

⁴ *Макмиллан Ч.* Японская промышленная система. М.: Прогресс, 1988. С. 68–69.

⁵ *Мирошников Ю. И.* Аксиологическая структура социокультурной коммуникации. Екатеринбург: Банк культурной информации, 1998. С. 49.

Р. И. Вылков
г. Екатеринбург

ФЕНОМЕН КИБЕРПРОСТРАНСТВА: РЕАЛЬНОСТЬ И ФАНТАЗИИ ИНФОРМАЦИОННОГО ОБЩЕСТВА

Стремительное развитие информационных технологий в последней трети XX столетия оказало влияние на различные социокультурные феномены, в том числе на жанр «киберпанк» в научной фантастике, рок-культуру и психоделические опыты в рамках поп-культуры. В идеологии указанных движений маргинальные интенции объединялись с верой в безграничные возможности компьютерной техники и смутными представлениями о киберпространстве — новой среде, реализующей индивидуальную свободу.

Исходный пункт размышлений о потенциале киберпространства в художественной литературе определялся общим стремлением классической научной фантастики предвосхитить сущность нового феномена. Достижения разработчиков компьютерной виртуальной реальности в 1980-х годах подстегивали воображение писателей-фантастов так же, как романы А. Кларка и А. Хайнлайна стимулировали в середине XX века интерес читателей к проблеме космических путешествий.

В 1984 году появился «киберпанк», новый жанр научной фантастики, основателем которого является У. Гибсон. Этот автор переосмыслил технологический аспект научной фантастики: от описания гипотетического оборудования он перешел к проблеме взаимодействия компьютерного программного обеспечения с человеческим мозгом. Отметим, что в рамках киноиндустрии Голливуда данная тематика затрагивалась в фильме «Дрон» (1982), герой которого из повседневной реальности был перенесен в трехмерный мир, сконструированный компьютерной программой. Фильм демонстрировал возможности мира интерактивных компьютерных игр и создавал зрителям красочную иллюзию его безусловной привлекательности.

У. Гибсон представляет читателю картину международного бизнес-сообщества в виде трехмерной видеоигры. Его герои получают доступ в систему через панель компьютера с электродами,

введенными непосредственно в тело пользователя. После подключения любой персонаж романа ощущает свое тело как совершенно пассивный материал, в то время как его сознание блаженствует в повой среде. Ее специфику У. Гибсон описывает следующим образом: «Киберпространство. Общая галлюцинация, которую каждый день ощущают на себе миллионы операторов во всех государствах, дети, овладевающие математическими понятиями... Графическое представление данных, отвлеченное от результатов действия всех компьютеров в системе человеческих отношений. Неподвластная разуму комплексность. Лучи света, выстраивающиеся в ряд внутри внепространственной сферы сознания, скопления и плеяды данных. Подобно городским огням, они удаляются...» [1, 51].

Трилогия У. Гибсона оказала значительное влияние не только на формирование жанра киберпанк, но и на многих критиков и специалистов по программному обеспечению: например, Т. Лири оценивает эти романы как «эпическое, энциклопедическое руководство, открывающее новый, кибернетический мир» [2, 19]. Подобные многочисленные оптимистические высказывания вызывают искреннее удивление, поскольку во время написания данной трилогии ее автор не имел никакого представления о результатах исследований компьютерной виртуальной реальности, проведенных в 1970-х годах в МТИ и НАСА.

Более того, восприятие этих произведений в качестве проекта технологичного утопического общества основано на их специфически односторонней интерпретации, исходившей от критиков и корпоративных технических специалистов, хотя на самом деле гибсоновские герои действуют в жестоком, аморальном и безрадостном мире. По этому поводу У. Гибсон заявил следующее: «Социальная и политическая наивность современных корпоративных исследователей пугает; они прочли мои романы и приняли к сведению только привлекательность новых технологий, пропустив мимо примерно пятнадцать уровней иронии» [3].

Данная выше характеристика в общих чертах корректна. С одной стороны, она связана с аполитизмом науки и наукоемкой промышленности. С другой стороны, нельзя забывать о специфике самого жанра научной фантастики и проблеме его социальной эффективности. Этот жанр функционирует как «лабораторный эксперимент», в котором реальные или выдуманные социальные проблемы решаются в недалеком будущем по мере развития событий в рамках сюжетной линии произведения. Основной пафос научной фантастики обычно определяют как предостережение, хотя часто он не достигает поставленной цели. Наиболее известное

исключение из этого правила — фильмы, посвященные ужасам ядерной войны, однако их проблематика значительно актуальнее и не допускает множественных интерпретаций в отличие от уточенных предсказаний У. Гибсона.

Главной задачей классической научной фантастики является рассмотрение возможных социокультурных следствий новых технологий и предупреждение негативных тенденций их применения. Жанр киберпанк отличается от классической научной фантастики тем, что он прежде всего подогревает интерес к новым компьютерным технологиям, вследствие чего критическая оценка их потенциала получает второстепенное значение.

Кроме того, многие экономические и технологические инновации безусловно подчиняются императиву «прогресс ради прогресса», поэтому потребительское общество ориентируется на перспективы новых товаров и услуг и чаще всего не обращает внимания на ограничения по их применению. Таким образом, несмотря на критические интенции У. Гибсона, его трилогия разрекламировала компьютерную виртуальную реальность, хотя необходимые для ее создания технологии тогда еще не были доступны широкой публике. В конечном итоге, киберпространство само стало объектом желания *par excellence*, вне зависимости от расплывчатых размышлений о его дистопических последствиях.

На развитие и популяризацию феномена киберпространства значительно повлияли культурные формы и жизненные стили, связанные с рок-музыкой. Молодежные журналы «Mondo 2000» в США и «The Face» в Великобритании также сыграли центральную роль в распространении новых идей, поскольку рок-культура репрезентировала опыт виртуальной реальности только в рамках ее собственных форм и традиций. В качестве прообраза интерактивной среды киберпространства можно назвать интеграцию звукозаписи и видеоизображения на рок-концертах групп «Grateful Dead» и «Hawkwind» в 1970-х годах.

Предшественником пассивной аудиовизуальной среды киберпространства считается музыкальное видео, то есть клипы, где вместо видеоряда используется последовательность компьютерных графических изображений. По мнению Ф. Хейварда, создатели клипов музыкального видео на протяжении последних двадцати лет постоянно находили нестандартные технические эффекты, которые впоследствии заимствовались другими формами рок-культуры [4]. Например, в 1980 году Д. Маллет использовал технологию цветовой рипроекции для создания атмосферы фантастического мира.

Потенциал киберпространства непосредственно предвосхищается только в клипе на композицию «You Might Think» (1984): при помощи компьютерной графики и затемнения фона изображения достигался эффект превращения певца из человека в гигантскую обезьяну или муху с человеческой головой, причем иное восприятие окружающего мира он парадоксальным образом мог совмещать со способностью рационально мыслить. Через несколько лет данный концептуальный мотив был реализован компанией «VPL Research» на начальной стадии экспериментов по исследованию киберпространства [5, 92].

В 1989 году специалист по программному обеспечению Дж. Джафферс и композитор О. Ольсен создали клип, который можно рассматривать как репрезентацию опыта пребывания в киберпространстве. Видеоряд представляет собой сгенерированную компьютером совокупность трехмерных пространств, где музыканты перемещаются благодаря трансформациям фрактальных структур. Этот клип по своей форме продолжает традицию музыкального видео, но его содержание более специфично, так как оно непосредственно отражает опыт знакомства вышеупомянутых музыкантов с интерактивной средой киберпространства. Более того, Дж. Джафферс и О. Ольсен были членами австралийского общества по исследованию информационных технологий, поэтому правомерно заключить, что при помощи данного клипа они целенаправленно создавали у зрителей притягательный образ киберпространства как среды развлечений.

Однако в рамках рок-культуры некоторые ее представители относились к проблематике киберпространства более критично. Например, Л. Андерсон предложила различные варианты применения новых технологий. Наиболее интересным был проект, расширяющий процесс совместного музыкального творчества до интерактивной среды импровизации. Каждый из трех музыкантов на сцене одновременно создает собственную композицию и подбирает к ней адекватное визуальное сопровождение. Зрители тем временем при помощи трех больших телевизионных экранов могут наблюдать ту картинку, которую видит каждый исполнитель [5, 95]. Несмотря на потенциал такого проекта, Л. Андерсон не пыталась реализовать его в 1980-х годах: она знала, что в то время необходимые технические приспособления (визуально согласованный дисплей и система трехмерной компьютерной графики) только начинали разрабатываться.

В конце 1990 года С. Джордан выпустил в прокат клип, во время создания которого впервые была использована одна из

современных компьютерных систем виртуальной реальности [6]. Видеоряд в нем был смонтирован из трех потоков: 1) видеозапись обычного выступления музыканта; 2) получение навыков работы с техническими устройствами (головным шлемом с дисплеем и сенсорными перчатками); 3) последовательность компьютерных графических изображений, которую воспринимал С. Джордан при помощи указанных устройств. С точки зрения рекламы, основная функция данного клипа — вписать киберпространство в культурный контекст молодежного музыкального телевидения в качестве новой среды развлечений.

Потенциал музыкального видео для демонстрации способов освоения киберпространства в рамках рок-культуры ограничен в сравнении с техническими возможностями новейших компьютерных систем виртуальной реальности. Например, вместо клипа с предзаданным видеорядом потребитель будет приобретать программу, которая позволит ему самому создавать визуальное сопровождение для данной музыкальной композиции.

Дж. Лапье, глава компании «VPL Research», в 1990 году предложил еще более радикальный проект: пользователь играет на музыкальном инструменте, а компьютерная программа в то же время на основе получающейся мелодии строит город [5, 95]. Этот замысел до сих пор является технически невыполнимым, но его нельзя отбросить как плод пустого воображения. Конечная цель такого проекта — создание подлинно интерактивной среды, которую можно будет использовать в различных областях человеческой деятельности.

Экзистенциальная специфика представления киберпространства посредством компьютерной виртуальной реальности заключается в том, что деятельность воображения оказывается излишней. Более того, существует структурная гомология между избыточной фактичностью компьютерной виртуальной реальности и позднекапиталистическим потребительским обществом, в котором «реальная социальная жизнь» сама так или иначе приобретает черты инсценированной подделки. На современном рынке мы находим множество продуктов, лишенных своих «злокачественных» свойств: кофе без кофеина, сливки без жира, безалкогольное пиво...

Однако здесь не следует проводить параллель с известной постмодернистской догмой, согласно которой «реальность» — это дискурсивный продукт, символический вымысел, ошибочно принимаемый нами за автономную материальную сущность. Компьютерная виртуальная реальность — это только одна из осмысленных частей киберпространства, поэтому следующий вывод оказывается

более значимым: «гораздо труднее, чем осудить/разоблачить (то, что выглядит как) реальность как вымысел, распознать в «реальной» действительности элемент вымысла» [7, 27].

1. Гибсон У. Нейромант. М.: АСТ, 2000.

2. Leary T. The Communication Revolutions of the Twentieth Century // Tension. № 23 (Oct.–Nov.) 1990.

3. Hayward Ph. Situating Cyberspace // http://project.cyberpunk.ru/idb/situating_cyberspace.html

4. Hayward Ph. Industrial Light and Magic – Style, Technology and Special Effects in the Music Video and Music Television // Culture, Technology and Creativity. London: John Libbey; Arts Council, 1990. P. 124–148.

5. Levy S. Brave New World // Rolling Stone (Australian edition). № 448 (Oct.) 1990. P. 90–97.

6. Компьютерная система виртуальной реальности – интерактивное трехмерное графическое (также аудиальное и тактильное) представление киберпространства в режиме «реального времени», обеспечивающее пользователю «эффект погружения». Краткое описание видов данных систем см.: Петрова Н. П. Виртуальная реальность как новый метод арт-терапии // <http://www.nataliapetrova.ru/Articles/vrat/Part20.html>

7. Жижек С. Добро пожаловать в пустыню Реального. М.: Фонд «Прагматика культуры», 2002.