

УДК 130.2

КИБЕРПРОСТРАНСТВО: ПО ТУ СТОРОНУ ТОЖДЕСТВА И РАЗЛИЧИЯ

Буряк В. В.

*Осторожно, Ваше воображение
может оказаться не Вашим
воображением*

Hakim Bey

ПАРА-ПАРАЛЛЕЛЬНЫЕ МИРЫ КИБЕРПРОСТРАНСТВА

В классическом рациональном дискурсе представление о пространстве, как о «вместилище всех вещей», трехмерном «доме бытия», служило основанием для формирования соответствующей картины мира с ее устойчивостью, прозрачностью, «паноптизмом», предсказуемостью, стационарностью и герметичностью объекта/субъекта. Картезианско-ньютонианская оптика отнюдь не отменена кантиано-цейсовской оптикой, но лишь усилена, развернута и уточнена.

Пространство и время как априорные формы восприятия хотя и были локализованы в поле субъекта, тем не менее оставались универсальными, инвариантными базовыми условиями стабильности субъекта, конвертируемости его опыта и знания в пределах горизонта интерсубъективности. Революционность плюралистической монадологии Лейбница была дезавуирована самим же философом посредством введения логоцентрирующего принципа «монады всех монад», «предустановленной гармонии». Поэтому, несмотря ни на что, классическая онтология по существу не претерпела существенных изменений. «Монада монад», как трансцендентальная точка опоры, «трансцендентное означающее» и «ось мира» все же остается, хотя в метафизическом измерении и находится «дальше», чем Бог Фомы Аквинского.

Релятивистская механика Эйнштейна, смутно намекающая на онто-катастрофизм, ожидающий человека после преодоления светового скоростного барьера, был отчасти снят «принципом дополнительности» Бора. Апокалиптика расплывающихся/расплавляющихся пространств была отсрочена. Философско-методологический интервальный дискурс в последние десятилетия XX века стал, пожалуй, одним из наиболее адекватных ответов на релятивистский вызов эйнштейнианской физики и постмодернистской философии, соединив гибкими коррелятивными связями разбегающиеся горизонты онтологии, феноменологии, эпистемологии, антропологии и аксиологии [2]. Технологии «гносеологической фокусировки» позволяют не утратить способности к рациональной диспозиции в множественном универсуме.

Однако, сама устойчивость субъекта в многомерном мире давно уже ставится под сомнение. Маркс, Ницше, Фрейд, Юнг, Лакан, Фуко, каждый по своему

убедительно показали принципиальную нестационарность и неоднородность субъекта. С конца 60-х годов выражение «смерть субъекта», «смерть человека», «смерть автора» становятся достаточно тривиальными и трудно опровержимыми максимами. Все явственнее обнаруживается такая радикальная доминанта культуры как трансгрессивность. Ее энергия усиливается возрастающей динамикой вирулентности угрожающей человеку и культуре.

Все и вся проникающая атака вирусов катастрофична, неумолима и в то же время – очистительна (!) полагает Бодрийар, ведущий «вирусолог» культуры XX века «СПИД, крах, информационные вирусы – все это лишь видимая часть катастрофы, 90 % которой скрыто в виртуальном мире. Настоящей, абсолютной катастрофой будет катастрофа вездесущности всех сетей, всеобщей призрачности информации, от чего, по счастью, нас защищает информационный вирус. Благодаря ему мы не движемся по прямой линии к концу информации и коммуникации, что было бы равносильно смерти». [1, с. 100] Вирулентный способ распространения информации и шокирующие темпы дигитализации (Giga – Tera – байтные резервуары памяти и фантастические скорости ее передачи по Сети), мультиплицирование виртуальных мозаичных миров, их принципиальная неаудируемая, неисчислима, спонтанная вегетация, наряду с целенаправленным «клонированием» и дезинформацией ведут к сплавлению и неразличимости онтологического и онтического.

Сущность, существование, природа, явление, причинность, фантазм, симулякр и симуляция, разумие и безумие, человек, киборг становятся равносущими величинами. [6] Они одновременно оказываются архетипами и собственными вариациями, «равномощно» обитая в континууме неразличимости, по ту сторону тождества и различия. Сегодня, в эпоху экспансии мультимедиа наиболее полно и успешно реализуется ризоматическая модель культуры, противоположная структуре прозрачного и ясного классического трехмерного социального пространства. Как утверждает Майкл Бенедикт, киберпространство это: «Новый универсум, параллельный универсум, созданный и поддерживаемый компьютерной сетью и коммуникативными линиями. Мир, в котором глобальное движение знания, загадок, измерений, индикаторов, развлечений и меняющегося человеческого фактора принимают форму знаков, звуков, никогда не присутствовавшего на поверхности земли многоцветья, являющегося в безбрежье электронной ночи» [5]. Сам термин «киберпространство» (cyberspace) был создан американским писателем-фантастом Уильямом Гибсоном в начале 80-х (романы: «Neuromancer» 1984 г., «Пылающий Хром», 1982-1986). Здесь переплетаются/пересекаются математическое, пространственное (spatial), экзистенциальное, эстетическое и эротическое измерения.

V/REALITY И «МАЙКРОСОФТ_ОФТАЛЬМОЛОГИЯ»

Такая, или подобная пространственная конфигурация наиболее полно воплощена в реальности нового типа. «Это пространство V/Reality, конституированное и сконструированное благодаря оцифрованной информации выведенной на экран монитора в виде трехмерных реалистических изображений.

Виртуальная реальность – это «трехмерные цифровые конструкты (3D digital construction) архитектурные, информационно-насыщенные, моделирующие ландшафты». [7] По мнению Ж. Бодрийара «именно такова модель возвращения информации и коммуникации на круги своя в кровосмесительной ротации, во внешней неразличимости субъекта и объекта, внутреннего и внешнего, вопроса и ответа, события и образа... модель, которую можно представить только в виде петли, подобной метематическому знаку бесконечности.» [1, с. 82] Пространственной метафорой такой модели является лента Мебиуса, «где переплетаются экран нашей вычислительной машины и ментальный экран нашего собственного мозга». [1, с. 82]

Пространства физические и виртуальные уже даже не переплетаются (в этом случае их можно было бы «расплести» и «проследить» траектории, трассы, конфигурации кибердискурсов). Миры реальности и виртуальности, копулирует, сплавляются, самопроизвольно клонируются. Онтологии, прогибаясь одна в другую пролиферируют, не создавая даже вероятности подлинно свободного пространства диалогического дискурса. Осуществимыми оказываются лишь репродукции, повторы, реплики, клише, стереотипы, комбинаторика образов, мыслей, тел. Мы успешно просочились сквозь эпоху фаллоцентрической «воли к власти» (жестокой, но справедливой «войны всех против всех»), и постепенно втягиваемся в симультантную стихию деконструированной воли, вяло борющейся с собой и своими многочисленными зеркальными отражениями, ни одно из которых не может доказать свою подлинность (и даже неподлинность) в условиях новой геометрии и новой топологии.

Речь идет о своего рода «фрактальной геометрии», и порождаемой ею топологии, которая позволяет образам/симулякрам многократно, бесконечно и хаотично размножаться в качестве зеркальных реплик. Характер фрактальных структур можно легко понять по следующей аналогии «Наблюдатель помещенный между двух зеркал видит то, чего вне этих зеркал нет, - бесконечность изображающих друг друга изображений» [3, с. 117]. Это оптическая метафора онтической иллюзии, конструируемой/протезируемой «офтальмологами» Майкрософт (ophthalmologists from Microsoft), трансформирующих реальность в V/Reality, а затем в Гиперреальность.

Так рождается киберпространство (cyberspace) как неклассический тип пространства. Это – «электронный мир» такой, каким он представлен на экране монитора. Данный термин часто употребляется как оппозиция «реальному» миру. Благодаря Web-расширениям, таким как Virtual Reality Modeling Language (VRML-протокол) и Cyberspace-протокол.» [8] Виртуальная реальность может в один прекрасный/ужасный день благодаря Internet оказаться и в вашем компьютере стать вашей повседневностью, а быть может и высшей реальностью [5]. Гипотетически она может быть свернута и упакована в одном машинном зале, и содержаться на одном сервере, а в недалеком будущем, возможно, и на одном лазерном диске нового поколения. Экспоненциальное развитие нанотехнологий (молекулярной инженерии) позволяет с высокой степенью достоверности говорить об этом «экономическом сценарии» информационной эры.

Парадоксально, но многократное сжатие цифрового пространства фактически никак не влияет на семантику кибердискурса, а следовательно, киберкультуры. В физическом интервале кибер-пространство становится пластичным и варибельным, «экономным», минимизируемым, но его сокращение похоже на губительное уменьшение «шагреневой кожи». В горизонте совокупности смысловых единиц, в качестве культурного пространства, оно остается все тем же, но при этом бесконтрольно размножаются его следы и проекции.

ZIPPING, CLICKING, SURFING:

НИЦЕТА ВООБРАЖЕНИЯ И ПАТОЛОГИЯ ФАНТАЗМА

В киберпространстве, этом мире «симуляции», децентрации и аксиологического хаоса возникает и множится идиотически-невротический синдром эпохи дигитализации «*zipping – clicking*». Зритель, сидящий часами у телеэкрана вцепившись в пульт дистанционного управления и беспрестанно жмуший на кнопки, тщетно «убегающий» от навязчивой рекламы (и, несомненно, от себя самого), порхающий с канала на канал, в поисках новых событий и ощущений осуществляет гипнотический трансовый «зеппинг».

В последние пять лет, после того как индустриальные страны вступили в эпоху Internet, с «зеппингом» произошла трансмутация, появился новый патологизирующий синдром - *clicking* (*click* (англ) – щелкать, в компьютерной терминологии это щелчок «мышью»). Вместо десятков, сотен каналов TV, открытых для «зеппинга» перед «человеком кликающим» [3] (*clicker*) открылись сотни миллионов «гектаров» мультимедийного гипертекста: HTML файлы, или просто тексты, музыка всех времен и народов, видео на любой вкус, «пицца на дом», «*taxi girls*», «океан» книг от Amazon.com, e-mail и e-business в любое время суток.

Чаты, форумы и конференции обеспечивают общение в режиме реального времени, «кликающие» юзеры (*users*) «зеппенгу» предпочли многочасовой «серфинг» (*surfing*) – завораживающее «скольжение» по веб-страницам, своеобразное «чтение-смотрение», «перелистывание-переписывание-переглядывание» бесконечной Книги гипертекста. Английский термин *clicker* производный от *click* кроме всяких иных значений имеет еще и такое – «зазывала» (то есть тот, кто тянет за полу потенциального покупателя). Компьютер (зачастую портативный), через модем, подключенный к Сети («Web», «Net», «Matrix») с еб бесчисленными сайтами обклеенными баннерами (*banner* (англ.) – флажок, символ; рекламная надпись) и есть тот соблазнитель/совратитель, который «всегда с тобой».

Выражение *to carry the banner* (амер.) – означает буквально «скитаться всю ночь не имея пристанища». Одна из мощных поисковых русскоязычных машин (наряду с Яндекс) имеет название **Rambler**, с характерной семантикой. *Ramble* в переводе с англ. – «прогулка», «поездка (без определенной цели)»; «бродить без цели, для удовольствия». *Rambler* – «праздношатающийся», «бродяга». Многочасовые, чаще всего ночные (для тех кто работает и учится), изнурительные сеансы-«adventures» по Сети стали реальностью для многих из тех 500 млн. человек, кто сегодня пользуется услугами Internet.

Рекламная наклейка, пульсирующий баннер в Internet, с ухмылкой трикстера

подмигивает “человеку кликающему”, приглашая/заявляя во Вселенную Соблазна, этот Виртуальный Рай/Ад. Теперь TV программы, видео-клипы, порталы и сайты на Web, производятся не для того, чтобы их смотрели, а для того чтобы их, легко касаясь перелистывали, накачиваясь «под завязку» jрег., рекламой, пропитываясь ею, доходя до сенсорного изнеможения, «выпадая в осадок». В Интернет-серфинге сокрыта некая «дурная бесконечность» и гибельность прикосновения, его безысходная «пато(механо)логизация». Патологична сама эта легкость, доступность, произвольность и нетелеологичность перехода из одной плоскости киберпространства в другую. По сути происходят «провалы» и внезапные «всплытия», после чего наступает «кибер-кессонная болезнь» в вялотекущей форме.

Ситуация бесперспективна, ибо в ней не присутствуют ни тождество ни различие. Нет условий для идентификации, реидентификации и, следовательно, самоидентификации: **Mission impossibi!** Виртуальная реальность как данность порождает несомненный кризис самоидентификации вследствие неразличимости онтологических оснований культуры и личности. Отсюда понятно и стремление постмодерна обнаружить хотя бы эфемерные эксцентрические точки опоры («техники себя», «эстетики существования», эти последние пара-экзистенциальные прибежища Мишеля Фуко, умирающего от серого страха пустоты (*horror vacui*) и СПИДа). Инертные и безысходные в своей трагичности постмодернистские деконструктивистские, кататонические телодвижения сборки/разборки «элементарных частиц» дискурсов продолжаются.

ОНТОЛОГИИ NEO

Симулякры переполняющие киберпространство, в конечном счете, сливаются в одну неразличимую фальшиво мерцающую диффузную массу виртуальных миров. Это летаргический сон, без шансов на пробуждение. Сон, где многократно отраженные фрактальные образы «бриколлируют», симулируя жизнь. Таковы стратегии гиперреальности, альтернативой которой может быть лишь другой сон, не более и не менее реальный чем предшествующий. Эти сны уже контролирует даже не Другой, в качестве формы отчужденного сознания, а «умные машины» (отчужденное *ratio* в квадрате). Создается новый постгенетический осевой код: человек (*human*) (H) – машина (PC) – киборг (*cyborg*) (C) – машина N (PC^N) – постчеловек (*posthuman*) (PH) → H – PC – C – PC^N – PH. Такова «формула расчеловечивания» (*dishumanum*), следствием чего может быть дегуманизация.

Уже сотни миллионов «юзеров» (более или менее постоянно присутствующих в Сети) на какое-то время оказываются одновременно в двух пространствах: реальном (физическом) и виртуальном (кибернетическом), принадлежа телами реальности (*Reality*) - и сознаниями вероятностно-гипотетическому миру *Virtual Reality* (*VRReality*). Виртуальная реальность – это «визуальная форма киберпространства» [7]. Впечатляющей метафорой такого странного состояния «по ту сторону тела и сознания» является фильм «Матрица» (*Matrix*), где с одной стороны, дескриптивно, разворачивается с(т)имуляция шизофренического расщепления и мультиплицирования личности с неминуемой угрозой инфляции Его и человеческой идентичности, а с другой стороны, прескриптивно, зрители

получают недвусмысленное предупреждение о надвигающейся, галлопирующей опасности (с приложением «инструкций» по «самоврятуванню»). Это цифровая пурга врывается в сознание к каждому «кликеру-клиенту» с экранов мониторов на высоких скоростях 3 D action. **Alarm! Big – Bags!** Вирулентнейшая Cyber-Hyper-Epidemy приближается!

Dr. Web это всего лишь одинокий сельский ветеринар на бескрайних просторах электронной Агоры. Вирулентная эпидемия симуляции реальности неотвратимо просачивается сквозь «швы» кибердискурсов, поражая тело культуры. Чтобы преодолеть цифровую (digital) «агорафобию», справиться с тотальной подменой ценностей традиционного сознания полыми, но «пухлыми» симулякрами, и избавиться от новых оптических мультимедийных иллюзий необходимы сверхусилия, причем без всяких гарантий на окончательную победу.

Neo, ключевой персонаж знакового фильма «Matrix», в гениально-сомнамбулическом исполнении Кьяну Ривза, репрезентирует сверх-новый тип сознания - VRсубъективность, порожденную синхронным сосуществованием личности в пара-параллельных мирах киберпространства. Оптический парадокс в эпоху виртуальности состоит в том, что вопреки фрактальному «размножению» артефактов, «количество» субъективности уменьшается. Механизм бриколлажа становится вирулентным, фрактальным, тотальным и более чем фатальным. Сознание, переходя из Reality в VReality, пульсируя в ритме маятника, оказывается вновь и вновь в состоянии *tabula rasa*, однако это уже не поверхность для письма, это «абсолютно плоский экран с идеально зеркальной поверхностью» на котором запись практически невозможна. Имеет место лишь отражение. Зеркальность - это медиум, мультипликатор и катализатор информационного апокалипсиса, механизм, «органон» *super-soft* медиа-коммуникаций в их тотальности и вездесущности.

Летальная виртуальность как результат гипервирулентности масс-медийных клише и стереотипов при известных обстоятельствах становится той «последней реальностью», от которой нельзя уклониться потому что уклонятся «некуда». В мире зазеркалья нет «пола», «потолка», «правого», «левого», «истинного» и «ложного», «красоты» и «безобразия». Есть лишь «утрата середины» и завораживающая мульти-сериальная «карусель» образов-симулякров.

АВАТАРЫ НОМО СУБЕРНЕТИКУС

Аватары «не/авторов» и «не/субъектов» тяготеют к дурной бесконечности «вечного возвращения» одного и того же, обитая в проносящихся мимо цифровых (digital) плацентах, сотканных из симулякров: Процесс идет: сквозь и перпендикулярно, волнообразно и центростремительно, идиотически-безразлично. Вуайеристические виртуальные сознания/тела «кликеров» вибрируют, испытывая нечто подобное судорогам во сне. Размножаясь быстрее, чем австралийские кролики, они детерриториализуют и терроризируют тела вида *homo cyberneticus*. И эти содрогания прекратить может только звонок будильника или телефона из иной реальности (см. movie “Matrix”). Обиталище *homo cyberneticus* – ГиперМультиМедийное пространство. Этим термином часто обозначается Гипертекст в его интегральном измерении. Микро-псевдо-аватары

кибернетического Его есть и резульат, и пусковой механизм гиперинфляции Духа, «дьявольская машина» изнутри взрывающая гиперреальность, сознание, культуру.

Вирусный порыв подобно «жизненному порыву» (*elan vital*) Анри Бергсона, придя из трансцендентного «ниоткуда» интенсифицирует/инфицирует виртуальные души (*cybersoul*) «кликеров» и «хакеров», распыляя/распределяя их по «файлам», «папкам», «директориям», загоняя их на сайты и сервера. Размножаясь в РС-инкубаторах под электронным солнцем Digital Age, *cybersoul* воплощаются иногда в тела киберсквотеров (*cybersquatters*), загодя резервирующих за собой виртуальные места в киберпространстве, путем накопления доменных имен с целью последующей выгодной их распродажи.

В середине 90-х благодаря возникновению мультимедийного гипертекстового пространства на основе сети Интернет спорадически, *out of control*, бурно развивается некий неожиданный и новый тип культуры со своей странной и подчас тревожно-непредсказуемой «фауной» (киберпанки, хакеры, крэкеры, новые луддиты, цифропанки, киберсквотеры, киборги, геймеры и т. д.). Эта экзотическая «фауна» наполняет широко известные фильмы («Бегущий по лезвию бритвы», «Хакеры», «Джонни Мнемоник», «Сеть», «Матрица»). Рождается новый стиль жизни, мышления, поведения – *cyberlife style*. Уже довольно много «обжитых» мест в киберпространстве, есть довольно таки оживленные «сетевые» перекрестки, это прежде всего «кибер-кафе» (*cybercafe*), виртуальные «забегаловки» (*virtual pubs*), виртуальные сообщества (*virtual communitis*), виртуальная церковь (*virtual church*), электронные города (*e-town, virtual city*), «электронное общество» (*e-society*).

Достаточно давно у всех на слуху слово «хакер» в различных его интерпретациях: от «сетевого хулигана», до «борца с Майкрософт-Империей». Но более интересным пара-антропологическим типом является киберпанк: как стиль жизни, как мода. Он был создан американскими писателями фантастами и Голливудом. Сам термин появился в 1983 году, после публикации рассказа «Cyberpunk» Брюса Бетке (*Bruce Bethke*). Наиболее репрезентативными кинематографическими вариациями жанра киберпанковой культуры стали герои «Джонни Мнемоника» и «Матрицы». Технотронная эра, которую пророчили Бжезинский, Белл, Тоффлер, уже как-то незаметно, кое-где началась. Появились ее «герои» и «антигерои», формируются также новые фундаментальные антропологические структуры. Согласно Лоренцу Пирсону: «Классические киберпанковые характеры – это маргинализованные отчужденные одиночки, существующие на краю общества в некоторой будущей дистопии, где повседневная жизнь подвергается резким технологическим изменениям, пронизана невидимыми информационными потоками и полна агрессивными технологическими атаками на человеческое тело» [4]. Еще более лаконично выразился «гуру» контркультуры Тимоти Лири: «Киберпанк – это личность, которая осуществляет навигационный контроль с помощью кибер/электронного оборудования и использует его не для нужд армии, правительства, Люфтваффы, но для своих личных целей» [4]. Безотносительно к тому, нравится это кому-либо или нет, но виртуальная реальность (VR), ее «флора» и «фауна» уже стали частью реальной жизни сотен миллионов людей (а завтра их будет гораздо больше). Внимательное,

неэмоциональное («нравиться» – «не нравится») изучение этого экспоненциально увеличивающегося седьмого «электронного материка» (e-continent, e-mainland/e-mailend) грядет. Географию теснит виртуальная география, на традиционную культуру под звуки «электронного марша» быстрыми темпами наступает киберкультура, это неизбежно и фатально. Однако, не будем забывать, что, по уверению Готфрида Вильгельма Лейбница, мы все же живем «в наилучшем из миров».

Список литературы

1. Бодрийар Ж. Прозрачность зла. – М.: «Добросвет», 2000.
2. Лазарев Ф. В., Тарасов В. И. Разум в новом столетии: Глобальная переориентация. – Симферополь: Сонат, 2000.
3. Тарасенко В. В. Антропология Интернет: самоорганизация «человека кликающего» // Общественные науки и современность. № 5. – М., 2000.
4. Cyberpunk. <http://www.euro.net/mark-space/Cyberpunk.html>.
5. Cyberspase. <http://www.euro.net/mark-space/Cyberspase.html>
6. Cyborg identities. <http://www.hum.au.dk/ckultrul/DOCS/PRO/hum2000/Thema 2./htm>
7. Virtual Reality <http://www.euro.net/mark-space/Virtual Reality.html>.
8. What is Hypertext. <http://www.euro.net/mark-space/Glossary.html>.