

ЦИФРОВАЯ КУЛЬТУРА / DIGITAL CULTURE

ГАЛКИН Дмитрий Владимирович / Dmitry GALKIN

| Digital Culture: методологические вопросы исследования культурной динамики |

ГАЛКИН Дмитрий Владимирович / Dmitry GALKIN

Россия, Томск.

Национальный Исследовательский Томский государственный университет.

Философский факультет.

Кандидат философских наук, доцент.

Russia, Tomsk.

Tomsk State University, Department of Philosophy.

Associate Professor at the Institute of Art and Culture.



DIGITAL CULTURE: МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ВОПРОСЫ ИССЛЕДОВАНИЯ КУЛЬТУРНОЙ ДИНАМИКИ ОТ ЦИФРОВЫХ АВТОМАТОВ ДО ТЕХНО-БИО-ТВАРЕЙ

Автор обращается к концептуально-методологическим вопросам изучения цифровой культуры, предлагая принципы и структуру собственной исследовательской программы. Подчеркивается важность учета технологического и культурного детерминизма, а также постструктурализма как основных подходов. Обсуждаются технологическая императивность, власть автоматов, технологический антропододефицит и «синдром Преображенского» как ключевые принципы для понимания цифровой культуры. Рассматривается тезис о культурной динамике, в которой культура цифровых автоматов трансформируется в культуру искусственной жизни.

Ключевые слова: цифровая культура, технологический детерминизм, культурный детерминизм, техно-художественные гибриды, технологический императив

Digital Culture: Methodological Issues of Cultural Dynamic Research: From Digital Automatic Machines to Technical-bio-creatures

In this article, the author focuses on the conceptual and methodological issues of digital culture studies. Principles and structure of the author's original research program is suggested. The importance of technological and cultural determinism as well as poststructuralism as research approaches is stressed. The technological imperative, power of automata, technological anthropodeficit and "Preobrazhensky syndrome" are discussed as key principles for understanding digital culture. In addition, the author presents his thesis on cultural dynamics from digital culture to the culture of artificial life.

Key words: digital culture, technological determinism, cultural determinism, techno-art hybrids, technological imperative

Нельзя сказать, что термин цифровая (или дигитальная) культура сегодня уже является одним из базовых в культурологическом словаре. Он заимствован в отечественной науке о культуре из англоязычной литературы (англ. digital culture), которая отсылает нас к определенной традиции — британскому постмарксизму и культурным исследованиям (cultural studies). Это нетрудно установить хотя бы по тому факту, что первые влиятельные публикации, посвященные цифровой культуре¹, опираются на левую культурную теорию.

В изначальной трактовке цифровая культура определяется, с одной стороны, исходя из историко-культурной реконструкции предпосылок технологического развития строго в духе

Рэймонда Уильямса — влиятельного социолога-марксиста, основателя британской социологии культуры. С другой стороны, подобный подход не может быть не критическим, коль скоро связан с той культурной функцией, которая возложена на марксизм во всех его проявлениях от психоаналитической версии до феминистической.

В этом пункте понятие о цифровой культуре до некоторой степени перекликается с фантастикой в стиле киберпанк о киберкультуре (англ. cyberculture) — от романов У. Гибсона до фильмов братьев Вачовски, в которых тотальность технологий и кибернетических систем также дает основание говорить об их культуруобразующей роли.

В целом, едва ли вызовет сомнение тот факт, что цифровые технологии играют сегодня ключевую роль в самых разнообразных областях жизни современного человека и тоталь-

¹ Gere C. Digital Culture. Reaction Books. London, 2002. Trend D. (editor) Reading Digital Culture. Blackwell, London, 2001.



но проникают в быт, общение, бизнес, политику, культуру в виде артефактов, средств общения, основных интерфейсов с реальным миром и воплощения ценностей прогресса, рациональности, функциональности, эффективности, свободы и самореализации. Именно эти очевидные моменты подтолкнули исследователей к поиску новой терминологии и понятийного аппарата анализа современной культурной динамики.

Предлагаемый подход к методологии исследования цифровой культуры разрабатывается на протяжении десятилетней исследовательской работы и во многом является продолжением и развитием идей, предложенных в кандидатской диссертации Галкина Д.В. «Виртуализация опыта в культуре постмодерна: метаморфозы дискурсивного ландшафта»². Тогда попытка проанализировать тенденции виртуализации логически пришла к необходимости более масштабной концептуализации через понятие о цифровой культуре. Такая теоретическая эволюция отчасти связана с более глубоким изучением истории и эстетики технологического искусства. Разработанная в результате оригинальная концепция техно-художественной гибридизации помогла сделать шаг к новым идеям на новом уровне концептуального синтеза³. Однако в центре внимания остаются методологические основания и структура исследований цифровой культуры, которая постепенно обретает черты достаточно масштабной исследовательской программы.

Методология: система координат

В своих исследованиях я пытаюсь концептуально и исторически описать современную цифровую культуру — культуру цифровых автоматов — и наметить те пункты, в которых она трансформируется в культуру искусственной жизни. Собственно, в этом заключается основной тезис: цифровая культура второй половины XX века трансформируется в XXI веке в культуру искусственной жизни. Как когда-то в XV–XVII веках печатная культура пришла на смену письменной, цифровая культура сегодня замещает печатную культуру и намечает горизонты культуры искусственной жизни. Чтобы понять и описать эту трансформацию, необходимо понять, каким потенциалом для такого перехода обладает цифровая культура.

Намечая исходные принципы и основные тезисы исследования, предлагается рассуждать о цифровой культуре, приняв за отправные точки следующие моменты: власть автоматов, технологический императив (тотальная технологизация как ценность и нормативный порядок), технологический антроподефицит (ограничения человеческой природы, преодолеваемые технически), «синдром Преображенского» (одержимость науки и искусства в стремлении создать правдоподобное подобие живого).

Методология исследовательской работы опирается на критический синтез основных подходов к изучению проблематики культуры и технологий — технологический детерминизм

(включая трансгуманизм), культурный детерминизм и медиа-археология, критическая теория, постструктурализм — их потенциал и концептуальные ограничения. Также обосновывается представление о цифровой культуре как артефактах и символических структурах, основанных на цифровом кодировании и его универсальной технической реализации, тотально включенных в институциональную систему и способствующих поддержанию определенных ценностей, закрепленных ментально.

Цифровая культура рассматривается, с одной стороны, в онтологическом контексте через функционирование бинарного языка. С другой стороны, необходим генетический историко-культурный анализ становления форм цифровой культуры. В частности, на примере становления новых медиа, становится очевидна необходимость преобразования технологических систем в культурные интерфейсы. В данном аспекте важно рассмотрение конкретных историко-культурных предпосылок, благодаря уникальной конфигурации которых возникла цифровая культура во второй половине XX века. Представляется, что отдельного внимания заслуживает анализ конфигураций власти, научных дискурсов и стратегий субъективации в духе методологии Мишеля Фуко на примере предпосылок развития компьютерных систем, Интернет, видеоигр и других феноменов цифровой культуры.

И здесь совершенно логично, что, с точки зрения методологии, современная цифровая культура должна рассматриваться через анализ ее основных феноменов, к которым относятся видеоигры, персональный компьютер и его модификации, Интернет, искусственный интеллект, системное и прикладное программное обеспечение, компьютерная графика и системы виртуальной реальности, цифровые форматы традиционных средств коммуникации (книг, фотографии, аудио- и видеозаписи, цифровое ТВ), технологическое искусство. Понятие о единой цифровой культуре, а не наборе разнородных феноменов, базируется не только на общем основании бинарного языка, но и на конвергентной природе феноменов цифровой культуры — искусственный интеллект использует в видеоиграх и Интернет, компьютерная графика и анимация разрабатывается в технологическом искусстве, видеоиграх, компьютерных приложениях и Интернет.

Отдельного внимания заслуживает анализ художественных практик с использованием компьютерных технологий. Предлагается авторская концепция техно-художественных гибридов или арт-автоматики, в основе которой лежит тезис о модернистском характере технологического искусства⁴, проанализированное с опорой на авторитетные работы в этой области⁵.

Ценностные, социально-политические и этические аспекты цифровой культуры — вопрос сложный и дискуссионный, без которого, однако, разговор о цифровой культуре был бы не полон. Понимая противоречивый и антиномичный характер цифровой культуры, выделяются такие ценностные противоречия как свобода творчества vs. частная собственность, гипе-

² Галкин Д. В. Виртуализация опыта в культуре постмодерна: метаморфозы дискурсивного ландшафта. Автореферат на соискание степени кандидата философских наук. Томск, ТГУ, 2002.

³ Галкин Д.В. Техно-художественные гибриды или искусство, политика и цифровые технологии в культурной динамике второй половины XX века // Гуманитарная информатика, Издательство ТГУ, 2008, Вып. 4. С. 50–76.

⁴ Там же. С. 50–76

⁵ Wilson S. Information Arts. Intersections of Art, Science and Technology. MIT Press (Leonardo), Cambridge-London, 2002. Popper F. From Technological to Virtual Art. MIT Press (Leonardo), Cambridge-London, 2007.



риндивидуализм vs. новый коллективизм виртуальной общины, информационная прозрачность vs. тотальный контроль, избыточность (мусор) данных vs. управление знаниями⁶. В результате проблема технологий преломляется как проблема опыта свободы.

С точки зрения культурной динамики и, отчасти, футурологических спекуляций, рассматриваются горизонты искусственной жизни как ближайшее будущее развития цифровой культуры. Этот вопрос ставится и обсуждается как вопрос о нереализованном потенциале цифровой культуры (на примере кибернетики, видеоигр, искусственного интеллекта). В данном контексте работа ведется над изучением существующих конфигураций искусственной жизни (виртуальные, симбиотические, когнитивные и биохимические) и предлагается модель идеального объекта искусственной жизни. Кроме того, рассматривается изменение научной парадигмы начала XXI века (математика, генетика, теория сложных адаптивных систем, синтетическая биология, когнитивные науки, технологии NBIC) как поворот в направлении культуры искусственной жизни.

Предлагая гипотезы теоретико-мировоззренческого характера относительно того, в какой системе координат должны изучаться тенденции перехода к культуре искусственной жизни, представляется, что плодотворна была бы попытка искать ответы в рамках философии технологического креационизма — нового дискурса, объясняющего и созидующий цивилизацию искусственной жизни.

Власть автоматов, технологический императив и «синдром Преображенского»

Цифровая культура — это мир, основанный на вычислительных автоматах, работающих по принципу цифрового бинарного кодирования. Его происхождение — результат долгой истории автоматизации, отправной точкой которой в эпоху европейского Нового времени стали механические часы.

Механические часы — первый универсальный автомат, который человек сделал второй природой, неотъемлемой частью повседневной жизни. Именно в часах автомат как принцип и артефакт показал свою силу и совершил вторжение в физический и социальный строй жизни — автомат захватил время, заключил его в некое течение механических процессов, ритм зубчатых колес. Ведь часы сами показывают нам время. Мы полагаемся на данные механического автомата, организуя свои дела и ритм существования. В механических часах уже виден общий принцип автоматизации: перевод физического процесса в универсальный набор символических кодов.

Автоматы цифровой культуры реализуют ту же функцию, только в гораздо более широком поле символических кодов и, что не менее важно, гораздо более широком поле организации технологических процессов позднеиндустриальных обществ. Если в прошлом коммуникация и общение зависели от близости в пространстве, то в эпоху интернет телекоммуникации взяли верх над этим детерминизмом. Аналогичным образом паровые и бензиновые двигатели начали преобразование фи-

зического пространства и систем производства в эпоху промышленной революции XVIII–XIX веков. Автомат — инструмент колонизации времени и пространства, превращения их в символические системы измерения и преобразования.

Компьютеры продолжают колонизацию жизни. Они стали такими же привычными и незаметными, как часы. Технологический раб, незаметный и послушный, становится господином. Компьютерные сети, новые медиа и виртуальная реальность перерабатывают структуру пространства, нивелируя дистанцию и саму его привычную физическую природу. Технологии искусственной жизни подходят к созданию возможной жизни (англ. «life as it could be»), альтернативных экосистем и искусственных инвариантов эволюции.

В 1950–1960-х годах, благодаря кибернетике произошла революция автоматизации. Отец кибернетики — Норберт Винер — отработал ее основные принципы на системах самонаведения для боевых элементов противовоздушной обороны.

Универсальность принципов обратной связи и бинарного кодирования для микропроцессорной электроники показала возможности создания универсального автомата, которым и стал современный компьютер. Фундаментальное обещание кибернетики состояло, однако, не в этом. Как справедливо отметил американский искусствовед Джек Бернем, говоря о кибернетическом искусстве, кибернетика общала возможность искусственной жизни — то есть не просто вычислительных автоматов, а автоматов, обладающих жинеподобным поведением⁷. Этому проекту кибернетики не суждено было реализоваться. История выбрала путь развития вычислительных автоматов. Тем не менее, спустя менее чем полвека, мы вновь возвращаемся к этим кибернетическим амбициям. На этот раз когнитивные технологии, синтетическая биология и информатика с элементами искусственного интеллекта не обещают, но уже стоят на пороге создания искусственной жизни.

Культура автоматов XX века выработала свою ценностную основу в виде того, что можно было бы назвать технологическим императивом. Его формулировка может звучать так: все, что можно технологизировать, должно быть технологизировано. Это модальный аксиологический принцип техногенной цивилизации, исходя из которого власть автоматов является вездесущей и избыточной. Они проникают и будут проникать везде, создавая все новые и новые ниши, потребности и инварианты собственного применения через постепенное обретение способности к самодетерминации.

Маршал Маклюэн — открыватель и пророк императивности технологий — в своей знаменитой книге «Познавая медиа» охарактеризовал эту власть автоматов (последние он рассматривал как венец эволюции медиа) через их антропологическую реверсию и подчинение человека. В цивилизации автоматов человек превращается в «половой орган машинного мира» — элемент, узел самодетерминированного развития техники⁸. Человек оказывается в совершенно новой экзистенци-

⁶ Galkin D. Social Media and Value Dilemmas of Digital Culture // Conference Proceedings of Web-Conference Connect-Universum, Tomsk, May 29–31, 2012. URL: http://connect-universum.com/blog/connectuniversum_en/130.html

⁷ Burnham J. Beyond Modern Sculpture: The Effects of Science and Technology on the Sculpture of This Century. George Braziller: New York, 4th Edition, 1975.

⁸ McLuhan M. Understanding Media. The Extension of Man. Routledge, London-New York, 2001.



альной ситуации, поскольку постепенно осознает превосходящую силу того, что создал сам.

В качестве компромисса между миром автоматов и человеком формируется пространство коммуникации — культурные интерфейсы, которые приспособливают мощь технологий к ограниченным возможностям человека контролировать и использовать их. Обычному человеку сложно постичь и контролировать то, что происходит в его компьютере, где электронные узлы ведут бесконечные расчеты и передачу битов информации друг другу. Но культурный интерфейс — экран-страница, имитирующая документы, рабочий стол, различные объекты, и почти «ручные» манипуляции с ними (перенести, взять, открыть) максимально облегчает эту задачу, гуманизируя и подчиняя автомат желаниям пользователя. И тогда нам может показаться, что технологический императив может звучать более гуманно: все, что может быть технологизировано, должно быть технологизировано в форме, соответствующей желаниям и возможностям человека.

В своих предыдущих исследованиях⁹ я попытался показать, что технологическая виртуализация опыта является механизмом «сшивания» реальностей — обыденной, виртуальной, символической. Культурные интерфейсы и являются такими швами, благодаря которым складывается «лоскутное одеяло» или техно-текст цифровой культуры, соединяющий разные культурные пространства и времена — печатную и письменную культуру, виртуальную реальность и искусственную жизнь.

Задаваясь вопросом о том, чем же обусловлена эта власть автоматов — от часов до компьютеров, можно было бы прийти к простому ответу: существуют силы и объекты, совладать с которыми человеку под силу только через делегирование контроля устройствам, превосходящим человека в каких-то важных функциях. Например, длительное поддержание монотонных ритмов (часы) или производство больших объемов вычислений (вычислительные автоматы). В промышленных обществах это очевидно связано с различными видами производственных процессов, выполнение которых только и возможно благодаря автоматическим системам.

В мягкой формулировке технологический императив применим преимущественно к культурным интерфейсам. В исходной же формулировке он неизбежно создает технологический антроподифицит — то есть нехватку естественных возможностей человека как вида для поддержания функционирования цивилизации автоматов. Человек, его органы восприятия и движения, не приспособлены для сверхзвуковых скоростей, огромных объемов информации, производственных манипуляций, производимых в современном мире. Поэтому, например, в любом самолете есть летчик-автомат (автопилот), атомной станцией управляет диспетчер-автомат (экспертная система), а все коммутации в системах телефонной связи также осуществляет автоматический диспетчер (только представьте, если бы сотовую связь обслуживали операторы-барышни! Не говоря уже о поиске в Интернет!).

Технологический антропододефицит, конечно, имплицитно присутствует в использовании лошади в качестве транспорта

⁹ Галкин Д.В. Виртуализация опыта в культуре постмодерна: метаморфозы дискурсивного ландшафта. Автореферат на соискание степени кандидата философских наук. Томск, ТГУ, 2002.

или применении огнестрельного оружия (последнее, к слову, претерпело революционные изменения после внедрения автоматической перезарядки). Но в полной мере он проявляется в эпоху промышленной революции, когда машинный труд начинает заменять человеческий. Критической точкой в осмыслении этих процессов стало рождение теории искусственного интеллекта (1940–1950-е) как разума, способного стать системой контроля за все более усложняющимся миром кибернетических автоматов. Уже в 2000 году, во время панических ожиданий компьютерных сбоях из-за проблемы с временными настройками компьютеров, стало понятно, насколько тотальна и фатальна зависимость от вычислительных автоматов в современном мире.

Можем ли мы установить некий мотиватор, некоторую движущую силу формирования власти автоматов и технологической императивности цифровой культуры? Рассмотрим гипотезу, основанную на исторических фактах и их художественной (литературной) обработке. В знаменитой повести русского писателя М. А. Булгакова «Собачье сердце» рассказана история, вдохновением для которой послужили работы французского хирурга-трансплантолога русского происхождения Сержа Воронова и профессора Ильи Иванова. Воронов, в целях омоложения организма, пересаживал людям половые железы обезьян, а Иванов пытался создать гибридное существо на основе скрещивания человека и обезьяны. Михаил Булгаков поведал пророческую историю о сотворении искусственной жизни на основе науки и медицинской инженерии. Профессор Преображенский, убежденный поборник евгеники, пересаживает гипофиз человека в мозг собаки, в результате чего пес превращается в человека и становится активным участником большевистского преобразования общества, руководя зачисткой города от бездомных животных.

В образе своего героя Булгаков демонстрирует целый набор симптомов модернистской науки, из которых формируется синдром научного и технологического креационизма (мы можем назвать его «синдромом Преображенского», имея в виду психический синдром и его литературное олицетворение, а не весьма тяжелый медицинский диагноз нарушения кровообращения спинного мозга с аналогичным названием). Эта симптоматика обнаруживает своего рода научное бессознательное: стремление уподобиться божественному знанию и созидательной силе творца, породившего все живое.

Профессор Преображенский в своем стремлении продлить или вернуть человеку молодость, безусловно, является представителем модернистской культуры, этаким большевиком от евгеники. В науке XX века синдром Преображенского проявлялся постоянно. Кибернетика изначально заявила о себе как методология познания и создания автоматов с жизнеподобным поведением. Математика от Джона фон Неймана до Кристофера Лэнгтона пыталась создать компьютерные системы обладающие жизнеподобным поведением. Генетика, генетическая инженерия, молекулярная и синтетическая биология также весьма убедительно демонстрируют симптоматику, описанную Булгаковым. Аналогичным образом теория сложных систем и даже общая направленность технологического синтеза NBIC (Nano-Bio-Info-Cogni) отражают все те же мотивы и тенденции.

Проявления синдрома Преображенского обнаруживаются в самых разных формах, которые, однако, можно системати-



ГАЛКИН Дмитрий Владимирович / Dmitry GALKIN

| Digital Culture: методологические вопросы исследования культурной динамики |

зировать. С одной стороны условной шкалы можно разместить знаковые модели живого, которые реализуются на компьютерах в виде электронных организмов, аниматов и целых экосистем. На другом конце будут находиться синтетические живые организмы и их гибридные инварианты. Между ними мы обнаруживаем гибриды технических и живых системы, в которых соединяются когнитивные, функциональные, тканевые и технические элементы.

Дальнейшее обсуждение трансформаций цифровой культуры в культуру искусственной жизни не должно оказаться в плену не критического принятия биологического эволюционизма, трансгуманизма, математического бихевиоризма и религиозно-метафизического креационизма. Безусловно учитывая ту проблематику, которая задается в этих подходах к искусственной жизни, предлагается следовать технологическому креационизму, который должен акцентировать внимание на тотальности искусственной жизни как альтернативном конструировании живого — искусственных техно-био-тварей.

Их настоящие-будущие прототипы разрабатываются в современном гибридном искусстве. Достаточно упомянуть такие проекты как «MEART. Полуживой художник» (крысиные нейроны управляют робото-художником, Симбиотика, 2000–2007), «Клоака» Вима Девлуа (точная модель пищеварения человека на основе технической системы с продажей выделяемых артефактов, 2006). «Эдунья» Эдуардо Каца (выполненный на уровне замены элементов ДНК гибрид художника и цветка, 2009), «Ухо на руке» австралийского художника Стеларка (искусственно выращенное и вышитое под кожу на предплечье ухо из тканей самого художника со встроенным передатчиком, 2007) и целый ряд других образцов технологического авангарда (см. Эволюция от кутюр..., 2009).

Их не столь далекое трансгуманистическое будущее, лет, допустим, через 50–100, мы можем представить себе в качестве небольшого мыслительного эксперимента. Ваши правнуки с нетерпением ждут новых подарков ко дню рождения. А вы в качестве бессмертной цифровой личности (ваше сознание оцифровано еще при жизни) заказываете им по сети то, о чем они мечтают уже целый месяц. И вот новенький биоинжендер с новейшим супермикромикрокомпьютером для оцифровки работы мозга живых существ наконец-то в их руках! Они быстро создают генетическую модель карликового бронтозавра и закачивают ему оцифрованное сознание кота. Ура! Новый друг, игрушка, лаборатория для изучения технобиологии в школе! Следующая задача — создать медвежонка Винни-Пуха, похожего на плюшевого, только... живого.

Определить цифровую культуру

С методологической точки зрения, мы неизбежно приходим к необходимости рассматривать цифровую культуру на нескольких уровнях, которым соответствуют разные типы объектов: материальном (артефакты), функциональном (институты), символическом (языки), ментальном (менталитет) и духовном (ценностном).

На материальном уровне перед нами предстает феноменология артефактов, материальные объекты, включенных в различные контексты. Для цифровой культуры это, прежде всего, технические системы — все многообразие современных циф-

ровых устройств — вычислительных автоматов, от смартфонов и цифровых фотокамер, до суперкомпьютеров, а также квазиматериальные объекты, такие как программное обеспечение во всем его многообразии.

На функциональном (социальном) уровне мы имеем дело с институтами, определяющими образ жизни, повседневный уклад, формы взаимодействия и отношения, ритуалы и традиции различных групп населения, разделяющих общее социокультурное пространство, связанные с языком, родом деятельности, этнической и географической принадлежностью, способами самовыражения и самореализации, возрастными и другими особенностями людей. Цифровая культура здесь предстает как осуществление институциональных культурных практик с помощью цифровых технологий — от ведения офисной документации до искусственного интеллекта космических автоматов и «произведений» технологического искусства.

На символическом уровне культура обнаруживается как структура, определенная различными языками и формами выражения. Язык повседневного общения, символические и понятийные системы искусства и науки, формы визуальной репрезентации, символика духовной культуры образуют сложный и многообразный пласт грамматических и семантических структур. Один из краеугольных камней цифровой культуры — ее символическая природа, формирующаяся в логике цифрового кодирования (бинарного языка) и языков программирования.

Ментальный аспект культуры касается ее укорененности в психической жизни людей, которые принадлежат данной культуре и формируются как личности на основе ее установок и ценностей. Стереотипы поведения и восприятия, разделяемые с другими верования и знания, отношение к другим народам и культурами формируют устойчивые и воспроизводимые социально-психологические черты человека определенной культуры, которые называют менталитетом или ментальностью народа. Именно ментальная составляющая цифровой культуры является предметом изучения на данном уровне. И здесь открывается очень обширная область вопросов: от не критичного принятия технологического императива или его критического отвержения, до новых привычек работы с информацией и цифровыми устройствами.

Формирование и поддержка духовных ценностей в национальном, межнациональном, этническом и локальном контекстах составляет уровень духовной культуры. Содержание ценностей религиозного, метафизического, социально-политического характера, получивших свое закрепление и выражение на символическом, ментальном, материальном и функциональном уровнях, определяет целостность культуры и единство всех ее уровней. Ценностные основания цифровой культуры, их мотивирующее и нередко конфликтное содержание задают фокус исследования на данном уровне, о чем уже было сказано выше. В данном контексте не обойтись и без вопроса об идеологической детерминации развития цифровых технологий.

Ядром или, если угодно, сердцем цифровой культуры остается супер-феномен цифровой культуры — универсальный вычислительный автомат, обретающий различные культурные интерфейсы на разных уровнях культуры.



ГАЛКИН Дмитрий Владимирович / Dmitry GALKIN

| Digital Culture: методологические вопросы исследования культурной динамики |

Какие же возможно предложить рабочие определения цифровой культуры, которые будут содержательно близки, однако акценты будут сделаны разные, для того, чтобы сбалансировать ценностные и материальные моменты?

Итак, цифровую культуру может быть определена как артефакты и символические структуры, основанные на цифровом кодировании и его универсальной технической реализации, тотально включенные в институциональную систему и способствующие поддержанию определенных ценностей, закрепленные ментально и создающие формы автодетерминации.

Или как ценности современных капиталистических обществ, воплощенные в артефактах и технических системах, обеспечивающих заданный уровень социальной и экономической эффективности институциональной системы, ее символические и коммуникативные механизмы, а также установки и поведенческие привычки людей.

В данной модели предикат «цифровая» относится не только к технологиям и принципам их функционирования. Он сам является своего рода дискурсивным маркером, который используется для описания того образа жизни людей в определенный период истории (одно из значений культуры в смысле Р.Уильямса), который формируется через апроприацию технологий в повседневной жизни.

«Дигитальность может мыслиться как маркер культуры, поскольку включает как артефакты, так и означивания и коммуникации, которые с наибольшей очевидностью отличают наш современный образ жизни от других»¹⁰.

С методологической точки зрения, данные определения будут недостаточны без введения стратификационной типоло-

гии культур, которая демонстрирует необходимость учитывать дифференциацию культуры в зависимости от характера социальной структуры. Здесь хотелось бы сделать несколько акцентов. Зачастую о народной культуре говорят как о культуре необразованных сельских слоев, которая существует исключительно для нужд местного коллективного образа жизни и не связана ни с какой эстетической традицией (требованиями вкуса, определениями прекрасного). В народном искусстве доминирует момент коллективного поведения и выражения коллективной души, поэтому индивидуальное творчество подчинено ритуальной стороне общинного единения. Поэтому здесь практически отсутствует разделение на производителей и потребителей культуры. А это значит, что народная культура чужда профессионализма в творчестве и доступна абсолютно для всех. Эти принципы удивительным образом соответствует идеологии социальных сетей и Веб 2.0 — действительно народной системы развития Интернет в XXI веке! Вопрос лишь в том, что культура виртуальной общины в Интернет — явление вполне исторически определенное, тогда как у народной культуры не может быть истории — это вневременная традиция.

Для исследования некоторых феноменов цифровой культуры — таких как видеоигры, компьютерная анимация, персональные цифровые гаджеты — представление о массовой культуре является принципиально необходимым. Кроме того, данная типология будет весьма ограниченной без учета многообразия субкультур и субкультурных ниш, которые переживают бурный расцвет именно в лоне цифровой культуры.

Таким образом, из сочетания и взаимодополнения тех методологических принципов, которые были изложены выше, складывается перспективная исследовательская программа изучения цифровой культуры.

¹⁰ Gere C. Digital Culture. Reaction Books. London, 2002. P. 12.

