

Киберкультура и сетевое либертарианство

В.А. Емелин

МГУ имени М.В. Ломоносова, Москва, Россия

Поступила 13 июля 2018/ Принята к публикации: 12 августа 2018

Cyberculture and network libertarianism

Vadim A. Emelin

Lomonosov Moscow State University Moscow, Russia

Received July 13, 2018 / Accepted for publication: August 12, 2018

Актуальность (контекст) тематики статьи. Начиная с конца шестидесятых годов прошлого века, развитие цифровых технологий стало инициировать возникновение ряда интеллектуальных движений, сформировавших «социокультурный метасофт» информационного общества – киберкультуру.

Цель работы: рассмотреть феномен киберкультуры как следствие развития цифровых технологий информационного общества. Продемонстрировать, что в киберкультуре сплетаются идеологии различных субкультур, отличительной чертой которых является вера в безграничные возможности компьютерной техники в плане реализации индивидуальной свободы.

Описание хода исследования. В статье показывается, что исторически формирование интеллектуальных движений, выражающих идеологию пользователей информационных и сетевых технологий, совпало с распространением постмодернистского мировоззрения, ставшим отражением социокультурных и технологических реалий информационного общества. Предлагается применить термин «либертарианство» для характеристики специфики идеологии сетевого сообщества, лозунгом которой стал призыв – «Информация хочет быть свободной». В качестве иллюстрации социокультурных импликаций цифровых технологий описывается идеология хакеров, а также более позднего движения «киберпанк», сформировавшего особое направление в научной фантастике, где на передний план выводится проблема взаимопроникновения человеческого и технологического. Отмечается, что киберпанк не следует отождествлять только с молодежным движением или направлением в научной фантастике, а скорее следует рассматривать как стиль жизни, в котором особое место занимают компьютеры, сетевые технологии и виртуальная реальность.

Выводы Следует иметь в виду, что сетевое либертарианство, вдохновленное постмодернистским релятивизмом и постструктуралистским ризоморфизмом, оборачивается ловушками тотального обесценивания, становится препятствием для осуществления личного выбора и способствует развитию патологических форм идентификации.

Ключевые слова: цифровые технологии, киберкультура, киберпанк, либертарианство, постмодернизм, информационное общество.

Background. Since the end of the 60s of the 20th century, the development of digital technologies has initiated the emergence of a variety of intellectual movements that shaped the «sociocultural metasoftware» of the information society, i.e. cyberculture.

The Objective of the paper is 1. to consider the phenomenon of cyberculture as a consequence of the developed digital technologies in the information society, 2. to show that cyberculture is intertwining ideologies of subcultures whose hallmark is the belief in the boundless possibilities of computer technology in terms of realizing individual freedom.

Design. The paper shows that historically the development of ideological movements of information and network technology users overlapped the postmodern worldview that has become a reflection of the social cultural and technological realities of the information society. The term «libertarianism» is suggested to characterize the ideology of the network community, whose slogan is «information wants to be free». As an illustration of the social cultural implications of digital technologies, the ideology of hackers is highlighted. The later cyberpunk movement which shaped a science fiction trend where human and technological issues are melded and brought to the fore. Cyberpunk should not be identified only with young generation or science fiction trend, but rather should be deemed as a lifestyle in which computers, network technologies and virtual reality hold a special place.

Conclusion. It should be borne in mind that network libertarianism fueled by postmodern relativism and poststructuralist rhizomorphism turns into traps of total depreciation, becomes an obstacle to the realization of personal choice and promotes development of pathological forms of identity.

Keywords: digital technologies, cyberculture, cyberpunk, libertarianism, postmodernism, information society.

Понимание технологий как чего-то, относящегося исключительно к научно-производственной сфере, не вполне стыкуется с реалиями информационного общества. Там последние принадлежат уже не только и не столько материальному миру, а становятся все более и более очеловеченными, одушевленными, «интимными» (Est, 2014), выдвигая на передний план философские, психоло-

что непосредственно оказывает влияние на людей, формирует их мировоззрение, монастроение и, в конечном счете, генерирует идентичность.

Начиная с конца шестидесятых годов прошлого века, развитие цифровых технологий стало инициировать возникновение ряда интеллектуальных движений, сформировавших «социокультурный метасофт» информационного общества –

Начиная с конца шестидесятых годов прошлого века, развитие цифровых технологий стало инициировать возникновение ряда интеллектуальных движений, сформировавших «социокультурный метасофт» информационного общества – киберкультуру. В ее идеологии сплелись различного рода маргинальные интенции с верой в безграничные возможности компьютерной техники для реализации индивидуальной свободы

гические, эстетические, идеологические составляющие. Соотношение материального и идеального в технологиях фиксируется в понятиях «hardware» и «software», соответственно означающих материальную часть компьютеров, и их программное обеспечение, что в совокупности образует единое целое компьютерных и информационных систем. Но наряду хардом и софтом можно выделить еще один компонент технологической сферы, назовем его метасофтом. Если экстра-

киберкультуру. В ее идеологии сплелись различного рода маргинальные интенции с верой в безграничные возможности компьютерной техники для реализации индивидуальной свободы. Первым симптоматичным событием в данном контексте можно считать зарождение хакерской субкультуры, истоки которой берут начало в 1960-х годах в Массачусетском Технологическом институте США, где молодые ученые, раздраженные бюрократическими препонами на пути

Этика хакеров начала свое развитие с положения о том, что никакие бюрократические барьеры не могут противостоять улучшению систем. Хакеры глубоко верили в то, что информация должна быть свободной

полировать эти понятия на всю область информационных технологий, то к харду мы отнесем технические средства: телевизоры, компьютеры, смартфоны и т.д., а к софту – их программное обеспечение, различные приложения, игры и т.п., позволяющее им выполнять свои задачи. К метасофту можно отнести: содержание, послания, идеи, стилистику и пр. – все то,

к дорогим и малодоступным на тот момент времени компьютерам, начали прокладывать свой собственный путь в информационные системы. В дальнейшем это движение распространилось на другие центры, например, такие как Калифорнийский университет, где к нему присоединились родственно настроенные интеллектуалы, принадлежавшие к разви-



Вадим Анатольевич Емелин –
доктор философских наук, доцент, доцент кафедры методологии психологии факультета психологии МГУ имени М.В. Ломоносова
E-mail: emelin@mail.ru

вавшемуся тогда движению хиппи. Этика хакеров начала свое развитие с положения о том, что никакие бюрократические барьеры не могут противостоять улучшению систем. Хакеры глубоко верили в то, что информация должна быть свободной. Они стремились децентрализовать империю, созданную IBM и создать много различных форм работы с компьютерами. Хакеры заставили компьютеры делать то, чего ориентированный на IBM истеблишмент даже и представить себе не мог – рисовать и сочинять музыку. Их усилия привели к созданию персональных компьютеров, компьютерных журналов, видеоигр – целой компьютерной культуры. Вот один из примеров Этического кодекса хакеров:

1. Компьютеры – инструмент для масс. Они не должны принадлежать только богатым и использоваться в их интересах.
2. Информация принадлежит всем. Главная задача – создавать и распространять знания, а не держать их в секрете.
3. Программный код – общее достояние. Хорошим кодом должны пользоваться все, плохой код должен быть исправлен. Программы не должны защищаться авторским правом или снабжаться защитой от копирования.
4. Программирование – это искусство. Совершенство достигается тогда, когда программа, выполняющая свою функцию, занимает всего несколько строк; когда одна программа делает то, чего не может делать другая; когда одни программы могут проникать в другие; когда программа может манипулировать с файлами такими способами, которые ранее считались невозможными. Совершенные программы, отдельные приемы программирования, удачные алгоритмы могут быть предметом коллекционирования и почитания.
5. Компьютер – живой организм. За компьютером нужен уход, им нужно дорожить. Сеть – это компьютер.

Существует множество вариантов «кодексов» хакерской этики, положения которых обобщил Ф. Хэммит, сводя их к трем основным принципам (Hammet, 1993). Первый из них – избегать нанесения ущерба, т. е. в случае вторжения в систему принимать величайшие предосторожности во избежание ее повреждений.

Вторая цель многих хакеров – свободный обмен технической информацией, так как патентные и авторские ограничения, по их мнению, замедляют техническое развитие. Третья цель – развитие человеческого знания как такового. Следует отметить, что распространенное мнение о хакерах как о взломщиках компьютерных систем, наносящих тем самым ущерб, не совсем соответствует действительности. Подобные действия идут вразрез с хакерской этикой, а лица, их осуществляющие, называются не хакерами, а крэкерами. Хотя в повседневной практике термин «хакер» несет негативную смысловую нагрузку.

Безусловно, существование хакерского движения не было бы возможно без развития сетевых технологий, итогом которого явилось создание интернета. Субкультура хакеров представляет интерес в том плане, что является первым примером влияния компьютерных и сетевых технологий на формирование специфических культурных течений, главную идею которых символизирует лозунг, приписываемый Стюарту Бренду, – «Информация хочет быть свободной». «Это изящная констатация очевидного, в которой признается и естественное желание секретов быть рассказанными, а также тот факт, что они могут обладать чем-то вроде «желания»» (Барлоу, 1999, <http://lib.ru/COPYRIGHT/barlou.txt>). Хакерская деятельность впоследствии послужила основой для движения киберпанков, в котором наиболее показательно слились технологические, культурные, философские, эстетические и этические аспекты информационной революции.

Прежде чем непосредственно перейти к рассмотрению киберпанка и его влияния на идеологию киберпространства глобальной сети, сосредоточим свое внимание на идейном и социально-политическом фоне, сопутствующем возникновению киберкультуры. Точка отсчета последней фактически совпадает с периодом становления постмодернизма – концом шестидесятых – началом семидесятых годов XX века. Именно тогда происходят такие события, как политические акции, связанные с выступлениями против милитаризма, расизма, сексуальной дискриминации, гомофобии, бессмысленного потребительства и загрязнения

окружающей среды и т.п. В это же время получают свое развитие идеи постструктуралистской философии, а в социологии утверждается теория постиндустриального (информационного) общества. Все это происходит параллельно с информационно-технологическим бумом, связанным с началом вхождения цифровых технологий в повседневную жизнь человека (Levy, 2001).

Существование хакерского движения не было бы возможно без развития сетевых технологий, итогом которого явилось создание интернета. Субкультура хакеров представляет интерес в том плане, что является первым примером влияния компьютерных и сетевых технологий на формирование специфических культурных течений

В качестве локального примера подобного идейного синкретизма можно привести движение хиппи, чьи взгляды после определенной трансформации и слияния с идеологией хакеров стали основой информационного либертарианства. В сжатой форме определение либертарианского мировоззрения заключается в положении о самопринадлежности. Каждый человек принадлежит самому себе. Следовательно, каждый человек имеет абсолютное право управлять своей жизнью, телом, словами, поступками и честно нажитым имуществом (Отличительные признаки либертарианства, 2016; *Libertarianism*, 2016). Термин «либертарианец» впервые употребил американский унитарийский философ Уильям Белшам в эссе «О свободе и необходимости» (Белшам, 1789). Слово образовалось как производная от «свободы» (англ. *liberty*) по аналогии с образованием слова «унитарий» (англ. *unitarian*) от «единства» (англ. *unity*) и обозначало сторонников идеи неограниченной «свободы воли». Примечательно, что автор термина осуждал идеи либертарианства и противопоставлял им религиозный детерминизм, но это уже забытые детали.

Либертарианцы конца 1960-ых – хиппи отказывались подчиняться жестким общественным условиям, налагавшимся на законопослушного человека государственными, военными структурами, университетами, корпорациями и т.п. Вместо этого они открыто декларировали собственное отрицание общепринятого мира посредством вольного стиля одежды, сексуальной распушенности,

громкой музыки и рекреационных наркотиков (Cogswell, 2016). В качестве общественного идеала они видели «экоптопию» – особое социальное устройство, при котором будет положен конец господству машин, а производство перестанет довлеть над окружающей средой, люди в этом мире будут жить большими группами, а половые отношения станут эгалитарными. Характерно, что многие пред-

ставители данной субкультуры видели возможность достижения подобного антитехнологического общества не в отрицании научного прогресса, а в развитии высоких электронных и информационных технологий. Находясь под влиянием теорий Маршалла Маклюэна, эти технофилы считали, что конвергенция средств массовой информации, вычислительных технологий и телекоммуникаций неизбежно создаст электронную агору – некое виртуальное место, где все будут свободны выражать свои мнения без страха цензуры (оставим за скобками ценность мнений, высказанных в пространстве безграничной неограниченности). В этом «коктейле» или «какофонии» берет начало процесс формирования выстроенной вокруг информационных технологий культуры, стержневым принципом которой стало провозглашение свободы индивида от тоталитаризирующей власти любых структур.

Очагом этой культуры было калифорнийское побережье США, где впервые соединились технократические идеи ученых и инженеров, разрабатывающих новейшую вычислительную технику, идеология хакеров, постулирующая свободную циркуляцию информации, социологические и футурологические пророчества теоретиков постиндустриального общества и хиппистско-анархистские идеалы маргинальных субкультур, отстаивающих незыблемость личной свободы и употребление рекреационных и психоделических наркотиков (Yablonsky, 2000). Тимоти Лири усматривает в синтезе хиппистских и технофилических идей еще одно про-

явление контркультуры. Без психоделической революции, считает он, персональный компьютер был бы невозможен. «Всем известно, что большинство творческих порывов в софтверной индустрии, а в действительности еще и немалое количество изобретений в сфере аппаратных средств, и в частности Apple Macintosh, проистекают непосредственно из движения сознания 1960-х ... Сооснователь Apple Стив Джобс отправился в Индию, взял с собой много кислоты, изучал там буддизм, вернулся назад и заявил, что Эдисон оказал на человеческую расу большее влияние, чем Будда. А отец-основатель Microsoft Билл Гейтс был большой психоделической фигурой в Гарварде. Все это ясно свидетельствует о том, что, если ты активизируешь свой мозг психоделиками, единственный способ, каким ты можешь описать этот опыт, – это электронный» (Дери, 2008, С. 39). Анализируя масштабность событий тех лет, Ричард Барбрук и Энди Камерон¹ назовут сплав этих идей «калифорнийской идеологией», в которой, несмотря на ее неоднозначность и противоречивость, наиболее полно воплотятся идеи информационного либертарианства и виртуальной демократии. «Эта новая вера возникла на основе странного сплава культурной богемности Сан-Франциско с передовыми технологиями Силиконовой долины. Раскручиваемая в журналах, книгах, на телевидении, веб-сайтах, в группах новостей и интернет-конференциях «калифорнийская идеология» причудливым образом сочетает в себе вольный дух хиппи с предпринимательским рвением яппи.

Подобное сочетание противоположностей было достигнуто благодаря глубокой вере в освободительный потенциал новых информационных технологий. В этой цифровой утопии каждый станет хиппи и богачом. Поэтому отнюдь не удивительно, что столь оптимистическое видение будущего было с энтузиазмом воспринято компьютерными «чайниками», нерадивыми студентами, капиталистами-новаторами, общественными активистами, модными

преподавателями, бюрократами от футурологии и политиками-оппортунистами (Барбрук, Камерон, URL: <http://programming-lang.com/ru/computers/ladlou/0/j51.html>). Калифорнийские события шестидесятых-семидесятых годов прошлого века по праву могут считаться началом отсчета формирования киберкультуры, подобно тому, как парижские события 1968 г. стали символической отправной точкой культуры постмодерна. Это звенья одной цепи событий, следствием которых стала трансформация идентичности поколения людей, идеалистов-либертарианцев, вовлеченных в процесс развития информационных технологий.

После того как волна популярности хиппи спала, идеи хакеров не потеряли своей привлекательности и стали базой для нового течения в западной культуре, получившего название киберпанк. Считается, что впервые это слово использовал в 1983 году Брюс Бетке², назвав им свой рассказ. По сравнению с хакерским движением, возникший в восьмидесятых годах XX века киберпанк является более глубоким и многоаспектным феноменом в киберкультуре, да в западной культуре в целом. Его не следует рассматривать только как одно из молодежных альтернативных движений, подобных хиппи или панкам, хотя определенная связь с панк-рок музыкой прослеживается в самом названии. Киберпанк возник не просто как версия мировоззрения неформалов-панков, он сформировал особое направление в научной фантастике, где на передний план выводится проблема взаимопроникновения человеческого и технологического (McKenzie, 2017). Писателей-киберпанков, наиболее заметными из которых являются Руди Рукер, Джон Ширли, Брюс Стерлинг, Уильям Гибсон, интересовали проблемы воздействия на человека киберпространства и виртуальной реальности, создания искусственного интеллекта, роли и места индивида в тотально информатизированном обществе будущего. Ки-

берпанк является постмодернизированной фантастикой – литературным направлением, тесно переплетающимся с постмодернистскими взглядами Жана Бодрийера и Фредерика Джеймисона, в то же время, опирающимся на идеи культовых писателей шестидесятых годов XX века, таких как Уильям Берроуз и Томас Пинчон, а также таких продвинутых фантастов как Филип К. Дик, Джон Баллард, Томас Диш. Как и во всей постмодернистской литературе, в киберпанковских произведениях переплетаются различные жанры, смешиваются элементы высокой и поп-культуры, широко используется практика цитирования. Налицо явная связь киберпанковской литературы и постмодернистского мировоззрения, что было удачно зафиксировано в придуманном Брайаном Макхейлом³ эпитете «ПОСТкиберМОДЕРН-панкИЗМ» (Макхейл, 1997, С. 37–49).

Немаловажную роль в формировании киберпанка как художественного стиля сыграли кинофильмы. Считается, что визуализацию киберпанка создал Ридли Скотт в снятом в 1982 г. фильме «Бегущий по лезвию» по написанному в 1968 г. роману Филипа Дика «Мечтают ли андроиды об электроовцах?». Там мрачные ландшафты мегаполиса с холодным неоновым светом реклам, азиатскими трущобами, высокотехнологичными небоскребами и транспортными средствами создают мрачную ауру будущего. Уильям Гибсон, кстати, признавал, что визуальный ряд фильма совпадает с его представлениями об описанном им будущем. Справедливости ради, стоит упомянуть и другой фильм, вышедший в том же 1982 г. – «TRON» Стивена Лисбергера. Значительную роль в визуальном осмыслении киберпанка сыграли японские аниме, например, выходящий с 1985 г. комикс Appleseed, мультфильм 1990-х Cyber City Oedo 808, Gunnm и др. (LiveJournal, 2014). Впоследствии в стиле киберпанк или его вариациях снято было большое число кинофильмов, многие из которых стали культовыми.

¹ Члены Исследовательского центра гипермедици Вестминстерского университета, Лондон.

² Брюс Бетке – американский писатель-фантаст. Дебютировал в 1983 г. рассказом под названием «Киберпанк», тем не менее, творчество самого Бетке (в том числе и этот рассказ) к киберпанку не относится. Удостоен премии Филипа Дика.

³ Брайан Г. Макхейл – американский литературный теоретик постмодернизма. Он – автор «Постмодернистской беллетристики» (1987), «Строя постмодернизм» (1992) и др.

Несмотря на особую роль фантастической литературы и кино в формировании идеологии киберпанка, последний все же нельзя отождествлять с ней. Киберпанк – это не только и не столько молодежное движение или направление в научной фантастике, скорее, его следует рассматривать как стиль жизни, в котором особое место занимают компьютеры, сетевые технологии и виртуальная реальность. «Сегодня Киберпанк – это не просто один из литературных жанров. Он стал настоящей субкультурой. Он стал новым ребенком, предвестником наступления новой эры в человеческой цивилизации. В этой культуре объединены наши взгляды и интересы. Мы, киберпанки, объединившись в единое целое, создали новую субкультуру», – так пафосно заявляет Кристиан Кирчев в своем Манифесте киберпанка (Кирчев, - URL:<http://kiberpanka.net/history/179-manifest-kiberpanka.html>). Намеченный в киберпанковских романах и фильмах этот стиль, благодаря развитию компьютерной техники и созданию интернета, воплотился в реальность современной жизни, во многом оказавшейся фантастичнее самых фантастических прогнозов. Собственно говоря, главная идея киберпанка заключается в том, что в результате развития информационных, электронных и виртуальных технологий границы между человеком и машиной размываются, следствием чего является трансформация и даже утрата идентичности вследствие технологического прогресса. Другой, не менее важный лейтмотив, пронизывающий мировоззрение киберпанков, заимствован из хакерской идеологии и связан с неограниченной свободой доступа к информации и недопущения ее использования в корыстных или конъюнктурных целях. В то же время, хакера отличает от киберпанка то, что первого можно назвать пионером, колонизатором киберпространства, а последнего уже можно рассматривать как полноправного жителя компьютерной сети, нетизена (*netizen = internet + citizen*). Как отмечает А.Г. Войскунский, имеет смысл упомянуть еще одну распространенную метафору. Она звучит как «электронный фронтир» (*electronic frontier*) и намекает на отраженный во множестве фильмов «вестернов» почти столетний период (ко-

Киберпанк – это не только и не столько молодежное движение или направление в научной фантастике, скорее, его следует рассматривать как стиль жизни, в котором особое место занимают компьютеры, сетевые технологии и виртуальная реальность

нец XVIII – конец XIX века) продвижения американских поселенцев-пионеров на Дикий Запад и освоения ими новых территорий, с которых они оттесняли аборигенов-индейцев. С тех пор понятие «фронтир» обозначает не просто географическую границу, пусть даже гибкую и не маркированную, но особое общественное настроение и психологическое состояние «людей фронта». Под электронным фронтиром в образном плане подразумевается: обращение новичков-новобранцев (*newbies*) в сторонников сетевых технологий, «бегство» из постылой

вита их неотъемлемой составляющей, делающей возможным сам факт общения и определяющей его стиль (Mortillaro, 2016). В телекоммуникационной среде всемирной паутины начинают действовать особые правила поведения, этические принципы, формы общения и т.п., отличные от тех, что наполняют нашу реальную жизнь. Во многом эти установки были выработаны рассмотренными выше движениями хакеров и киберпанков. Но в настоящее время ввиду непрекращающегося возрастания роли компьютерной сети в жизнедеятельно-

В телекоммуникационной среде всемирной паутины начинают действовать особые правила поведения, этические принципы, формы общения и т.п., отличные от тех, что наполняют нашу реальную жизнь. Во многом эти установки были выработаны рассмотренными выше движениями хакеров и киберпанков

повседневности в «киберпространство» как способ найти себя и приблизиться к пониманию либо полноценному раскрытию своей подлинной человеческой сущности, процесс «колонизации» незанятой «территории Интернета» группами свободолобивых индивидуалистов, «закрепление» пионеров на возделанных форпостах, «прокладывание пути» через «пограничные препятствия» (социально- и технического характера) для последующих переселенцев и «окультуривание нового пространства» (Войскунский, 2001, С. 64–79).

сти людей они перестают быть выражением взглядов каких-то локальных групп и течений и обретают иной качественный статус. В современном интернете находят воплощение киберпанковские принципы, провозглашающие свободу доступа к информации, основывающуюся на недопустимости создания информационных барьеров и фильтров, введения цензуры или других государственных регламентирующих ограничений, подчинения киберпространства единому центру.

Совокупность идей, соответствующую-

Совокупность идей, соответствующих описанному положению дел, назовем сетевым либертарианством, под которым будем понимать неформальную идеологию, виртуально установившуюся в киберпространстве глобальной сети, главным лейтмотивом которой является максимальное ограничение вмешательства государства в процесс циркуляции информационных потоков

С развитием глобальной сети, начиная с 1990-х годов, все больше пользователей оказываются охваченными ее паутиной и вовлекаются в специфическое взаимодействие между человеком и интернетом (Bhattacharya, 2016). В отношениях между самими людьми сеть начинает не только играть роль посредника, но и стано-

щих описанному положению дел, назовем сетевым либертарианством, под которым будем понимать неформальную идеологию, виртуально установившуюся в киберпространстве глобальной сети, главным лейтмотивом которой является максимальное ограничение вмешательства государства в процесс циркуляции ин-

Обозначается еще один момент, свидетельствующий о специфике киберпространства – его этическая, а не юридическая обусловленность. В неподдающейся администрированию ризоморфной среде глобальной сети единственными регуляторами характера взаимодействий и правил общения являются нравственные законы

формационных потоков. Сетевое либертарианство – это своего рода социальная, политическая, экономическая и этическая импликация тех основополагающих, онтологических принципов устройства глобальной сети, которые характеризуются как ризоморфные. Интернет по своей природе ни что иное, как ризома (Емелин, 2010, С. 222–225), и это является основной предпосылкой утверждения либертарианской идеологии. Здесь очень важно понять, что между физическим строением глобальной сети и связанными с ней социокультурными явлениями существует непосредственная связь – без ризоморфности интернета не было бы возможно сетевое либертарианство.

Наиболее заметным воплощением интернетовского либертарианства стала «Декларация независимости Киберпространства» Джона Перри Барлоу⁴, написанная и размещенная в сети в 1996 г. в ответ на попытку американского правительства ввести цензуру в интернете. Категорически выступая против любых ограничений возможности самовыражения в пространстве глобальной сети, Барлоу во введении к декларации сознательно употребляет непристойные по отношению к власти выражения. В данном случае

государство могло реально поставить барьер, ограждающий циркуляцию нежелательных сведений, то в ризоморфной среде интернета полностью изъять, изолировать, секуляризовать ту или иную информацию оказалось практически нереальным. Паутина ризомы-интернета фактически не поддается системной и директивной регламентации, примером чего и стала «Декларация независимости киберпространства», распространенная по всему миру в обход механизмов контроля со стороны властных структур. Именно ризоморфное, то есть номадическое, децентрализованное, многомерное, устойчивое к разрывам устройство интернета позволило Барлоу расценить попытку законодательства нанести вред Сети не иначе, как «стремление заварить чай в воображаемой гавани» (Барлоу, URL:<http://netsago.org/ru/docs/print/3/0>).

Основная идея, содержащаяся в Декларации – провозглашение независимости киберпространства всемирной паутины от государственных структур. Развивая ее, Барлоу идет дальше и заявляет об инаковости киберпространства вообще, об его иной природе. Исходя из текста Декларации, можно выделить несколько аспектов, указывающих на специфику вирту-

усилий сообразно своему «общественному договору», сопротивляющееся аппарату господства и принуждения киберпространство становится офшорной зоной свободы, где отношения выстраиваются не по принципам, господствующим в окружающей нас социальной действительности, а согласно собственной этике. Таким образом, обозначается еще один момент, свидетельствующий о специфике киберпространства – его этическая, а не юридическая обусловленность. В неподдающейся администрированию ризоморфной среде глобальной сети единственными регуляторами характера взаимодействий и правил общения являются нравственные законы и, быть может, кантовский категорический императив нигде доселе не обретал такой силы «принципа всеобщего законодательства», как на виртуальных просторах интернета. «Декларация независимости киберпространства» стала примером, иллюстрирующим, как некогда локально провозглашенные идеологами киберкультуры и киберпанками, в частности, принципы неограниченной свободы информации и особого статуса киберпространства становятся базовыми в процессе телекоммуникации в интернете.

Рассмотрим теперь другой мотив философии киберпанка, также нашедший свое воплощение в современном интернете и ставший одной из неотъемлемых характеристик выросших вокруг него киберкультуры и идеологии сетевого либертарианства. Это индивидуализм, понимаемый не как отрешенность индивида от окружающей действительности, а как возможность выражать свои собственнические взгляды, выбирать свой круг предпочтений и интересов. По сравнению с другими средствами массовой коммуникации, интернет дает несоизмеримо большие возможности для реализации дифференцированного подхода к получению информации. То есть, в отличие от телевидения или радио, предлагающих готовый информационный поток, интернетовский пользователь оценивает доступный материал, в том числе маргинального и перверсивного свойства. Движение киберпанков отличает крайний индивидуализм и отгороженность его участников от социальных процессов. Во многих кибер-

В отличие от телевидения или радио, предлагающих готовый информационный поток, интернетовский пользователь оценивает доступный материал, в том числе маргинального и перверсивного свойства. Движение киберпанков отличает крайний индивидуализм и отгороженность его участников от социальных процессов

автор преследовал цель показать, как легко могут быть распространены в интернете изречения, не допустимые в официальной публицистике и средствах массовой информации. Замысел Барлоу удался: тысячи компьютерщиков-сетевиков во всем мире скопировали его текст, и он оказался помещенным на тысячах серверов и переведенным на десятки языков. Если в случае с книгой, газетой, телепрограммой и другими привычными средствами коммуни-

альной среды интернета. Онтологически киберпространство является особой физической реальностью, и в определенной степени в нем можно увидеть технологическое воплощение платоновского мира идей (Koepsell, 2003). Взятое в социальном аспекте, киберпространство выступает альтернативой обществу, ибо уже не является тем, что мы привыкли считать социальной реальностью. Организованное по средством телекоммуникаций и всеобщих

⁴ Американский поэт и эссеист, киберлибертариий.

панковских романах и фильмах такое асоциальное либертарианство изображается главным персонажем-хакером – индивидом-одиночкой, сражающимся за собственное выживание внутри виртуального мира информации. Приведенные черты киберпанковского мировоззрения характерны вообще для всей киберкультуры, возникшей вокруг глобальной сети. На самом деле в современном мире, опутанном паутиной интернет и позволяющим соприкоснуться с виртуальной реальностью, киберпанк перестает быть маргинальным течением, а его альтернативный пафос сходит на нет. В то же время, данный феномен остается интересен как пример организации вокруг телекоммуникационных сетевых технологий специфического течения, охватывающего как сферу искусства, так и сферу межличностных отношений в информационном обществе (Gomez-Diago, 2012).

Вместе с тем доминирование индивидуалистских тенденций во всемирной паутине обуславливает фактическую невозможность создания какого-либо масштабного сетевого сообщества, поэтому, употребляя понятие «киберкультура», мы поступаем не совсем корректно. На самом деле единой киберкультуры нет и быть не может равно, как не существует и никакого «сетевого сообщества». Сеть – это амбивалентное пространство, с одной стороны – пространство одиночек, объединить которых в некую общность, подобную существующим в обществе партиям и движениям, практически невозможно, а с другой – среда для формирования виртуальных сообществ и даже реальных политических сил. В сети отсутствует фактор конъюнктуры, поэтому, если люди здесь объединяются, то диктуется это не какими-то внешними мотивами, а их потребностями и влечениями. Поэтому, когда идет речь о киберкультуре в целом, то ее следует понимать не как какой-то универсум, а как сплетение, мозаику, нарезанную из множества различных субкультур, реализующих себя в киберпространстве глобальной сети. Несомненно, фрагментарность интернета коррелирует с плюрализмом и фрагментарностью постмодерной культуры в целом. Сеть способствует утверждению «племенной психологии», то есть воплощает стремление людей выразиться в группах, объединенных по

Единой киберкультуры нет и быть не может равно, как не существует и никакого «сетевого сообщества». Сеть – это амбивалентное пространство, с одной стороны – пространство одиночек, объединить которых в некую общность, подобную существующим в обществе партиям и движениям, практически невозможно, а с другой – среда для формирования виртуальных сообществ и даже реальных политических сил

определенным, разделяемым индивидами интересам. Таким образом, интернет становится эффективным средством, обеспечивающим его пользователям возможность коммуникации именно с тем фрагментом реальности, который является наиболее близким их индивидуальности, что в очередной раз свидетельствует о его либертарианстве.

Говоря о формировании киберкультуры и сетевого либертарианства, нельзя пройти мимо проблем, неотступно сопровождающих этот процесс. Главная из них – это противоречие между пронизывающим всю киберидеологию постулатом о необходимости свободного доступа в сеть и реальным положением дел, показывающим, что возможность пользования ею имеет лишь ограниченный в планетарном масштабе процент населения. Особенно это заметно в странах, где телекоммуникационная инфраструктура слаборазвита или уничтожена войнами, что влечет за собой проблемы в доступе к интернету, связанные не только с финансовым положением пользователей, но и с техническими трудностями, являющимися серьезными препонами на пути распространения мировой паутины. Несмотря на декларируемую «глобальность» интернета, на деле оказывается, что реально использовать его могут лишь наиболее образованные и наиболее оплачиваемые слои населения. При этом широкие массы, не имеющие финансовой, технической возможности или же просто не владеющие навыками работы с компьютерами, остаются вне «глобальных объятий» сети, особенно в странах «третьего мира». Таким образом, интернет становится не средством фрагментации населения на локальные микрогруппы, а в определенной степени оказывается механизмом расщепления общества на два обширных антагонистических слоя: «виртуальный класс», т.е. «техноинтеллигенцию из ученых-представителей фундаментальных наук, инженеров, компьютерщиков, разработчиков видеоигр

и всех остальных специалистов в области коммуникации» (Kroker, Weinstein, 1994, P. 15), и аутсайдеров, в число которых войдут наиболее неквалифицированные рабочие, различного рода маргинальные меньшинства, в общем, все те группы, которые находятся на самых низших ступенях социальной лестницы. Либеральная идеология глобальной сети оказывается порочной в том плане, что, провозглашая свободу и равенство в доступе к информации, она обходит стороной проблему невозможности реализации эгалитарных условий в праве пользования компьютерными сетями и, тем самым, невольно попустительствует утверждению «информационного апартеида». Сущность последнего метко передал Ричард Барбрук и Энди Камерон в выражении «хозяева-киборги и рабы-роботы» (Барбрук, Камерон, URL: <http://programming-lang.com/ru/computers/ladlou/0/j51.htm>). Нельзя оставить без внимания и то, что новейшие телекоммуникационные технологии потенциально могут создать занавес, отгораживающий замкнутую в виртуальной реальности технократическую элиту от остального общества, охваченного вредным производством, нищетой и болезнями. Примечательно, что описанное гипотетическое положение дел напоминает реальные события из жизни автора либеральных идей американской демократии Томаса Джефферсона. Он, будучи крупным калифорнийским рабовладельцем, пытался отгородить себя от необходимости непосредственного соприкосновения с обслуживающими его рабами, используя для этой цели различные технические приспособления вроде «немного официанта», созданного для доставки блюд из кухни в столовую. Сегодня вновь возникает опасность, что передовые технологии станут использоваться для опосредования нежелательных контактов между «рабами» и «хозяевами», тем самым они будут способствовать утверждению двойных моральных стандартов и усилению социальной сегрегации.

Сетевое либертарианство, вдохновленное постмодернистским релятивизмом и постструктуралистским ризоморфизмом, оборачивается ловушками тотального обезличивания, невозможности сделать личностный выбор и в итоге может стать почвой для потенциального формирования патологических форм идентификации

Подводя итог рассмотрению идеологии глобальной сети, отметим, что, начав формироваться под знаком маргинальных движений хакеров и киберпанков, по мере своего развития идеология всемирной паутины становится основой мировоззрения всей киберкультуры, порожденной сетью интернет.

При этом она во многом пересекается с ключевыми идеями постмодернистской философии, в частности, вариантом подобного синтеза может служить интеллектуальное течение под названием «киборгпостмодернизм» (Шредер, 1995, С. 117–125). Таким образом, сетевые компьютерные технологии мо-

гут рассматриваться как пример, демонстрирующий характерную для культуры информационного общества взаимосвязь технологических и мировоззренческих новаций. Вместе с тем, сетевое либертарианство, вдохновленное постмодернистским релятивизмом и постструктуралистским ризоморфизмом, оборачивается ловушками тотального обезличивания, невозможности сделать личностный выбор и в итоге может стать почвой для потенциального формирования патологических форм идентификации.

Литература:

- Барлоу Дж.П. Декларация независимости Киберпространства [Электронный ресурс] // Net Sago. : [сайт]. URL: <http://netsago.org/ru/docs/print/3/0>. – (дата обращения: 10.06.2018.)
- Барлоу Д.П. Продажа вина без бутылок: Экономика сознания в глобальной Сети [Электронный ресурс] // Электронная библиотека RoyalLib. com: [сайт]. URL: https://royallib.com/book/barlou_dgon/prodaga_vina_bez_butilok_ekonomika_soznaniya_v_globalnoy_seti.html – (дата обращения 26.09.2018).
- Барбрук Р., Камерон Э. Калифорнийская идеология [Электронный ресурс] // Библиотека libma.ru : [сайт]. URL: <http://programming-lang.com/ru/computers/ladlou/0/j51.html>. – (дата обращения: 26.09.2018).
- Войсунский А.Е. Метафоры Интернета // Вопросы философии. – 2001. – № 11. – С. 64–79.
- Два лика антиутопии: Киберпанк [Электронный ресурс] // pikabu.: [сайт]. URL: https://pikabu.ru/story/dva_lika_antiutopii_kiberpank_5532436 – (дата обращения 26.09.2018).
- Дери М. Скорость убегания: киберкультура на рубеже веков. – Екатеринбург : Ультра. Культура; Москва : АСТ, 2008.
- Емелин В.А. Проблемы контроля и обеспечения безопасности в интернете // Материалы Пятой международной научной конференции по проблемам безопасности и противодействию терроризму. Т. 1. – Москва : МЦНМО, 2010. – С. 222–225.
- Емелин В.А. Киборгизация и инвалидизация технологически расширенного человека // Национальный психологический журнал. – 2013. – № 1(9). – С. 62–70. doi: 2079-6617/2013.0108.
- Емелин В.А. Кризис постмодернизма и потеря устойчивой идентичности // Национальный психологический журнал. – 2017. – № 2(26). – С. 5–15. doi: 10.11621/npj.2017.0202
- Емелин В.А., Рассказова Е.И., Тхостов А.Ш. Единство и разнообразие процессов // Формирования идентичности личности. – Вопросы философии. – 2018. – № 2. – С. 27–38.
- Емелин В.А., Тхостов А.Ш. Соблазны и ловушки темпоральной идентичности // Вопросы философии.– 2016. – № 8. – С. 115–125.
- Кирчев К. Манифест киберпанка [Электронный ресурс] // Киберпанк/Cyberpunk. – 2003. – Режим доступа: <http://kiberpanka.net/history/179-manifest-kiberpanka.html>. – (дата обращения: 10.06.2018).
- Макхейл Б. ПОСткиберМОДЕРНпанкИЗМ // Комментарии. – 1997. – № 11. – С. 37–49.
- Отличительные признаки либертарианства [Электронный ресурс] // Московский либертариум. – : [сайт]. URL: http://www.libertarium.ru/one_lesson_05. – (дата обращения: 10.06.2018.)
- Шредер Р. Киберкультура, киборгпостмодернизм и социология технологий виртуальной реальности: скольжение на волнах души в век информации // На путях постмодернизма. – Москва, 1995. – С. 117–125.
- Belsham, W. (1789) *Essays, philosophical, historical, and literary*. Retrieved from: https://books.google.ru/books?id=Z6Y0AAAAMAAJ&pg=PA11&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false. (Accessed 10.06.2018).
- Bhattacharya, S. (2016) *The Man who Changed the World: Tim Berners-Lee*. *Esquire*. Retrieved from: <https://www.esquire.com/uk/culture/news/a11106/the-man-who-changed-the-world/>. (Accessed 10.06.2018).
- Cogswell, N. (2016) *The History of the Hippie Cultural Movement. The Culture Trip*. Retrieved from: <https://theculturetrip.com/north-america/usa/california/articles/the-history-of-the-hippie-cultural-movement/>. (Accessed 10.6.2018).
- Emelin, V.A., Tkhostov, A.Sh., & Rasskazova, E.I. (2014) Psychological adaptation in the info-communication society: The revised version of the Technology-Related Psychological Consequences Questionnaire *Psychology in Russia: State of the Art*, 7(2), 105–120. doi: 10.11621/pir.2014.0210.
- Emelin, V.A., Rasskazova, E.I., & Tkhostov, A. Sh. (2017) Technology-related Transformations of Imaginary Body Boundaries: Psychopathology of the Everyday excessive Internet and Mobile Phone Use. *Psychology in Russia: State of the Art*. 10(3), 178–189. doi: 10.11621/pir.2017.0312
- Est R., van (2014) *Intimate Technology: The Battle for Our Body and Behavior*. The Hague.
- Gomez-Diago, G. (2012) *Cyberspace and Cyberculture*. *ReserchGate*. Retrieved from: https://www.researchgate.net/publication/284078559_Cyberspace_and_Cyberculture. (Accessed 10.6.2018).
- Hammet, F. (1993) *Virtual reality*. N.Y.: Haworth Press, 261.

- Koepsell, D.R. (2003) *The Ontology of Cyberspace: Philosophy, Law, and the Future of Intellectual Property*. Illinois: Open Court, 160.
- Kroker, A. & Weinstein, M. (1994) *Data Trash: the theory of the virtual class*. Montreal: New World Perspectives, 15.
- Levy, P. (2001) *Cyberculture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 259.
- McKenzie, W. (2017) *Cyberpunk – From Subculture to Mainstream* [Electronic resource. *The Cyberpunk Project*. Retrieved from: http://project.cyberpunk.ru/idb/cyberpunk_from_subculture_to_mainstream.html. (Accessed 10.6.2018).
- Mortillaro, N. (2016) *The World Wide Web Turns 25: How It Changed Everything*. *Global News*. Retrieved from: <https://globalnews.ca/news/2897780/the-world-wide-web-turns-25-how-it-changed-everything/>. (Accessed 10.6.2018).
- Two faces of anti-utopia: *Cyberpunk LiveJournal*. Retrieved from: <http://shmandercheizer.livejournal.com/45156.html>. (Accessed 10.6.2018).
- Yablonsky, L. (2000) *The Hippie Trip: A firsthand account of the beliefs, drug use and sexual patterns of young drop-outs in America*. San Jose, CA: toExcel, 372.

References:

- Barlow, J.P. (2008) Declaration of Independence of Cyberspace. *Net Sago*. Retrieved from: <http://netsago.org/en/docs/print/3/0> (Accessed 10.6.2018).
- Barlow, D.P. (1999) Sale of wine without bottles: The economy of consciousness in the global network.. Retrieved from: <http://lib.ru/COPYRIGHT/barlou.txt>. (Accessed 10.6.2018).
- Barbrouk, R., Cameron E. California ideology. Retrieved from: <http://programming-lang.com/ru/computers/ladlou/0/j51.html>. (Accessed 10.6.2018).
- Belsham, W. (1789) *Essays, philosophical, historical, and literary*. Retrieved from: https://books.google.ru/books?id=Z6Y0AAAAMAAJ&pg=PA11&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false. (Accessed 10.6.2018).
- Bhattacharya, S. (2016) The Man who Changed the World: Tim Bernerss-Lee. *Esquire*. Retrieved from: <https://www.esquire.com/uk/culture/news/a11106/the-man-who-changed-the-world/>. (Accessed 10.6.2018).
- Cogswell, N. (2016) The History of the Hippie Cultural Movement. *The Culture Trip*. Retrieved from: <https://theculturetrip.com/north-america/usa/california/articles/the-history-of-the-hippie-cultural-movement/>. (Accessed 10.6.2018).
- Deri, M. (2008) The speed of evasion: cyberculture at the turn of the century. Ekaterinburg, Ultra. Kultura. Moscow, AST Moskva, 39.
- Distinctive features of libertarianism [*Moskovskiy libertarium*]. Retrieved from: http://www.libertarium.ru/one_lesson_05. (Accessed 10.6.2018).
- Emelin V.A. (2010) Issues of control and security on the Internet. [*Materialy Pyatoy mezhdunarodnoy nauchnoy konferentsii po problemam bezopasnosti i protivodeystviyu terrorizmu*], Vol. 1. Moscow, MCNMO, 222–225.
- Emelin, V.A. (2013) Cyborgization and disability of technologically extended human. *National Psychological Journal*, 1, 62–70. doi: 2079-6617/2013.0108.
- Emelin, V.A. (2017) The postmodern crisis and the loss of stable identity. *National Psychological Journal*. 2, 5–15. doi: 10.11621/npj.2017.0202.
- Emelin, V.A., Rasskazova, E.I., & Tkhostov, A.Sh. (2018) Unity and diversity of processes. Developing personal identity. [*Voprosy filosofii*], 2, 27–38.
- Emelin, V.A., & Tkhostov, A.Sh. (2016) The temptations and traps of temporal identity. [*Voprosy filosofii*]. 8, 115–125.
- Emelin, V.A., Tkhostov, A.Sh., & Rasskazova, E.I. (2014) Psychological adaptation in the info-communication society: The revised version of the Technology-Related Psychological Consequences Questionnaire *Psychology in Russia: State of the Art*, 7(2), 105–120. doi: 10.11621/pir.2014.0210.
- Emelin, V.A., Rasskazova, E.I., & Tkhostov, A. Sh. (2017) Technology-related Transformations of Imaginary Body Boundaries: Psychopathology of the Everyday excessive Internet and Mobile Phone Use. *Psychology in Russia: State of the Art*. 10(3), 178–189. doi: 10.11621/pir.2017.0312
- Est R., van (2014) *Intimate Technology: The Battle for Our Body and Behavior*. The Hague.
- Gomez-Diago, G. (2012) *Cyberspace and Cyberculture*. *ReserchGate*. Retrieved from: https://www.researchgate.net/publication/284078559_Cyberspace_and_Cyberculture. (Accessed 10.6.2018).
- Hammet, F. (1993) *Virtual reality*. N.Y.: Haworth Press, 261.
- Kirchev, K. (2003) Manifesto of cyberpunk Cyberpunk. Retrieved from: <http://kiberpanka.net/history/179-manifest-kiberpanka.html>. (Accessed 10.6.2018).
- Koepsell, D.R. (2003) *The Ontology of Cyberspace: Philosophy, Law, and the Future of Intellectual Property*. Illinois: Open Court, 160.
- Kroker, A. & Weinstein, M. (1994) *Data Trash: the theory of the virtual class*. Montreal: New World Perspectives, 15.
- Levy, P. (2001) *Cyberculture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 259.
- Libertarianism. CATO Institute. Retrieved from: <https://www.cato.org/research/libertarianism>. (Accessed 10.6.2018).
- McKenzie, W. (2017) *Cyberpunk – From Subculture to Mainstream* [Electronic resource. *The Cyberpunk Project*. Retrieved from: http://project.cyberpunk.ru/idb/cyberpunk_from_subculture_to_mainstream.html. (Accessed 10.6.2018).
- McHale, B. (1997) POSTCyberMODERNpunkISM. [*Kommentarii*], 11, 37–49.
- Mortillaro, N. (2016) *The World Wide Web Turns 25: How It Changed Everything*. *Global News*. Retrieved from: <https://globalnews.ca/news/2897780/the-world-wide-web-turns-25-how-it-changed-everything/>. (Accessed 10.6.2018).
- Shreder, R. (1995) *Cyberculture, cyborgpodmodernism and sociology of virtual reality technologies: sliding on the waves of the soul in the information age*. [*Na putyakh postmodernizma*]. Moscow, 117–125.
- Two faces of anti-utopia: *Cyberpunk LiveJournal*. Retrieved from: <http://shmandercheizer.livejournal.com/45156.html>. (Accessed 10.6.2018).
- Voiskunsky, A.E. (2001) Metaphors of the Internet. [*Voprosy filosofii*], 11, 64–79.
- Yablonsky, L. (2000) *The Hippie Trip: A firsthand account of the beliefs, drug use and sexual patterns of young drop-outs in America*. San Jose, CA: toExcel, 372.