы в России (как, впрочем, и во всем мире): поразительного увеличения возможностей индивида, СВОБОДЫ ДЛЯ работы, учебы, общения, культурного обмена, электронной коммерции и соблазна галлюцинаторной матрицы, СВОБОДЫ ОТ ответственности за собственную жизнь, жизнь близких, жизнь страны; от бремени бытия, возложенного на нас Творцом.

Чрезвычайно деликатное различие двух модусов информатизации России: электронного (как продолжения и расширения жизненного мира индивида) и собственно виртуального (как субститута жизненного мира) – заведомо непродуктивно на уровне конкретных личностей (поскольку, очевидно, что один и тот же субъект, работая или участь при посредстве Интернета, скачивая видеофильмы или музыкальные записи, может запойно «сидеть в чатах» или временами погружаться в онлайн-игры до полного забвения реальности), но может быть весьма полезно с точки зрения культурологической.

² Одно из таких препятствий – стойкое нежелание лидеров российского бизнеса, привыкших к «легким» деньгам от добычи и продажи сырьевых ресурсов, развивать инновационные отрасли.

Выявление значения и специфики актуальных процессов виртуализации культуры в РФ немислимо без изучения психосоциального и коммерческого параметров глобального рынка видеоигр в его российском сегменте. Опережающее развитие в киберпространстве РФ «социальных сетей» («В контакте», «Одноклассники», «Мой круг» и проч.), а также «Живого журнала» (LifeJournal.com) – также фактор, заслуживающий пристального социально-культурного анализа, что и будет предметом нашего дальнейшего исследования.

Список литературы

1. *Гибсон У. Нейромант // Гибсон У. Джонни-Мнемоник: [фантаст. роман, рассказы]. – М.: АСТ: АСТ Москва, 2006. – С. 53.*
2. *Горичева Т., Орлов Д., Секацкий А. Наваждение глобализма (Философские беседы) // Альманах «Русский мир». Пространство и время русской культуры. – СПб.: Алетейя, 2008. – С. 227.*
3. *Бодрийяр Ж. В тени молчаливого большинства // К. Ясперс Ж. Бодрийяр. Призрак толпы. – М.: Алгоритм, 2007. – С. 230.*
4. *Разлогов К.Э. Аудиовизуальная культура // Новые аудиовизуальные технологии. – М.: Едиториал УРСС, 2005. –С. 16.*
5. *Федеральные и региональные программы России. Информационный сборник. – Вып. №3(53). – М.: ВИНТИ РАН, 2008. – С. 5.*
6. *Немыкина О.И. Виртуализация общества в контексте глобализации // III Державинские чтения в республике Мордовия. Материалы региональной научно-практической конференции. Саранск. 21 марта 2007 года. – Саранск, 2007. – С. 387.*
7. *Иоскевич Я.Б. Электронная революция: искусствоведческий аспект // Новые аудиовизуальные технологии. – М.: Едиториал УРСС, 2005. –С. 281–282.*
8. *Википедия – свободная энциклопедия [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org/wiki/Runet>*
9. *«Россия обошла весь мир в социальных сетях» [Электронный ресурс].- Режим доступа: <http://www.openspace.ru/news/details/11058/>*
10. *Галицкий Е. Бренды российского Интернета (По данным репрезентативного опроса населения от 21-22 июня 2003 г.). – [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://bd.fom.ru/report/map/bnteggum07/internet/brandinter/it0306101>*
11. *«Репортеры без границ опубликовали список врагов интернета» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.lenta.ru/news/2009/03/12/enemies/_Printed.htm*

Сведения о местоположении используемых иллюстраций:

1. Ил. 1. URL: <http://www.1000islandsschools.org/images/IT.jpg> (дата обращения: 02.07.2010)
2. Ил. 2. URL: <http://madam.forumei.ru/forum-f4/tema-t34-210.htm> (дата обращения: 02.07.2010)
3. Ил. 4. URL: <http://www.aia-figc.it/fotografie/2957.jpg> (дата обращения: 02.07.2010)
4. Ил. 5. URL: <http://gsyka.blogpost.com> (дата обращения: 02.07.2010)

Источник: *Культура в современном мире. — 2010. — № 2. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: URL: <http://infoculture.rsl.ru>*