РОССИЙСКАЯ АКАДЕМИЯ НАРОДНОГО ХОЗЯЙСТВА
И ГОСУДАРСТВЕННОЙ СЛУЖБЫ ПРИ ПРЕЗИДЕНТЕ РФ
ИНСТИТУТ ОБЩЕСТВЕННЫХ НАУК

ШАГИ /STEPS

Т.3. №2 2017

Журнал Школы актуальных гуманитарных исследований

РАНХиГС
РОССИЙСКАЯ АКАДЕМИЯ НАРОДНОГО ХОЗЯЙСТВА И ГОСУДАРСТВЕННОЙ СЛУЖБЫ ПРИ ПРЕЗИДЕНТЕ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Москва
2017

ШАГИ
ШКОЛА АКТУАЛЬНЫХ ГУМАНИТАРНЫХ ИССЛЕДОВАНИЙ

THE RUSSIAN PRESIDENTIAL ACADEMY
OF NATIONAL ECONOMY AND PUBLIC ADMINISTRATION
SCHOOL OF PUBLIC POLICY

SHAGI /STEPS

Vol. 3. No. 2 2017

The Journal of the School of Advanced Studies in the Humanities

РАНХиГС
РОССИЙСКАЯ АКАДЕМИЯ НАРОДНОГО ХОЗЯЙСТВА И ГОСУДАРСТВЕННОЙ СЛУЖБЫ ПРИ ПРЕЗИДЕНТЕ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Moscow
2017

ШАГИ
ШКОЛА АКТУАЛЬНЫХ ГУМАНИТАРНЫХ ИССЛЕДОВАНИЙ

Главный редактор

С. Ю. Неклюдов (куратор направления «Теоретическая фольклористика»)

Редакция

М. В. Ахметова (зам. главного редактора)

М. И. Байдуж (зав. редакцией)

Н. П. Гринцер (куратор направления «Античная культура»)

М. Л. Майофис (куратор направления «Историко-культурные исследования»)

М. С. Неклюдова (куратор направления «Культурология и социальная коммуникация»)

Д. С. Николаев (координатор редакции)

В. Ф. Спиридонов (куратор направления «Когнитивные исследования»)

Н. Ю. Чалисова (куратор направления «Востоковедение. Сравнительно-историческое языкознание»)

Е. П. Шумилова (координатор издательских программ ШАГИ)

Редакционная коллегия

Х. Баран, Университет Олбани (США)

Н. Б. Вахтин, Европейский университет в Санкт-Петербурге (Россия)

Л. М. Ермакова, Университет иностранных языков города Кобе (Япония)

А. Л. Зорин, Оксфордский университет (Великобритания); Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте РФ (Россия)

С. Э. Зуев, Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте РФ (Россия)

С. А. Иванов, Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики» (Россия)

К. Келли, Оксфордский университет (Великобритания)

А. А. Кибрик, Институт языкознания РАН (Россия)

М. А. Кронгауз, Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики» (Россия)

С. Ловелл, Лондонский университет, Кингс Колледж (Великобритания)

В. А. Мау, Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте РФ (Россия)

Ю. Л. Слёзкин, Калифорнийский университет в Беркли (США)

Т. В. Черниговская, Санкт-Петербургский государственный университет (Россия)

А. Шёнле, Лондонский университет королевы Марии (Великобритания)

Editor-in-Chief

S. Yu. Nekliudov (Responsible for Theoretical Folklore Studies Section)

Editorial Team

M. V. Akhmetova (Deputy Editor-in-Chief)

M. I. Baiduzh (Editorial Staff Manager)

N. Yu. Chalisova (Responsible for Oriental Studies and Comparative Linguistics Section)

N. P. Grintser (Responsible for Classical Studies Section)

M. L. Maiofis (Responsible for Historical and Cultural Studies Section)

M. S. Neklyudova (Responsible for Cultural and Social Communication Studies Section)

D. S. Nikolaev (Editorial Coordinator)

E. P. Shumilova (Coordinator of Publication Programs of the School for Advanced Studies in the Humanities)

V. F. Spiridonov (Responsible for Cognitive Studies Section)

Editorial Board

H. Baran, University at Albany, State University of New York (USA)

T. V. Chernigovskaya, St. Petersburg State University (Russia)

L. M. Ermakova, Kobe City University of Foreign Studies (Japan)

S. A. Ivanov, National Research University "Higher School of Economy" (Russia)

C. Kelly, University of Oxford (Great Britain)

A. A. Kibrik, The Institute of Linguistics, Russian Academy of Sciences (Russia)

M. A. Krongauz, National Research University "Higher School of Economy" (Russia)

S. Lowell, University of London, King's College (Great Britain)

V. A. Mau, The Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration (Russia)

Yu. Slezkine, The University of California, Berkeley (USA)

A. Schönle, Queen Mary University of London (Great Britain)

N. B. Vakhtin, European University at St. Petersburg (Russia)

A. L. Zorin, University of Oxford (Great Britain); The Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration (Russia)

S. E. Zuev, The Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration (Russia)

СОДЕРЖАНИЕ

СТАТЬИ

Цифровая культура и гуманитарные исследования

Л. Манович. Что такое культурная аналитика?
Перевод с англ. и интервью Е. Г. Лапиной-Кратасюк 8

Р. Р. Гамбарато, Е. Г. Лапина-Кратасюк, О. В. Мороз. Панорама российских трансмедиа: опыт картирования мультиплатформенных инициатив 20

А. Н. Латышева. Рассказывают ли проекты СТС трансмедийные истории? 47

И. С. Душакова. От newslore к news, от news к newslore: история одного мема 63

С. Ю. Черный. Конструирование прошлого в видеоиграх: игрок как потребитель и соавтор исторического нарратива (проект «Europa Universalis IV») 77

Цифровой город

Р. Китчин. Управляемый данными сетевой урбанизм.
Перевод с англ. К. О. Гусаровой 98

О. В. Мороз. Практики дигитального обучения: как стать ответственным горожанином? 117

Д. Ю. Сивков. Вместе или раздельно? Моральные миры и режимы использования мобильных устройств в маршрутных такси Волгограда 131

П. В. Колозариди. Родители и гаджеты в большом городе 142

Цифровая культура и постмарксистские подходы

А. Р. Усманова. Онтологии множества, капитал и цифровое будущее: заметки на полях 154

Д. С. Бойченко. Уничтожение труда: капитализм, информационализм и прерванная история автоматизации 168

Г. Ю. Корень. Субъектность «анонимуса»: возможность «множества» в цифровом пространстве 190

М. О. Жук. Субъект в дигитальной философии: критический анализ на основе «не-философского» подхода Гэллоуэя 205

РЕЦЕНЗИИ

Е. А. Арье. К слову о контрапунктах 218

НАУЧНАЯ ЖИЗНЬ

М. В. Ахметова. Международная конференция «Брендирование территорий: между маркетингом и фольклором» 227

Редакция выражает признательность за помощь в подготовке номера Е. Г. Лапиной-Кратасюк (Лаборатория историко-культурных исследований ШАГИ РАНХиГС)

CONTENTS

ARTICLES

Digital culture and the humanities

L. Manovich. Defining Cultural Analytics.
Transl. from English and interview by E. G. Lapina-Kratasyuk 8

R. R. Gambarato, E. G. Lapina-Kratasyuk, O. V. Moroz.
Transmedia storytelling panorama in the Russian media landscape 20

A. N. Latysheva. Are CTC Media projects examples of transmedia storytelling? 47

I. S. Dusacova. From newslore to news, from news to newslore: History of a meme 63

S. Yu. Chernyi. Constructing the past in video games: The player as consumer and co-author of historical narratives in "Europa Universalis IV" 77

Digital city

R. Kitchin. Data-driven, networked urbanism
Transl. from English by K. O. Gusarova 98

O. V. Moroz. Practices of digital education: How to become a responsible urbanite? 117

D. Iu. Sivkov. Together or apart? Moral worlds and user modes of mobile devices in Volgograd marshrutkas 131

P. V. Kolozaridi. Parents and gadgets in the big city 142

Digital culture and post-Marxist approaches

A. R. Ousmanova. Ontologies of multitude, capital and the digital future: Notes on the margins 154

D. S. Boichanka. The destruction of labor: Capitalism, informationalism and the story of interrupted automation 168

G. Yu. Koran. Agency of "Anonymous": Possibility of "multitude" in digital space 190

M. O. Zhuk. The Subject in Digital Philosophy: A critical analysis based on Galloway's "non-philosophical" approach 205

REVIEWS

E. A. Arie. Concerning counterpoints 218

ACADEMIC LIFE

M. V. Akhmetova. International conference "Local branding: Between marketing and folklore" 227

The Editorial Team is grateful to E. G. Lapina-Kratasyuk (Laboratory of Historical and Cultural Studies, School of Actual Studies in the Humanities, RANEPA) for her assistance in preparing this issue of the journal

Цифровая культура стала в России к 2017 г. одним из модных объектов исследования, о чем свидетельствуют многочисленные статьи и диссертации, посвященные этому феномену. Прилагательное *цифровой* в названии конференции или публикации является верным способом собрать вокруг мероприятия или текста слушателей и читателей. Тем не менее цифровую культуру сложно определить как объект, это скорее коммуникативная и коммуникационная среда, технологическое условие, методологическое допущение. В зависимости от той роли, которую играет «компьютерный слой» (термин Л. Мановича) современных культурных объектов в рассуждениях теоретиков, последние объявляют цифровую культуру либо абсолютно новым этапом социокультурного развития, либо, наоборот, возвратом к архаическим культурным конвенциям, домодерным практикам.

В этом номере журнала «Шаги/Steps» мы попытались более предметно поговорить о различных способах изучения цифровых объектов, коллекций и практик. В номере представлены, с одной стороны, статьи авторов, утверждающих, что сама методология гуманитарного исследования должна в корне измениться в ситуации тотальной компьютеризации, и, с другой стороны, статьи, авторы которых применяют философские и социологические методы доцифровой эпохи к изучению сетевых феноменов XXI в.

Первый раздел, «Цифровая культура и гуманитарные исследования», открывается теоретической статьей одного из самых известных (и радикальных) теоретиков компьютерной культуры, ведущего представителя Software Studies, автора книг «The language of new media» (2001) и «Software takes command» (2014), профессора Городского университета г. Нью-Йорка **Льва Мановича**. Статья посвящена культурной аналитике — научной методологии и, одновременно, технологии создания компьютерных визуализаций. Объектами исследования, положенными в основу других статей этого раздела, являются мультиплатформенные трансмедийные проекты, практики партисипации, интернет-мемы и компьютерные игры.

Второй раздел, «Цифровой город», посвящен проблемам цифровизации городского пространства, а также технологическим, административным и антропологическим последствиям распространения мобильных гаджетов и приложений. Этот раздел открывается статьей еще одного ведущего теоретика и практика цифровой культуры, профессора Ирландского национального университета в Мейнуте **Роба Китчина**, автора книг «The data revolution: Big data, open data, data infrastructures and their consequences» (2014) и «Code/Space: Software and everyday life» (совместно с Мартином Доджем, 2011), а также создателя проекта «Dublin Dashboard», позволившего с помощью автоматического анализа больших городских данных и расширения цифровых инициатив в несколько раз увеличить скорость решения проблем большого города.

Наконец, третий раздел, «Цифровая культура и постмарксистские подходы», который представляет профессор департамента медиа Европейского гуманитарного университета (Вильнюс, Литва), философ **Альмира Усманова**, полностью посвящен критическому анализу цифровых феноменов. В то время как в исследованиях цифровой культуры установка на техноцентризм становится все более привычной, недостаток философских и антропологических работ, позволяющих связать цифровые феномены с ключевыми гуманитарными концепциями, ощущается все более остро. Техноцентризм, в частности, часто приводит к депрагматизации цифровых исследований, к неопределенности их цели, к переносу акцента с проблемы на программу. Именно поэтому Л. Манович, для которого и программирование является гуманитарной проблемой, утверждает, что распространение математического моделирования, компьютерных методов, а также применение их в исторических, культурных исследованиях и искусствоведении не изменяют основой цели гуманитарных наук — понимания и интерпретации результатов человеческой деятельности.

Е. Г. Лапина-Кратасюк

Л. МАНОВИЧ

Манович Лев
PhD
профессор, The Graduate Center,
Городской университет г. Нью-Йорка (CUNY)
директор, Лаборатория культурной аналитики
365 Fifth Avenue New York, NY 10016 USA
Тел.: 1-877-428-6942 | (212) 817-7000
E-mail: manovich.lev@gmail.com

Что такое культурная аналитика?[1]

Аннотация. С марта по июнь 2016 г. в Институте теоретической и прикладной математики Университета Калифорнии в Лос-Анджелесе в рамках исследовательской программы «Culture Analytics», собравшей 40 исследователей, 115 лекторов и десятки участников отдельных семинаров, были сформулированы новые задачи изучения культуры с помощью методов компьютерного анализа и математического моделирования. Руководители программы опирались на результаты работы, которая ведется уже более десяти лет. Предлагаемая статья — это вклад ее автора в дискуссии об объекте и предмете Culture Analytics.

Ключевые слова: культурная аналитика, компьютерный анализ в гуманитарных науках, digital humanities

Культурная аналитика (Cultural Analytics)[2] предполагает использование математических и компьютерных методов, а также методов визуализации данных для изучения культурных феноменов и процессов. Хотя эти

[1] Перевод сделан по электронной публикации: *Manovich L.* Defining cultural analytics. 2016, June 10–14. URL: http://culture-analytics.com/what-is-cultural-analytics-2016.

Данная статья — это мой вклад в дискуссии об объекте и предмете культурной аналитики, которые велись в рамках исследовательской программы (2016 г., Институт теоретической и прикладной математики Университета Калифорнии в Лос-Анджелесе / Institute for Pure & Applied Mathematics, an NSF Math Institute at UCLA, http://www.ipam.ucla.edu). Я благодарен всем участникам программы за плодотворные разговоры и интереснейшие доклады. В особенности хотелось бы отметить лекции Тимоти Тангелини (Timothy Tangherlini, http://tango.bol.ucla.edu), позволившие мне увидеть значение подходов культурной антропологии к изучению цифровых культур.

[2] Я использую термин Cultural Analytics, который ввел еще в 2005 г., а не Culture Analytics — название исследовательской программы в Институте теоретической и прикладной математики. Таким образом, далее представлена скорее моя точка зрения, нежели результат теоретического консенсуса нашей междисциплинарной группы.

© L. MANOVICH
© Е. Г. ЛАПИНА-КРАТАСЮК (перевод с англ., интервью)

методы могут применяться и для анализа исторических культурных артефактов и источников, они особенно хорошо подходят для изучения современной глобальной цифровой культуры — в первую очередь из-за ее масштабов. Цифровые культурные феномены изначально представляют собой компьютерные файлы (.txt, .pdf, HTML, JavaScript, .css, .jpg, .mov, .aiff и т. д.) — они «цифровые по происхождению». Следы онлайн-действий также сохраняются в цифровой форме. Это позволяет исследователям использовать для анализа цифровых артефактов и процессов компьютерные алгоритмы, минуя стадию оцифровки, необходимую для нецифровых артефактов.

Культурная аналитика по-настоящему стала возможна только в середине 2000-х годов. Ее развитие было мотивировано феноменальным ростом Всемирной сети и использованием социальных медиа сотнями миллионов людей, институций и компаний, которые начали размещать культурный контент онлайн и делиться им друг с другом. Из-за масштабов культурного контента и коммуникаций больше невозможно использовать «качественные» методы, чтобы произвести исчерпывающий анализ этого контента или даже просто окинуть его взглядом. В то же время постоянное усовершенствование персональных компьютеров (увеличение скорости операций, расширение объемов памяти и способов хранения информации) и прогресс компьютерных методов анализа медиа сделали возможным количественный анализ «больших культурных данных» на одном компьютере. Когда миллиарды людей ежедневно создают и / или вступают во взаимодействие с триллионами единиц цифрового содержания, масштабы человеческой культуры достигают размеров природных, физических или биологических систем. (Например, по данным на апрель 2016 г. в Фейсбуке ежедневно публиковалось 4,5 млрд. лайков и 300 млн. картинок, а по данным на май 2013 г. — 4,75 млрд. сообщений; по данным на апрель 2014 г. пользователи WhatsApp каждый день делились 500 млн. фотографий.) Таким образом, математические и компьютерные технологии, которые успешно использовались для изучения Вселенной, физического мира, природы и систем живых организмов, сегодня могут использоваться и для изучения культуры. Примеры таких методов — это описательная и индуктивная статистика, глубинный анализ данных, машинное обучение, моделирование, анализ социальных сетей, сетевой анализ и анализ сложных динамических систем.

Применение математических и компьютерных методов не меняет основой цели гуманитарных наук (Geisteswissenschaft) — понимания и интерпретации результатов человеческой деятельности (В. Дильтей). Наоборот, эти методы помогают нам лучше увидеть уникальное и особенное как ключевые характеристики человеческой культуры — в противоположность сведению плодов человеческой деятельности к общим законам, как в естественных науках. Когда мы подвергаем огромные объемы культурной информации количественному анализу, уникальное становится видимым. Мы начинаем понимать паттерны сходств и различий между отдельными объектами всей совокупности культурных феноменов и событий, а также их вариативность. Вместо того чтобы видеть многочисленные культурные выражения как стереотипные — только как воплощения небольшого количества прототипов, — мы обнаруживаем уникальную ДНК в каждом культурном выражении, даже если некоторые из них совпадают на 99%.

Тем не менее мы не можем просто подвергнуть «культурные данные» компьютерному анализу и ожидать, что интересные открытия появятся сами собой. Именно для того чтобы получить полезные новые результаты (а не изобретать заново старые исследовательские вопросы и ответы), исследования в области культурной аналитики должны быть основаны на парадигмах и теориях, созданных для изучения культур в последние 150 лет. Дисциплины, на которые нам стоит опираться, — это культурная антропология; социология культуры; история и теория литературы, искусства, визуальной культуры, музыки, кинематографа, медиа, игр, архитектуры и дизайна; а также культурные исследования, медиаисследования, теория коммуникации и исследования софта (Software Studies).

Это не значит, что культурная аналитика занимается только проверкой, легитимацией или опровержением гипотез, выработанных другими дисциплинами. Разработка новых концепций и теорий, необходимых для количественного анализа культуры в целом и глобальной цифровой культуры в частности, — важная часть культурной аналитики. Аналогично, вместо того чтобы использовать исключительно существующие методы математического и компьютерного анализа, а также визуализации данных, культурная аналитика стимулирует развитие новых подходов, более соответствующих задачам анализа культурных явлений и объектов.

Современные подходы к изучению культуры можно разделить на две группы. Первая изучает нормы, конвенции, ценности и типы поведения. Лучше всего эту парадигму воплощает культурная антропология. Вторая группа подходов основана на изучении культурных артефактов и сообщений. В эту категорию входят традиционные гуманитарные науки, немецкая критическая теория (Critical Theory) и теория медиа. Исследования массовых коммуникаций и культурные исследования, вероятно, находятся где-то посередине — представители этих научных направлений анализируют культурные сообщения и то, как они воздействуют на людей и как люди их присваивают, чтобы создать свои смыслы, и как действуют профессиональные производители медиаконтента.

Культурная аналитика комбинирует оба взгляда на культуру: и как на формы поведения, конвенции и ценности, и как на артефакты и сообщения. Чтобы изучать оба типа культурной деятельности, в одинаковой мере необходимы компьютерные методы и новые технологии. Например, чтобы изучить сетевое поведение и сообщения, нужно собрать и количественно проанализировать связи между людьми в социальных сетях, их сообщения (посты), комментарии, репосты и другие виды онлайн-действий. Изучение несетевого (офлайн)-поведения людей также выигрывает от применения новых технологий, поскольку последние позволяют агрегировать большие объемы следов такого поведения — с помощью спутниковой фотографии, геолокационных сервисов, сенсоров, мобильных приложений и т. д.

Однако использование таких технологий для исследований культуры поднимает ряд вопросов о границах приватности и о доступе к коммерческим данным. А необходимая анонимизация данных на подготовительной стадии исследования создает дополнительные препятствия для интерпретации данных. (Например, мы гораздо лучше будем понимать значение фотографий в

Инстаграме, если посетим и изучим аккаунт их создателя, а также всю собранную им коллекцию фотографий.) И это только одна из причин, по которым использование методов изучения «малых данных», таких как наблюдение, опросы, «глубокое чтение» и «медленное чтение», необходимо для интерпретации паттернов, выявленных в результате автоматического компьютерного анализа.

В истории современных исследований культуры культурная аналитика представляет собой возможный новый, «третий этап». В конце XIX — начале XX в. культурные антропологи Эдуард Тайлор [Tylor 1871] и Франц Боас [Boas 1911] сформулировали современную концепцию культуры как совокупности символов, выразительных форм и верований, которые присутствуют во всех без исключения человеческих обществах и группах. Это инспирировало сравнительные исследования небольших архаичных традиционных сообществ, разбросанных по всему миру (преимущественно сообществ, локализованных в колониях западноевропейских стран). Такая теоретическая перспектива строилась на положении, что все культуры уникальны, и прямолинейный эволюционизм, согласно которому одни культуры выше и развитей других, не имеет под собой оснований. В частности, Боас использовал эту идею для борьбы против дискриминации иммигрантов, американских индейцев и афроамериканцев в Соединенных Штатах Америки.

В XX веке появляются новые парадигмы и целые научные дисциплины, изучающие современные массовые культуры в западных странах, а затем и во всем мире. Наиболее важные примеры таких парадигм — немецкая критическая теория (с 1920-х годов), изучение масс-медиа (с 1950-х), британская школа культурных исследований (с 1960-х), американская школа культурных исследований (с 1980-х), научные дисциплины, посвященные изучению кино и телевидения (с 1970-х), а также компьютерных игр (с 1990-х). Представители этих академических направлений изучают общества, в которых они живут, делая акцент на медиаиндустрии и массовых коммуникациях.

Процесс глобализации после окончания холодной войны (1991 г.) и развитие глобальных компьютерных сетей (особенно World Wide Web, 1990 г.) на рубеже XX и XXI в. привели к возникновению глобальной цифровой культуры. Культурная аналитика — это подход к изучению культуры, соответствующий этой новой стадии. Сегодня люди используют программное обеспечение (и иногда сами пишут программы), чтобы создавать культурные артефакты. Культурная аналитика тоже использует программы, чтобы анализировать большие объемы таких артефактов. Технологические компании, отвечающие за культурные цифровые платформы и интерфейсы (Amazon, Netflix, Spotify, YouTube, Facebook, Google и т. д.), используют компьютерные методы, чтобы анализировать, представлять и рекомендовать контент, соответственно, культурная аналитика также полагается на компьютерные методы, чтобы выявлять тенденции в потоках цифровых культурных артефактов и определять, как люди взаимодействуют с этими артефактами.

Когда в XX в. исследователи изучали продукты культурных индустрий, такие как поп-музыка, фильмы и телевизионные программы, они не зависели напрямую от параметров этих индустрий. Объектом изучения часто были отдельные программы и продукты, доступные на радио, в записях, по телеви-

дению, в кинотеатрах, книжных магазинах и газетных киосках — продукты, доступные любому потребителю. Для сбора и анализа коллекции программ ученые использовали те же потребительские технологии, что и обычные зрители и слушатели. Например, в 1980–1990-е годы университетский специалист в области телевидения для создания собственной коллекции программ использовал видеомагнитофон. Когда я преподавал курс по искусству в ситуации новых медиа в 1990-е и первой половине 2000-х, я полагался на свою собственную коллекцию, состоявшую из сотни видеокассет и десятков компакт-дисков, которые собирал годами (и эта коллекция была одним из самых ценных объектов собственности, которым я владел в то время).

Культурная аналитика возможна только, если есть доступ к большим объемам цифровых артефактов и метаданным об их создателях, об их взаимодействии друг с другом и с их творениями. Бóльшая часть цифровых платформ (Facebook, Twitter, VK, и т. д.) предоставляет эти данные с помощью API (Application Programming Interfaces, или интерфейсов программирования, интерфейсов создания приложений). API стали широко применяться в конце 2000-х годов, поскольку сетевые компании стремились стимулировать создание третьими лицами приложений для работы с контентом, циркулирующим на платформах этих компаний. API также позволяют встраивать контент с одной платформы на другую и предоставляют возможность автоматического обмена информацией о пользователях между платформами.

Прямое назначение API — автоматическое использование в приложениях внешних программистов и на платформах других социальных медиа, но в то же время они позволяют скачивать на персональный компьютер большие объемы контента для изучения и анализа. API открыты для всех пользователей, и исследователи в области культурной аналитики, компьютерных социальных наук и цифровой социологии оценили это преимущество. Если бы открытых API не существовало, названных выше научных направлений просто бы не было или они развивались бы гораздо медленнее. Это значит, что если компании решат значительно ограничить доступ к своим API (как это сделал Инстаграм 1 июня 2016 г.) или полностью их упразднить, это будет иметь очень серьезные последствия для рассматриваемых здесь научных направлений. Конечно, останутся другие методы получения больших объемов сетевых данных, такие как, например, веб-сканирование (web crawling), используемое в поисковиках. На самом деле когда в 2005 г. я задумывал культурную аналитику, именно так я и представлял себе способы получения «больших культурных данных» из Интернета.

Культурная аналитика имеет параллели с двумя другими научными дисциплинами, которые возникли в то же время и также использовали доступность сетевых данных и оцифрованных исторических артефактов. Первая уже была упомянута — это Computational Social Science (компьютерные социальные исследования), вторая — это Digital Humanities (цифровая гуманитаристика). Computational Social Science используют большие объемы данных из социальных сетей, чтобы ответить на вопросы, сформулированные в социологии, экономике и т. п. Здесь объектом изучения становится современное общество, а также «цифровые сообщества», т. е. формы поведения людей в конкретных социальных медиа. Digital Humanities предпринимает количественный ана-

лиз коллекций оцифрованных традиционных объектов гуманитарных наук — культурных артефактов, созданных профессионалами, например, авторами романов. Таким образом, если в рамках первого направления изучается поведение миллионов «простых» пользователей в настоящем, второе направление интересуется артефактами, созданными замкнутым кругом профессиональных авторов в прошлом, произведениями, которые обычно уже включены в каноны той или иной гуманитарной дисциплины.

Культурная аналитика не связана подобными ограничениями, она одинаково интересуется настоящим и историей, культурным поведением и культурными артефактами, работами авторов-профессионалов и авторов-любителей. Ее интерес к современной цифровой культуре, созданной миллионами непрофессионалов, отличает культурную аналитику от Digital Humanities. Другое важное отличие состоит в том, что культурная аналитика заимствует определение культуры из антропологии, а не из истории или филологии. Культура рассматривается как множество элементов и практик (выразительные формы, символы, привычки и т. п.), присущих любому человеческому сообществу в любой исторический период, и такое понимание культуры противоположно ее определению как коллекции «лучших образцов», созданных исключительно элитами. Хотя в последние десятилетия гуманитарные науки сделали попытку выйти за пределы этой узкой концепции, выдвинутой Мэтью Арнольдом [Arnold 1869], на практике такие попытки часто приводят лишь к замещению в каноне некоторых текстов и авторов на другие, в то время как малые размеры канона сохраняются.

Внимание к изучению символических и выразительных форм отделяет культурную аналитику от Computational Social Science. Визуальное искусство, музыка, танец, архитектура, миф, язык, орнаменты украшения, символы и использование ритма возникли в человеческой истории гораздо раньше, чем экономические рынки, бюрократические организации, тюрьмы, больницы, профессиональные карьеры и другие феномены, изучаемые современными социологами. На самом деле только когда города достигли определенного размера и индивид получил возможность полностью отделить себя от других («отчуждение») благодаря ослаблению религиозных и других связей (я говорю о конце XIX в.), стал возможным подход к «обществу» как отдельному объекту изучения. Поэтому если мы используем большие данные глобальных сетевых цифровых культур, чтобы изучать «социальное», а не «культурное», мы отрицаем возможность сделать наше существование более осмысленным. Мы отказываем себе в понимании того, что делает нас людьми сегодняшнего (а не вчерашнего) дня — в понимании особых форм и моделей человеческой культуры, которые формируются цифровыми платформами, сетями и интерфейсами.

Перевод с англ. **Е. Г. Лапиной-Кратасюк**

Интервью

Вопросы задавала Е. Г. Лапина-Кратасюк

Лапина-Кратасюк Екатерина Георгиевна
кандидат культурологии
доцент, департамент медиа, факультет коммуникаций, медиа и дизайна,
Национальный исследовательский университет
«Высшая школа экономики» (НИУ ВШЭ)
Россия, 101000, Москва, ул. Мясницкая, 20
Тел.: +7 (495) 772-95-90
старший научный сотрудник,
Лаборатория историко-культурных исследований, ШАГИ РАНХиГС
Россия, 119571, Москва, пр-т Вернадского, 82
Тел.: +7 (499) 956-96-47
E-mail: kratio@mail.ru

Екатерина Лапина-Кратасюк: В твоих проектах поражает, с одной стороны, абсолютная оригинальность, с другой — предельная простота. Проекты вызывают много споров, но факт остается фактом: они привлекают внимание очень разных специалистов, так как в них, с помощью искусства или интуиции, удалось уловить самую суть тех технологических изменений, которые влияют на трансформацию культурных процессов в XXI веке. И поэтому мой первый вопрос, какой из твоих проектов — самый любимый?

Лев Манович: Мой ответ будет типичным для творческих людей и художников: любимый проект — это тот, который я еще не сделал, но мечтаю сделать. Мне очень приятно, что ты отметила, что в самых удачных проектах нашей лаборатории есть некая простота. Когда я пишу свои статьи и книги, я представляю своего идеального читателя как, условно говоря, веб-дизайнера из Саратова или Новосибирска; мои работы написаны не только для коллег, но и для этого читателя. Ему или ей около 20 лет, он/она прослушал несколько курсов по истории искусства, и он/она — человек любопытный. Я пытаюсь говорить на языке, понятном и студентам, и представителям академической науки.

Если быть более конкретным, то самым моим любимым проектом является ется визуализация обложек журнала «Time» с 1923 по 2009 год. 4535 обложек собраны в одну визуализацию, где они организованы по датам публикации. Это дает нам возможность заметить значительные и постепенные изменения в дизайне, в использовании цвета и композиции, в стратегиях коммуникации с читателем, произошедшие за эти 86 лет. Мы пробовали повторить этот проект с другими журналами, но результат уже не был таким очевидным и красивым. В проектах, где мы применяем методы из арсенала цифрового искусства, медиадизайна, компьютерных наук, — успех зависит от объекта, от базы культурных данных, на которую вы смотрите. Но когда у вас есть подходящая база данных, нередко именно Cultural Analytics позволяет выявить интересные тренды, и тогда результат получается и интересным, и красивым.

Е. Л.-К.: Во втором вопросе я хотела бы в определенной мере суммировать все дискуссии, которые я слышала после твоих выступлений и выступлений других представителей Digital Humanities, — это вопрос о цели исследования.

Рассказывая о специфике Cultural Analytics, ты часто говоришь: «Do not start with the research question» — «Не начинайте с исследовательского вопроса». Это во многом противоречит тому, чему мы учим наших студентов. Здесь речь идет о новом подходе или, скорее, об актуализации источниковедческой методологии, ведь ты тоже говоришь о database culture, о «культуре архивов»?

Л. М.: Когда у вас в наличии такое огромное количество культурной информации, то можно, конечно, попытаться изучать ее с помощью существующих исследовательских вопросов. Но для меня гораздо интереснее визуализировать эти данные как некую еще не исследованную планету. Когда вы в первый раз высаживаетесь на Марс или прилетаете в галактику Андромеды, каково ваше первое желание? Можно, конечно, сразу приступить к экспериментам для последующего экономического использования ресурсов, но мне гораздо интереснее просто прогуляться по этой неизведанной планете, сделать ее карту. Задача нашей лаборатории — не задавать с самого начала сложные вопросы, а просто создавать подобные карты. И поэтому наш основной метод — не использование статистики или подобных компьютерных методов, а создание визуализаций, монтажей из тысяч, десятков тысяч и даже миллионов изображений, которые будут картами истории живописи, или кино, или современных социальных медиа и которые позволят нам увидеть закономерности, как на картах мы можем увидеть структуру и рельеф неизвестных нам планет.

Е. Л.-К.: Когда гуманитарии отмечают некоторые неточности в использовании источников и выводах математиков, которые занимаются гуманитарными проблемами, математики часто аргументируют подобные неточности необходимостью «сохранить красоту». Мы довольно часто слышали: «Look at the beauty of the mathematical model!» — «Но посмотрите на красоту математической модели!» Ты говоришь о мэппинге — создании карт культурных процессов. Не является ли отказ от исследовательского вопроса в пользу картирования таким же способом сохранить красоту математической модели, которая лежит в основе создаваемых тобой проектов?

Л. М.: Наоборот! Сейчас, когда компьютер может держать в памяти информацию о всех людях планеты, когда на своем ноутбуке я могу визуализировать миллионы фотографий из Инстаграма, зачем нам нужна математическая модель? Модель — это упрощение, модель — это абстракция, модель описывает только часть данных, а все, что в модель не укладывается, оказывается за ее пределами. Поэтому моя «идеология», идеология культурной аналитики — это отказ от модели, отказ от статистики (насколько это возможно, потому что мы, конечно, тоже ее периодически применяем), против абстракции, потому что сейчас у нас есть возможность, используя цифровые медиа, создавать очень детальные карты и изучать миллионы артефактов. Когда мы визуализируем все обложки журнала «Time», или газеты «Правда» (что можно сделать), или 7,5 миллионов фотографий из Инстаграма в Нью-Йорке [Inequaligram 2016], вы видите не только паттерны, но вы видите и все индивидуальные вариации. Можно, конечно, все это моделировать (и мы тоже это делаем), но при этом индивидуальные вариации — они исчезают. Поэтому мне кажется, что убеждение науки XVI–XX вв. в том, что мы должны создавать простые красивые модели, которые позволят нам описать регулярное в обществе, культуре, природе, а про остальное просто забыть, мне кажется, что эти представления должны быть сегодня переосмыслены.

Е. Л.-К.: Какие встречи, события, книги, проекты оказали на тебя наибольшее влияние и сформировали тебя как исследователя?

Л. М.: В своей жизни я интересовался очень многим, но все это так или иначе имело отношение к проблемам изучения культуры, ее истории и развития. Мое первое образование — художественное, параллельно я окончил математическую школу, и это сочетание определило мои будущие интересы. Культурная аналитика — это сочетание этих двух образований! Но я шел к этому почти 30 лет. Свою диссертацию я делал в аспирантуре, где у нас были курсы по истории и теории искусств, истории и теории кино и истории и теории литературы; я изучал семиотику, политические и социальные науки; я получил степень магистра по экспериментальной психологии; и плюс — я программировал с 15 лет. Вначале я совершенно не понимал, куда меня это все приведет, но когда я закончил диссертацию и начал писать про возникающие тогда новые медиа, выяснилось, как все это можно объединить и применить.

Если говорить о каких-то отдельных «культурных вспышках», то здесь я приведу, наверное, неоригинальные примеры. Я хочу отметить три вещи, которые повлияли на меня сильнее всего еще в студенческие годы в Москве. Во-первых, это фильмы Тарковского. Во-вторых, статьи Эйзенштейна, особенно его статья, где он анализирует первые две минуты фильма «Иван Грозный» — 70 страниц! Я никогда не думал, что можно так детально анализировать буквально миллиметры художественного текста.

А третье, это первые встречи с произведениями Юрия Лотмана и лотмановской школы.

Е. Л.-К.: То есть примеры только из русской культуры?

Л. М.: Я говорю о том, что повлияло на меня, пока я жил в России. Мы эмигрировали в 1981 году, потом, конечно, были и другие впечатления.

В 1982-м я впервые увидел трехмерную компьютерную анимацию. В моем мозгу как будто что-то вспыхнуло, и я тут же понял, что пройдет еще 20–30 лет и компьютерное изображение станет не менее важным, чем фотография или рисунок, и так оно и произошло!..

А второе событие — это когда осенью 1993 года мне кто-то первый раз показал World Wide Web. Действительно, получается, что мой научный опыт в России связан прежде всего с культурными проектами и теориями, а в Америке он обусловлен встречами с новыми технологиями. В конечном итоге то, чем я сейчас занимаюсь, — это логичное продолжение того, чем я хотел заниматься в 25 лет, — использовать компьютер для изучения структуры художественного текста. Только сейчас вместо изучения структуры одного художественного текста я сравниваю десятки миллионов текстов. Это невозможно было представить в 80-е годы. Даже 15 лет назад невозможно было представить себе, что исследователи будут изучать эволюцию популярной музыки, анализируя более полумиллиона песен, или проводить исследование трендов в индустрии моды, используя полмиллиона фотографий. Что если вместо того чтобы смотреть на один текст, мы посмотрим сразу на миллионы текстов? Может быть, мы увидим какие-то вещи, которые в одном тексте невидимы?

Е. Л.-К.: Меня поразило, что в России тебя воспринимают прежде всего как урбаниста. Тебя приглашали выступить в Москве институт «Стрелка» и «Высшая школа урбанистики» НИУ ВШЭ. В книге «Цифровой город», ко-

торую мы редактируем с Оксаной Запорожец и Андреем Возьяновым, у тебя глава про проект на Бродвее [On Broadway 2015] и Сэлфи-город [Selfiecity 2014]. В 2016 г. в Питере прошла летняя школа, которую вы делали с Дамиано Черроне, и она также посвящена компьютерным методам изучения городских пространств. Это случайность — урбанисты первыми догадались тебя пригласить — или это закономерный этап в твоей академической карьере — необходимость включения пространства и пространственных категорий в исследования компьютерных культур?

Л. М.: Я познакомился с коллегами из России, которые также занимаются исследованиями на пересечении Data Science и урбанизма, и когда по их приглашению я приехал в Россию, я понял, что меня здесь действительно воспринимают как представителя Urban Studies. И тогда я, во-первых, начал больше читать про использование цифровых методов в урбанистике, это огромное количество публикаций, есть, например, такие новые дисциплины, как the science of cities и другие, и в какой-то мере это повлияло на мои последующие проекты. Скажем, на сотрудничество с Дамиано: мы сделали проект исследования Санкт-Петербурга через Инстаграм, другой наш проект был показан на Венецианской биеннале, мы делали сравнительные типологии городов в балтийских странах, снова анализируя Инстаграм. Места повышенной активности пользователей — это в определяющей мере большие города. То есть сейчас вместо social media мы можем говорить о social urban media. Именно поэтому я понял, что на самом деле я — «урбанист», я просто раньше об этом не знал. Это вторая составляющая моего интереса к урбанистике.

И последнее. Перед тем как в 1981 году я уехал из Москвы, я проучился два года в МАРХИ, поэтому урбанизм не был мне чужд и на ранних этапах моей академической карьеры.

Почему мои подходы интересны российским урбанистам? Мне кажется, в России выросло новое поколение глобальной интеллигенции. Они все знают, за всем следят. В больших городах молодые люди стали очень открытыми. Интеллектуальная широта взглядов, открытость с точки зрения коммуникации с миром — это здесь поразительно. И мне кажется, что именно в этом причина интереса к моим идеям в России. Люди понимают, что мир быстро меняется, и нам нужны новые методы, чтобы его изучать, да и просто видеть.

Проекты

Inequaligram 2016 — Inequaligram. Measuring Social Media Inequality. 2016. URL: http://inequaligram.net.

On Broadway 2015 — On Broadway. 2015. URL: http://www.on-broadway.nyc.

Selfiecity 2014 — Selfiecity. Investigating the style of self-portraits (selfies) in five cities across the world. 2014. URL: http://selfiecity.net.

Литература

Arnold 1869 — *Arnold M*. Culture and anarchy: An essay in political and social criticism. London: Smith, Elder & Co., 1869.

Boas 1911 — *Boas F*. The mind of primitive man. New York: Macmillan, 1911.

Tylor 1871 — *Tylor E*. Primitive Culture. Vol. 1. London: John Murray, 1871.

Defining Cultural Analytics

Manovich, Lev
PhD
Professor, The Graduate Center, City University of New York (CUNY)
Director, Cultural Analytics Lab
365 Fifth Avenue, New York, NY 10016 USA
Tel.: 1-877-428-6942 | (212) 817-7000
E-mail: manovich.lev@gmail.com

Translator and Interviewer:

Lapina-Kratasyuk, Ekaterina G.
PhD (Candidate of Science in Culture Studies)
Associate Professor, Department of Media,
National Research University Higher School of Economics
Russia, 101000, Moscow, Myasnitskaya str., 20
Tel.: +7 (495) 772-95-90
Senior Researcher, Laboratory of Historical and Cultural Research,
School of Advanced Studies in the Humanities,
The Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration
Russia, 119571, Moscow, Prospect Vernadskogo, 82
Tel.: +7 (499) 956-96-47
E-mail: kratio@mail.ru

Abstract. Cultural Analytics refers to the use of mathematical, computational, and data visualization methods for the study of cultures. While these methods can be applied to the analysis of historical cultural artifacts and records, they are particularly appropriate for contemporary global digital culture because of its massive scale. Digital cultural expressions are born as digital files (.txt, .pdf, HTML, JavaScript, .css, .jpg, .mov, .aiff, etc.). The traces of online behavior are also recorded in digital form. This allows researchers to start analyzing these expressions and traces right away using algorithms, bypassing the stage of digitization required for non-digital artifacts.

During March-June 2016, the Culture Analytics Program at UCLA brought together 115 speakers, 40 long term (3 months) researchers-in-residence and dozens of visitors. Drawing on the work that already had been going on for more than ten years, the program articulated new goals for the computational study of culture. The following text is Lev Manovich's contribution to these discussions of Culture Analytics. He is using his original (2005) term "cultural analytics" rather than "culture analytics" to emphasize that the presented views and opinions are his, and he is not trying to represent a group consensus.

The interview with the author, which follows the article, helps to clarify some details of the author's theoretical views as well as the history of Cultural Analytics notion.

Keywords: Cultural Analytics, computational and data visualization methods for the study of cultures, Digital Humanities

References

Arnold, M. (1869). *Culture and anarchy: An essay in political and social criticism*. London: Smith, Elder & Co.

Boas, F. (1911). *The mind of primitive man*. New York: Macmillan.

Tylor, E. (1871). *Primitive culture* (Vol. 1). London: John Murray.

Manovich, L. (2017). Defining Cultural Analytics. Lapina-Kratasyuk, E. G. (Transl. and Interview). *Shagi / Steps, 3*(2), 8–19

Р. Р. ГАМБАРАТО, Е. Г. ЛАПИНА-КРАТАСЮК, О. В. МОРОЗ

Гамбарато Ренира Рампаццо
PhD, доцент, департамент медиа, факультет коммуникаций, медиа и дизайна, Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики» (НИУ ВШЭ)
Россия, 101000, Москва, ул. Мясницкая, д. 20
Тел.: +7 (495) 772-95-90
E-mail: rgambarato@hse.ru

Лапина-Кратасюк Екатерина Георгиевна
кандидат культурологии, доцент, департамент медиа, факультет коммуникаций, медиа и дизайна, Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики» (НИУ ВШЭ)
Россия, 101000, Москва, ул. Мясницкая, д. 20
Тел.: +7 (495) 772-95-90
старший научный сотрудник, Лаборатория историко-культурных исследований, ШАГИ РАНХиГС
Россия, 119571, Москва, пр-т Вернадского, 82
Тел.: +7 (499) 956-96-47
E-mail: kratio@mail.ru

Мороз Оксана Владимировна
кандидат культурологии, доцент, Институт общественных наук, РАНХиГС
Россия, 119571, Москва, пр-т Вернадского, 82
Тел: +7 (495) 433-25-62
руководитель магистерской программы «Медиаменеджмент», Московская высшая школа социальных и экономических наук
Россия, 119571, Москва, пр-т Вернадского, 82
Тел. + 7 (495) 434-72-82
Director of Studies, Научное бюро цифровых гуманитарных исследований «CultLook»
Россия, Москва, 111401, ул. 3-я Владимирская, 28
Тел.: +7 (495) 305-41-08
Сайт: http://cultlook.org
E-mail: oxanamol@gmail.com

Панорама российских трансмедиа: опыт картирования мультиплатформенных инициатив

Аннотация. Трансмедиа-сторителлинг (ТС) — это медийный опыт, интенсифицированный за счет размещения контента на нескольких платформах. В статье рассматривается специфика российских трансмедийных инициатив. Цель исследования —

© Р. Р. ГАМБАРАТО, Е. Г. ЛАПИНА-КРАТАСЮК, О. В. МОРОЗ

реконструировать панораму российских трансмедиа и определить социальную и культурную специфику внедрения трансмедийных инициатив в российский медиаландшафт. Методологически данное качественное междисциплинарное исследование основано на анализе документов и источников, связанных с российскими ТС-проектами. В статье 1) исследуются границы понятия ТС и неоднозначность терминологии в зависимости от контекста применения этого и смежных понятий; 2) рассмотрены особенности дискуссии о трансмедиа-сторителлинге в современном российском медийном пространстве и 3) анализируются наиболее репрезентативные, с точки зрения авторов, российские ТС-проекты. В связи с тем, что феномен ТС еще только начинает ассимилироваться в российских медиа и медиаисследованиях, статья представляет собой опыт картирования российского трансмедийного ландшафта.

Ключевые слова: современный российский медиаландшафт, трансмедиа-сторителлинг, продюсирование трансмедиа, социальные и культурные инициативы

Российские специалисты и ученые, говоря о медиа, часто используют термин *мультимедиа*, в то время как словосочетание *трансмедиа-сторителлинг* (ТС) все еще встречается довольно редко и вызывает много вопросов. При этом даже в академической среде нет единодушия относительно содержания каждого из этих понятий: термин *мультимедиа* весьма популярен, так что представители медиаиндустрий, равно как исследователи и официальные лица зачастую используют его в качестве универсального «префикса», кодового слова. Несмотря на то что содержательно понятие *мультимедиа* указывает на факт комбинированного использования разных типов контента — текста, аудио- и видео-, но не более того, в России этот термин часто используют для описания кросс-медийных и трансмедийных проектов.

С нашей точки зрения, причина этому — не только запаздывающая или поздняя модернизация, описанная ведущими российскими социологами в качестве ключевой особенности современной постсоветской культуры [Дубин 2011; Гудков 2011], но и низкий уровень гражданской активности, ограниченный спектр возможной акторной деятельности сообществ и, соответственно, пассивность аудиторий, все еще состоящих преимущественно из «зрителей» (даже если они формально являются интернет-пользователями), но не «участников».

Как бы то ни было, мы ожидаем, что будущее российских медиа связано с ТС. Будучи экономической средой и совокупностью социальных инициатив, российское медиапространство не будет конкурентоспособным и эффективным без внедрения современного мультиплатформенного сторителлинга и без вовлечения аудиторий и сообществ — активных, способных к творчеству и соучастию.

Эта статья отвечает на вопрос о специфике российских трансмедийных инициатив. Цель исследования — реконструировать ландшафт российских трансмедийных проектов и, таким образом, определить социальный и культурный контексты, в которые они включены. Целесообразным для данного

исследования оказалось изучение российских практик применения трансмедийных инструментов и подходов в разных сферах, выступающих ключевыми направлениями реализации ТС-инициатив: в гейм-индустрии и индустрии развлечений, политических движениях, актах социальных преобразований, активизме, журналистике и брендинге. В статье особое внимание уделяется изучению специфики гражданской активности и культуры соучастия (participatory culture) в современной России; также высказывается предположение о том, что актуализация ТС может способствовать развитию гражданских низовых инициатив. Качественное исследование методологически опирается на анализ источников и материалов, освещающих российские ТС-проекты, и представляет междисциплинарные теоретические подходы к изучению 1) концепта ТС и ситуативности его применения в различных контекстах [Dena 2009; Gambarato 2013; Jenkins 2006; Scolari 2009]; 2) особенностей дискуссии о ТС и современном российском медийном пространстве [Гусейнов и др. 2014; Kiriya et al. 2012; Koltsova, Scherbak 2014; Лапина-Кратасюк 2012; Зверева 2012] и, главным образом, 3) примеров российских ТС-проектов [Dolgopolov 2012; Соколова 2011]. Примеры трансмедийных проектов, приведенные в статье, были выбраны в соответствии с их релевантностью, степенью распространенности и значимости для российского национального контекста. В связи с тем что феномен ТС еще только начинает ассимилироваться в российских медиа и медиаисследованиях, статья представляет собой опыт определения базовых терминов и картирования российского трансмедийного ландшафта.

Неуловимые концепции трансмедиальности

ТС — это медийный опыт, расширенный за счет размещения разного контента на нескольких платформах. Содержащаяся в слове *трансмедиа* латинская приставка *trans* означает «через, сквозь, за» и передает идею трансцендентности, выхода «за пределы». Таким образом, трансмедийный опыт распространяется «поверх» границ различных медиа [Gambarato 2013: 82]. Джеффри Лонг утверждает: «слово “трансмедиа” следует рассматривать как прилагательное (т. е. “трансмедийный”. — *Р. Г., Е. Л.-К., О. М.),* а не как существительное» [Long 2007: 32]. Именно таким образом Марша Киндер использовала слово *трансмедиа*, говоря о франшизах, распространяемых на многочисленных медиаплатформах как о «коммерческих суперсистемах трансмедийной интертекстуальности (commercial supersystems of transmedia intertextuality)» [Kinder 1991: 3].

Сегодня можно выявить ранние упоминания этого термина. Так, известный журналист Бернард Левин дал название «Трансмедиа и сообщение» одной из глав своей книги, посвященной духу 1960-х годов в Британии [Levin 1970]. В качестве научного термина интересующее нас понятие было введено Генри Дженкинсом [Jenkins 2003]; позднее он сформулировал известное определение: «Трансмедийная история разворачивается на многочисленных медиаплатформах таким образом, что каждый новый текст представляет собой самостоятельный и ценный вклад в целое» [Jenkins 2006: 95–96].

Элизабет Эванс в свою очередь добавляет: «В этом контексте нетелевизионные (или фильмические) элементы нарратива создаются не в качестве вторичных по отношению к оригинальному источнику; напротив, они — часть

синергетического целого» [Evans 2011: 28]. Зададимся вопросом: существуют ли, помимо теоретического определения ТС, универсальные сценарии, описывающие практики создания трансмедийных проектов? В некоторой степени — да, однако и в них много противоречий.

В 2010 г. Гильдия продюсеров Америки (PGA) предложила более утилитарное определение ТС, сделав акцент на специфике продюсирования трансмедиа. Трансмедийный проект или франшиза должен состоять из трех (и более) сюжетных линий, сосуществующих внутри единой вымышленной вселенной на любой из следующих платформ: в кино, на телевидении, в поле короткометражного кино и широкополосной интернет-связи (broadband), в периодической печати, в комиксах, в анимации, в мобильных приложениях, в нарративной рекламе и маркетинге, на DVD / Blu-ray / CD-ROM и на других платформах, созданных при помощи уже существующих или разрабатываемых технологий. Подобное расширение нарратива — отнюдь не то же самое, что адаптация и трансформация материала для переноса с одной платформы на другую [Code 2012].

Попытка гильдии определить специфику работы создателей трансмедиапроектов была положительно встречена исследователями и профессионалами из медиаиндустрии. Однако предложенное PGA определение возобновило дебаты относительно содержательной размытости, неуловимости концепта и в итоге спровоцировало множественные дискуссии. В общем виде ключевые претензии к предложенному определению таковы: а) оно слишком ограниченно; б) для реализации трансмедийного проекта необходимы минимум три ключевые нарративные линии (почему не две, например?); в) авторы данного определения благосклонно относятся к франшизам, но игнорируют остальные типы ТС; и, наконец, г) в списке медиаплатформ отсутствуют видеоигры. Важно подчеркнуть, что ТС не основан на стратегическом предпочтении определенных медиаплатформ. Так, более традиционные медиа, например телевидение или кино, необязательно присутствуют в каждом проекте трансмедиа — равно как и цифровые медиа наподобие мобильных / онлайн / социальных сетей не обязательно должны присутствовать в трансмедийных историях.

Другие авторы также внесли свой вклад в прояснение понятия *трансмедиасторителлинг*, включенного в терминологию медиаисследований и практику медиапроизводства. Например, Карлос Сколари считает ТС «особого рода нарративной структурой, расширяющейся как за счет разных языков (вербального, иконического и т. п.), так и разных медиа (кино, комиксов, телевидения, видеоигр и др.)» [Scolari 2009: 587]. Кристин Дена подчеркивает значение конструирования нарративного мира на разных медийных платформах [Dena 2009: 18], а Ренира Гамбарато предполагает:

> Трансмедиа-нарратив — это всегда масштабная и сквозная история, требующая вовлечения аудитории. Такой способ представления историй не предлагает пользователю знакомиться с одним и тем же контентом на разных площадках. Напротив, история обретает новые краски за счет умножения содержания путем создания нового и наиболее подходящего для той или иной платформы контента [Gambarato 2013: 82].

Принципиальным для ТС является не просто использование нескольких платформ, а расширение контента и вовлечение аудитории. Это верно как для художественных, так и для документальных историй, рассказываемых на разных медиаплатформах, позволяющих аудитории быть вовлеченной в сюжет и двигаться вслед за ним от одного медиума к другому, получая более широкий и богатый опыт взаимодействия с миром проекта.

История в трансмедиа рассказывается посредством различных медийных платформ, и каждый новый текст вносит весомые изменения в общий нарратив. В идеальном случае трансмедийного повествования каждый медиум делает то, для чего он наилучшим образом приспособлен [Jenkins 2006], так что привлечение разных платформ позволяет создать расширенное и насыщенное повествование, а также возможности для участия аудитории. Цель такого подхода заключается не в том, чтобы распределить один и тот же контент на нескольких платформах, но, наоборот, в предложении аудитории нового контента на всех потенциально используемых каналах медиа [Gambarato 2014b: 95].

Андре Янссон рассматривает трансмедийные истории как совокупность нарративов, «которые все больше становятся взаимосвязанным и неограниченным потоком медиаконтента, циркулирующего на разных платформах. При этом отдельные пользователи, ранее известные как “аудитория”, все активнее включаются в сопроизводство этих потоков» [Jansson 2013: 287].

Существует несколько типов трансмедийных историй. И хотя терминология может различаться в зависимости от предпочтений того или иного автора [Dena 2009; Philips 2012], категории, предложенные Робертом Праттеном [Pratten 2011], на наш взгляд, являются исчерпывающими. Они включают 1) трансмедийную франшизу (серию отдельных медиапродуктов), 2) портманто-трансмедиа-проекты (несколько платформ участвуют в производстве единого нарративного опыта вроде ARG-игр), 3) комплексный трансмедийный проект (совмещающий франшизу и портманто). Другой актуальный подход к категоризации трансмедийных проектов фокусируется на начальном этапе развития проектов, который может быть 1) проактивный (речь идет об истории, изначально созданной для трансмедийного проекта) и 2) ретроактивный (история трансформируется и расширяется постфактум; обычно эта стратегия связана с продолжением успешного проекта) [Davidson et al. 2010: 17]. Вообще при настройке отношений между аудиторией и ТС-продуктами критически важными оказываются взаимодействие (interaction) и партисипация (participation):

> Интерактивный проект позволяет аудитории взаимодействовать с историей — например, путем нажатия определенных кнопок, выбора своего пути в игре и т. п. — но не дает ей возможности стать соавтором или изменить что-то в нарративе; партисипативные проекты приглашают аудиторию к активному соучастию таким образом, чтобы каждый имел возможность творчески повлиять на облик и содержание вымышленного мира. Партисипативность начинается там, где аудитория может, с учетом конкретных особенностей проекта, воздействовать на составляющие элементы нарратива — например, на сюжет [Gambarato 2013: 87].

В то же время интерактивные трансмедиа-истории, в которых публика взаимодействует с историей, но не трансформирует ее, можно назвать закрытыми системами. Открытые системы, напротив, предполагают как интерактивность, так и партисипативность, процесс сотворчества — проекты такого типа позволяют влиять на результат и менять ход сюжета [Gambarato 2012: 75].

Кросс-медиа — другой термин, часто и широко используемый для определения феномена мультиплатформенности. Префикс *кросс-* указывает на значение «пересечения». Следовательно, слово обозначает совокупность пересекающихся друг с другом медиа [Gambarato 2013: 83]. Понятие *кросс-медиа* распространено среди медиапрофессионалов, однако оно предполагает более широкое по сравнению с ТС содержание. В то время как *кросс-медиа* подразумевает просто медиапроизводство на нескольких платформах, *трансмедиа* акцентирует внимание на наличии нарративных измерений на каждой из платформ и специфику распространения контента. А. Филлипс подчеркивает: «Кросс-медиа подразумевают распространение идентичного контента ‹…› на многочисленных платформах» [Phillips 2012: 19].

Выбор термина во многом зависит от региона. Например, в Великобритании используется термин *мультиплатформенное медиапроизводство*, а не *трансмедиа-сторителлинг* [Bennet et al. 2012]. Однако мультиплатформенность, как и кросс-медиа, — гораздо более широкий концепт, связанный с производством большого спектра контента на разных платформах.

Терминам также свойственно эволюционировать в рамках общества, в котором они существуют. Что можно в этой связи сказать о России? В контексте современной российской медиаповестки, как будет показано далее, термин *мультимедиа* представляется более популярным и даже превалирующим в сравнении с другими понятиями. Несмотря на то что понятие *мультимедиа* содержательно указывает на факт комбинированного использования разных типов контента — текста, аудио- и видео-, его трактовка широко варьируется; например, можно встретить употребление слов *мультимедиа* и *мультиплатформенность* как синонимов. Таким образом, в России используется более распространенный и возникший исторически раньше термин. В то же время медийный опыт, умножаемый за счет использования нескольких платформ, значительно богаче, чем то, что скрывается за концептом мультимедиа; и именно эта интенсификация возможностей медиа, возможная только с помощью технологий ТС, становится предметом интереса российских продюсеров и журналистов. Так, в 2012 г. Кейтлин Барнс и Ланс Вейлер были приглашены на «Форум Россия 2012» для обсуждения ТС в качестве нового языка общения с аудиторией. Барнс — трансмедиа-продюсер в Starlight Runner Entertainment, одной из ведущих американских компаний, возглавляемой Джеффом Гомесом. Вейлер — писатель, директор и experience designer, один из самых известных практиков интерактивного сторителлинга. Именно он стоит за такими инновативными трансмедийными проектами, как Pandemic 1.0 и Collapsus. В 2013 г. в Москве в центре Digital October состоялась конференция MIPAcademy, где была представлена дискуссионная панель «Трансмедийные истории и модели монетизации мультиплатформенного контента». На 17-м Национальном фестивале рекламы в Новосибирске «ИДЕЯ!» продюсер трансмедиа-шоу «Настоящая любовь» (телеканал СТС) Екатерина Назарова провела мастер-класс,

посвященный ТС. В феврале 2014 г. руководство телеканала СТС анонсировало открытие департамента трансмедийных проектов, призванного развивать и расширять присутствие телеканала в цифровых и онлайн-форматах. Председатель правления киностудии «Союзмультфильм», экс-генеральный директор «СТС Медиа» Юлиана Слащева в одном из своих выступления подчеркнула:

> Мультиплатформенное потребление контента — важный тренд современного развития медиа, открывающий новые возможности по расширению аудитории, продвижению брендов и монетизации уникального контента. Создание нового департамента позволит интегрировать все цифровые и трансмедийные проекты с телевизионным бизнесом. «СТС-Медиа» уже стал первооткрывателем в сфере кросс-платформенных проектов и продолжает активное развитие в этой области, выступающее одним из стратегически приоритетных направлений работы компании [СТС 2014].

Эти и другие инициативы российского медиаменеджмента свидетельствуют о постепенном внедрении в практику российских медиа концепта *трансмедиа* и стоящих за ним подходов к продюсированию. К. Миллер также напоминает, что из-за сравнительной новизны этой профессиональной области терминологию еще предстоит совершенствовать [Miller 2008]. Но независимо от предпочитаемой терминологии феномен, стоящий за различными терминами, обладает рядом ключевых принципов. ТС — реальность и глобальный тренд, и российский национальный контекст включен в его реализацию.

Специфика современного российского медиаландшафта

Российский медиаландшафт сегодня может быть описан как содержащий противоречие:

> Почему новые медиа в России оказывают такое незначительное влияние на общественное мнение? Причины этого феномена следует искать в глубоком разрыве между разными социальными группами и, соответственно, между двумя публичными сферами с совершенно разными способами использования медиа. Согласно нашей гипотезе, основная публичная сфера организована вокруг традиционных медиа, в то время как параллельная публичная сфера — вокруг новых медиа [Kiriya 2014: 131].

Русскоязычный Интернет (до сих пор один из наиболее свободных в мире, несмотря на ряд законодательных ограничений последних лет) окружен традиционными медиа (телевидением, радио и печатной прессой), ядро которых — телевидение — по-прежнему находится под жестким государственным контролем. Россия — регион с одним из наиболее быстро растущих сегментов Интернета с точки зрения прироста пользователей; при этом 74% жителей страны старше 18 лет смотрят телевизор практически ежедневно [Время 2014]. Директор «Левада-Центра» Лев Гудков утверждает, что 94–95% граждан страны получают информацию преимущественно из телевидения [Гудков 2014];

можно сказать, что Россия — это страна телезрителей (или, вернее, зрителей российского государственного ТВ). Следовательно, для большинства российских граждан именно телевидение остается основным источником информации и развлечений [Лапина-Кратасюк 2016].

Тенденции развития медийной системы в России, с одной стороны, соответствуют мировому уровню, но одновременно обладают рядом специфических локальных черт, которые тормозят ее развитие. Россия пережила «мобильную революцию», завершившую «тройную революцию» социальных сетей, Интернета и мобильных устройств, описанную в книге «Связанные сетью: новая социальная операционная система» Ли Рейни и Барри Веллмана [Rainie, Wellman 2014]. Смартфоны и другие гаджеты распространились настолько широко, что поставили под вопрос преимущественное положение ноутбуков и стационарных компьютеров как устройств для подключения к глобальной Сети. В результате мобильные приложения (в том числе узкоспециализированные — например, приложения для занятий спортом), геолокационные сервисы, инструменты навигации, карты и городские социальные сети, а также различные мессенджеры стали невероятно популярны в России. Соответственно, практики использования Интернета и медиа в среднем по стране изменились: пользователи связывают собственные коммуникативные практики с конкретным пространством; они приобрели привычку запоем смотреть любимые телешоу и сериалы на своих смартфонах и с помощью стриминговых сервисов; они общаются, публикуют твиты, голосуют и реагируют на происходящее без привязки к стационарному компьютеру. Такие сценарии использования медиа создают больше возможностей для развития ТС в России — как минимум благодаря мультиплатформенной природе ТС и возможностям участия, особенно быстро развивающимся в условии распространения цифровых и мобильных технологий.

В то же время последние годы стали для Рунета катастрофичными. Властью было предпринято множество попыток контролировать Интернет посредством законодательных инициатив; в результате использование Интернета в России оказалось сопряжено с наличием ряда ограничений (а иногда и опасностей подвергнуться уголовному и административному преследованию); многие интернет-компании или ресурсы (например, «РИА Новости» или «Газета.Ru») оказались закрыты или перешли под контроль новых топ-менеджеров. Тот факт, что Рунет является сегодня предметом более пристального внимания власти, чем другие медиа, объясняется относительно просто: до последнего времени он был гораздо менее подконтролен государству, чем большинство других медиа, таких как, например, телевидение.

Расцвет технологий в России сопровождается слабым уровнем соответствующих культурных и социальных изменений. «В России наблюдается мультимедийный бум, в то время как трансмедиа-сторителлинг здесь только начинает появляться» [Gambarato 2014a].

Что это означает в контексте последних тенденций развития российского медиаландшафта? Один из ключевых компонентов ТС-проектов — связанный с культурой участия (или соучастия) — не может свободно развиваться в современных российских условиях множественных законодательных инициатив и государственного контроля. Экономически неразвитая партисипа-

тивная культура, помноженная на широкий общественный интерес к любым медиа и технологическим инновациям, провоцирует продюсеров выбирать максимально актуальные и новаторские проекты, правда, с низким уровнем потенциального участия аудитории и очень ограниченными возможностями создания пользовательского контента (UGC). Более того, высокотехнологичные мультимедийные проекты, создаваемые преимущественно для зрителей (а не пользователей или просьюмеров/соучастников), стали весьма популярны, по крайней мере в крупных российских городах, в то время как мультиплатформенные трансмедиа-инициативы вызывают подозрение у государства, продюсеров и даже аудитории. Соответственно, перефразируя Г. Дженкинса, утверждавшего, что «технологические установки интерактивности (которые в основном проектируются и контролируются дизайнерами и продюсерами) контрастируют с социальными и культурными установками культуры соучастия (формируемыми в большей степени выбором самой аудитории)» [Jenkins 2006: 328], можно сказать, что сегодня существует больше интерактивных проектов (например, мультимедийных историй и интерактивных видео, созданных «РИА Новости»), чем партисипативных (вроде многопользовательских игр, инициатив по гражданскому и социальному взаимодействию, краудсорсингу и краудфандингу, фанфикшн и т. п.).

Например, такие масштабные российские проекты, как «Золотой век русского авангарда» (созданный Питером Гринуэем и Саскией Боддеке для московского выставочного зала «Манеж») или «Земля отчуждения: Чернобыль и его окрестности. 28 лет после аварии» («Коммерсант», 2014), — в основном мультимедийные. И хотя эти мультимедиа-проекты выступают важным элементом современной российской цифровой культуры, их исследование не входит в задачи данной статьи.

Рассматривая медиа-исследования в современной России, приходится признать: в основном последние работы посвящены изучению либо исключительно телевидения [Новикова 2013; Струков, Зверева 2014], либо только Рунета, а не взаимодействию разных платформ, что в большей степени соответствовало бы опыту пользователя современных медиа. Среди исследований, посвященных Интернету, есть работы высокого качества [Зверева 2012; Гусейнов и др. 2014; Davydov et al. 2014; Koltsova, Scherbak 2014]. В последние годы центральной темой для исследовательских дискуссий стали также социальные и культурные последствия противоборства российского Интернета и телевидения [Kiriya 2014; Kiriya et al. 2012; Лапина-Кратасюк 2012], однако в поле зрения исследователей — по-прежнему преимущественно отдельные медиумы или мультимедийные проекты.

В настоящее время наиболее многообещающие, разнообразные и получившие международное признание исследования посвящены развитию новых / цифровых медиа в России. В течение более чем десяти лет Рунет был предметом интереса таких известных исследовательских институций, как Центр Беркмана Кляйна при Гарвардском университете (Berkman Klein Center for Internet & Society at Harvard Unviersity), Оксфордский университет, Институт русской культуры им. Ю. М. Лотмана в Рурском университете др. Российские ученые также вносят значительный вклад в развитие этого направления. Спектр российских исследовательских проектов, посвященных новым медиа, достаточ-

но широк: от изучения влияния социальных сетей на политическую жизнь в России и свободу слова до изучения роли селфи в современной культуре. И хотя до недавнего времени российские исследования новых медиа были в некотором роде инструментом оппозиционного политического высказывания, в последнее время академическое сообщество обращает все большее внимание на технологические, социальные, эстетические и экономические стороны изучаемого направления. Этот переход лишь частично можно объяснить угрозой прямого контроля властей над интеллектуальной деятельностью; в гораздо большей мере он обусловлен желанием изучить влияние цифровой революции на повседневную жизнь и когнитивные стратегии современности. Такая проблематика как анализ и визуализация больших данных, краудсорсинг, дигитализация гражданских инициатив, новые медиа в городском пространстве все чаще оказываются в центре внимания российских исследователей. Все эти темы содержательно тесно связаны с инструментарием ТС и в некоторой степени способствовали распространению принципов ТС среди продюсеров и исследователей. Несмотря на это, на русском языке на данный момент опубликовано крайне мало работ по изучению ТС [Соколова 2009; 2011].

Панорама трансмедийных инициатив в России[1]

Развлекательные шоу и игры

ТС — это глобальный феномен, поэтому его использование в гейм-индустрии и индустрии развлечений распространено и в России. В рамках данного исследования мы сосредоточимся на таких локальных трансмедийных проектах, как «Настоящая любовь», «Голос», «Ночной дозор» и «Большой чемодан».

«Настоящая любовь» — это трансмедийный телевизионный и онлайн-сериал, созданный компанией «СТС Медиа» и изначально транслировавшийся каналом СТС в ноябре и декабре 2012 г. «СТС Медиа» — крупнейшее открытое акционерное общество, специализирующееся на производстве развлекательного контента [Khrennikov 2014]. В проекте зрители могут поделиться их собственными историями любви в наиболее популярных российских социальных сетях «Одноклассниках» и «ВКонтакте», а также и на онлайн-видеоплатформе Videomore.ru (принадлежит «СТС Медиа»), созданной на основе модели Hulu (сервиса потокового видео, доступного по подписке).

На первой стадии проекта интернет-пользователи загружали на специальные онлайн-платформы, связанные с сериалом, свои любовные истории в виде текстов, видео или фотографий. Участники проекта могли комментировать увиденное и голосовать за понравившиеся «рассказы». В течение нескольких месяцев онлайн-архив пополнился 2000 историями, а затем 50 лучших были включены в проект в формате минутных видео, транслировавшихся ежедневно на канале СТС. Полные версии видео продолжительностью до четырех минут были бесплатно доступны онлайн. Основными характеристиками данного трансмедийного повествования стали распространение контента на не-

[1] Обзор проектов дан по состоянию на 2015 г.

скольких платформах и активное вовлечение аудитории. «Настоящая любовь» задумывалась как проект, использующий преимущества концепции «четырех экранов» (ТВ, персональный компьютер, планшет и мобильный телефон). И в целом это удалось, поскольку распространение гаджетов в России постоянно растет: только в 2013 г. было продано 17,7 млн. смартфонов, 8,5 млн. планшетов и 3,7 млн. устройств Smart TV [Khrennikov 2014].

Примечательно, что в сериале «Настоящая любовь» не были задействованы знаменитые актеры. Проект был основан на идее «неподдельной любви», которую нельзя сыграть. Однако мы не можем не указать на связь проекта «Настоящая любовь» и компании PepsiCo, результатом которой стала рекламная акция сока «Любимый». Маркетинг-менеджер PepsiCo Юлия Романова подчеркивала, что сотрудничество компании с трансмедийным проектом оказалось возможным именно благодаря тому, что пользователи действительно хотели поделиться своими историями любви и, таким образом, вдохновить других раскрыть свои сердца. По ее словам, это созвучно философии бренда: «Чтобы быть любимым, нужно быть настоящим» [СТС 2013]. В компании уверены, что синергетическое взаимодействие цифровых платформ в целях вовлечения аудитории в эмоциональный диалог с брендом коммерчески более чем оправдано: «Трансмедийная история по-настоящему захватывает. На сегодняшний день это один из самых эффективных рыночных инструментов для налаживания коммуникации с потребителями» [Там же].

В конце 2013 г. СТС в партнерстве с PepsiCo запустил трансляцию второго сезона сериала; на этот раз речь шла о поиске формулы настоящей любви. Для проекта отобрали 45 историй, предложенных пользователями. Платформами дистрибуции контента были выбраны телеканал СТС, Videomore.ru, Domashniy.ru, ctc.ru и социальные сети «Одноклассники» и «ВКонтакте». «СТС Медиа» стремилась «стать поставщиком контента на всех устройствах, к которым пользователь обращается для просмотра сериала: смартфонам, планшетам и устройствам Smart TV» [Khrennikov 2014].

Другой трансмедиа-инициативой, запущенной ведущим российским телеканалом, можно считать шоу «Голос», транслировавшийся на Первом канале. Оригинальное шоу «Голос Голландии», созданное в 2010 г., — это реалити-телесоревнование певцов: певцы-любители становятся подопечными четырех известных исполнителей, которые выступали для всех участников в роли судей, а для некоторых впоследствии — в роли наставников. Процесс отбора предполагал «слепое» прослушивание, когда судьи могли только слышать, но не видеть выступающего. Тем не менее окончательное решение о победителе проекта принимали именно зрители путем голосования.

Первый сезон российского шоу стартовал в октябре 2012 г., второй — в сентябре 2013 г., наконец, третий был показан в сентябре 2014 г. Эпизоды транслировали еженедельно, а сразу после трансляции в Сеть выкладывали «закадровые» выпуски, которые не уступали по качеству телевизионной картинке и при этом предлагали дополнительный контент, показанный в другой нарративной перспективе. Таким образом, шоу было расширено на цифровые платформы и стало тесно связано с социальными сетями (форумами, дискуссиями в контексте онлайн-видео), что создавало предпосылки для активного вовлечения аудитории в шоу и предполагало значительную доступность всех

его участников — от судей до исполнителей. Телекритик Арина Бородина подчеркнула, что «Голос» — уникальное для России событие, потому что оно было популярно как среди постоянных телезрителей, так и среди интернет-пользователей, что видно по многочисленным обсуждениям проекта в социальных сетях [Бородина 2013]. Таким образом, шоу «Голос» удалось, в определенной степени, преодолеть противостояние ТВ *vs* Рунета, о котором говорилось выше. «Около 40 миллионов пользователей Рунета имеют аккаунт хотя бы в одной из ведущих социальных сетей, 20 миллионов представлены в двух и более» [Pankin et al. 2011: 7]. И хотя существуют очевидный разрыв между аудиторией телевидения и пользователями Интернета, а также значительные различия в практиках использования этих двух технологий в больших и малых городах, именно популярность социальных сетей, а также распространение ТС технологий помогают преодолеть границу между старыми и новыми медиа в России.

В этом контексте шоу «Голос» выигрывает от обращения к трансмедийным практикам, одновременно взаимодействуя с огромной аудиторией Первого канала и привлекая активных пользователей из урбанизированных регионов, где популярность телевидения не так высока. Перед шоу открывается широкий простор для расширения нарратива и использования таких аспектов ТС как UGC (пользовательский контент); можно заметить, что уже во втором и третьем сезонах проект способствовал дальнейшему развитию ТС-продюсирования в России.

Проект «Молодежка», созданный каналом СТС вокруг одноименного ТВ сериала, также является интересным примером использования трансмедийных технологий в российском развлекательном шоу[2]. Большое количество трансмедийных проектов в России построено вокруг литературных произведений (а не, например, комиксов или фильмов). Значению литературного нарратива в любом формате повествования в России всегда уделялось особое значение. Трансмедийные проекты, основанные на культовых русскоязычных книгах, в российском культурном контексте почти всегда выступают в качестве одного из самых эффективных триггеров. Именно они привлекают наиболее широкую аудиторию, готовую к соучастию и распространению контента онлайн и офлайн — посредством создания собственных историй и фанарта. Российская классическая литература стала почти неиссякаемым источником для телевизионных и киноадаптаций, наводнивших экраны в последнее время; в то время как книги в жанре научной фантастики и фэнтези успешно становятся основой для трансмедийных проектов. Нельзя сказать, что это исключительно российская особенность, однако традиционное для России консервативное отношение к русской классике как к набору священных текстов не позволяет создавать на их основе проекты, провоцирующие креативность аудитории и производство пользовательского контента. Заметным исключением стал проект «Каренина. Живое издание», спонсорами которого выступили музей Льва Толстого и российское отделение компании Google. 728 участников размещали на YouTube видео, в которых они читали фрагменты романа Толстого. Этот пример показывает постепенный переход от мультимедиа к трансмедиа,

[2] См. об этом подробнее статью Н. А. Латышевой «Рассказывают ли проекты СТС трансмедийные истории?» в этом номере журнала.

характерный для российского медиапространства. Проект «Каренина. Живое издание» позволил пользователям создавать свой контент, в то же время они, конечно, не могли изменить оригинальный текст Толстого, поэтому в подобном проекте свобода пользователя выражается лишь в индивидуальном стиле воспроизводства классического текста, в то время как трансмедийный проект предполагает, что пользователи могут вмешиваться в сюжет, предлагать новых героев и т. п.

Наряду с интересом к завоевавшим мировую популярность трансмедийным проектам (таким как, например, «Игра престолов» или «Настоящая кровь»), постсоветские продюсеры и аудитория всегда тяготели к переработке местных культурных символов в известных географических пространствах — в Москве, Нижнем Новгороде и даже Чернобыле.

Примерами ТС, связанными с содержанием культовых российских книг, можно считать проекты «Сталкер» («S.T.A.L.K.E.R.») и «Ночной дозор». Первые попытки российского академического сообщества взглянуть на феномен трансмедиа как на достойный исследовательского интереса феномен как раз связаны с этими двумя проектами, основанными на гейм-технологиях [Dolgopolov 2012; Соколова 2011].

«S.T.A.L.K.E.R.» — многопользовательская онлайн- и офлайн-игра, созданная по мотивам романа братьев Стругацких «Пикник на обочине». Можно также отметить связь упомянутой игры с фильмом Андрея Тарковского «Сталкер» (1979), опирающимся на оригинальный роман, но отличным от него опытом конструирования уникальной атмосферы «Зоны» и образов персонажей [Crow 2015]. Главный герой книги (и фильма) зарабатывает на жизнь незаконным присвоением артефактов из так называемой Зоны — места, пережившего посещение инопланетян и наполненного таинственными объектами, субстанциями и разного рода аномалиями. Игра «S.T.A.L.K.E.R.» была выпущена украинской компанией GSC Game World, ее сюжет строится вокруг перманентной битвы жителей Чернобыльской зоны с мутантами. Таким образом, игровой сюжет наследует книжным описаниям аномалий и артефактов, а также самой Зоны, которая легко ассоциируется в сознании играющего с заброшенной территорией рядом с местом аварии на Чернобыльской АЭС. Однако «S.T.A.L.K.E.R.» — не адаптация, но трансмедийное расширение оригинального текста (авторы романа «Пикник на обочине» не упомянуты в игре во избежание разногласий, связанных с авторским правом).

Вселенная «S.T.A.L.K.E.R.» была популярна между 2007 и 2010 гг. Трансмедийный продукт включает три игры (первая часть, приквел и сиквел, соответственно), серию книг, основанных на игровом нарративе, и другие проекты; из последних некоторые так и не были реализованы. Например, телешоу «S.T.A.L.K.E.R.» было отменено в 2012 г. незадолго до премьеры. И хотя проекту удалось привлечь значительную аудиторию, вскоре ее внимание переключилось на более понятные массовые многопользовательские ролевые онлайн-игры (MMORPG) вроде «War Thunder» и «Allody Online». Еще одним ярким расширением вселенной «S.T.A.L.K.E.R.» стал одноименный перформанс Игоря Григорьева, организованный в формате квеста в октябре 2014 г. в театральном центре «Гоголь-центр» в Москве.

В 2014 г. по заказу телеканала ТНТ был выпущен первый сезон сериала «Чернобыль: Зона отчуждения», который продюсировался как проактивный

трансмедийный проект. И хотя сюжет этого сериала, связанный с криминальной темой и путешествиями во времени, уже не имеет никакого отношения к роману братьев Стругацких, сериал можно считать далеким эхом проекта «S.T.A.L.K.E.R.», как и лонгрида «Земля отчуждения: Чернобыль и его окрестности. Спустя 28 лет после аварии» («Коммерсант», 2014), о котором говорилось выше. Сериал ТНТ эксплуатирует былую популярность вселенной «S.T.A.L.K.E.R.» и, возможно, даже рассчитан на часть аудитории этой игры. В 2017 г. появился официальный трейлер второго сезона сериала «Чернобыль: Зона отчуждения».

Трансмедийный продукт «Ночной дозор» сюжетно связан с книгами Сергея Лукьяненко, написанными в жанре городского фэнтези, а также с одноименным фильмом Тимура Бекмамбетова и его сиквелом «Дневной дозор». ТС-франшиза включила в себя книги, фильмы, фанфикшн и фанарт, компьютерные игры (в том числе онлайн- и офлайн-RPG), песни, рекламу и даже пародийный DVD-фильм. Вокруг книг С. Лукьяненко еще до появления экранизаций сложилось большое фан-сообщество, поэтому дальнейшие мультиплатформенные расширения нарративов его книг не представляли труда. В то же время именно производство многопользовательской офлайн- и онлайн-ролевой игры «DozoR» в итоге привнесло трансмедийный элемент в изначально кросс-медийный мир «Ночного дозора». На сайте игры, которая представляет собой квест по 82 городам России и основанное на разгадывании загадок командное онлайн-соревнование, не найдется никаких прямых ссылок на Сергея Лукьяненко или Тимура Бекмамбетова. Однако очевидно, что ключевая идея проекта и специфическая картина мира позаимствованы из вселенной «Ночного дозора».

Оба проекта можно назвать трансмедийными, поскольку они не просто распространяются на нескольких платформах, но и предполагают разный контент на каждой из использованных платформ — в полном соответствии с характеристикой ТС, которую предложил Г. Дженкинс: «каждый медиум делает то, что он делает лучше всего» [Jenkins 2006: 98]. В обоих проектах выбор между адаптацией и расширением нарратива сделан в пользу последнего — поскольку расширение «стремится добавить что-то к существующей истории, когда она перемещается с одного медиума на другой» [Jenkins 2011]. Наконец, значительное место в этих российских ТС-проектах занимает активность сообществ и пользовательский контент. Сравнивая представленные проекты, Н. Л. Соколова утверждает, что «Ночной дозор» мог бы потенциально стать по-настоящему трансмедийным, но в связи со слабой выраженностью низовых инициатив (особенно по сравнению со «S.T.A.L.K.E.R.») этот потенциал остается нереализованным [Соколова 2011: 20].

Соколова уверена, что неудача «Ночного дозора» связана с тем, что продюсеры в недостаточной степени опирались на принципы партисипативной культуры; в то же время Долгополов считает, что «Ночной дозор» в качестве ТС-проекта оказался вполне успешен, а его сравнительные несовершенства объясняются спецификой норм современной российской культуры:

> Отсутствие связей, лицензий, налаженного системного взаимодействия между разными каналами медиа (несмотря на производственные возможности ОРТ) нельзя считать неудачей применения в про-

екте «Ночной дозор» трансмедийных технологий. Это, скорее, проекция российской популярной культуры, которая до сих пор характеризуется одновременным сосуществованием хаотичной партисипативности, недоразвитых официальных «национальных проектов» и непродуманных форм коммерциализации «трансмедийных миров» [Dolgopolov 2012: 63].

Следует заметить, что и сегодня культуру участия в России нельзя назвать достаточно развитой, к тому же она постоянно ограничивается «сверху». Эти факторы частично объясняют как неудачи игровых российских ТС-проектов, так и все большее смещение игровой активности в России в онлайн-пространство (например, в случае с играми «War Thunder» и «Allody Online»).

Политические и социальные проекты трансмедиа

Применение ТС-стратегий для настройки политических и социальных взаимодействий выглядит по-настоящему перспективно, поскольку трансмедиа, как мы указывали выше, провоцирует вовлечение аудитории и ее участие в разнообразные процессы. Однако пока мы наблюдаем лишь первые опыты по использованию ТС в политической и социальной сферах. В то же время Россия недавно стала полем реализации нескольких подобных инициатив, предполагающих интенсификацию гражданской активности.

В качестве первого примера можно назвать политическую кампанию Алексея Навального, развернувшуюся в 2013 г. в рамках выборов мэра Москвы. Будучи оппозиционным кандидатом, Навальный зарекомендовал себя как активист, выступающий против тотальной российской коррупции. В 2010 г. он запустил антикоррупционный сайт «РосПил» и превратился в своего рода цифровой феномен — блогера, специализирующегося на раскрытии коррупционных историй. Он не выиграл выборы, но его участие продемонстрировало возможности новых медиа в сфере политики и технологий кроссплатформенного размещения информации. Пожалуй, выборы московского мэра в 2013 г. вообще стали первым подобным событием в стране, тесно связанным с применением специфики социальных медиа. Навальный начал кампанию, используя технологии, прежде почти неизвестные в России: прибегал к краудфандингу, онлайн-фандрайзингу, к помощи волонтеров, организовывал встречи с избирателями, проводил предвыборную агитацию методом поквартирного обхода потенциальных избирателей и, конечно, создавал цифровые проекты. Как оппозиционер он ожидаемо обладал крайне ограниченным доступом к ключевым российским медиа — особенно к телевидению, — так что его онлайн-кампания и включение ее ключевых элементов в разные типы офлайн-активностей стали альтернативным способом обращения к публике.

Социальные медиа вообще играли важную роль в знакомстве людей с сайтом Навального (Navalny.ru), бывшего опорой всего проекта. Основными пространствами реализации кампании оказались социальные сети — «ВКонтакте», «Одноклассники», Facebook, Twitter и Instagram. Используя трансмедиастратегии организации контента и нарратива, Навальный смог привлечь самую разнообразную аудиторию как посредством сетевой активности (в социальных медиа, в блоге, на сайте, с помощью использования интерактивных карт,

онлайн-фандрайзинга), так и деятельности в офлайн-пространстве (кампании в метро, в пробках, применение агитационных кубов, встречи и т. д.).

В целом специфика политического активизма на тот момент в России была крайне неоднозначна. Так, в 2012 г. весь мир наблюдал за судебным процессом над тремя участницами протестной панк-группы «Pussy Riot». Несколько участниц этой группы прежде были также активистами арт-группы «Война», известной своими политизированными акциями. 21 февраля 2012 г. пять участниц группы провели перформанс в храме Христа Спасителя в Москве. Действия группы пресекли охранники храма, но их выступление все же стало публичным — правда, в формате музыкального видео, выложенного в YouTube в тот же день. К октябрю 2014 г. у видео насчитывалось 2 875 316 просмотров. Песня группы под названием «Панк-молебен “Богородица, Путина прогони!”» критиковала лидеров Русской православной церкви за поддержку Владимира Путина в рамках кампании по его переизбранию в качестве президента России. Троих участниц группы арестовали; им предъявили обвинение и впоследствии признали виновными в совершении действий хулиганского характера, по мотивам религиозной вражды. Одна участница группы — Екатерина Самуцевич — подала апелляцию и получила условный срок; Надежда Толоконникова и Мария Алехина провели 21 месяц в тюрьме, а затем были амнистированы решением Государственной Думы в декабре 2013 г.

Происходившее в августе 2012 г. судебное заседание стало первым, транслировавшимся онлайн с помощью специального сайта; оно же встретило серьезную критику со стороны международного сообщества, поднимавшего вопросы о соблюдении прав человека. Судебный процесс вызвал полномасштабную кампанию протеста. Американское независимое некоммерческое издательство «The Feminist Press» выпустила электронную книгу «Pussy Riot! A punk prayer for freedom», поставив своей целью сбор средств на правовую и юридическую защиту осужденных. Книга содержала стихи, написанные группой, письма и материалы с процесса, а также комментарии знаменитостей (Йоко Оно и др.). Печатная версия книги была опубликована в 2013 г. с обновленным содержанием [Pussy Riot 2013].

Международная правозащитная организация Amnesty International выпустила петицию «Free Pussy Riot», призывающую отпустить двух участниц группы из тюрьмы. Петицию подписали известные музыканты со всего мира (такие как Мадонна, Пол Маккартни, Элтон Джон, Бьорк и музыканты группы «U2») [Open letter 2013]. В январе 2013 г. вышел британский документальный фильм «Pussy Riot — A punk prayer». Впервые фильм показали на национальном американском кинофестивале независимого кино «Сандэнс», позже в США правами на его трансляцию обладал канал HBO, а в Великобритании — BBC. Документальное кино включало интервью с членами семей участниц панк-группы, судебные документы, но не содержало интервью с самими осужденными. Фильм вошел в шорт-лист премии Американской киноакадемии в 2014 г., но не получил ни одной номинации на «Оскар».

Суд над «Pussy Riot» спровоцировал появление довольно большого объема UGC. Пользователи создавали арт-объекты, футболки, постеры, практиковали партизанинг в разных сферах деятельности, придумывали интернет-мемы и иллюстрации. В феврале 2014 г. обе освобожденные участницы группы вы-

ступили на концерте, организованном в Нью-Йорке Amnesty International при участии Мадонны и других знаменитых музыкантов. Позже присутствие Надежды и Марии на Зимних Олимпийских играх в Сочи привело к оживлению споров вокруг протестной панк-группы. Медиа-ажиотаж вокруг «Pussy Riot» оказался гораздо мощнее, чем эффект, произведенный первоначальным вирусным видео, снятым в храме. Сейчас уже очевидно: история группы, пережив обработку всеми возможными ТС-средствами, покорила мир. Мультимедиаплатформы использовались для рассказа о свершающихся на глазах зрителей истории протеста; при этом нарратив о «Pussy Riot» отличался принципиально открытым характером и распространялся преимущественно благодаря активному участию аудитории. Эти особенности характеризуют ТС-потенциал истории.

Активизм

Вслед за этими примерами оппозиционных политических выступлений мы могли бы развить содержание самой идеи «политического», с тем чтобы представить активизм и акционизм как сферы деятельности, использующие ТС. Сегодня заметен значительный раскол между официальной российской политикой, представленной неизменной системой партий и институций, и гражданскими низовыми инициативами, движениями, целью которых является борьба за различные локальные позитивные изменения. В общем в этой диверсификации нет ничего уникального, это международная тенденция [Castells 2012; Castells et al. 2012], однако специфика России в данном случае заключается в отсутствии среднего «слоя», который могла бы составлять сильная политическая оппозиция, способная реально влиять на процесс принятия общественно значимых решений. В итоге на практике официальные власти и представители гражданских инициатив вообще не общаются друг с другом.

Что же до использования ТС, то и здесь наблюдаются сильные различия. Властный истеблишмент неохотно применяет инструменты трансмедиа, особенно стараясь избежать эффектов партисипативной демократии и предпочитая распространять идентичный контент на разных медиаплатформах и под строгим надзором компетентных лиц. Однако ТС стал главной формой вовлечения аудиторий для движений, стремящихся к развитию гражданской активности.

Например, ключевыми мультиплатформенными ресурсами, которые представляют российскую власть в Сети, остаются сайт президента РФ (Kremlin.ru) и российского правительства (Government.ru). Дизайнеры, безусловно, применяли различные технологические новшества при создании структуры сайтов: здесь есть блок видео и отдельный формат видеоблога, есть радио и подкасты, фотогалереи; на сайтах можно найти даже такие архаические следы медиа, как телеграммы и стенограммы, специально разработаны версии сайтов для слабовидящих пользователей. В телевизионных новостях в основном используется информация, размещенная на этих официальных сайтах. Похожие по дизайну и структуре, оба сайта предполагают весьма ограниченное соучастие аудитории в коммуникации (например, посредством обмена сообщениями в модерируемых форумах) — и только под очень строгим контролем.

Напротив, используемые активистами способы общения с аудиторией весьма гибки и разнообразны; здесь нет явной и жесткой границы между аудиторией и производителями контента. Примечательно, что российский трансмедийный активизм исключает телевидение из сферы своих интересов (в то время как большая часть российских ТС-проектов во многом опираются именно на телевидение); место телевидения в активистских ТС-проектах занимает городское пространство. Основные истории, нарративы, распространяемые посредством различных мультимедийных платформ, обычно создаются офлайн — например, в контексте арт-интервенций в конвенциональные городские практики, флешмобов или перформансов.

Например, арт-группа «Партизанинг» (Partizaning.org) — это низовая политически ангажированная инициатива граждан, добивающихся конкретных решений по перепланировке городских локальных сред и привлекающих внимание сограждан к городским и гуманитарным проблемам и в результате создающих у горожан измерение ответственности за среду их обитания. Основная деятельность группы включает публичные художественные и городские интервенции (см.: [Rendell 2006]), арт-перформансы, направленные на привлечение внимания к конкретным социальным или городским проблемам и на вовлечение граждан в процесс принятия решений. Привлечение общественности к разного рода активным действиям, осуществляемое группой «Партизанинг», связано с пониманием «городских» проблем как «гражданских», но реализуемых в городе и потому необходимо предполагающих городской активизм[3]. Среди DIY-проектов группы находится место для экологических инициатив (например, поддержки экологически более чистой окружающей среды), проектов по организации удобных общественных пространств (лавочек и самодельных велостоянок), арт-перформансов (в формате стрит-арта) и социальных мероприятий (ремонт публичных библиотек и заброшенных домов). Деятельность группы «Партизанинг» может быть описана в терминах «микрополитики»:

> Сегодня активные жители городов уже не склонны рассматривать искусство как замкнутую систему, ориентированную саму на себя. Они используют художественный язык как инструмент для изменения реальности: начиная от починки городской мебели и заканчивая борьбой за новые формы государственного строя [Манифест].

Для достижения целей такой критически заряженной урбанистики участники группы используют различные медиаплатформы. Они часто путешествуют и документируют свои интервенции на видео или в виде фоторепортажа, принимают участие в фестивалях документального кино, публикуют одни книги и пишут рецензии на другие, постоянно распространяя информацию о своих акциях и о действиях других активистов и акционистов посредством социальных медиа и даже печатных журналов. Таким образом, новый городской нарратив появляется благодаря комплексному ТС, специфика которого позволяет рассматривать городское пространство как одну из важнейших коммуникативных платформ.

[3] См. статью О. В. Мороз в этом номере журнала.

Журналистика

Журналистика — естественная среда для взаимодействия разных платформ. Тем не менее она не всегда работает в логике трасмедиа, так как чаще один и тот же текст новости просто распространяется на разных платформах, не получает «расширения» и не трансформируется в зависимости от специфики платформы. В России хорошо развита мультимедийная журналистика, в которой используются интерактивные карты высокого качества, отлично скомбинированы инфографика, видео, фотографии и тексты. В то же время в сфере журналистики не так легко найти примеры именно трансмедийных проектов. Один из ярких недавних примеров — освещение Зимних Олимпийских игр 2014 г. в Сочи. Специально для осуществления трансляции игр была создана автономная некоммерческая организация «Спортивное вещание». Она работала с тремя каналами: Первым, «Россия 1» и НТВ+. Официально трансляция Зимних игр проводилась одновременно по телевидению, с помощью прямой онлайн-видеотрансляции, на специальном олимпийском сайте Olymp.1tv.ru, через социальные сети (Facebook, Twitter, «ВКонтакте» и «Одноклассники»), а также с помощью мобильных приложений для iOS и Android. С точки зрения контента социальные сети сфокусировались на объявлениях и репортажах о теле- и видеотрансляциях, новостях о результатах и медалях, дискуссионных вопросах, голосованиях и фоторепортажах. Телевидение отвечало за показ самих соревнований, новостей в реальном времени из студии в Сочи, ток-шоу и документальных фильмов. Онлайн-видеотрансляции дополняли и расширяли контент телевизионных каналов еще шестью стриминговыми каналами, которые показывали спортивные события без комментариев и нарративизации. Сайт же не только повторял новости телевидения, но и размещал срочные новости еще до того, как они появлялись на голубых экранах. С помощью мобильных приложений можно было узнать расписание соревнований, счет медалей и новости.

Спортивные мегасобытия всегда мотивируют пользователей к созданию больших объемов пользовательского контента (UGC), и игры в Сочи стали объектом многочисленных интернет-мемов, пародий, пользовательских иллюстраций и игр. Творчество любителей показывает, что Зимние игры были интересны публике не только как спортивные соревнования, а скорее благодаря политическим, экономическим и социальным проблемам, а также проблемам безопасности, которые обнажило это событие. На самом деле в освещении Зимних Олимпийских игр в Сочи было не так много элементов трансмедиа: расширения были скромными, взаимодействие с аудиторией — ограниченным. И тем не менее Зимние игры показали, что российская журналистика вполне владеет современными технологиями построения трансмедийных нарративов и в курсе того, как во всем мире создаются мультиплатформенные проекты.

Брендинг

Трансмедиа-брендинг еще не успел стать распространенным явлением в России, тем не менее он быстро набирает обороты в связи с увлечением аудитории мобильными приложениями и растущим недоверием к традиционным видам рекламы.

Например, Red Quest (кампания по продвижению тарифа МТС Red Energy) изначально разрабатывалась как проактивный трансмедиапроект: в ней успешно скомбинированы преимущества международных проектов брендинга (например, «Сила внутри» — «The Power Inside», проекта Intel и Toshiba) и традиции российских трансмедиа-игр, таких как «DozoR». Основной сюжет Red Quest — спасение планеты: участники ищут источник бесконечной энергии. В игре две фазы: 1) онлайн-викторина и 2) офлайн-игра в городском пространстве с помощью мобильных телефонов. Видео и фото участников, а также их истории широко распространялись в блогах, на сайте и в социальных сетях. В этой игре можно было участвовать только при наличии смартфона, поскольку все задания и коды рассылались при помощи СМС и мобильного приложения Red Quest. Компания МТС была очень довольна результатами проекта: продажи возросли на 20%, и более 800 000 человек установили мобильное приложение Red Quest через социальную сеть «ВКонтакте».

* * *

Почему трансмедийные истории становятся все более популярны во всем мире? М.-Л. Райан [Ryan 2013] говорит о нескольких возможных причинах: 1) это вопрос денег: продюсеры хотят, чтобы мы потребляли столько продуктов, сколько возможно; 2) это ответ на распространение медиа и электронных гаджетов; 3) это связано с тем, что ТС — мощный инструмент создания сообществ; 4) ТС дает аудитории свободу: люди сами решают, насколько глубоко они хотят исследовать сконструированный в ТС мир; 5) программы, которые можно загрузить на смартфон или компьютер, избавляют аудиторию от ригидного способа взаимодействия с историей (делает аудиторию относительно независимой от программ телевидения и т. п); 6) ТС позволяет «вернуть когнитивные инвестиции»: чтобы включиться в историю, мы тратим энергию, но как только мы в нее погрузились, дальнейшее продвижение по медийным мирам становится естественным и приносит удовольствие.

Можем ли мы сформулировать, в чем особенности продюсирования и потребления трансмедийных проектов в России? В результате нашего исследования мы пришли к следующим выводам.

1. Для российских ТС-проектов часто характерен высокий уровень технологического исполнения, но низкий уровень вовлечения аудитории и малый объем созданного пользователями контента (UGC).

2. Продюсеры трансмедийных проектов часто предлагают больше возможностей интеракции (когда аудитория может исследовать проект разными способами, но не может выступать в качестве соавтора истории и не может ее менять), чем участия (соучастия).

3. Благодаря традиционному литературоцентризму нарративной основой российских ТС-проектов часто становятся литературные произведения, в том числе научная фантастика и фэнтези российских писателей, а не, например, фильмы или комиксы.

4. Россия — «страна телезрителей», и наиболее масштабные и значимые ТС-проекты производятся телевизионными компаниями, такими как Первый канал и СТС.

5. В России быстро распространяются мобильные технологии и геолокационные сервисы, это облегчает проникновение трансмедиа в городские пространства.

6. ТС-технологии значительно расширяют возможности гражданских инициатив, присутствие которых на телевидении и в других массмедиа ограничено, и облегчают доступ таких инициатив к аудитории.

7. Препятствием к распространению ТС в России является не технологическое отставание (напротив, технологии медиа переживают в России настоящий расцвет), а социальный и культурный консерватизм.

Есть ли у российских трансмедиа потенциал к развитию? Аргументами в пользу положительного ответа на этот вопрос могут быть следующие положения.

1. В России происходит быстрый рост интернет-аудитории. Интернетом в России охвачено более 56% взрослого населения; в городах с населением более 100 000 человек 94% имеют доступ в Интернет из дома [Yandex 2013: 2].

2. Качество и доступность русскоязычных сетевых ресурсов находятся на высоком уровне (например, Яндекс является четвертым по величине поисковым ресурсом в мире [Bonfils 2013]).

3. Крупные телевизионные компании уже инвестируют средства в развитие ТС-проектов. Первый канал, например, создал компанию «Первый Digital» [Первый 2013], работа которой будет включать в себя создание мобильных приложений, приложений второго экрана, онлайн-дистрибуцию контента и онлайн-каналы [Китаева 2014]. Компания «СТС Медиа» в 2014 г. открыла департамент трансмедийных проектов, чтобы усилить свое присутствие в Интернете и цифровом пространстве, а также чтобы создавать контент для разных медиаплатформ [СТС 2014].

4. И, наконец, трансмедиа-проекты уже стали частью российского медиаландшафта, и наша статья — одно из доказательств этого. Изменившиеся в последние годы практики медиапотребления в России (распространение мобильных приложений, мобильного Интернета, геолокационных сервисов, социальных медиа и т. п.) делают кросс-платформенный медийный опыт частью повседневной жизни. Таким образом, мы полагаем, что количество российских ТС-проектов значительно возрастет уже в самом недалеком будущем.

Развитие ТС в России помогает решению не только коммерческих задач, но и постепенному преодолению политических и социальных проблем, как и проблем медиа, поскольку, во-первых, ТС помогает сократить разрыв между аудиториями телевидения и Интернета (например, проект «Голос» показал, что это возможно), с помощью трансмедиа гражданские и художественные инициативные группы предпринимают усилия для реализации прав граждан на физическое и медиапространство, и наконец, трансмедиа способствуют избавлению от образа «пассивной массы», представляя российской аудитории современные формы культуры участия.

Интернет-источники

Бородина 2013 — *Бородина А.* «Голос» и эфирные ритмы избирательной кампании // РИА Новости. 2013. 12 сент. URL: http://ria.ru/teleweek/20130912/962566515.html.

Время 2014 — Время у телевизора. Сколько времени россияне смотрят телевизор в выходные и будни // ФОМ. 2014. 3 июня. URL: http://fom.ru/SMI-i-internet/11535.

Гудков 2014 — Лев Гудков: Украина заслонила всё // Радио Свобода. 2014. 12 янв. URL: http://www.svoboda.org/content/transcript/26652268.html.

Китаева 2014 — *Китаева К.* «Первый канал» усилит присутствие в интернете и новых медиа // РБК. 2014. 22 мая. URL: http://www.rbc.ru/society/22/05/2014/57041d329a794761c0cea089.

Манифест — Манифест // Партизанинг. Блог партизанских городских перепланировщиков. URL: http://partizaning.org/?page_id=6.

Первый 2013 — Первый канал начинает работу над проектом «Первый DIGITAL» // РИА Новости — Россия сегодня. 2013. 17 июня. URL: https://ria.ru/society/20130617/943895296.html.

СТС 2013 — «СТС медиа» и PepsiCo готовят продолжение трансмедийного проекта «Настоящая любовь» // PepsiCo. 2013. 23 сент. URL: http://www.pepsico.ru/media/press_releases/releases_923.html.

СТС 2014 — «СТС Медиа» развивает направление трансмедийных проектов // СТС Media. 2014. 10 февр. URL: http://www.ctcmedia.ru/rus/press-center/releases/?id=2301#.WLsNpjuLTIU.

Bonfils 2013 — *Bonfils M.* Yandex just passed Bing to become 4th largest global search engine // Search Engine Watch. 2013. February 7. URL: http://searchenginewatch.com/article/2242374/Yandex-Just-Passed-Bing-to-Become-4th-Largest-Global-Search-Engine.

Code 2012 — Code of credits — new media // Producers Guild of America. 2012. URL: http://www.producersguild.org/?page=coc_nm#transmedia.

Crow 2015 — *Crow J.* Andrei Tarkovsky's masterpiece *Stalker* gets adapted into a video game // Open Culture. 2015. January 8. URL: http://www.openculture.com/2015/01/andrei-tarkovskys-masterpiece-stalker-gets-adapted-into-a-video-game.html.

Khrennikov 2014 — *Khrennikov I.* CTC adds programs as Russians use smartphones to watch TV. Bloomberg. 2014. March 6. URL: https://www.bloomberg.com/news/articles/2014-03-06/ctc-adds-programs-as-russians-use-smartphones-to-watch-tv.

Open letter 2013 — Open letter of support to Pussy Riot // Amnesty International. 2013. URL http://www.amnesty.ca/our-work/issues/open-letter-of-support-to-pussy-riot.

Yandex 2013 — Development of the Internet in Russia's regions. Spring 2013. URL: http://download.yandex.ru/company/ya_russian_regions_report_2013.pdf.

Литература

Гудков 2011 — *Гудков Л.* Абортивная модернизация. М.: РОССПЭН, 2011.

Гусейнов и др. 2014 — Русский язык и новые технологии: Коллективная монография / Сост. Г. Ч. Гусейнов; Под ред. М. В. Ахметовой, В. И. Беликова. М.: Нов. лит. обозрение, 2014.

Дубин 2011 — *Дубин Б.* Россия нулевых: политическая культура, историческая память, повседневная жизнь. М.: РОССПЭН, 2011.

Зверева 2012 — *Зверева В.* Сетевые разговоры: культурные коммуникации в Рунете. Берген: Slavica Bergensia, 2012 (Slavica Bergensia; 10).

Лапина-Кратасюк 2012 — *Лапина-Кратасюк Е. Г.* Конвергенция телевидения и Интернета в российской медиасистеме первой половины 2000-х гг. // Экранная культура. Теоретические проблемы / Сост. В. О. Васильева, Я. Б. Иоскевич. СПб.: Дмитрий Буланин, 2012. С. 579–596.

Лапина-Кратасюк 2016 — *Лапина-Кратасюк Е. Г.* Телевидение как агент социальной политики: Борис Дубин о специфике российского зрителя // Журнал исследований социальной политики. Т. 14. № 1. 2016. С. 125–132.

Новикова 2013 — *Новикова А. А.* Телевизионная реальность: экранная интерпретация действительности. М.: Изд. дом НИУ ВШЭ, 2013.

Соколова 2009 — *Соколова Н. Л.* Популярная культура Web 2.0. К картографии современного медиаландшафта. Самара: Самарский ун-т, 2009.

Соколова 2011 — *Соколова Н. Л.* Трансмедиа и «интерпретативные сообщества» // Международный журнал исследований культуры. 2011. № 3 (4). С. 16–21.

Струков, Зверева 2014 — От центрального к цифровому: телевидение в России / Под ред. В. В. Струкова, В. В. Зверевой. Воронеж: Наука-Пресс. 2014.

Bennett et al. 2012 — *Bennett J., Strange N., Kerr P., Mercado A.* Multiplatforming public service broadcasting: The economic and cultural role of UK digital and TV independents. London: Royal Holloway; Univ. of London; Univ. of Sussex; London Metropolitan Univ., 2012. URL: http://eprints.bournemouth.ac.uk/21021/1/bennett-strange-kerr-medrado-2012-multiplatforming-psb-industry-report.pdf.

Castells 2012 — *Castells M.* Networks of outrage and hope: Social movements in the Internet age. Cambridge, MA: Polity Press, 2012.

Castells et al. 2012 — *Castells M., Caraca J., Cardoso G.* Aftermath: The cultures of the economic crisis. Oxford: Oxford Univ. Press, 2012.

Davidson et al. 2010 — *Davidson D. et al.* Cross-media communications: An introduction to the art of creating integrated media experiences. Pittsburgh: ETC Press, 2010.

Davydov et al. 2014 — *Davydov S., Logunova O., Petrova E.* Features of Internet consumption in Russian rural settlements // Journal of Print and Media Technology Research. Vol. 3. No. 2. 2014. P. 85–93.

Dena 2009 — *Dena C.* Transmedia practice: Theorising the practice of expressing a fictional world across distinct media and environments: Doctoral dissertation / Univ. of Sydney. Sydney, 2009.

Dolgopolov 2012 — *Dolgopolov G.* Night watch: Transmedia, game and nation // Digital Icons: Studies in Russian, Eurasian and Central European New Media. 2012. No. 8. P. 47–65. URL: http://www.digitalicons.org/wp-content/uploads/issue08/files/2013/02/dolgopolov.pdf.

Evans 2011 — *Evans E.* Transmedia television: Audiences, new media, and daily life. New York: Routledge, 2011.

Gambarato 2012 — *Gambarato R. R.* Signs, systems and complexity of transmedia storytelling // Estudos em Comunicação. № 12. 2012. P. 69–83.

Gambarato 2013 — *Gambarato R. R.* Transmedia project design: Theoretical and analytical considerations // Baltic Screen Media Review. Vol. 1. 2013. P. 80–100.

Gambarato 2014a — *Gambarato R.* Transmedia storytelling in analysis: The case of final punishment // Journal of Print and Media Technology Research. Vol. 3. No. 2. 2014. P. 95–106.

Gambarato 2014b — *Gambarato R. R.* Transmedia storytelling in Russia: The moral of the story: [Тезисы доклада. XV Апрельская междунар. науч. конф. «Модернизация экономики и общества». 1–4 апреля 2014 г., Москва]. URL: https://conf.hse.ru/2014/prog.

Jansson 2013 — *Jansson A.* Mediatization and social space: Reconstructing mediatization for the transmedia age // Communication Theory. Vol. 23. 2013. P. 279–296.

Jenkins 2003 — *Jenkins H.* Transmedia storytelling // Technology Review. 2003. January 15. URL: http://www.technologyreview.com/biotech/13052.

Jenkins 2006 — *Jenkins H.* Convergence culture: Where old and new media collide. New York: New York Univ. Press, 2006.

Jenkins 2011 — *Jenkins H.* Transmedia 202: Further reflections // Confessions of an Aca-Fan: Official weblog of Henry Jenkins. 2011. August 1. URL: http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html.

Kinder 1991 — *Kinder M.* Playing with power in movies, television, and video games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles. Berkeley: Univ. of California Press, 1991.

Kiriya 2014 — *Kiriya I.* Social media as a tool of political isolation in the Russian public sphere // Journal of Print and Media Technology Research. Vol. 3. No. 2. 2014. P. 131–138.

Kiriya et al. 2012 — *Kiriya I., Kachkayeva A., Naumova I., Rogers A.* Informal instruments of formal power: Case of Russian mass media // International Business: Research, Teaching and Practice. Vol. 6. No. 1. 2012. P. 96–116.

Koltsova, Scherbak 2014 — *Koltsova O., Scherbak A.* LiveJournal Libra!: The political blogosphere and voting preferences in Russia in 2011–2012 // New Media & Society. Vol. 17. No. 10. 2014. P. 1715–1732.

Levin 1970 — *Levin B.* The pendulum years: Britain in the sixties. London: Jonathan Cape, 1970.

Long 2007 — *Long G.* Transmedia storytelling — business, aesthetics and production at the Jim Henson Company: Master's thesis / Massachusetts Institute of Technology. Cambridge, MA, 2007.

Miller 2008 — *Miller C. H.* Digital storytelling: A creator's guide to interactive entertainment. Amsterdam: Focal Press, 2008.

Pankin et al. 2011 — *Pankin A., Fedotov A., Richter A., Alekseeva A., Osipova D.* Mapping digital media: Russia: A report by the Open Society Foundation. 2011. 10 August. URL: http://www.opensocietyfoundations.org/sites/default/files/mapping-digital-media-russia-20130610.pdf.

Phillips 2012 — *Phillips A.* A creator's guide to transmedia storytelling: How to captivate and engage audiences across multiple platforms. New York, NY: McGraw-Hill, 2012.

Pratten 2011 — *Pratten R.* Getting started in transmedia storytelling: A practical guide for beginners. Seattle: CreateSpace, 2011.

Pussy Riot 2013 — Pussy Riot! A punk prayer for freedom: Letters from prison, songs, poems, and courtroom statements. New York: New York Feminist, 2013.

Rainie, Wellman 2014 — *Rainie L., Wellman B.* Networked: The new social operating system. Cambridge, MA: MIT Press, 2014.

Rendell 2006 — *Rendell J.* Art and architecture: A place between. London: I. B. Tauris, 2006.

Ryan 2013 — *Ryan M.-L.* Transmedial storytelling and transfictionality // Poetics Today. Vol. 34. No. 3. 2013. P. 361–388.

Scolari 2009 — *Scolari C. A.* Transmedia storytelling: Implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production // International Journal of Communication. Vol. 3. 2009. P. 586–606.

Transmedia storytelling panorama in the Russian media landscape

Gambarato, Renira R.
PhD
Assistant Professor, Department of Media,
National Research University Higher School of Economics
Russia, 101000, Moscow, Myasnitskaya str., 20
Tel.: +7 (495) 772-95-90
E-mail: rgambarato@hse.ru

Lapina-Kratasyuk, Ekaterina G.
PhD (Candidate of Science in Culture Studies)
Associate Professor, Department of Media,
National Research University Higher School of Economics
Russia, 101000, Moscow, Myasnitskaya str., 20
Tel.: +7 (495) 772-95-90

Senior Researcher, Laboratory of Historical and Cultural Research,
School of Advanced Studies in the Humanities,
The Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration
Russia, 119571, Moscow, Prospect Vernadskogo, 82
Tel.: +7 (499) 956-96-47
E-mail: kratio@mail.ru

Moroz, Oksana V.
PhD (Candidate of Science in Cultural Studies)
Associate Professor, Institute of Social Sciences,
The Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration
Russia, Moscow, 119571, Prospect Vernadskogo, 82
Tel.: +7 (495) 433-25-62
Associate Professor, The Moscow School of Social and Economic Sciences
Russia, 119571, Moscow, Prospect Vernadskogo, 82
Tel.: + 7 (495) 434-72-82
Director of Studies, NGO Bureau for digital humanities' studies "CultLook"
Russia, Moscow, 111401, 3 Vladimirskaya str., 28
Tel.: +7 (495) 305-41-08
Website: http://cultlook.org
E-mail: oxanamol@gmail.com

Abstract. Transmedia storytelling (TS) refers to media experiences expanded across multiple platforms. This article discusses the specificity of Russian TS initiatives. The goal of the research is to determine the social and cultural contexts in which TS is adopted in Russia by reconstructing the panorama of the Russian transmedia landscape. The qualitative research is methodologically supported by an analysis of documents and materials regarding transmedia projects in Russia and presents an interdisciplinary theoretical approach (1) to explore the concept of TS and the variability of terminology in different contexts; (2) to situate the discussion of TS in the contemporary Russian media space and above all (3) to analyze examples of transmedia projects in Russia. Since TS is just emerging in Russian media and media studies, the article represents an attempt to map the Russian transmedia landscape.

Keywords: contemporary Russian media landscape, transmedia storytelling, producing transmedia, social and cultural initiatives

References

Bennett, J., Strange, N., Kerr, P., Mercado, A. (2012). *Multiplatforming public service broadcasting: The economic and cultural role of UK digital and TV independents*. London: Royal Holloway; Univ. of London; Univ. of Sussex; London Metropolitan University. Retrieved from http://eprints.bournemouth.ac.uk/21021/1/bennett-strange-kerr-medrado-2012-multi-platforming-psb-industry-report.pdf.

Castells, M. (2012). *Networks of outrage and hope: Social movements in the Internet age*. Cambridge, MA: Polity Press.

Castells, M., Caraca, J., Cardoso, G. (2012). *Aftermath: The cultures of the economic crisis.* Oxford: Oxford Univ. Press.

Davidson, D. et al. (2010). *Cross-media communications: An introduction to the art of creating integrated media experiences*. Pittsburgh: ETC Press.

Davydov, S., Logunova, O., Petrova, E. (2014). Features of Internet consumption in Russian rural settlements. *Journal of Print and Media Technology Research, 3*(2), 85–93.

Dena, C. (2009). *Transmedia practice: Theorising the practice of expressing a fictional world across distinct media and environments*. Doctoral dissertation, Univ. of Sydney. Sydney.

Dolgopolov, G. (2012). Night watch: Transmedia, game and nation. *Digital Icons: Studies in Russian, Eurasian and Central European New Media, 2012*(8), 47–65. Retrieved from http://www.digitalicons.org/wp-content/uploads/issue08/files/2013/02/dolgopolov.pdf.

Dubin, B. (2011). *Rossiia nulevykh: Politicheskaia kul'tura, istoricheskaia pamiat', povsednevnaia zhizn'* [Russia of the 2000s: Political culture, historical memory, and everyday life]. Moscow: ROSSPEN. (In Russian).

Evans, E. (2011). *Transmedia television: Audiences, new media, and daily life*. New York: Routledge.

Gambarato, R. R. (2012). Signs, systems and complexity of transmedia storytelling. *Estudos em Comunicação, 12*, 69–83.

Gambarato, R. R. (2013). Transmedia project design: Theoretical and analytical considerations. *Baltic Screen Media Review, 2013*(1), 80–100.

Gambarato, R. R. (2014a). *Transmedia storytelling in Russia: The moral of the story*. Paper presented at the XV April International Academic Conference on Economic and Social Development. 2014, April 1–4, Moscow, Russia. Retrieved from https://conf.hse.ru/2014/prog.

Gambarato, R. R. (2014b). Transmedia Storytelling in Analysis: The Case of Final Punishment. *Journal of Print and Media Technology Research,* 3(2), 95–106.

Gudkov, L. (2011). *Abortivnaia modernizatsiia* [Abortive modernization]. Moscow: ROSSPEN. (In Russian).

Guseinov, G. Ch. (Compl.), Akhmetova, M. V., Belikov, V. I. (Eds.). (2014). *Russkii iazyk i novye tekhnologii: Kollektivnaia monografiia* [Russian language and new technologies: A collective monograph]. Moscow: Novoe literaturnoe obozrenie. (In Russian).

Jansson, A. (2013). Mediatization and social space: Reconstructing mediatization for the transmedia age. *Communication Theory, 23*, 279–296.

Jenkins, H. (2003, January 15). Transmedia storytelling. *Technology Review*. Retrieved from http://www.technologyreview.com/biotech/13052.

Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: New York Univ. Press.

Jenkins, H. (2011, August 1). Transmedia 202: Further reflections. *Confessions of an Aca-Fan: Official weblog of Henry Jenkins.* Retrieved from http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html.

Kinder, M. (1991). *Playing with power in movies, television, and video games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley: Univ. of California Press.

Kiriya, I. (2014). Social media as a tool of political isolation in the Russian public sphere. *Journal of Print and Media Technology Research, 3*(2), 131–138.

Kiriya, I., Kachkayeva, A., Naumova, I., Rogers, A. (2012). Informal instruments of formal power: Case of Russian mass media. *International Business: Research, Teaching and Practice, 6*(1), 96–116.

Koltsova, O., Scherbak, A. (2014). LiveJournal Libra!: The political blogosphere and voting preferences in Russia in 2011–2012. *New Media & Society, 17*(10), 1715–1732. doi:10.1177/1461444814531875.

Lapina-Kratasyuk, E. G. (2012). Konvergentsiia televideniia i Interneta v rossiiskoi media-sisteme pervoi poloviny 2000-kh gg. [Convergence of television and the Internet in the Russian media system of the first half of the 2000s]. In V. O. Vasil'eva, Ia. B. Ioskelevich (Eds.). *Ekrannaia kul'tura. Teoreticheskie problemy* [Screen culture. Theoretical problems], 579–596. St. Petersburg: Dmitrii Bulanin. (In Russian).

Lapina-Kratasyuk, E. G. (2016). Televidenie kak agent sotsial'noi politiki: Boris Dubin o spetsifike rossiiskogo zritelia [Television as an agent of social policy: Boris Dubin on specificity of television consumption in Russia]. *Zhurnal issledovanii sotsial'noi politiki* [The journal of social policy studies]*, 14*(1), 125–132.

Levin, B. (1970). *The pendulum years: Britain in the sixties*. London: Jonathan Cape.

Long, G. (2007). *Transmedia storytelling — business, aesthetics and production at the Jim Henson Company*. Master's thesis, Massachusetts Institute of Technology. Cambridge, MA.

Miller, C. H. (2008). *Digital storytelling: A creator's guide to interactive entertainment*. Amsterdam: Focal Press.

Novikova, A. A. (2013). *Televizionnaia real'nost'. Ekrannaia interpretatsiia deistvitel'nosti.* [Reality television: Screen interpretations of everyday life]. Moscow: Izdatel'skii dom NIU VShE. (In Russian).

Pankin, A., Fedotov, A., Richter, A., Alekseeva, A., Osipova, D. (2011, August 10). *Mapping digital media: Russia.* A report by the Open Society Foundation. Retrieved from http://www.opensocietyfoundations.org/sites/default/files/mapping-digital-media-russia-20130610.pdf.

Phillips, A. (2012). *A creator's guide to transmedia storytelling: How to captivate and engage audiences across multiple platforms*. New York, NY: McGraw-Hill.

Pratten, R. (2011). *Getting started in transmedia storytelling: A practical guide for beginners.* Seattle: CreateSpace.

Pussy Riot! A punk prayer for freedom: Letters from prison, songs, poems, and courtroom statements (2013). New York: New York Feminist.

Rainie, L., Wellman, B. (2014). *Networked: The new social operating system*. Cambridge, MA: MIT Press.

Rendell, J. (2006). *Art and architecture: A place between*. London: I. B. Tauris.

Ryan, M.-L. (2013). Transmedial storytelling and transfictionality. *Poetics Today, 34*(3), 361–388.

Scolari, C. A. (2009). Transmedia storytelling: Implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production. *International Journal of Communication, 2009*(3), 586–606.

Sokolova, N. L. (2009). *Populiarnaia kul'tura Web 2.0: K kartografii sovremennogo medialandshafta* [Popular culture Web 2.0: Mapping the modern media landscape]. Samara: Samarskii universitet. (In Russian).

Sokolova, N. L. (2011). Transmedia i interpretativnye soobshchestva [Transmedia and "interpretive" communities]. *International Journal of Cultural Research, 2011*(3(4)), 16–21.

Strukov, V. V., Zvereva, V. V. (Eds.). (2014). *Ot tsentral'nogo k tsifrovomu: televidenie v Rossii* [From central to digital: Television in Russia]. Voronezh: Nauka-Press. (In Russian).

Zvereva, V. (2012). *Setevye razgovory: kul'turnye kommunikatsii v Runete* [Network talks: Cultural communications in the Runet]. Bergen: Slavica Bergensia (Slavica Bergensia; 10). (In Russian).

Gambarato, R. R., Lapina-Kratasyuk, E. G., Moroz, O. V. (2017). Transmedia storytelling panorama in the Russian media landscape, *Shagi / Steps, 3*(2), 20–46

А. Н. ЛАТЫШЕВА

Латышева Александра Николаевна
аспирант, Институт общественных наук,
Российская академии народного хозяйства
и государственной службы при Президенте РФ
Россия, 119571, Москва, пр-т Вернадского, 82
Тел.: +7 (495) 433-25-62
E-mail: sasha.latysheva@yandex.ru

Рассказывают ли проекты СТС трансмедийные истории?

Аннотация. В статье рассматриваются цифровые проекты холдинга «СТС Медиа», подводится краткая теоретическая база для объяснения термина «трансмедиа». На примере подробно анализируемого с точки зрения принципов трансмедийного рассказывания историй проекта «Молодёжка» автор делает попытку ответить на вопрос, действительно ли проекты СТС можно назвать трансмедийными.

Ключевые слова: трансмедийное рассказывание историй, кросс-платформенные проекты, телевидение, «СТС Медиа», «Молодёжка»

Десятого февраля 2014 г. холдинг «СТС Медиа» объявил о создании департамента трансмедийных проектов, который возглавил Алексей Пивоваров. В задачи департамента должно было входить «создание трансмедийного контента, создание, продвижение и монетизация онлайн-контента, а также партнерских и новых проектов» [Алексей Пивоваров 2014]. Уже спустя год отдел мог похвастаться несколькими собственными проектами, среди которых наибольшую известность приобрели мобильные приложения к сериалу «Молодёжка». В сериале рассказывается о хоккейной команде «Медведи», которая стремится попасть в Молодежную хоккейную лигу, а также о взаимоотношениях членов команды. Впоследствии были запущены приложение второго экрана для канала СТС в целом и ряд других приложений. Холдингу принадлежит также ряд видеосервисов. В 2016 г. одно из приложений «Молодёжки» было закрыто, а Алексей Пивоваров покинул компанию. Автор статьи, используя теоретические разработки в области трансмедийного рассказывания историй, анализирует упомянутые проекты и делает попытку ответить на вопрос, являются ли они действительно трансмедийными инициативами.

© А. Н. ЛАТЫШЕВА

Трансмедийное рассказывание историй

Термин *трансмедиа* ввел в активное употребление в 2003 г. Генри Дженкинс, бывший профессор Массачусетского технологического института (MIT) [Jenkins 2003]. Он использует этот термин преимущественно в контексте изменений в области медиа, маркетинга и брендинга. В своей книге «Культура конвергенции» Дженкинс пишет: «В трансмедиа история разворачивается через несколько медиаплатформ, где каждый новый текст становится характерным и ценным дополнением к целому» [Jenkins 2006: 95–96][1]. В более поздних статьях он понимает трансмедиа как сдвиг, выражающийся в том, как культура производится и потребляется, в различных способах организации распространения (дисперсии) медиаконтента через медиаплатформы. Согласно Дженкинсу, трансмедийное рассказывание историй представляет собой процесс, в котором интегрированные элементы истории целенаправленно рассредоточиваются и подаются через различные каналы для создания единого продукта. В идеале «каждое средство (medium) делает то, что оно делает лучше всего, — таким образом, история может быть представлена через фильм, роман и комикс, а ее мир можно исследовать, играя в игру или путешествуя по парку аттракционов» [Там же].

Много работ, посвященных трансмедиа, публикуют продюсеры, успешно занимающиеся трансмедийными проектами, например, Нуно Бернардо — основатель португальской продакшн-компании Be Active и автор нескольких пособий-гайдов для создателей трансмедийных проектов, или Кристи Дина из Австралии — продюсер трансмедийных нарративов и дизайнер игр, которая выбрала трансмедиа сферой своих научных интересов.

К сожалению, ни одна из работ Дженкинса или других упомянутых авторов еще не переведена на русский язык. В России исследованием трансмедийных проектов занимается не так много авторов (впрочем, и самих проектов в нашей стране появляется немного). Среди исследователей, которые последовательно изучают трансмедийные инициативы в России, хочется отметить в первую очередь Екатерину Лапину-Кратасюк и Рениру Гамбарато (НИУ ВШЭ). В совместной статье «Панорама трансмедиа в российском медийном пространстве» [Gambarato, Lapina-Kratasyuk 2015] они подробно и емко анализируют существующие в этой сфере проекты; отмечают, что российским проектам часто свойственны перекос в сторону интерактива и слабая вовлеченность пользователей вместо участия и партисипаторности, необходимых для того, чтобы трансмедиа заработало. Исследователи также обращают внимание на то, что большинство кроссплатформенных проектов в России имеют корни в телевидении.

Как специфический способ медиапроизводства рассматривает трансмедиа Наталья Соколова (Самарский госуниверситет). По ее словам, трансмедиа — это «сам медийный “продукт”» и в то же время — «новые культурные практики потребителей и специфический опыт восприятия современных масс-медиа» [Соколова 2011: 17].

Важнейшую роль в трансмедийных проектах играет аудитория. Г. Дженкинс обращает внимание на то, что в мультимедийных проектах читателям необходимо кликнуть мышкой, и контент сам приходит к ним. В трансмедиа

[1] Здесь и далее перевод автора данной статьи.

пользователям приходится активно искать контент на различных медиаплатформах, им нужно верифицировать контент на предмет того, является ли он частью той истории, которой они интересуются. Поэтому пользователям нужен навык «трансмедийной навигации» (transmedia navigation) — способность находить, оценивать и интегрировать информацию, передаваемую через различные медиа [Jenkins 2010]. И хотя, по мнению исследователя, разным культурам свойственна разная степень партисипаторности, с развитием цифровой культуры все больше людей начинают участвовать в создании медиа и делиться результатами своего творчества друг с другом [Jenkins et al. 2016: 8].

Н. Л. Соколова выделяет так называемые интерпретативные сообщества. По ее мнению, важной чертой трансмедийного проекта является сложный и многообразный мир (Дженкинс называет это worldbuilding). Этот мир, открытый для трансформаций, «как бы приглашает принять участие в его достраивании, бесконечном преобразовании». Именно поэтому «далеко не каждая тематическая комбинация нескольких форматов ведет к возникновению трансмедийного мира: должно оставаться пространство для игры и “додумываний”» [Соколова 2009: 92].

Примеры подобных трансмедийных проектов на слуху — та же «Игра престолов», «Звездные войны», Вселенная Marvel. Однако успехи российских продюсеров на почве трансмедиа пока достаточно скромны. Один из наиболее известных кейсов — опыт холдинга «СТС Медиа», в частности работа его департамента трансмедийных проектов, созданного в 2014 г. Я предлагаю проанализировать проекты холдинга с точки зрения теории трансмедийного рассказывания историй и ответить на вопрос, являются ли они на самом деле трансмедийными.

Кросс-платформенные проекты «СТС Медиа»

В холдинг «СТС Медиа» входит четыре российских телевизионных канала — СТС, «Домашний», «Че» и «СТС Love», казахстанский «31 канал» и международная версия канала «Перец». Международные версии каналов доступны в ряде стран ближнего и дальнего зарубежья.

Помимо телевизионных каналов, «СТС Медиа» также развивает ряд цифровых проектов. Компания заявляет, что ей первой из телевизионных холдингов России удалось достичь уровня безубыточности в цифровом и трансмедийном направлении [Цифровые]. Цифровое (веб)-направление холдинга — это несколько развлекательных сайтов и видеосервисов: Videomore.ru, Ctc.ru, Domashniy.ru, Chetv.ru, Ctclove.ru, Caramba TV.

Видеосервис Videomore.ru был запущен в 2010 г. Он предоставляет доступ к сериалам и другим программам телеканалов «СТС Медиа», а также к ряду фильмов и мультфильмов. Видеоконтент можно добавлять в плейлисты, делиться им в соцсетях и комментировать. Однако комментариев под видеозаписями практически нет. Доступ к контенту бесплатный после просмотра одного-двух рекламных роликов. Также можно оформить платную подписку для доступа к закрытому контенту и к основному контенту без рекламы. У сервиса есть приложение для мобильных устройств (iOS и Android) и Smart TV (LG, Samsung, Philips и Panasonic).

Порталы Domashniy.ru, CTC.ru, Chetv.ru и Ctclove.ru частично дублируют функции сервиса Videomore.ru. На каждом из них размещены программы телеканала, к которому относится портал, — «Домашний», СТС, «Че», «СТС Love». На портале также можно посмотреть фильмы, соответствующие тематике каждого из каналов, дополнительные материалы о съемках программ, новости, поделиться видеозаписью в соцсети и написать комментарий. Здесь также не отмечается большой активности пользователей в комментариях.

Caramba TV — площадка-агрегатор популярных развлекательных шоу, преимущественно выходящих на YouTube. В базе сайта более 20 программ. Просмотр для пользователя бесплатный, доступен стандартный функционал — комментарии, расшаривание в соцсети.

С 2014 г. «СТС Медиа» активно продвигает цифровые продукты для мобильных устройств и Smart TV. Приложения холдинга можно разделить на следующие категории.

1. Приложения для просмотра видеоконтента: «СТС — Телеканал», «Домашний», Videomore, «Молодёжка» и «Кухня». Первые три приложения по сути дублируют функции соответствующих сервисов (CTC.ru, Domashniy.ru, Videomore.ru) — там можно посмотреть видеозаписи программ данных телеканалов и некоторые фильмы и мультфильмы, добавить видео в плейлист, оставить комментарий, поделиться видео в соцсетях. Оставшиеся два приложения («Молодёжка» и «Кухня») работают по тому же принципу, но содержат контент только по соответствующему сериалу. В этих приложениях также можно прочитать новости сериала, посмотреть фотографии актеров и другие дополнительные материалы. Существует также система наград и бонусов за активность внутри приложений.

2. PeretzCam — приложение телеканала «Перец» для создания 30-секундных видеозаписей. Впоследствии видеозаписи оцениваются пользователями, наиболее популярные попадают в эфир телеканала. Приложение не обновлялось с ноября 2013 г., а телеканал «Перец» прекратил вещание в России, поэтому приложение можно считать замороженным.

3. «СТС. Второй экран». В ноябре 2014 г. «СТС Медиа» представил приложение Second Screen для второго сезона сериала «Молодёжка», доступное для скачивания в AppStore и Google Play. Приложение синхронизировалось с серией по звуку. Во время просмотра серии на экране смартфона периодически появлялись дополнительная информация о героях, флешбеки, голосования, а также реклама. Каждым виджетом пользователь мог поделиться в социальных сетях с друзьями. В идеале благодаря приложению зритель сериала мог почувствовать себя участником событий, высказывать свое мнение, получить дополнительную информацию. К октябрю 2016 г. (на момент написания статьи) приложение «Молодёжка» было уже недоступно для скачивания. Вместо него появилось приложение «СТС. Второй экран». Оно работает по тому же принципу, что и его предшественник, однако в нем есть дополнительный контент для большинства программ телеканала, телепрограмма, рекламные спецпроекты, страница личных достижений пользователя. В приложении есть также чат для общения пользователей, в который время от времени заходят актеры сериалов и приглашенные звезды. Чат обновляется по мере появления новых сообщений.

Таким образом, «СТС Медиа» достаточно активно использует возможности цифровой среды, развивая веб-версии видеосервисов с дополнительным контентом, приложения для просмотра видео, приложения для второго экрана. На мой взгляд, наиболее полно преобразования в сфере трансмедиа, которые проводит холдинг, проявляются в проекте «Молодёжка». Поэтому далее я разберу подробно этот проект и его расширения.

Проект «Молодёжка»

Сериал стартовал осенью 2013 г. на телеканале СТС. Первые рейтинги были довольно низкие — доля не превышала 13%, при том, что канал сделал ставку на этот сериал. Но постепенно рейтинги выровнялись. В отчете «Темы года в поиске Яндекса» за 2013 г. в категории «российские сериалы» «Молодёжка» заняла третье место по числу запросов пользователей [Темы года 2013]. К концу года доля сериала достигла 23%. Для рассмотрения в контексте трансмедиа более интересны сезоны начиная со второго, стартовавшего в ноябре 2014 г. Именно тогда было запущено первое приложение для второго экрана «Молодёжка», функционал которого позже вошел в приложение «СТС. Второй экран».

Приложение для второго экрана

В приложении «СТС. Второй экран» есть несколько вкладок — для эфира телеканала в целом, а также для проектов «МастерШеф. Дети», «Молодёжка» и анимационного сериала «Три кота». Для разных программ может быть больше или меньше обновлений, но в целом для всех характерны одни и те же типы контента. Обновления появляются в виде карточек с фотографиями, текстом или тестами, появление новой карточки сопровождается сигналом вибрации.

По тематике контент в приложении «СТС. Второй экран», относящийся к сериалу «Молодёжка», можно разделить на следующие группы: 1) информация о прошлых событиях в сериале; 2) информация / интерактив по событиям в текущей серии; 3) информация о событиях, происходящих за кадром (интервью с актерами, фото со съемок); 4) информация, не связанная напрямую с событиями в сериале (интересные факты о спорте, о хоккее); 5) картинки с текстом в стиле интернет-мемов; 6) реклама.

При этом по типу контент четко делится на интерактивный и неинтерактивный; как правило, интерактивного на серию приходится около 25%. Интерактивный контент предполагает какую-либо обратную связь от пользователя — как правило, речь идет об одном-двух нажатиях на экран смартфона. После этого изображение немного изменится. К интерактивному контенту в приложении относится следующий.

1. Тест на знание событий из прошлых серий. Когда герои сериала упоминают какие-то прошлые события, пользователю предлагается ответить на вопрос, что же тогда произошло — почему тот или иной игрок ушел в другую команду, почему расстались персонажи, кто в кого влюблен и т. д. После нажатия на текст с выбранным вариантом появляется правильный ответ (*Илл. 1*).

2. Вопрос по сюжету текущей серии. Пользователю предлагается угадать, как будет развиваться сюжет серии. Например, победит ли команда «Медведи» в игре, догадается ли персонаж, кто его подставил, отомстит ли обиженный персонаж обидчику и т. д. После выбора варианта появляется сообщение о том, что результат будет показан в конце серии (*Илл. 2*).

3. Опрос. Во время какой-либо неоднозначной ситуации пользователю предлагается решить, как он бы поступил на месте персонажа, кто прав, хорошо ли выглядит персонаж и т. д. После выбора варианта пользователь видит результаты опроса — сколько процентов голосов других пользователей набрал тот или иной вариант (*Илл. 3a, 3b*).

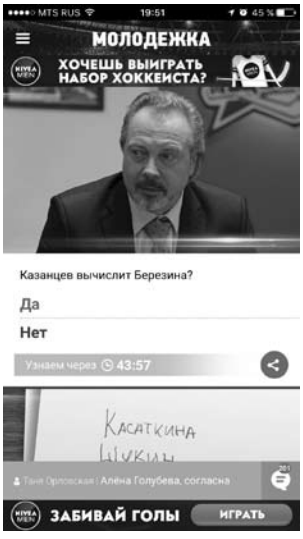
4. Картинка «Звонок». Когда один персонаж звонит другому, на экране может появиться изображение входящего вызова (как будто персонаж звонит пользователю). Из предложенных вариантов реакции («напомнить», «сообщение» и «ответить») работает только «ответить» — при нажатии картинка меняется и «начинается разговор» (*Илл. 4*).

Неинтерактивный контент — это статичные фотографии и тексты, при нажатии на которые ничего не происходит (в некоторых случаях нажатием можно развернуть/свернуть длинный текст). К неинтерактивному контенту в приложении относится следующий.

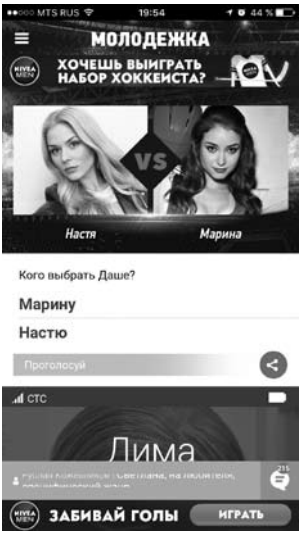
1. Картинка и текст с напоминанием — фотография и текст о предыдущих событиях в сериале, которые могут объяснить забывчивому зрителю, что происходит на экране, а также информация о персонажах, которые не так часто появляются на экране (*Илл. 5*).

2. Крупный план. Крупное изображение деталей, которые появляются в кадре, — запись в блокноте, напоминание в телефоне, счет на табло и т. д. (*Илл. 6*).

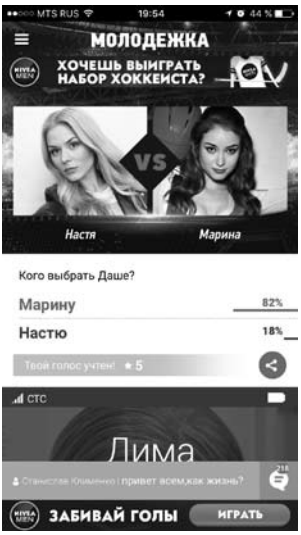
Илл. 1



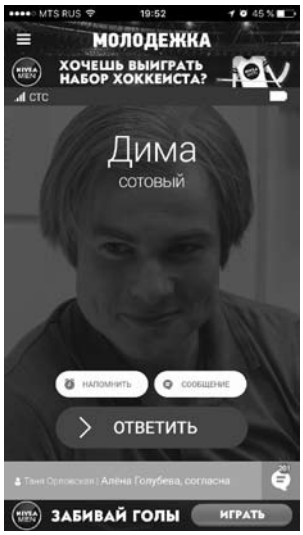
Илл. 2



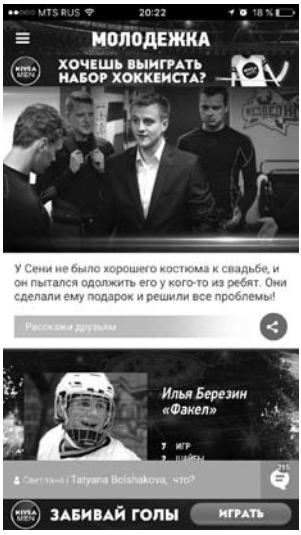
Илл. 3а



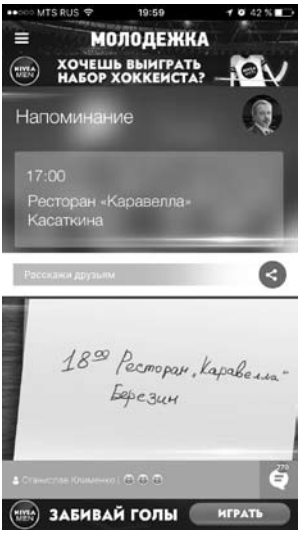
Илл. 3b



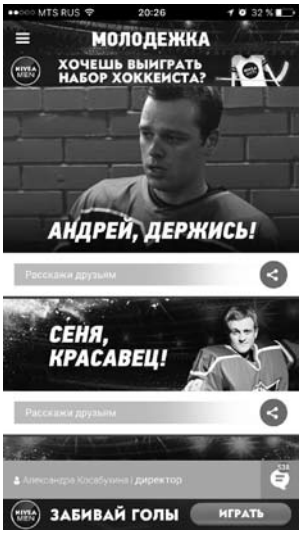
Илл. 4



Илл. 5



Илл. 6



Илл. 7

Илл. 8

3. Картинка и текст в стиле интернет-мемов. Наиболее часто встречающийся вид контента. Это изображения с коротким крупным текстом — реакция на события, эмоции, цитаты из речи персонажей, например: «Гол!», «Нам забили!», «Буллит!», «Бакин — лучший!», «Андрей, держись!» и т. д. (*Илл. 7*).

4. Дополнительная информация. Как правило, появляется во время телевизионной рекламы, чтобы занять пользователя и удержать его от переключения канала. Содержит текстовые интервью с актерами, фотографии со съемок, интересные факты про хоккей или в целом про спорт (*Илл. 8*).

5. Прочая информация. Сюда входят анонсы («Ты смотришь 8 серию 4 сезона», результаты вопросов по текущей серии и т. д.) (*Илл. 9*).

Нетрудно заметить, что только часть контента готовится конкретно под текущую серию. Большая часть карточек — заготовки, которые используются из серии в серию, в первую очередь это касается картинок в стиле мемов и с напоминаниями. Интерактивный контент в основном уникален для каждой серии, среди неинтерактивного контента уникальный появляется в основном там, где есть крупный план изображения из кадра.

Распределение между видами контента тоже неравномерное. Больше всего появляется картинок в стиле мемов, их число может достигать 40% всех карточек. На втором месте — опросы (в среднем около 14%), на третьем — картинки с напоминаниями (около 9%).

Илл. 9

В первой половине серии, как правило, появляется больше интерактивных элементов, бóльшая часть опросов и тестов сосредоточена именно здесь. Во второй половине появляется больше мемов, иногда более 10 штук подряд.

Пользовательского контента в приложении увидеть не удалось. Возможно, он появляется в связи с определенными событиями, например конкурсами.

Игра для мобильных устройств

В декабре 2014 г. пользователям Android и iOS стала доступна для скачивания игра «Молодёжка: смотри и играй» — 2D офлайновый симулятор. (Симулятор — это игра, имитирующая управление каким-либо процессом или средством, например, существуют симуляторы вождения.) В этой игре участнику предлагалось симулировать жизнь персонажа. В заданиях предлагалось ходить на тренировки, общаться с другими персонажами, выполнять какие-то действия вроде работы по дому или покупки одежды, за что давались очки. Игровую валюту можно было зарабатывать в процессе игры или приобретать за реальные деньги. Существенная часть игрового процесса была посвящена общению с противоположным полом, походам на свидания. Кроме того, только играя в эту игру, можно было получить доступ к дополнительным материалам к сериалу (изображениям). На официальном сайте игры утверждается, что к 8 февраля 2015 г. она была скачана 2 млн. 920 тыс. 405 раз. К октябрю 2016 г. игра уже была недоступна для скачивания в AppStore.

Соцсети

Сообщество в «ВКонтакте». В официальном сообществе сериала «Молодёжка» в соцсети «ВКонтакте» к октябрю 2016 г. состояло почти полтора миллиона человек. В день публикуются 3–6 постов, которые собирают достаточно высокую активность. В течение недели с 24 по 30 октября 2016 г.

было опубликовано 33 поста, которые в среднем собрали по 3700 лайков, 70 расшариваний и 330 комментариев. Это значит, что в среднем каждому посту ставят лайк 0,2% подписчиков, расшаривают — 0,004%, а комментируют — 0,02%.

По данным сервиса Popsters.ru средняя вовлеченность в каждый пост составляет 0,4% пользователей, а в течение дня активность проявляют 0,7% участников, что является средним значением для групп подобной тематики. Для сравнения, у официального сообщества сериала ТНТ «Физрук» с похожей целевой аудиторией чуть более миллиона подписчиков и средняя вовлеченность в каждый пост — 0,2%, в течение дня — 0,8%. В официальном сообществе передачи «Вечерний Ургант» состоит 950 тыс. человек, средняя вовлеченность в пост — 0,05%, в течение дня — 0,3%. В таких группах активное ядро достаточно сильно размыто большим количеством малоактивных подписчиков, которые подписываются на страницу чаще для «галочки» (фиксируя таким образом свой интерес к проекту) или для получения информации о выходе новых серий и т. д.

Среднюю вовлеченность в пост в сообществе «Молодёжки» можно сравнить с вовлеченностью в очень активных и относительно небольших сообществах, например Geek Corp. (сообщество, посвященное комиксам и фильмам по комиксам, численность 18 тыс. человек). Средняя вовлеченность в пост здесь составляет 0,5%, а в течение дня активность проявляют целых 10% участников. Однако это сообщество очень медленно растет и в настоящем виде имеет слабый потенциал стать массовым. Сообщество «Молодёжки», в свою очередь, при том что является массовым, показывает неплохую активность пользователей.

Стоит отметить, что контент в сообществе практически полностью создается администраторами. Пользовательский контент в группе есть, например, в фотоальбомах, но его непросто найти, и на главной странице он появляется редко. Среди 22 тыс. загруженных в альбомы паблика фотографий не менее 21 тыс. загружены пользователями. Учитывая численность сообщества, даже если допустить, что каждая фотография была загружена новым автором, вовлеченность по этому показателю будет в районе 1,5%. При этом даже беглый анализ показывает, что один автор часто загружает по несколько изображений. В целом администрация делает ставку на собственный контент. Главным образом, это выдержки из серий — gif-картинки, кусочки видео, фотографии с подписями. Наибольшую вовлеченность дают вопросы аудитории (например: «Ты веришь в искренность чувств Насти?» — 4073 лайка, 47 расшариваний, 1949 комментариев) и эмоциональные комментарии к событиям сериала (например: «Кисляк, крепись! Поддержи любимого Кисляка» — 16459 лайков, 183 расшаривания, 706 комментариев). Пользователи увлеченно обсуждают личную жизнь героев и внешний вид актеров.

В группе появляется и дополнительный видеоконтент для соцсетей — интервью с актерами, репортажи со съемок. Однако он набирает среднюю вовлеченность и ниже среднего. (Например: «Любимые актёры рассказывают о том, как снималась одна из самых весёлых и запоминающихся сцен нового сезона» — 2618 лайков, 69 расшариваний, 86 комментариев.) Этот же контент публикуется на YouTube-канале СТС (об этом см. ниже).

Таким образом, в сообществе «Молодёжки» в «ВКонтакте» достаточно хорошая активность для большого массового сообщества, пользователи активно участвуют в обсуждении событий сериала. Однако контент практически полностью создается администраторами, роль пользовательского контента сведена к минимуму.

Канал на YouTube. Собственного канала на YouTube у «Молодёжки» нет. Видео, связанные с проектом, публикуются на официальном канале СТС, у которого почти 400 тыс. подписчиков (данные актуальны на октябрь 2016 г.). В плейлисте «Молодёжки» 278 видео, которые были просмотрены свыше 5 млн. раз. При этом там нет самих серий — это короткие нарезки из сериала, а также дополнительные материалы, которые доступны только на YouTube и в сообществе в «ВКонтакте» (интервью с актерами, поздравления актеров с праздниками, репортажи со съемок). Все видеозаписи созданы администрацией, пользовательский контент не встречается. Средняя продолжительность роликов от 0,5 до 3,5 минуты (есть и более длинные, но их совсем мало).

Новые записи появляются редко и нерегулярно, от одной до нескольких в месяц. Несколько месяцев может не быть обновлений. Последние 10 записей имеют в среднем 67 тыс. просмотров, 605 лайков, 57 комментариев. Но в связи с тем, что количество подписчиков канала, которые смотрят именно «Молодёжку», нам неизвестно, оценить по этим данным степень их вовлеченности мы, к сожалению, не можем. В абсолютном выражении цифры достаточно небольшие.

Анализ «Молодёжки» как трансмедийного проекта

Для того чтобы определить, является ли «Молодёжка» трансмедийным проектом, посмотрим на него с точки зрения семи принципов трансмедийного рассказывания историй, выделенных Генри Дженкинсом. Стоит отметить, что все эти принципы так или иначе по отдельности уже могли использоваться в медиа. Однако новаторство трансмедиа во многом состоит в том, что в трансмедийных проектах все эти принципы или по крайней мере большинство из них сочетаются.

В «классическом» виде семь принципов трансмедийного рассказывания историй описаны Дженкинсом в статье «Образование в области трансмедиа: вновь о семи принципах», опубликованной в его официальном блоге [Jenkins 2010]. Устоявшегося перевода названий этих принципов на русский язык пока нет, поэтому я буду давать свой общий перевод термина, а в тексте употреблять оригинальное английское название.

Первый принцип — Spreadability *vs* Drillability (распространяемость или углубляемость). Spreadability описывает процесс «рассеивания» — сканирования медиаландшафта в поисках нужной информации. Для создателей медиаконтента это означает предоставление пользователям возможности распространять контент и делиться им. Drillability относится к возможности «копать глубже», углубляться в какую-либо тему. Используя этот принцип, продюсеры могут выстроить модель, по которой будут делиться информацией с аудиторий, давать ей больше дополнительной информации. В трансмедийном проекте должны быть реализованы оба этих принципа.

И тот и другой принцип реализованы в приложениях «Молодёжки» и в группах в соцсетях. Поделиться информацией очень просто, в том числе дополнительной, которую пользователи «выкапывают» из приложения второго экрана, из приложения «Молодёжка», из YouTube. В соответствующих группах в соцсетях, как было сказано выше, пользователи достаточно активны.

Второй принцип — Continuity *vs* Multiplicity (преемственность или множественность). Под continuity понимается то, насколько рассматриваемая информация вписывается в целую историю, принимается ли она как часть целого. В то же время multiplicity предполагает вовлечение пользователей в создание различных альтернативных версий развития событий, которые, однако, ограничены требованием соответствия логике повествования. Это могут быть различные примеры фанатского контента (фан-фикшн, мэш-апы, фан-арт) в виде текстов, изображений, видео, анимации и т. д.

С continuity у проектов все в порядке: поскольку все расширения разработаны продюсерами сериала, очевидно, на этапе разработки сценария, вся информация в них вписывается в основную сюжетную линию. С multiplicity сложнее. Пользователям приложения для второго экрана предлагается отвечать на опросы, например, кто из героев прав в конфликтной ситуации; в социальных сетях проводятся опросы, кого подписчики взяли бы в свою команду. В альбомах в сообществе в «ВКонтакте», как уже упоминалось, выложено свыше 20 тыс. пользовательских изображений. Но это не позволяет создать дополнительной сюжетной линии, не дает развития действия.

Третий принцип — Immersion *vs* Extraction (погружение или извлечение). Реализация принципа immersion означает, что создатели дают возможность пользователям физически оказаться в мире трансмедийного проекта, погрузиться в реально существующую версию виртуального мира. Примером может служить тематический парк «Волшебный мир Гарри Поттера» (Wizarding World of Harry Potter) в Орландо (США), где посетители могут пройтись по точной копии окрестностей Хогвартса из фильмов, почувствовать и увидеть копии декораций, которые до этого они могли видеть только на экране. Extraction означает, что пользователям предоставляется возможность приобрести копии предметов из трансмедийного проекта, как будто получить его часть. Это могут быть различные фигурки, копии артефактов, украшений из мира проекта.

К проявлению принципа immersion с некоторой натяжкой можно отнести встречи фанатов с актерами сериала, которые периодически проходят в разных городах России. Кроме того, у фанатов периодически появляется шанс выиграть возможность попасть на съемочную площадку. К extraction можно отнести и продажу атрибутики, которую активно рекламируют на ресурсах проекта, — одежды с символикой команды «Медведи», сувенирной продукции.

Четвертый принцип — World Building (построение вселенной) — реализуется на контрасте с традиционным способом построения сюжетной линии, опирающейся на построение сюжета в романах, когда история рассказывается через ви́дение одного или нескольких героев. Трансмедийный проект должен выдержать наплыв пользователей, жаждущих дополнить и развить историю, поэтому он должен строиться на базе собственной вселенной,

достаточно широкой для того, чтобы обеспечить пользователям простор для творчества, а создателям — пространство для последующих расширений. Это предполагает и достаточную проработанность самого мира вселенной, и возможное увеличение числа персонажей, от лица которых рассказывается история (так называемых Point of View, PoV). Такого рода расширение вселенной успешно применяется при создании игр по определенному миру или при вовлечении пользователей в создание контента (например, собственных персонажей).

Созданный сценаристами и продюсерами мир отвечает принципам необходимости и достаточности: он реалистичный, поскольку показывает жизнь в провинциальном русском городе, при этом игра-симулятор, предполагающая симуляцию жизни героя, вписывалась в обозначенные локации. В сериале несколько сюжетных линий, связанных с взаимоотношениями героев, причем не только молодых игроков, но и взрослых, руководителей команды. Создателей сериала консультировали специалисты из настоящей Молодежной хоккейной лиги, поэтому вселенная проекта может расширяться не только за счет жизни персонажей, но и за счет центральной, хоккейной тематики (подключения других команд и т. д.).

Следующий, пятый принцип — Seriality (серийность). В трансмедийных проектах, как мы уже упоминали выше, контент распределяется между несколькими медийными платформами. Кристи Дина, продюсер трансмедийных проектов из Сиднея, в статье «Техники сегментирования контента через различные медиа» [Dena 2008] выделяет три способа реализации этого принципа.

1. Серия (series) — каждое расширение в трансмедийном проекте продолжает сюжетную линию, но при этом является самостоятельным продуктом, отдельным взглядом на мир истории. Пример серийности — франшизы («Гарри Поттер»).

2. Сериал (serial) — это мультиплатформенный продукт, в рамках которого каждая часть истории, реализованная на различных медиаплатформах, зависит от всех остальных частей, и история раскрывается через все эти взаимосвязанные элементы (пример — проект «Why so serious?»).

3. Гибрид (hybrid) включает как независимые, так и взаимосвязанные элементы. Таким образом, пользователи могут ограничиться самостоятельными частями, не требующими погружения, но чтобы познакомиться со всем миром, им придется подключиться к разным источникам (пример — проект «Ведьма из Блэр»).

Проект «Молодёжка» мы можем отнести к последнему типу — типу гибридных проектов. Основной, центральный элемент безусловно сериал. Поскольку трансмедийные элементы стали проектироваться уже после успеха первого сезона, неудивительно, что сериал остался тем элементом, без которого весь проект не будет существовать. Дополнительный контент появляется в мобильных приложениях и в соцсетях. При этом стоит отметить, что этот дополнительный контент не приносит существенно новой информации. Например, в приложении размещены «сканы» документов героев сериала. Дотошные фанаты сразу обнаружили нестыковки в датах и названиях. Интервью с актерами или репортажи со съемок тоже не дают существенного развития

сюжету. Возможно, продюсеры будут публиковать в приложениях больше уникальной дополнительной информации, чтобы привлечь и удержать внимание пользователей, ведь когда приложение для второго экрана только стартовало, там было гораздо меньше нового контента, чем сейчас.

Шестой принцип — Subjectivity (субъективность). Это означает, что история представляется с разных точек зрения, и это снова отсылает к множественности персонажей, от лица которых ведется повествование, или Point of View, PoV. История может рассказываться также от первого или третьего лица, причем изменение точки зрения, например при экранизации, также является признаком трансмедийности.

В игре «Молодёжка: смотри и играй» действие разворачивалось от лица игрока команды, тогда как в сериале повествование идет от третьего лица. В приложении для второго экрана виджеты обращаются непосредственно к зрителю, лично. В дополнительных видеороликах со съемок и в интервью с актерами можно подробнее познакомиться с мнением разных персонажей и исполнителей их ролей. Все это расширяет доступные точки зрения.

Седьмой принцип — Performance (действие). Его реализация дает аудитории возможность принимать участие в развитии истории своими реальными действиями. Трансмедийный проект не может получиться только за счет создателей, фанаты играют очень важную роль в развитии проекта, и это одно из главных отличий трансмедийных проектов от мультимедийных.

Активность фанатов «Молодёжки» пока ограничивается онлайн-пространством, конкурсами фанатских работ, общением в Сети. Периодически происходят встречи с актерами и рекламные мероприятия в поддержку сериала, но создатели проекта пока не анонсировали никаких планов создания, например, квестов или иных офлайновых расширений проекта.

* * *

Холдинг «СТС Медиа» действительно активно осваивает цифровое пространство. Большинство проектов в этой сфере достаточно просты, но функциональны, они нацелены на расширение и удержание аудитории. Разнообразие видеосервисов и приложений для просмотра контента отвечает запросам различных аудиторий. Присутствует, однако, некоторое дублирование функций — один и тот же контент может быть доступен в двух и более приложениях.

Что касается трансмедийного рассказывания историй, то, как показал анализ, команде проекта «Молодёжка» удалось реализовать (в разной степени) большинство из семи принципов трансмедийного рассказывания историй. Это действительно трансмедийный проект. Плюсы этого очевидны — о вовлеченности пользователей можно судить хотя бы по их активности в группах в соцсетях.

Тем не менее, на мой взгляд, существует ряд возможностей для развития проекта. Во-первых, стоит больше внимания уделять созданию уникального контента для расширений проекта, во-вторых — продумать возможность для пользователей влиять на развитие сюжета, больше использовать творческие способности пользователей. Нельзя сказать, что в «СТС Медиа» совсем не пытались задействовать пользовательский контент — было то же приложе-

ние PeretzCam. Однако фанаты «Молодёжки» показали себя как достаточно креативные личности, и мне думается, что это стоит использовать. Как было отмечено выше, одно из важнейших отличий трансмедийных проектов от мультимедийных — это активное участие пользователей в развитии проекта и сюжета. Пока же мы можем наблюдать некоторое дистанцирование создателей от потребителей.

Тем не менее нельзя не отметить, что на российской медийной арене «Молодёжка» — пока единственный проект, который в таком объеме использует возможности трансмедиа, и с закрытием одного из приложений (игры) он не утратил свой потенциал. Более того, «Молодёжка» дала стимул для трансмедиатизации других проектов холдинга (например, «Кухни»). Это вселяет надежду в то, что в будущем мы увидим больше российских трансмедийных проектов.

Интернет-источники

Алексей Пивоваров 2014 — Алексей Пивоваров возглавил департамент трансмедийных проектов в СТС Media // Интерфакс. 2014. 10 февр. URL: http://www.interfax.ru/russia/357185.

Темы года 2013 — Темы года в поиске Яндекса. [2013]. URL: http://company.yandex.ru/researches/figures/2013/ya_2013.xml.

Цифровые — Цифровые и трансмедийные проекты // СТС Media. URL: http://www.ctcmedia.ru/rus/business/online.

Литература

Соколова 2009 — *Соколова Н. Л.* Популярная культура Web 2.0: к картографии современного медиаландшафта. Самара: Самарский ун-т, 2009.

Соколова 2011 — *Соколова Н. Л.* Трансмедиа и «интерпретативные сообщества» // Международный журнал исследований культуры. 2011. № 3 (4). С. 16–21.

Dena 2008 — *Dena Ch.* Techniques for segmenting content across media // Christy's Corner of the Universe. 2008. September 4. URL: http://www.christydena.com/2008/09/techniques-for-segmenting-content-across-media.

Gambarato, Lapina-Kratasyuk 2015 — *Gambarato R., Lapina-Kratasyuk E.* Transmedia storytelling panorama in the Russian media landscape // Russian Journal of Communication. Vol. 8. No. 1. 2015. P. 1–16.

Jenkins 2003 — *Jenkins H.* Transmedia storytelling // MIT Technology Review. 2003, January 15. URL: http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling.

Jenkins 2006 — *Jenkins H.* Convergence culture: Where old and new media collide. New York: New York Univ. Press, 2006.

Jenkins 2010 — *Jenkins H.* Transmedia education: 7 principles revisited // Confessions of an Aca-Fan: The official weblog of Henry Jenkins. 2010. June 21. URL: http://henryjenkins.org/2010/06/transmedia_education_the_7_pri.html.

Jenkins et al. 2016 — *Jenkins H., Ito M., Boyd D.* Participatory culture in a networked era: A conversation on youth, learning, commerce, and politics. Cambridge, UK; Malden, MA: Polity Press, 2016.

Are CTC Media projects examples of transmedia storytelling?

Latysheva, Aleksandra N.
PhD Student, School of Public Policy,
The Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration
Russia, 119571, Moscow, Prospect Vernadskogo, 82
Tel.: +7 (495) 433-25-62
E-mail: sasha.latysheva@yandex.ru

Abstract. The article analyses CTC Media digital projects, and puts forward a theoretically coherent explanation for the term "transmedia". I attempt to answer the question whether or not the transmedia label could be applied to CTC Media projects, primarily through analysis of the *Molodyozhka* project using the principles of transmedia storytelling.

As my analysis shows, the *Molodyozhka* project team managed to incorporate the majority of transmedia storytelling principles, as described by Henry Jenkins. Therefore, *Molodyozhka* can be described as a transmedia project. However, a number of avenues still need to be explored. First and foremost, there should be more unique content created for various extensions of the project. Second, UGC (content created by fans and followers) should be utilised to a greater extent: producers should engineer a way for the fans to gain the ability to influence the way the story develops so as to harness the creative abilities of *Molodyozhka's* fanbase.

Among various projects in Russia, *Molodyozhka* uses transmedia principles better than any other, and it has become a benchmark for CTC Media as a whole.

Keywords: transmedia storytelling, multimedia projects, TV, CTC Media, *Molodyozhka* project

References

Dena, Ch. (2008, September 4). Techniques for segmenting content across media. *Christy's Corner of the Universe*. Retrieved from http://www.christydena.com/2008/09/techniques-for-segmenting-content-across-media.

Gambarato, R., Lapina-Kratasyuk, E. (2015). Transmedia storytelling panorama in the Russian media landscape. *Russian Journal of Communication, 8*(1), 1–16.

Jenkins, H. (2003, January 15). Transmedia storytelling. *MIT Technology Review*. Retrieved from http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling.

Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: New York University Press.

Jenkins, H. (2010, June 21). Transmedia education: 7 principles revisited. *Confessions of an Aca-Fan: The official weblog of Henry Jenkins*. Retrieved from http://henryjenkins.org/2010/06/transmedia_education_the_7_pri.html.

Jenkins, H., Ito, M., Boyd, D. (2016). *Participatory culture in a networked era: A conversation on youth, learning, commerce, and politics*. Cambridge, UK; Malden, MA: Polity Press.

Sokolova, N. L. (2009). *Populiarnaia kul'tura Web 2.0: K kartografii sovremennogo medialandshafta* [Popular culture Web 2.0: Mapping the modern media landscape]. Samara: Samarskii universitet. (In Russian).

Sokolova, N. L. (2011). Transmedia i interpretativnye soobshchestva [Transmedia and "interpretive communities"]. *Mezhdunarodnyi zhurnal issledovanii kul'tury* [International Journal of Cultural Research]*, 2011*(3(4)), 16–21. (In Russian).

Latysheva, A. M. Are CTC Media projects examples of transmedia storytelling? *Shagi / Steps*, *3*(2), 47–62

И. С. ДУШАКОВА

Душакова Ирина Сергеевна
магистрант, Центр типологии и семиотики фольклора,
Российский государственный гуманитарный университет
Россия, 125993, ГСП-3, Москва, Миусская пл., 6
Тел.: + 7 (495) 250-69-31
E-mail: dusacova@gmail.com

От newslore к news, от news к newslore: история одного мема

Аннотация. Новые технологии и новые формы медиа изменили механизмы выбора и представления информационных поводов в новостных сообщениях. С конвергенцией разных типов медийных каналов информационным поводом стали служить сообщения из социальных сетей, распределение которых вполне соответствует распределению информационных поводов, сформированных под влиянием более привычных механизмов, с небольшим перевесом политической повестки. Из всех социальных сетей наиболее часто цитируются Twitter и Facebook. На примере мема «кот-обжора»/«кот-воришка» в статье прослежено взаимодействие традиционных СМИ и социальных сетей. Это взаимодействие можно представить в виде двух параллельных процессов: некоторое событие привлекает внимание пользователей социальных сетей после его освещения в традиционных медиа, и популярность события в социальных сетях становится поводом для публикаций в СМИ. Оба типа медийных каналов порождают информационные поводы друг для друга, а мем, функционирующий в обоих пространствах, демонстрирует как более важную роль традиционных СМИ в формировании мемов, так и более тесную связь между разными типами медиа, несмотря на их неконсистентность.

Ключевые слова: социальные сети, традиционные СМИ, информационный повод, мем, кот-обжора

Современное информационное пространство среди прочего испытывает расширение влияния технологий Web 2.0, привлекающих «пользователей к созданию и редактированию контента интернет-ресурса» [Алексеевский 2010: 160]. Внедрение новых технологий, высокая популярность социальных медиа изменили способы и скорость обмена информацией ньюсмейкеров со СМИ и общественностью [Taylor, Perry 2005]. В то же время, как отмечает Т. Эриксен, сегодня средства массовой информации проявляют повышенный интерес ко многим из тех проблем, на которые обращают внима-

© И. С. ДУШАКОВА

ние антропологи [Эриксен 2012: 123–124], что говорит о возможности проследить значимые социальные процессы при помощи анализа контента различных медийных площадок.

В связи с развитием цифровых технологий и все большим их внедрением в повседневность правомерно говорить и о дополненной реальности [Идлис 2007], и о новых правилах коммуникации: «Интернет меняет правила игры — в отличие от традиционных медиа, он основан на функциональной симметрии между общающимися сторонами, даже если настоящая коммуникация несимметрична, как часто бывает» [Finneman 2006: 70]. Например, текст новой конституции в Исландии создавался с привлечением рядовых граждан, которые могли принять участие в написании текста, выразить свое мнение и увидеть результаты этого процесса в социальных сетях — Facebook, Twitter, Flickr, YouTube. Другим примером может служить понятие *Снежная революция*, которое стало общеупотребимым не только в СМИ, но и в повседневности после публикаций в Twitter и Facebook [Архипова, Алексеевский 2014: 9]. Это позволяет говорить о влиянии медийного мира на политические и этнические процессы и на идентичность.

Поскольку взаимосвязь между медиа и реальностью, на наш взгляд, не является однозначной, тесное взаимодействие традиционных видов СМИ и социальных сетей не может не отразиться на отдельных практиках медиапроизводства и медиапотребления. Одним из ярких примеров может служить механизм создания новостного сообщения.

От newslore к news

Механизм создания новости приобрел качественно новый элемент в подборе контента: в новостных текстах нередко можно увидеть ссылки на сообщения, опубликованные в социальных сетях[1]. И если большая часть таких новостных текстов, кроме использования социальных сетей в качестве источника для информационного повода, не отличается от стандартных новостей, некоторые тексты вновь выходят за пределы традиционных СМИ и начинают функционировать в более широком информационном поле. Это позволяет предположить, что подобные тексты относятся к newslore, который определяется как «нарративы, “рожденные” на стыке медийных и фольклорных моделей и реагирующие на события вокруг нас» [Архипова и др. 2015: 6]. На примере case study, посвященного мему «кот-обжора», мы рассмотрим взаимодействие различных информационных полей, фольклорных и медийных моделей.

Для проведения количественного анализа нами были рассмотрены публикации, размещенные информационным агентством «Новости — Молдова» с 1 по 31 декабря 2014 г. на официальном сайте агентства[2]. ИА «Новости — Молдова» до 2016 г. работало как молдавский филиал «РИА Новости». Однако в связи со структурными изменениями «РИА Новости» в 2013 г. и переходом на технически новые форматы вещания с 2016 г. оно стало осуществлять свою

[1] Кроме того, одним из способов популяризации того или иного издания в интернет-пространстве является создание и продвижение страничек данного издания в популярных социальных сетях (Facebook, Twitter, «ВКонтакте» и др.).

[2] http://moldovanews.md/ru.

работу как молдавское подразделение новостного агентства Sputnik («Sputnik Молдова»[3]).

За указанный период было опубликовано 1150 новостных текстов. Из них 38 (т. е. около 3,3%) цитировали различные записи из социальных сетей или содержали ссылку на них. При этом важно отметить, что «Новости — Молдова» предоставляет читателю в основном классический обзорный и аналитический контент. Исключение составляет рубрика «Калейдоскоп», куда могут попасть сообщения развлекательного содержания. Анализ распределения сообщений с цитатами из социальных сетей по рубрикам, обозначенным на сайте, показал, что из 38 текстов один (посвященный мему «кот-обжора») вошел в рубрику «Калейдоскоп». Хотя это единичный пример в выборке, на наш взгляд, он является показательным в двух отношениях. Во-первых, информационным поводом для этого текста стало голосование пользователей социальной сети Facebook, что углубляет связь между традиционными и новыми типами медиа в формировании и выборе информационного повода, на чем мы подробнее остановимся ниже. Во-вторых, данный текст не имеет локальной привязки к Молдове, что делает републикацию менее оправданной с точки зрения трансляции новостных текстов, а потому более интересной для рассмотрения.

Кроме того, из 38 текстов со ссылками на социальные сети 14 были размещены в рубрике «Лента новостей», в которой публикуются, как правило, наиболее острые или значимые сообщения. Остальные новости распределены следующим образом: «Политика» — 11 текстов, «Общество» — 6, «Культура» и «Технологии» — по 2 текста в каждой рубрике, «экономика» и «спорт» — по 1 тексту на каждую рубрику.

Такое распределение практически совпадает с распределением по рубрикам сайта всех 1150 новостных текстов, опубликованных за анализируемый период. При этом важно, что анализ содержания новостных сообщений показывает некоторый перевес политической тематики, которая отражена не только в соответствующей рубрике сайта, но и в «Ленте новостей». Это можно объяснить тем, что в большей части проанализированных текстов используются цитаты с аккаунтов политиков и дипломатов в социальных сетях. Посты политиков и дипломатов цитируются в 20 сообщениях[4], рядовых пользователей социальных сетей — в 6 (при этом в большинстве случаев приводятся никнеймы пользователей или указывается группа/сообщество, мнение которых приводится в тексте новости). В меньшей степени — в 5 публикациях — цитируются пресс-службы, пресс-секретари или официальные страницы организаций, в 4 текстах приводится мнение известных журналистов, а в 3 цитируются деятели культуры и спорта. Также в одном тексте цитируется директор социальной сети Instagram.

Кроме того, в новостных сообщениях социальные сети представлены неравномерно, в частности, в нашей выборке 1 текст приходится на цитирование записей из сети «ВКонтакте», 3 — из Instagram, 13 — из Facebook, и 19 текстов (50% сообщений) ссылаются на Twitter. При этом в 4 текстах социальная сеть, которая стала источником для цитирования, не указывается.

[3] http://ru.sputnik.md/docs/about/index.html.

[4] Одно сообщение может цитировать более чем одного человека, потому в сумме получается больше 38 текстов.

В целом анализ этих сообщений позволяет установить наличие корреляции информации в социальных медиа и информационных агентствах. Так, сообщения, публикуемые в социальных сетях, могут становиться информационным поводом для новостей, заменять «живой» комментарий эксперта простым цитированием его высказываний в социальных сетях или представлять общественное мнение приведением цитат рядовых пользователей сетей.

От news к newslore

Как справедливо отмечает А. С. Архипова, «само наличие связи (корреляции) еще не значит, что нам известна направленность этой связи или характер причинно-следственных отношений. Более того, статистические методы только предоставляют нам материал в определенном ракурсе, а за этим следует качественная интерпретация данных, полученных в результате статистической обработки (но эта интерпретация будет базироваться на точных цифрах, что немаловажно)» [Архипова 2012: 381].

Действительно, само наличие корреляции не отражает отношения между традиционными видами прессы и новыми медиа. Для того чтобы проследить реальную взаимосвязь news и newslore, мы обратились к качественным данным, проследив функционирование в медиапространстве мема, попавшего в нашу выборку по новостным текстам, — «кот-обжора / кот-воришка из аэропорта Владивостока».

Подробный анализ мема мы проведем, опираясь на схему, предложенную М. А. Кронгаузом, который на основе осуществленной им деконструкции мемов выделил четыре общие стадии: 1) создание мема и первоначальная реакция; 2) распространение мема (на других площадках); 3) использование мема (фаза стабильности, когда мем по инерции продолжает использоваться); 4) угасание мема или изменение статуса (более стандартна ситуация, когда мем все-таки исчезает) [Кронгауз 2014: 95]. В статье мы остановимся на первой и второй фазах.

Краткий путь от бездомного животного до «звезды сети»

Данный мем, попавший в список наиболее популярных мемов 2014 г. по версии сайта Netlore.ru [Карантин 2014], основан на событиях, произошедших во владивостокском аэропорту в ночь на 5 декабря 2014 г., когда в магазине, торгующем морепродуктами, неизвестный кот съел товар приблизительно на 60 тыс. рублей[5]. 9 декабря на YouTube на канале «ПримаМедиа ТВ», принадлежащем владивостокскому медиахолдингу PrimaMedia, появилась видеозапись «Кошка ест морепродукты в прилавке магазина в аэропорту Владивостока» [Кошка 2014]. Как пишут некоторые издания, запись была сделана

[5] Как справедливо заметил А. Б. Мороз в ходе обсуждения нашего доклада на конференции «Newslore и medialore в современном мире: фольклоризация действительности» (3–4 апреля 2015 г., Москва, РАНХиГС), можно предположить, что подобный подсчет ущерба в рублях отражает манипулирование общественным сознанием, поскольку он не учитывает разницы в ценообразовании, на которую в данном случае влияет как город, в котором это произошло, так и место продажи продукции.

работниками аэропорта Владивостока, скорее всего она не являлась постановочной. Более поздние тексты, посвященные истории кота, в качестве источника видеозаписи называют камеры видеонаблюдения, что, судя по дрожанию кадра, скорее всего неверно, однако такое изменение в восприятии источника свидетельствует о высокой установке на достоверность [Матроска 2016]. Начиная с 11 декабря можно уверенно констатировать распространение волны публикаций в СМИ, которые описывают факт происшествия и уже упоминают популярность видеоролика в Сети. Одним из первых сайтов, опубликовавших информацию об этом происшествии, стал сайт Primamedia.ru, также принадлежащий медиахолдингу PrimaMedia [Рыжий кот 2014; Изысканный ужин 2014], на который несколькими часами позже ссылаются в своих публикациях «Эхо Москвы» (например: [Во Владивостоке 2014b]) и Lenta.ru [Во Владивостоке 2014a]. В тот же день другим инфоповодом стала популярность как видеоролика с котом, так и самого кота, о чем пишет сайт «Российской газеты», приводя многочисленные цитаты пользователей Twitter и скриншоты их постов [Благовещенский 2014]. Волну публикаций, посвященных популярности кота, можно проследить в течение нескольких последующих дней — от [Ролик 2014] до [Нас и здесь неплохо кормят 2014].

Кроме того, появилось множество публикаций с комментариями различных ньюсмейкеров: так, Г. Г. Онищенко оправдал кота, эксперты-ветеринары объяснили обеспокоенным пользователям соцсетей, что коту ничего не угрожает, Ю. Д. Куклачев пригласил кота в свой театр кошек и т. д. Такая практика привлечения ньюсмейкеров в медийное поле говорит о том, что СМИ, руководствуясь популярностью кота в социальных сетях, пытаются использовать привлекательный информационный повод и добавить к характеристике персонажа новые детали. Похожие процессы можно наблюдать и в моделях функционирования фольклорных персонажей в СМИ: «…формат СМИ требует изложения текста ‹…› в виде развернутого нарратива, насыщенного интересными деталями, с хорошо проработанными персонажами и их определенными действиями» [Байдуж 2015: 92].

Другой ряд статей был связан с поисками сначала самого кота, а потом дома для него, которым в итоге стала домашняя площадка хоккейного клуба Владивостока «Адмирал» (КСК «Фетисов Арена»). Немало статей посвящено и подробностям кошачьей «биографии», например, выяснялся пол кота.

Важно, что ссылки на многие из этих публикаций, включая статьи с подборками комментариев пользователей, републиковались в социальных сетях, и такие посты нередко вызывали оживленные дискуссии. Возможно, этот активный обмен информацией между двумя типами площадок позволяет говорить о фольклоризации информации.

Отдельный интерес представляет порядок появления дополнительных деталей в образе кота. Изначально кот предстает как бездомный, что, по-видимому, не опирается ни на какие фактические данные и может быть гипотетически объяснено лишь тем, что кот был голоден и оказался без присмотра. Это представление могло быть обусловлено и местом событий: как правило, в аэропорту котов не заводят. Кроме того, с первых дней развития инфоповода кот описывается как рыжий, однако эту характеристику легко вывести из ставшей популярной видеозаписи, на которой масть кота из-за освещения отливает рыжиной. Известность видеозаписи и многочисленные посты пользователей

социальных сетей, выражавших обеспокоенность дальнейшей судьбой кота, спровоцировали поиски героя записи. После того как кот был найден, стал решаться вопрос об определении его места жительства. Параллельно с этим в социальных сетях проходило голосование по выбору имени для кота, в результате было выбрано имя *Матроскин*. Только после выбора имени стало известно, что кот на самом деле является кошкой, тогда имя изменили на *Матроска*. С котом Матроскиным, однако, связан другой, несколько более ранний сюжет, относящийся к ХК «Адмирал»: в конце января 2014 г. болельщики голосованием выбирали символ клуба, и наибольшее количество голосов получил герой мультфильма Кот Матроскин [Кот Матроскин 2014]. Связь между этими событиями установить доподлинно невозможно, однако именование бездомного кота (кошки) именем любимого героя и символа клуба, приютившего бездомного кота, представляется объяснимым.

Кроме того, активно обсуждалась возможность привлечения туристов во Владивосток благодаря такому своеобразному символу города, а также создавались различные изображения, в юмористической форме обыгрывавшие ситуацию.

Пост в Twitter, опубликованный в статье [Благовещенский 2014]

Появились персональные страницы кота (в основном в Facebook — например, «Кошка Матроскина — звезда интернета», сейчас эти страницы уже удалены), а также группы и сообщества в популярных социальных сетях Facebook и «ВКонтакте»: «Матроскин! группа фанатов Кота Матроскина из Владивостока»[6] (сейчас в этой группе публикуются в основном изображения с котами, не имеющими отношения к первоначальному инциденту), «Кот из Владивостока»[7] «Кот-воришка»[8] и др. И хотя активность на этих страницах первоначально была довольно низкая, само их появление представляется до-

[6] https://www.facebook.com/groups/matroskin; создана 13 декабря 2014 г.
[7] http://vk.com/vladivostok_cat; создана 12 декабря 2014 г., последняя запись 9 февраля 2015 г.
[8] http://vk.com/kotvorishka; создана 12 декабря 2014 г.

Изображение, опубликованное в группе «Мы из Владивостока» на Facebook. 2014 г.

статочно показательным. Кроме того, многочисленные посты, посвященные коту, появлялись в локальных группах, существовавших и ранее, например, «Мы из Владивостока»[9], «ХК Адмирал Владивосток»[10]. Все эти события на просторах социальных сетей становились информационными поводами для написания в традиционных СМИ новых статей, посвященных мему.

Итак, все инфоповоды можно разделить на две группы.

1. За пределами СМИ произошло событие, которое нашло отражение в традиционных медиаресурсах. Пользователи посчитали эту информацию интересной и стали распространять ее в социальных сетях.

2. В социальных сетях событие или информационный продукт вызвали пристальный интерес и стали популярными либо обсуждаемыми большим количеством пользователей. Об этом стало известно традиционным СМИ, и популярность или обсуждение сами стали информационным поводом.

Эти две группы инфоповодов тесно взаимосвязаны и выполняют функцию ньюсмейкеров друг для друга. Таким образом, можно утверждать, что мем «кот-обжора» мог не состояться без участия традиционных видов СМИ, что расширяет существовавшие ранее представления об исключительной роли социальных сетей в формировании и распространении мемов. Кроме того, мем, формируясь одновременно на двух типах площадок, становится гораздо более крепким связующим звеном между данными видами медиа, чем простое цитирование в новостных сообщениях постов политиков, дипломатов, официальных страниц организаций и др.

[9] https://www.facebook.com/groups/vladivostok2000.
[10] https://www.facebook.com/groups/625533170805296.

Из Рунета в Туманный Альбион: завоевывая новые пространства и смыслы

Помимо складывания мема интересно проследить и то, как он завоевывал интернет-просторы. Логично, что путь этого мема начался с Владивостока и с информационного ресурса во Владивостоке, где произошло само событие. Однако в течение одного дня, как уже было упомянуто, о нем начали писать ведущие информационные агентства России, с подачи которых и произошло распространение мема в Рунете. 11 декабря украинский портал UAinfo публикует сообщение «Во Владивостоке кот забрался в витрину и съел мясных деликатесов на 60 тысяч» [Во Владивостоке 2014с]. А уже 12 декабря «Новости — Молдова» републикует новость «В интернете выбирают имя для кота-воришки из аэропорта Владивостока» [В интернете 2014][11] с сайта представительства «РИА Новости» во Владивостоке. В этот же день белорусский новостной портал использует кота в качестве инфоповода в статье «Кот из Владивостока: коммунисты и Куклачев делят нового героя рунета» [Кот из Владивостока 2014]. Это свидетельствует о выходе мема за пределы России, но все еще оставляет его в рамках русскоязычного сегмента Сети. Важно, что «кот-обжора» завоевывал параллельно несколько информационных каналов, распространяясь не только на текстовых медийных ресурсах, но и в телевизионном пространстве. Так, коту был посвящен сюжет в передаче «Вечерний Ургант» от 12 декабря 2014 г. [Вечерний Ургант 2014].

Однако у характера распространения этого мема есть и необычная черта. Д. А. Радченко в исследовании, посвященном распространению «писем счастья», отмечает, что достаточно распространенным является переход текстовых единиц интернет-фольклора из англоязычного сегмента в русскоязычный [Радченко 2013: 172–173], но в нашем случае мы можем констатировать переход мема из Рунета в англоязычное пространство.

12 декабря 2014 г. международное информационно-аналитическое агентство BBC публикует статью «Кот слопал рыбы на тысячу долларов в российском аэропорту» [Cat gorges 2014]. Через несколько дней, 16 декабря, популярность кота доходит до Австралии, одно из лидирующих информагентств которой выпускает статью «А вот и настоящий кот-взломщик! Голодная кошка пробралась в российский аэропорт и полакомилась морепродуктами стоимостью 700 евро» [Kitching 2014], которая вызвала оживленную дискуссию и которой пользователи поделились 605 раз.

Широкое распространение мема не могло не реализовать возможности вписывать его в новые контексты (см.: [Кронгауз 2014: 80]). Интересно, что мем вписывается в различные контексты не произвольно, а в соответствии с теми структурными элементами, которые в нем доминируют. Для рассматриваемого нами мема важно, что главным действующим лицом является кот, что его «обед» был очень дорогим и незаконным (потому кота называют «воришкой»), что событие произошло в аэропорту Владивостока. Соответственно, мем вводился в контексты, связанные с другими котами (кот Матроскин, в честь которого кота назвали, но когда выяснился пол животного, его пришлось

[11] В настоящее время запись недоступна.

переименовать в Матроску; рыжий ленивый кот Гарфилд из одноименной американской комедии), а также с аэропортом (неоднократны сравнения кота-обжоры с Э. Сноуденом, который провел длительное время в аэропорту).

При этом важную роль во вводе в новые контексты играет общая повестка дня. Как отмечено в статье [Благовещенский 2014], пользователь Twitter Денис Бутенко посчитал, что кот «в аэропорту Владивостока съел бюджет Приморского края», что автор статьи прокомментировал следующим образом: «не обходится без политических высказываний». Кроме того, можно говорить о политизации в связи с нашумевшим обсуждением выбора имени для кота: в качестве вариантов предлагались имена некоторых политиков, названия политических партий либо в результате языковой игры создавались имена, явно содержащие намеки на политических деятелей или партии (например, *Чубайс Игорь* [так!] *Борисович*, *Чубарсик*, *Пиночет*, *Коммунист*, *Владлен*, *Псакий* и др.) [В интернете 2014] (см. также голосование в группе «Мы из Владивостока» [Артемчук 2014]). Политизацией поля, в котором функционировал мем, занимались не только пользователи, но и СМИ, например, агентство Telegraf.by включило в свою публикацию комментарий представителя партии «Коммунисты России»:

> «Рыжий и усатый большевик на четырех лапах решил нанести удар, сорвать планы буржуазии. Долгие годы он, блуждая по аэропорту, видел, как скромно питаются служащие павильонов, уборщики. А тут — лососина, раки, империалистические креветки», — рассказал секретарь ЦК партии Сергей Малинкович [Кот из Владивостока 2014].

Заслуживают внимания комментарии к статье «Еда за тысячу долларов для голодного кота: русский магазин морепродуктов пострадал от кошачьего грабежа» [Vilf 2014], опубликованной 11 декабря на сайте Russia Today. Во время нашего обращения к этой публикации 2 февраля 2015 г. был зафиксирован ввод мема в политический контекст через ироничные высказывания о том, что в произошедшем виноват В. В. Путин. Так, пользователь под никнеймом dom комментирует 12 декабря:

> Это вина Путина! Потому что он вторгся в Крым, и сейчас коты идут есть рыбу в рыбном магазине, и люди погибли, а еще он лично сбил пассажирский самолет, вот почему коты едят рыбу в рыбном магазине, и американские танки подошли к российским границам, но это никого не волнует, может быть, я запутался (this is putin's fault! because he invaded crimea, and now cats go eat fish an the fish store, and people dieded [sic!], and he also shot down a passenger plane himself that's why cats eat fish at the fish store, and US tanks just arrived on Russian borders but nobody cares, maybe im confused).

В ответ последовал ряд реплик, в частности о том, что Крым «есть и всегда был российским» («is and always was Russian», — пользователь Patrick Waters). Еще один пользователь под никнеймом Paul комментирует:

> Согревающая сердце история и напоминание — в эти грустные времена антироссийской пропаганды — о том, что Россия — это страна, любящая котов так же, как Англия или Япония (A heart-warming story and a reminder – in these sad times of anti-Russian propaganda - that Russia is a cat-loving nation as much as England or Japan).

Однако в данном случае важен не только сам ввод мема в новый контекст, но и зафиксированное нами удаление этих комментариев. Так, при последнем обращении к этой статье 25 марта мы обнаружили, что комментариев уже нет, хотя по данным на 2 февраля 2015 г. их было больше 50. Сторонний пользователь удалить чужие комментарии не мог. Это наталкивает на мысль о целенаправленном удалении комментариев.

Анализ позволяет продемонстрировать «связь производства новостей с социальными факторами» и даже «установление новых правил этого производства в зависимости от них» [ван Дейк 2000: 264]. Сегодня одним из таких факторов становится «необходимость осуществления своевременной и эффективной связи между различными информационными площадками» [Colapinto, Benecchi 2014: 219]. Это приводит к тому, что сообщения, публикуемые в социальных сетях, могут становиться информационным поводом для новостей, а цитирование рядовых пользователей сетей заменяет опросы общественного мнения. Кроме того, как мы могли проследить на примере мема «кот-обжора», происходит изменение традиционных механизмов функционирования медийного контента, что может свидетельствовать об актуальности применения инструментария, разработанного в фольклористике для анализа пластичных текстов, транслируемых уже вне рамок традиционных границ медиаконтента и фольклора.

Детальный анализ мема «кот-обжора из Владивостока» показал, что социальные медиа и традиционные виды СМИ могут выполнять друг для друга роль ньюсмейкеров, развивая и дополняя мем новыми структурными элементами. Более того, полученные нами результаты свидетельствуют о гораздо более серьезной, чем было принято считать, роли традиционных медийных площадок в формировании мема, поскольку они существенно повлияли на включение в структуру мема большого количества деталей, в том числе привлекая ньюсмейкеров, чего не могли бы добиться пользователи социальных сетей. В то же время такое активное участие СМИ в формировании мема было спровоцировано именно высокой популярностью информационного повода среди потенциальной аудитории этих СМИ.

Кроме того, широкое распространение мема и взаимодействие двух видов медийных площадок неизбежно приводит к вводу мема в новые контексты, напрямую связанные с текущей повесткой дня, также во многом формируемой СМИ. Одним из вариантов ввода мема в новый контекст может стать его политизация, а анализ этого процесса может выявить порой незаметную цензуру со стороны информационных агентств.

Интернет-источники

Артемчук 2014 — *Артемчук Е.* [Опрос-голосование о выборе имени кота] // Мы из Владивостока: [Группа на Facebook.com]. 2014. 12 дек. URL: https://www.facebook.com/groups/vladivostok2000/permalink/773506509353533.

Благовещенский 2014 — *Благовещенский А*. Кот, съевший морепродуктов на 60 тысяч рублей, стал звездой Сети // Российская газета. 2014. 11 дек. URL: https://rg.ru/2014/12/11/cat-twitter-site.html.

В интернете 2014 — В интернете выбирают имя для кота-воришки из аэропорта Владивостока // Новости — Молдова. 2014. 12 дек. URL: URL: http://newsmoldova.md/12122014/kalejdoskop/71566.htm.

Вечерний Ургант 2014 — Вечерний Ургант. Новости от Ивана — Кот съел деликатесы в Аэропорту: [Видеозапись] // YouTube.com. 2014. 12 дек. URL: https://www.youtube.com/watch?v=0EEsdZ2seKM.

Во Владивостоке 2014a — Во Владивостоке кот объел магазин на 60 тысяч рублей // Lenta.ru. 2014. 11 дек. URL: http://lenta.ru/news/2014/12/11/gluttoncat/.

Во Владивостоке 2014b — Во Владивостоке рыжий бездомный кот забрался в витрину с морскими деликатесами в магазине в местном аэропорту // Эхо Москвы. 2014. 11 дек. URL: http://echo.msk.ru/news/1453440-echo.html.

Во Владивостоке 2014c — Во Владивостоке кот забрался в витрину и съел мясных деликатесов на 60 тысяч // UAinfo.org. 2014. 11 дек. URL: http://uainfo.org/blognews/457767-vo-vladivostoke-kot-zabralsya-v-vitrinu-i-sel-myasnyh-delikatesov-na-60-tysyach-video.html.

Изысканный ужин 2014 — Изысканный ужин в аэропорту Владивостока оставил рыжему коту на память «сушняк» // Primamedia.ru. 2014. 11 дек. URL: http://primamedia.ru/news/407662.

Карантин 2014 — *Карантин И.* Мемы 2014 года // Netlore.ru. 2014. 24 дек. URL: http://www.netlore.ru/2014-memes.

Кот из Владивостока 2014 — Кот из Владивостока: коммунисты и Куклачев делят нового героя рунета // Telegraf.by. 2014. 12 дек. URL: http://telegraf.by/2014/12/kot-iz-vladivostoka-kommunisti-i-kuklachev-delyat-novogo-geroya-runeta.

Кот Матроскин 2014 — Кот Матроскин должен стать символом ХК «Адмирал» из Владивостока — болельщики // Primamedia.ru. 2014. 21 янв. http://primamedia.ru/news/330397.

Кошка 2014 — Кошка ест морепродукты в прилавке магазина в аэропорту Владивостока: [Видеозапись] // YouTube.com. 2014. 9 дек. URL: https://www.youtube.com/watch?v=1lxI6_m_bTY.

Матроска 2016 — Матроска (кошка) // Wikipedia.org. [Версия 9 ноября 2016 г.]. URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Матроска_(кошка).

Нас и здесь неплохо кормят 2014 — «Нас и здесь неплохо кормят». Кот из Владивостока наделал в соцсетях много шума // Lenta.ru. 2014. 12 дек. URL: http://lenta.ru/articles/2014/12/14/kotyara/.

Ролик 2014 — Ролик про кота-обжору из Владивостока за пару дней набрал почти полмиллиона просмотров // Primamedia.ru. 2014. 12 дек. URL: http://primamedia.ru/news/407803.

Рыжий кот 2014 — Рыжий кот пообедал в аэропорту Владивостока морепродуктами на 60 тысяч рублей // Primamedia.ru. 2014. 11 дек. URL: http://primamedia.ru/news/407336.

Cat gorges 2014 — Cat gorges on $1,000 of fish in Russian airport // BBC.com. 2014. December 12. URL: http://www.bbc.com/news/world-europe-30453814.

Kitching 2014 — *Kitching Ch*. Now that's a real cat burglar! Hungry feline sneaks into Russian airport and feasts on £700 worth of seafood // Daily Mail Online. 2014. December 16 [renewed December 18]. URL: http://www.dailymail.co.uk/travel/travel_news/article-2875941/Cat-sneaks-Vladivostok-Russia-airport-feasts-fish-squid.html.

Vilf 2014 — *Vilf A*. $1,000 meal for hungry cat: Russian sea food store suffers feline heist // Russia Today. 2014. December 11. URL: http://rt.com/news/213539-russian-shop-cat-seafood.

Литература

Алексеевский 2010 — *Алексеевский М. Д.* Интернет в фольклоре или фольклор в Интернете? (Современная фольклористика и виртуальная реальность) // От Конгресса к Конгрессу: Навстречу Второму Всероссийскому конгрессу фольклористов: Сб. материалов / Сост. В. Е. Добровольская, А. С. Каргин. М.: ГРЦРФ, 2010. С. 151–166.

Архипова 2012 — *Архипова А. С.* Статистические методы в исследовании фольклорных текстов // Фольклористика и культурная антропология сегодня: тезисы и материалы Международной школы-конференции — 2012 / Сост. А. С. Архипова, С. Ю. Неклюдов, Д. С. Николаев. М.: РГГУ, 2012. С. 380–381.

Архипова и др. 2015 — *Архипова А., Неклюдов С., Радченко Д.* О фольклоризации действительности через *newslore* // Newslore и medialore в современном мире: фольклоризация действительности: Тезисы докладов Междунар. науч. конф. Москва, РАНХиГС, 3–4 апреля 2015 / Сост. А. С. Архипова, М. И. Байдуж. М.: Изд. дом «Дело», 2015. С. 5–8.

Архипова, Алексеевский 2014 — *Архипова А., Алексеевский М.* «Ты пришел сборник читать или плакаты разглядывать?»: как создавалась эта книга // «Мы не немы!»: Антропология протеста в России 2011–2012 годов / Сост. А. Архипова, М. Алексеевский. Тарту: ЭЛМ, 2014. С. 7–14.

Байдуж 2015 — *Байдуж М*. Дворник Ефимыч vs полтергейст: демонологические «фольклорные» персонажи как конструкт СМИ // Newslore и medialore в современном мире: фольклоризация действительности: Тезисы докладов Междунар. науч. конф. Москва, РАНХиГС, 3–4 апреля 2015 / Сост. А. С. Архипова, М. И. Байдуж. М.: Изд. дом «Дело», 2015. С. 90–93.

ван Дейк 2000 — *ван Дейк Т. А.* Структура новостей в прессе / Пер. М. А. Дмитровской // Язык. Познание. Коммуникация / Сост. В. В. Петрова. Благовещенск: БКГ им. Бодуэна де Куртенэ, 2000. С. 228–267.

Идлис 2007 — *Идлис Ю. Б.* Чтение, анализ и преподавание трансмедийного текста // Вестник Московского университета. Сер. 9: Филология. 2007. № 1. С. 182–184.

Кронгауз 2014 — *Кронгауз М. А*. Мем в русскоязычном интернете: опыт деконструкции // Русский язык и новые технологии / Сост. Г. Ч. Гусейнов. М.: Нов. лит. обозрение, 2014. С. 87–95.

Радченко 2013 — *Радченко Д. А.* Одно абсолютно счастливое письмо: к вопросу о распространении фольклора в Интернете // Антропологический форум. № 18. 2013. С. 163–187.

Эриксен 2012 — *Эриксен Т.* Успех с горьковатым послевкусием: рассказ о норвежской антропологии // Антропологические традиции: стили, стереотипы, парадигмы: Сб. ст. / Ред. и сост. А. Л. Елфимов. М.: Нов. лит. обозрение, 2012. С. 109–129.

Colapinto, Benecchi 2014 — *Colapinto C., Benecchi E.* The presentation of celebrity personas in everyday twittering: Managing online reputations throughout a communication crisis // Media, Culture and Society. Vol. 36. No. 2. 2014. P. 219–233.

Finneman 2006 — *Finneman N. O*. Public space and coevolution of digital and digitized media // MedieKultur: Journal of Media and Communication Research. Vol. 22. No. 40. 2006. P. 64–73.

Taylor, Perry 2005 — *Taylor M., Perry D.* Diffusion of traditional and new media tactics in crisis communication // Public Relations Review. Vol. 31. 2005. P. 209–217.

From newslore to news, from news to newslore: History of a meme

Dusacova, Irina S.
Master's Student, Centre for Typological and Semiotic Folklore Studies, Russian State University for the Humanities
Russia, 125993, GSP-3, Moscow, Miusskaya sq., 6
Tel.: + 7 (495) 250-69-31
E-mail: dusacova@gmail.com

Abstract. New technologies and new forms of media have changed the mechanisms for selecting information triggers and their presentation in news reports. Thanks to convergence of various types of media channels, posts from social media networks have begun to serve as information triggers. The distribution of such triggers wholly replicates the distribution of information triggers formed under the influence of more usual mechanisms, although a political agenda is emphasized a bit more than other topics. Among all the social media, Twitter and Facebook are the most frequently cited. In this article, we analyze the meme "glutton cat"/"pilferer cat" and trace the interaction between traditional mass media and social networks. In general, this interaction can be expressed as two simultaneous processes: a certain event draws the attention of social network users after it is discussed in traditional media, and the popularity of this event in social networks becomes a further news trigger for traditional media. The two types of media channels generate information triggers for each other. The meme we analyze, which functions in both spaces, demonstrates that traditional media play a more significant role in shaping memes, and that there exists a closer connection between various types of media, their inconsistency notwithstanding.

Keywords: social networks, traditional mass media, information trigger, meme, glutton cat

References

Alekseevskii, M. D. (2010). Internet v fol'klore ili fol'klor v Internete? (Sovremennaia fol'kloristika i virtual'naia real'nost') [The Internet in folklore or folklore on the Internet? (Contemporary folklore studies and virtual reality)]. In V. E. Dobrovol'skaia, A. S. Kargin (Eds.). *Ot Kongressa k Kongressu: Navstrechu Vtoromu Vserossiiskomu kongressu fol'kloristov: Sbornik materialov* [From Congress to Congress: Towards the Second All-Russian Congress of Folklorists: Collection of papers], 151–166. Moscow: GRTsRF. (In Russian).

Arkhipova, A. S. (2012). Statisticheskie metody v issledovanii fol'klornykh tekstov [Statistical methods in the study of folklore texts]. In A. S. Arkhipova, S. Iu. Nekliudov, D. S. Nikolaev (Eds.). *Fol'kloristika i kul'turnaia antropologiia segodnia: tezisy i materialy Mezhdunarodnoi shkoly-konferentsii — 2012* [Folklore and cultural anthropology today: abstracts and proceedings of the International school-conference — 2012], 380–381. Moscow: RGGU. (In Russian).

Arkhipova, A., Alekseevskii, M. (2014). “Ty prishel sbornik chitat’ ili plakaty razgliadyvat’?”: kak sozdavalas’ eta kniga [“Did you come to read the collection of papers or to look at posters?”: How this book was created]. In A. Arkhipova, M. Alekseevskii (Eds.). *“My ne nemy!”: Antropologiia protesta v Rossii 2011–2012 godov* [“We’re not mute!” Anthropology of protest in Russia, 2011–2012], 7–14. Tartu: ELM. (In Russian).

Arkhipova, A., Nekliudov, S., Radchenko, D. (2015). O fol’klorizatsii deistvitel’nosti cherez newslore [About folklorization of reality through newslore]. In A. S. Arkhipova, M. I. Baiduzh (Eds.). *Newslore i medialore v sovremennom mire: fol’klorizatsiia deistvitel’nosti. Tezisy dokladov Mezhdunarodnoi nauchnoi konferentsii. Moskva, RANKhiGS, 3–4 aprelia 2015* [Newslore and medialore in the modern world: folklorization of reality. Abstracts from the International scholarly conference. Moscow, RANEPA, 2015, April 3–4], 5–8. Moscow: Izdatel’skii dom “Delo”. (In Russian).

Baiduzh, M. (2015). Dvornik Efimych vs poltergeist: demonologicheskie “fol’klornye” personazhi kak konstrukt SMI [Janitor Efimych *vs* poltergeist: Demonological “folklore” characters as a media construct]. In A. S. Arkhipova, M. I. Baiduzh (Eds.). *Newslore i medialore v sovremennom mire: fol’klorizatsiia deistvitel’nosti. Tezisy dokladov Mezhdunarodnoi nauchnoi konferentsii. Moskva, RANKhiGS, 3-4 aprelia 2015* [Newslore and medialore in the modern world: Folklorization of reality: Abstracts from the International scholarly conference. Moscow, RANEPA, 2015, April 3–4], 90–93. Moscow: Izdatel’skii dom “Delo”. (In Russian).

Colapinto, C., Benecchi, E. (2014). The presentation of celebrity personas in everyday twittering: Managing online reputations throughout a communication crisis. *Media, Culture and Society, 36*(2), 219–233.

Eriksen, T. (2012). Uspekh s gor’kovatym poslevkusiem: rasskaz o norvezhskoi antropologii [Success with a bitter aftertaste: The story of Norwegian anthropology]. In A. L. Elfimov (Ed.). *Antropologicheskie traditsii: stili, stereotipy, paradigmy* [Anthropological traditions: Styles, stereotypes, paradigms], 109–129. Moscow: Novoe literaturnoe obozrenie. (In Russian).

Finneman, N. O. (2006). Public space and coevolution of digital and digitized media. *MedieKultur: Journal of Media and Communication Research, 22*(40), 64–73.

Idlis, Iu. B. (2007). Chtenie, analiz i prepodavanie transmediinogo teksta [Reading, analysis and teaching of transmedia texts]. *Vestnik Moskovskogo universiteta* [Moscow State University Bulletin], Ser. 9: Filologiia [Philology], *2007*(1), 182–184. (In Russian).

Krongauz, M. A. (2014). Mem v russkoiazychnom internete: opyt dekonstruktsii [Meme in the Russian Internet: An attempt at deconstruction]. In G. Ch. Guseinov (Ed.). *Russkii iazyk i novye tekhnologii* [Russian language and new technologies], 87–95. Moscow: Novoe literaturnoe obozrenie. (In Russian).

Radchenko, D. A. (2013). *Odno absoliutno schastlivoe pis’mo: k voprosu o rasprostranenii fol’klora v Internete* [One absolutely happy letter: On the question of the spread of Internet folklore]. *Antropologicheskii forum* [Forum for Anthropology and Culture]*, 18*, 163–187. (In Russian).

Taylor, M., Perry, D. (2005). Diffusion of traditional and new media tactics in crisis communication. *Public Relations Review, 31*, 209–217.

van Deik, T. A. (2000). Struktura novostei v presse [Transl. from van Dijk, T. A. (1985). Structures of news in the press. In T. A. van Dijk (Ed.). *Discourse and communication: New approaches to the analysis of mass media discourse and communication*, 69–93. Berlin; New York: W. de Gruyter]. In V. V. Petrov (Ed.). *Iazyk. Poznanie. Kommunikatsiia* [Language. Cognition. Communication], 228–267. Blagoveshchensk: BKG im. Boduena de Kurtene. (In Russian).

Dusacova, I. S. (2017). From newslore to news, from news to newslore: History of a meme. *Shagi / Steps, 3*(2), 63–76

С. Ю. ЧЕРНЫЙ

Черный Станислав Юрьевич
MA in Public History
независимый исследователь
E-mail: ardeusincalamis@gmail.com

Конструирование прошлого в видеоиграх: игрок как потребитель и соавтор исторического нарратива (проект «Europa Universalis IV»)

Аннотация. Предпринята попытка проанализировать восприятие исторического содержания некоторых видеоигр с точки зрения представлений разработчиков и игроков об «исторически достоверном», а также и ограничений, обусловленных спецификой медиума. Постоянно растущее число видеоигр, использующих исторический «сеттинг», вызывает закономерный интерес исследователей, изучающих воспроизводство представлений о прошлом в современных медиа. Проект «Europa Universalis IV», обращающийся к различным историческим событиям, демонстрирует разнообразные стратегии создания эффекта «исторической достоверности» в видеоиграх. Анализ восприятия видеоигры ее аудиторией позволяет утверждать о достаточно высоком уровне рефлексии игроков по поводу исторического содержания видеоигры. Ценностью для исследователя обладают не только популярные представления о прошлом, заложенные в механику конкретной видеоигры, но и способы взаимодействия игроков с ней. Технические решения разработчиков — правила видеоигры — интерпретируются как на собственно игровом уровне, так и на уровне конструируемых с их помощью исторических нарративов.

Ключевые слова: публичная история, история в видеоиграх, философия видеоигр, исторические стратегии

Выход в октябре 2016 г. очередной, шестой по счету, версии одной из наиболее узнаваемой и коммерчески успешной [Семенов 2016] серии «исторических» видеоигр «Civilization» (разработчик Сид Мейер, 1991–2016) кажется достойным поводом для того, чтобы открыть дискуссию на русском языке о вводимых видеоигровым медиумом способах взаимодействия общества с прошлым. Эта серия пользуется постоянным вниманием зарубежных исследователей, обращающихся в той или иной форме к проблеме исторического содержание видеоигр [Chen 2003].

© С. Ю. ЧЕРНЫЙ

Прежде чем приступить к разговору о том, чем подобные проекты могут заинтересовать исследователя, следует указать на некоторые общие положения, связанные со спецификой видеоигрового медиума, интерес к которому проявляют представители самых разных областей знания, так или иначе обращаясь к молодой дисциплине game studies [Luengo-Oroz et al. 2012; Юл 2015; Trammel, Sinnreich 2015].

Основное свойство видеоигры — ее интерактивность (interactivity) [Elliot, Kapell 2013: 10] — обеспечивает одновременно высокую сложность и перспективность исследования данного медиума в контексте проблемы конструирования прошлого в медиа. Аудитория видеоигр способна (одновременно это является обязательным условием) переходить из категории наблюдателей и реципиентов авторского сообщения в категорию активных соавторов, обладающих установленной игровыми процедурами свободой действий при погружении в мир игры.

Анализ совершаемых игроками действий, другими словами — того, *как именно* мы играем в видеоигры, оказывается важной частью исследования. В случае с проектами, определяемыми разработчиками и аудиторией как «исторические», исследователь способен проследить не только как и для каких целей в видеоиграх задействуются различные исторические сюжеты, но и то, как сами игроки используют предоставляемые им новые возможности взаимодействия с прошлым. Это, в свою очередь, позволяет лучше понять, *что* прошлое — в том или ином своем проявлении — значит для нас сегодня: почему одни сюжеты, имена и концепты остаются актуальными, а другие забываются; как и для каких целей они изменяются, искажаются или переосмысляются. Не полностью разделяя взгляды Джерома де Гру на видеоигры, автор данной статьи все же согласен с его тезисом о том, что «игра в историю» является по своей сути не процессом передачи и усвоения информации, но способом работы человека с собственными историческими переживаниями [де Гру 2006]. В этом смысле видеоигры на сегодняшний день представляются крайне многообещающим, с точки зрения потенциальных исследований, инструментом взаимодействия с прошлым.

В свою очередь, анализ мотиваций, предпочтений, представлений, во-первых, разработчиков, привлекающих историческое содержание для создания своих игровых миров, а во-вторых, взаимодействующих с этими мирами игроков, требует от подобных исследований высокого уровня междисциплинарности, а также солидной эмпирической базы.

Видеоигра мульти- и трансмедийна: один проект процедурно может задействовать статические изображения и видео, звук и музыку, текст и речь, архитектуру и дизайн, анимацию и моделирование, интерфейс как способ управления и взаимодействия, искусственный интеллект и сообщества живых игроков [Chatfield 2014: xxii]. Поэтому актуальны исследования рецепции аудиторией тех или иных аспектов видеоигры, ведь интерактивность предполагает потенциально разнообразные способы «игры в видеоигры».

Несмотря на указанные сложности, все больше исследователей исходят из того, что феномен видеоигр — не просто проявление естественной потребности человека «играть», сводимой лишь к развлекательному аспекту, но более широкое явление, выполняющее также ряд культурных и обществен-

ных функций. Не на последнем месте среди них стоит интерес к постижению общего прошлого путем взаимодействия с ним через видеоигровой медиум, использующий исторические предметы, персонажи и события при создании внутриигрового нарратива и/или игровых процедур [Peterson et al. 2013: 34].

Предлагая игроку не столько потреблять нарративы, сколько посредством вводимых разработчиками игровых процедур самому рассказывать истории (и Историю), видеоигры определенных жанров открывают уникальные перспективы распространения исторического знания — показывать не то, *что* происходило, но *как* это происходило, иными словами, создавать у потенциальных игроков представление о логике исторического процесса, а не навязывать его содержание. Говоря об исторических стратегиях (historical strategy games), Гарри Браун отмечает их способность усиливать понимание потенциально бесконечной многовариантности прошлого, поскольку игрока подталкивают к тому, чтобы конструировать версии истории, которые противоречат официальной. В данном случае игровые процедуры способны лучше справляться с задачей распространения исторического понимания в обществе, нежели традиционный текстово-лекционный формат обычного урока истории, делающий ставку на соотнесение исторических дат и событий [Brown 2015: 127].

Утверждение ценности видеоигрового медиума для *понимания* прошлого, а не постижения того, «каким оно было на самом деле», предполагает, что для подобных исследований наиболее интересными оказываются проекты, которые предлагают игроку не линейную последовательность реконструированных с той или иной степенью достоверности событий, но те, которые являются по сути совершенно «неисторичными». Подобный проект — видеоигры в жанре исторической глобальной стратегии «Europa Universalis IV» (Paradox Interactive, 2013) — и стал эмпирической базой настоящего исследования, в котором показано, как видеоигра может провоцировать критический анализ известных явлений и процессов прошлого у игроков в ходе конструирования альтернативных исторических сценариев. Для достижения этой цели в работе задействованы как теоретические схемы других исследователей данной проблематики, так и эмпирическая база, основу которой составил ряд исследовательских интервью с игроками.

Между изображением и моделированием: почему «Европа»?

Наиболее частым объектом критического анализа в интересующем нас теоретическом контексте становятся проекты уже упомянутой серии «Sid Meier's Civilization», а также серии «Total War» (Creative Assembly, 2000–2016) [Wainwright 2014: 582]. Причиной подобных предпочтений не в последнюю очередь являются, на наш взгляд, популярность и узнаваемость обеих медиафраншиз, сопутствующий им коммерческий успех. Оба проекта стремятся к воспроизводству на экране событий, процессов и явлений, покрывающих значительные временны́е отрезки, однако делают это, используя разные стратегии, и — как мы покажем ниже — не без серьезных недостатков.

Разработчики серии «Total War» преимущественно делают ставку на детализированную и зрелищную визуализацию сражений между враждующими сторонами в различные исторические периоды, в известной степени пренеб-

брегая в своих моделях взаимоотношений государств прочими аспектами. Это позволяет говорить об обращении разработчиков к стратегиям изображения или реконструкции исторических реалий (в первую очередь ассоциирующихся с военной историей) при конструировании убедительного исторического нарратива на экране.

Что касается «Цивилизации», то, оставляя в центре игрового процесса взаимодействие государств-цивилизаций под управлением игрока или компьютера, она предлагает куда более разнообразный инструментарий для изображения в создаваемой реальности процессов исторического развития и борьбы цивилизаций за превосходство. Предлагаемые игровые процедуры не обделяют вниманием моделирование таких сфер, как экономика, культура, научный прогресс, одновременно декларируя полную свободу игрока от «настоящей» истории в том, что касается создания уникальных цивилизаций, проходящих путь от основания первых городов до старта программ по заселению других планет.

В своей развернутой критике третьей части данной серии, вышедшей в 2001 г., Кеннет Чен отмечает неудовлетворительность игровых процедур и интерпретируемой через них идеи о путях развития цивилизаций как для поборников исторической достоверности в видеоиграх, так и для сторонников свободного игрового процесса, связанного с моделированием прошлого. Причиной этого автор называет одновременное обращение созданной Сидом Мейером игры к эссенциализму и универсализму, т. е. воспроизведение европоцентристского христианского дискурса, прикрытого тонкой ширмой мультикультурализма [Chen 2003]. Несмотря на то что со времени публикации данного эссе прошло более десяти лет, критика К. Чена остается актуальной для всех вышедших за это время частей серии.

Предоставляемая свобода моделирования альтернативных версий прошлого на деле оказывается наполнена культурными штампами, ограничениями и в то же время достаточно комическими ситуациями, которые, став своеобразной «визитной карточкой» для большинства поклонников игры, не мешают каждому новому проекту серии становиться увлекательной видеоигрой в жанре симулятора, но это определенно не исторический симулятор. Например, такое событие, как строительство «американской цивилизацией», которую возглавляет Теодор Рузвельт, Александрийской библиотеки в расположенном среди тундровых пустошей городе Филадельфия в 350 г. до н. э., безусловно задействует некоторые представления об истории, но позволяет ли это говорить о производстве исторического понимания в ходе взаимодействия человека с прошлым посредством видеоигры?

Таким образом, можно предположить, что более интересным с точки зрения исследования новых способов взаимодействия с прошлым в видеоиграх будет проект, балансирующий между стратегиями изображения и моделирования. Сохраняя достаточную связь с общепризнанной исторической реальностью (даже если это означает в определенной степени эссенциалистский характер представляемого нарратива, который в этих случаях неизбежен [Chen 2003]), такой проект позволит достаточно убедительно моделировать альтернативные сценарии посредством имитации исторических процессов, подверженных влиянию со стороны игрока. Условием другого плана являются

соображения баланса указанных выше качеств и интересов аудитории в том, что касается доступности и получения удовольствия от игрового процесса, поскольку речь идет о коммерческих видеоиграх, при разработке которых соображения прибыли находятся не на последнем месте.

Принимая во внимание сказанное, мы считаем, что наш объект исследования — видеоигра «Europa Universalis IV» — на сегодняшний день наиболее точно соответствует данным критериям в сравнении с остальными, сравнительно немногочисленными представителями жанра. Располагая достаточно сложной и разнообразной механикой, игра не стремится с ее помощью к воспроизводству единого исторического метанарратива через отображение определенных дат, событий и имен, но подталкивает игрока к исследованию исторических противоречий, обстоятельств, условий и случайностей, полностью не теряя при этом связи с некоторой условно объективной исторической реальностью. В свою очередь коммерческий успех и популярность видеоигры (на июнь 2016 г. студия-разработчик сообщила о более чем миллионе проданных копий [Paradox 2016]) обеспечивают потенциального исследователя значительным материалом для анализа того, как те или иные элементы игровой механики воспринимаются аудиторией.

Моделирование альтернативных исторических сценариев

Видеоигра «Europa Universalis IV» представляет собой симулятор управления различными сторонами внутренней и внешней политики государств и государственных образований в основной игровой период — с 1444 по 1821 г. Отличительной чертой данного проекта являются масштабы и детализация моделируемых сценариев, а также возможность для игрока взять под свое управление любое из существующих в воспроизведенной разработчиками исторической реальности государство в любую дату указанного промежутка времени (базовой единицей времени в игре являются одни сутки).

Игрок не имеет возможности провести однозначно определяемую процедуру идентификации себя с каким-либо объектом или идеей, конструируемой миром видеоигры, что представляет определенную сложность для проведения анализа рецепции игровой реальности. Наиболее ожидаемый выбор в пользу ассоциации себя с правителем государства, как правило, не срабатывает (что подтверждают результаты представленных ниже интервью). Фигура правителя (сменяемая в ходе событий) встроена в механику игры, однако снабжена крайне скупой, прикладной информацией, что не дает ей стать чем-то большим, чем одним из сотен и тысяч модификаторов, участвующих в создании эффекта «обоснованной исторической случайности», который будет рассмотрен далее.

Более серьезно на возможностях анализа медиатекста видеоигры сказывается фактическое отсутствие цели — игроку просто предлагается «превратить четыре века истории в игровую площадку»[1]. При этом возможны сценарии, когда игрок может не совершать никаких действий, просто наблюдая в реальном времени за изменением окружающего мира как результатом работы гене-

[1] См. описание игры на сайте разработчика (https://www.paradoxplaza.com/europa-universalis-4).

ратора случайных чисел, управляющего действиями государств под контролем компьютера. Данные особенности затрудняют использование стандартных схем описания и характеристик видеоигр, для которых цели и способы их достижения являются одними из важнейших элементов. В то же время задача, стоящая перед нами, состоит в разборе важнейших элементов игровой механики с точки зрения их исторического содержания и производимого эффекта взаимодействия с прошлым. Поэтому применяемый нами подход включает, во-первых, уже знакомое разделение рассматриваемых элементов между условными полюсами «реконструкция/изображение» и «моделирование» в том, что касается производства исторической реальности на экране, и, во-вторых, рамочную схему Т. Виннерлинга и Ф. Кершбаумера. Указанная схема, являющаяся результатом обобщения методологических разработок авторов и редакторов сборника «Early modernity and video games» (2014), предлагает ряд шагов для анализа элементов видеоигры, так или иначе взаимодействующих со сферой исторического.

1. Определение места и функции, которые данный элемент занимает в общей структуре (construction) видеоигры.

2. Определение того, как данный элемент встроен в общую стратегию аутентификации (authentication) видеоигры, стремящейся достичь определенного уровня достоверности в глазах своей аудитории.

3. Определение того, как данный элемент усиливает такое свойство видеоигры, как медиальность (mediality), или же попадает под его ограничения [Chatfield 2014: xv–xvi].

Основным полем взаимодействия игрока и рассматриваемой видеоигры является глобальная стратегическая карта, отображающая состояние игровой исторической реальности на определенную игровую дату. На ней игрок совершает значительную часть своих действий и с ее же помощью отслеживает производимый ими эффект. Основная структурная единица карты — провинция, имеющая название в соответствии с отображаемой местностью или крупным городом реального мира.

На начальных этапах игры карта недоступна игроку во всей полноте (т. е. в мировом масштабе) — значительная часть игрового мира скрыта в соответствии с представлениями разработчиков об имевшейся в том или ином регионе в определенный исторический период информации об окружающих землях и водных пространствах. Границы знакомого игрового мира расширяются либо в ходе действий самого игрока, направляющего исследователей в неизвестные уголки мира, либо эта информация поступает из других стран со значительной задержкой.

Известные части игрового мира доступны к просмотру на стратегической карте в различных режимах — так, режим физической географии позволяет видеть особенности рельефа провинции, политический режим наиболее нагляден в том, что касается государственных границ, торговый дает информацию о расположении торговых узлов и потоков, религиозный и культурный — о религиозной и культурной принадлежности тех или иных земель соответственно, и т. д.

Таким образом, глобальная стратегическая карта, являясь своеобразным «рабочим столом» для того, что касается структуры и игровой механики,

одновременно занимает важное место в создании эффекта исторической достоверности, во всяком случае на момент старта — усилиями разработчиков на ней представлены исторические государства в исторических границах, которым соответствует указание на ограниченность географических познаний в заданный период, влияющую на ощущения и действия игрока (он, безусловно, может иметь представление о скрытых территориях, но не может взаимодействовать с ними до выполнения вводимых игрой условий). В то же время благодаря свойствам видеоигрового медиума одна и та же карта способна отображать разнообразную информацию в зависимости от переключаемых игроком режимов.

Как уже было отмечено, провинция — основная единица как глобальной карты игры, так и государства, под управлением которого она находится, с ней же связаны основные игровые процедуры и доступные игроку действия. Окно провинции позволяет обратиться к большому объему информации о ее населении (принадлежности к определенной культуре, религии, об уровне общественного недовольства), развитии (определяющем генерируемый каждый месяц доход и число поставляемых рекрутов), постройках и мн. др. Часть этих элементов является неизменной, часть подвержена манипуляциям со стороны игрока, часть — системе динамических событий, либо производимых генератором случайных чисел, либо вызываемых складыванием заранее определенных наборов условий, выполняемых либо игроком, либо компьютером. Наконец, сами провинции могут переходить под контроль того или иного государства в результате различных действий, что является, по сути, основным наблюдаемым игроком индикатором происходящих в игровом мире изменений.

Итак, оказываясь основным объектом, на который направлены действия игрока и вокруг которых сосредоточена значительная часть динамических событий игры, связанная с провинциями игровая механика также несет в себе субъективный взгляд геймдизайнеров, частично укорененный в их представлениях о прошлом (начиная с самого принципа разделения мира на данные структурные единицы и заканчивая приписываемыми им модификаторами на заданные исторические даты), частично — обусловленный ограничениями самой видеоигры, требующими существенных упрощений отображаемой реальности. К примеру, сложно представить, что определенные территории, населяемые десятками и сотнями тысяч человек, производили только один единственный продукт (сырье или товар), имели религиозно и культурно однородное население, как это представлено в игре.

Помимо уже упомянутых действий, связанных с микроменеджментом отдельных провинций, игроку доступен широкий набор действий на макроуровне, связанных с организацией торговли, научной жизни, с внутренней политикой своего государства, наконец, с той частью игровой механики, которая моделирует международные отношения в заданный период, — заключение династических браков и альянсов, взаимодействие с разного рода зависимыми территориями (вассалами, колониями, протекторатами и т. п.) и, конечно же, войны. В сравнении со многими другими подобными видеоиграми объем предоставляемого разработчиками инструментария действительно велик, а государства под управлением компьютера способны как к умеренно сложным

реакциям на действия игрока, так и к самостоятельным действиям, вне зависимости от его активности. Вместе с тем предоставление игрока самому себе на подобных условиях скорее всего привело бы к быстрой усталости от игрового процесса, который в любом случае является не более чем набором заданных алгоритмов, быстро считываемых игроками по мере освоения. Ощущение же «истории», если говорить о создании ее убедительных альтернативных сценариев, также быстро исчезает в условиях, когда «история» присутствует по сути только на момент старта игры, будучи заранее сконструированной разработчиками с той лишь целью, чтобы быть уничтоженной в ходе игры (не имеющей, напомним, официально заданной цели).

В качестве выхода из подобной ситуации геймдизайнерами введена система динамических событий, а именно тех из них, которые так или иначе отсылают нас к известным историческим событиям или процессам. Рассматриваемый проект активно задействует генератор случайных чисел как залог того, что механика игры, даже будучи в том или ином объеме считанной игроками, сможет всякий раз производить непохожие один на другой сценарии.

Наибольшее количество подобных событий относится к так называемым импульсным событиям (pulse events) [Events], они разнесены по различным категориям (как правило, связанным с тем или иным аспектом игровой механики), каждая из которых имеет определенный временной цикл (от года до пяти лет), по истечению которого происходит одно из событий данной категории, условия для которого выполнены игроком или компьютером. Иногда событие просто уведомляет о наступивших последствиях, иногда предлагает игроку выбрать один из нескольких вариантов реакции на него. К примеру, событие «Влиятельный проповедник» относится к категории связанных с религией. Вот его игровое описание, появляющееся вместе с уведомлением:

> Молодой благочестивый проповедник публично заявил о нашей верности наставлениям Святого Папы Римского. Это определенно принесет нам выгоды в будущем[2].

События данной категории имеют шанс произойти раз в два года. Условием для его возникновения является официальный статус католической религии в государстве, при этом событие не срабатывает для государства Папская область. После появления события игрок или компьютер выбирает из двух возможных ответных действий: отправить данного проповедника в Рим и улучшить отношение с Папой или сделать епископом и получить внутриигровые очки [Generic].

Вместе с тем события данной категории являются в определенной степени «одноразовыми» — они предполагают получение бонуса или штрафа к тем или иным используемым в игровой механике очкам и после этого, как правило, никак себя не проявляют. Не только фигура упомянутого выше проповедника никак не репрезентирует себя в мире на экране, но и его судьба остается игрокам неизвестной, как и судьба многих других персонажей, входящих в создаваемый игроком и генератором случайных чисел альтернативный исторический нарратив. К сожалению, делая игру более интересной в плане гейм-

[2] Здесь и далее перевод автора статьи.

плея (разнообразные события происходят достаточно часто, привнося фактор неожиданности и неопределенности), сложно говорить об их значимом вкладе в производимый с помощью видеоигры исторический нарратив — со временем, как подтвердили результаты интервью, многие игроки просто опускают чтение сопроводительного текста, сосредоточиваясь на информации об изменениях, вносимых в игровую механику.

Более редкие, но интересные с точки зрения настоящего исследования категории динамических событий доступны лишь определенному государству или связаны с глобальными событиями в игре, так или иначе моделирующими реально происходившие процессы, — например, Реформация и последующие религиозные войны для европейских стран. Подобные события также появляются при сочетании необходимых условий, но только один раз за всю игру и, как правило, часто влекут за собой более серьезные последствия, чем импульсные события, рассмотренные выше. С точки зрения заданной исследовательской перспективы, данный элемент игры крайне интересен, поскольку зачастую является результатом наложения важных, по мнению геймдизайнеров, исторических событий той или иной эпохи на альтернативный исторический сценарий, возникающий в результате взаимодействия игрока, компьютерных алгоритмов и генератора случайных чисел, отвечающего за создание эффекта «обоснованной исторической случайности».

Приведем в качестве примера специфическое динамическое событие «Король иезуитов», срабатывающее для государства Польша, или Речь Посполитая, в период между 1600 и 1650 игровыми годами в случае, если на троне находится монарх-католик, а также если для этого государства активен модификатор «Контрреформация» (что, в свою очередь, требует предварительного события, связанного с началом и распространением Реформации). Вот его описание:

> Сигизмунд III был сыном короля Швеции Йохана III. Его отец правил страной, большинство населения которой являлось убежденными протестантами, хотя сам Йохан склонялся в сторону католичества. Сигизмунд был воспитан иезуитами и предпочитал их общество. Вопросы веры были для него не менее важны, чем политика, и одним из самых сильных его желаний стало утверждение католичества в качестве государственной религии в Польше. Даже для короля эта задача выглядела невыполнимой в случае Польши. Свобода вероисповедания и религиозная толерантность были основой польского общества. Однако, будучи волевым и упрямым человеком, Сигизмунд решил попытаться. Ожидаемо, он обратил против себя всю страну и потерпел неудачу. Подобные действия нажили ему множество врагов, что не позволило провести реформы управления и укрепить королевскую власть в первом десятилетии 17-го века.

После появления данного события игрок или компьютер от имени монарха (который в случае продолжительной игры может не иметь ничего общего со шведской династией Польши) может выбрать одно из трех решений-реакций: провозгласить свободу вероисповедания (отмена модификатора «Контрреформация» повлечет за собой соответствующие изменения в отношениях со

стороны католических и протестантских государств), объявить католическую религию первой среди равных (модификатор «Контрреформация» остается), провозгласить себя «королем иезуитов» (модификатор «Контрреформация» остается, появляется дополнительный модификатор, провоцирующий рост религиозных восстаний) [Polish]. Таким образом, благодаря данному динамическому событию игрок оказывается на одном из перепутий создаваемого им альтернативного исторического сценария и принимает одно из предлагаемых решений. Ему предоставляют описание исторического события, аналог которого разыгрывается на экране: его предпосылки, ход истории, а также наступившие последствия. Данные детали могут быть использованы как для понимания причин, приведших в истории, создаваемой при участии игрока, к аналогичным событиям, так и для понимания наилучшего выбора в сложившейся ситуации. Самое главное — это создание с помощью подобных событий эффекта «исторических развилок», который одновременно с усилением ощущения «историчности» происходящего (в отличие от практически полного отказа от соотнесения с событиями и явлениями реальной истории, реализованной, к примеру, в «Цивилизации») дает игроку возможность принять противоположный выбор и встретиться с последствиями (или избежать их).

Система динамических событий в игре «Europa Universalis IV» является одним из основных (наряду с действиями игрока и компьютера) элементов, вносящим разнообразие в игровой процесс на уровне геймплея через фактор неопределенности и неожиданности, реагируя при этом на изменяющуюся в игровом мире ситуацию (балансируя между случайностью и причинно-следственной связью). С точки зрения исторической достоверности и стратегий аутентификации как импульсные, так и специфические события моделируют ситуации, которые если не прямо копируют аналогичные эпизоды из известной истории, то по крайней мере указывают на возможность и логичность таковых. Наконец, система выбора реакции на ту или иную ситуацию усиливает интерактивные свойства медиума, хотя, как было указано выше, данный выбор для значительной части игроков в большинстве случаев (в первую очередь в импульсных событиях) становится выбором между различными изменениями лишь на уровне геймплея, но не на уровне производимого исторического нарратива.

Безусловно, особенности исследуемого проекта не исчерпываются приведенными примерами. Здесь были разобраны наиболее репрезентативные и интересные с точки зрения интересующего нас направления элементы видеоигры «Europa Universalis IV», обеспечивающие значительный потенциал в том, что касается моделирования альтернативных исторических сценариев при сохранении исторической и логической обоснованности производимых игроком действий. Как было показано, игрок вынужден взаимодействовать с заранее сформированной исторической реальностью на момент начала игры, а также реагировать на систему динамических событий, которые, помимо усиления разнообразия геймплея, пытаются удержать ощущение историчности разворачиваемых событий. Ниже мы исследуем принципы, на которых построены основные правила и ограничения, с которыми сталкивается игрок в ходе выполнения различных действий, с точки зрения теории процедурной риторики Йэна Богоста.

Интерпретация правил исторического симулятора посредством теории процедурной риторики

Термин «процедурная риторика» был введен Йэном Богостом в работе «Персуазивные игры: выразительные средства видеоигр» (2007). В общих чертах он обозначает способность медиума (в данном случае видеоигр) транслировать авторское сообщение или субъективный взгляд на те или иные явления через систему правил, понимаемых как возможности и ограничения. Таким образом, игрок может усваивать или считывать это сообщение, просто следуя правилам видеоигры [Bogost 2007: ix–xii]. Данная теория отчасти соотносится с рассуждениями Кевина Шюта об «идеологических уклонах» в исторических симуляторах [Schut 2007: 216–217].

Отсутствие в исследуемой видеоигре заранее сформулированной цели обеспечивает значительную свободу для игрока, конструирует «историю как рассказ о прошлом с открытым финалом» [Elliot, Kapell 2013: 16–17]. В то же время отсутствие цели как некоего рубежа или препятствия, которого нужно достичь или преодолеть, может сделать игровой процесс менее интересным и краткосрочным. Одним из способов решения данной проблемы является установка игроками собственных целей, в ходе достижения которых они реализуют свой собственный исторический сценарий.

Мы можем предположить, что отсутствие формально установленных целей в рассматриваемом проекте одновременно свидетельствует как о признании разработчиками неуместности понятия «конечная цель», если говорить о моделировании почти четырех веков развития государства, так и о желании подтолкнуть игроков к установлению собственных целей и задач в соответствии с их представлениями и предпочтениями.

Другой элемент видеоигры, разбираемый нами с перспективы процедурной риторики, касается более частных проявлений игровой механики, а именно технологического прогресса в игре и процесса вестернизации.

Совершенствование технологий представлено линейным процессом, разделенным по трем направлениям: административному, дипломатическому и военному, для прогресса в которых требуется свой тип игровых очков. Большинство государств, кроме расположенных в африканском регионе к югу от Сахары и в обеих Америках, начинает с одинаковым набором стартовых технологий во всех направлениях. Однако дальнейшее технологическое расхождение и превосходство европейского региона процедурно достигается не только системой динамических событий и генератором случайных чисел, влияющих на скорость накопления требуемых для научного прогресса очков, но в первую очередь через разделение всех государств по технологическим группам. Технологические группы определяют штрафы, выражающиеся в необходимости вкладывания большего количества очков за «открытие» одной и той же технологии в сравнении с теми государствами, у кого данный штраф ниже или отсутствует.

К последней группе (без штрафа) относятся государства Западной и Центральной Европы. Страны балканского региона, Восточной Европы (включая Польшу и Венгрию), Малой Азии имеют штраф в 15%, дальше от Европы он последовательно повышается в зависимости от региона (мусульманская, индийская, китайская, субсахарская и другие технологические группы).

В то же время дополнительное увеличение стоимости технологий предусмотрено для любого государства, если технологический прогресс в нем происходит с опережением действительного (по мнению разработчиков) времени появления и распространения тех или иных открытий. Одновременно, независимо от технологической группы, государство может получить бонус к снижению этой стоимости, если его соседями являются более продвинутые в той или иной области знания страны.

Технологический прогресс является крайне важным элементов игровой механики — он не только повышает стандартные модификаторы, влияющие на все области жизнедеятельности игровых государств, и позволяет совершенствовать войска и морской флот, но и открывает доступ к различным группам идей, прогресс в которых дает возможность двигать свое государство в предпочитаемом направлении (например, идеи колониальной экспансии или идеи, увеличивающие внутреннюю стабильность). Очевидно, что с помощью подобной системы геймдизайнеры реализуют историческое технологическое превосходство европейцев к средним и поздним стадиям игрового процесса (напомним, что стандартными точками начала и окончания игры являются 1444 и 1821 г.). Вместе с тем перед нами очевидная упрощенная реализация европоцентристского или постколониального эссенциализма, приписывающего неевропейским народам некую врожденную отсталость в том, что касается прогресса в различных областях знания. Данный элемент игровой механики в том виде, в котором он были реализован на момент проведения интервью в июле-августе 2016 г. (версия 1.17.1), не позволяет предложить иную интерпретацию с точки зрения процедурной риторики, хотя геймдизайнеры заявили о намерении изменить его в ближайших обновлениях[3].

Другой элемент, неразрывно связанный с технологическим прогрессом в «Europa Universalis IV», — это процесс вестернизации. Запустив его, государство, изначально не принадлежащее к западной технологической группе, может войти в нее при выполнении ряда условий. Протяженность процесса вестернизации зависит от реакции на различные динамические события, с ним связанные. Так или иначе в ходе данного процесса государство получает существенные штрафы к ряду модификаторов, результатом которых становятся его общая нестабильность и уязвимость.

Использование данного предлагаемого разработчиками геймплейного элемента крайне популярно среди игроков, поскольку для большинства принадлежность к западной технологической группе — вопрос эффективного распределения игровых очков и достижения поставленных целей при игре за неевропейские страны. Данная механика безусловно представляет собой попытку смоделировать схожие процессы в истории. Однако результатом являются не только упрощенная и противоречивая вестернизация государств Восточной Европы и Малой Азии (для которых она протекает значительно проще, чем для иных незападных групп), но в определенном смысле курьезные случаи триумфа западной научной мысли в Африке южнее Сахары и среди племенных групп Северной Америки.

[3] См. сообщение пользователя Johan на официальном интернет-форуме игры 26 мая 2016 г. (https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/eu4-development-diary-26th-of-may-2016.937696).

С точки зрения возможностей моделирования альтернативной исторической реальности этот элемент, конечно, обладает ценностью для исследователя, однако его текущая реализация выглядит достаточно поверхностной, укорененной исключительно в соображениях игрового баланса и упрощения и потому не позволяет, как нам кажется, говорить об адекватном моделировании подобных процессов.

Как и в случае с элементами игровой системы, здесь были разобраны лишь наиболее репрезентативные и очевидные правила видеоигры, понимаемые как возможности и ограничения, предоставляемые геймдизайнерами потенциальному игроку. Пожалуй, любой игрок в «Europa Universalis IV» сталкивается с необходимостью использовать различные формы компенсации формально отсутствующих игровых целей (предлагаемых как разработчиками, так и «изобретаемых» до начала или в ходе новой партии самим игроком), а также вынужден взаимодействовать с системой правил, регулирующих технологическое развитие государств.

Рецепция исторического симулятора игроками

Разработав понятие «идеологического уклона» в исторических видеоиграх, К. Шют признает, что потребители любых форм медиа часто обладают гораздо большей свободой интерпретации, чем исследователи и маркетологи обычно им приписывают [Schut 2007: 216–217]. Исходя из этого замечания, в настоящем исследовании мы привлекли материалы интервью с игроками «Europa Universalis IV» с целью выяснить восприятие ими исторического содержания игры — введенных разработчиками исторических концептов, элементов игровой механики, правил и процедур. Помимо выявления общей склонности респондентов к критическому анализу видеоигры с заданной перспективы, мы попробуем рассмотреть их оценку возможностей исследуемого проекта моделировать убедительные альтернативные исторические сценарии.

Мы не стремились ограничивать респондентов в их рассказе о собственном игровом опыте и восприятии тех или иных элементов игры. Единая последовательность вопросов и тем для обсуждения при этом не соблюдалась — более удачным решением представлялось следовать за рассуждениями самого респондента, свободно переходя с обсуждения общих ощущений от игрового процесса на отдельные элементы игровой механики, правила и т. д., стараясь лишь поддерживать фокус на нужную перспективу. Продолжительность интервью составила от одного до полутора часов.

Перед началом интервью потенциальным респондентам было предложено по желанию заполнить краткую анкету с указанием возраста, общего игрового стажа, примерного количество времени, проведенного за игрой в «Europa Universalis IV» (EU IV), а также в нескольких словах описать свое отношение к историческому знанию. Итоговая выборка составила семь человек[4]. К сожалению, к участию в выборке удалось привлечь только мужчин. В то же время можно говорить о достаточной репрезентативности участников интервью в том, что касается возраста. Для всех респондентов историческое знание является одним из увлечений, высшее образование и дальнейшая профессиональная деятельность никак не были с ним связаны.

[4] См. полный список респондентов в конце статьи.

Восприятие структуры исследуемого проекта в ответах респондентов

В начале каждого интервью мы просили респондентов в нескольких предложениях описать игру «Europa Universalis IV» на общем, базовом уровне. В большинстве случаев было отмечено разнообразие геймплейных механик игры, обеспечивающих вариативность игровых сценариев, часть респондентов сразу отмечала возможности игры по конструированию альтернативных, но соотносящихся с некоей исторической логикой исторических нарративов:

> Именно в четвертой версии [серии Europa Universalis] достаточно неплохо приближены возможные построения альтернативной истории, но не на пустом месте, не просто по принципу «а что, если…», а основано на наличии тех или иных событий, произойдут они или нет ‹...› Здесь максимально подогнано под какие-то условия: условия выполняются или не выполняются ‹…› То есть именно вариативность истории ‹…› вариативность, основанная не некотором здравом смысле... [1].

> Каждая игра не похожа не предыдущую ‹…› Это по сути песочница, но песочница на глобальном уровне, где можно взять любую страну и из этого исходя диктовать ее дальнейшее продвижение, взаимодействовать с другими странами ‹…› Не сказал бы, что такая уж историческая. Потому что там такая «альт-хистори» творится в большинстве партий... [3].

Как видно по ответам на первые, достаточно общие вопросы о восприятии видеоигры в целом, игроки отмечают высокий уровень «альтернативности» производимых игрой сюжетов и сценариев. Важный момент состоит в том, что для части респондентов это является причиной обозначить крайнюю ограниченность собственно «исторической достоверности» в игре: для них она заканчивается с изменением установленных геймдизайнерами на стартовой дате визуальных границ между государствами (это одно из наиболее очевидных и доступных наблюдателю изменений во всем игровом процессе), в то время как часть респондентов либо сразу, либо в ходе интервью отметила, что ряд происходящих изменений кажется им логически обусловленным процедурами и механикой игры с точки зрения их собственных представлений об историческом процессе:

> …У тебя есть некие стартовые условия, некие стартовые позиции, которые условно соответствуют тому, что мы знаем о контексте эпохи, но уже через условные пять лет это не имеет ничего общего там с тем, что мы знаем о том, что там реально происходило [4].

> Да, для меня это убедительно. Действительно, многое могло произойти в реальности. Игра проработана, много факторов, эти факторы, мне кажется, вполне могли к таким результатам приходить ‹…› Даже случайность, например, при сражении армий, часто чем-

> то обусловлена ‹…› Есть ощущение: что-то, что происходит, — это действия правителей — меня и компьютерных игроков. Компьютер не гений, я тоже, но и реальные правители ошибки совершали. Они могли принимать решения, а уж что из них получится — оно могло определяться различными факторами, технологиями, экономикой и так далее [2].

Компенсирование формального отсутствия цели, установленного видеоигрой, происходит у респондентов по-разному: для некоторых это становится поводом для конструирования собственных сценариев, ролевого «отыгрыша» разнообразной глубины; для других — для того, чтобы поступать ситуативно, гибко реагируя на действия компьютера и вводимые генератором случайных чисел переменные; третьим интересно выполнение разнообразных достижений с заранее прописанными условиями:

> ...Мне пришло в голову, что при игре можно подходить с точки зрения того, как правитель того времени мог воспринимать интересы своей страны и так далее, без всякого «послезнания» ‹…› В значительной степени это как симулятор воспринимается. В симуляторе целей быть не может. Ты можешь хотеть восстановить естественный ход событий, ты можешь хотеть его переломить [6].

> ...Ты никогда не будешь контролировать ситуацию полностью, тебе во многом приходится реагировать на ситуацию, поэтому цель глобальная, абстрактная — добиться могущества, стабильностью — та цель, которую легко представить у любого государства, — она сохраняется, методы достижения и работы очень зависят от ситуации [7].

Как видно из представленных ответов, большинством опрошенных игроков структура видеоигры «Europa Universalis IV» была считана как пример исторического симулятора, воспроизводящего внешнюю и внутреннюю политику различных государств и государственных образований в отображаемый исторический период. Наибольшего уровня достоверности видеоигра достигает на момент старта, благодаря проведенной геймдизайнерами работе по организации основного игрового пространства (в первую очередь глобальной стратегической карты) в соответствии с представлениями о той или иной эпохе.

В ходе развития игровой партии часть игроков теряет ощущение реалистичности происходящего с точки зрения их представлений о прошлом. Большинство респондентов, однако, полагает, что игра предлагает достаточно разнообразных механизмов для конструирования убедительных альтернативных исторических сценариев. Кажется возможным предположить, что представления о реалистичности и логической непротиворечивости разворачиваемых на экране событий во многом зависят от позиции, занимаемой самим игроком, его мотиваций и действий в рамках игрового процесса (в конце концов сама специфика видеоигрового медиума говорит об этом).

Между изображением и моделированием: эффект «убедительного» исторического моделирования в представлении респондентов

Рассмотрим восприятие респондентами тех элементов игровой механики, которые вносят наибольший вклад в создаваемый видеоигрой эффект обоснованной исторической случайности, а также их недостатки. Мы пытались избегать прямых вопросов об отношении к тому или иному элементу, вместо этого провоцируя респондентов на спонтанный обмен впечатлениями о том, что, по их мнению, характеризует большинство игровых партий в исследуемом проекте, или прося самостоятельно указать на особенности геймплея, создающие тот или иной эффект или ощущение игрового опыта.

Система динамических событий, так или иначе отсылающая к реальным историческим явлениям и их последствиям, воспринимается большинством респондентов как одна из наиболее удачных механик рассматриваемого проекта, обеспечивающая удержание развивающегося потенциально как угодно (особенно при вмешательстве игрока) сценария от потери всякой связи с логикой исторического процесса в понимании игроков. Было отмечено, что динамические события повышают ощущение неопределенности, обеспечивают интересные повороты в создаваемых сценариях и в целом интерес к повторной игре. Часть игроков, напротив, считает данные события во многом декоративными и не оказывающими значительного влияния на их восприятие.

> При прохождении игрового времени, я считаю, что как раз та логика не нарушается ‹…› Иберийская свадьба — классический пример. Исторически могло пойти по одной ветке, то есть Арагон и Кастилия связались узами брака, могло пойти по-другому. То есть эти два события могли произойти. И, соответственно, если игрок выбирает второй вариант, то следующая логика поступков из этого вытекает — никто не отменяет ваш выбор, он был важен. Это интересно, поскольку цепочка событий пойдет по другой стороне [1].

> В «Европе» это во многом декоративно. Их не так уж много. Может, только создание католической или протестантской лиги, а больше нет ни одного глобального события, которое повлияло бы на весь мир ‹…› Они могут сработать, а могут не сработать [3].

Не в последнюю очередь данный эффект обеспечивается не столько благодаря логической непротиворечивости моделируемых на экране альтернативных исторических сценариев, сколько благодаря эффекту узнаваемости: вплетение подобных «исторических якорей» в создаваемую игроком Историю не дает ей превратиться в совершенно неправдоподобную цепь событий, несмотря на то что происходящие на экране события не имели места в прошлом. Как отмечает Уильям Уриккьо, игра возникает в пространстве между ограничениями со стороны деталей и воодушевлением от импровизации [Uricchio 2005: 330]. Ограничением в данном случае выступает событие, отсылающее к истории, «какой она была на самом деле»; за импровизацию отвечают возможность различной реакции на него, а также общее ощущение того, что событие в значительной степени вызвано действиями самого игрока.

Наконец, отображение технологического процесса в игре воспринималось большинством игроков в качестве существенного упрощения в угоду существующей игровой механики (*костыль* на игровом сленге). Не сходясь в деталях реализации, все респонденты согласились с тем, что в игре должен существовать механизм, так или иначе обусловливающий европейское технологическое превосходство.

Игровая процедура вестернизации государств, не принадлежащих со старта к западной технологической группе, воспринимается всеми опрошенными как обязательная в силу штрафов на уровне геймплея, следующих в случае отказа или невозможности ее выполнения. Лишь один респондент указал на преднамеренный отказ от вестернизации в одной из сыгранных партий из негеймплейных соображений:

> Помню партию, когда начиная за маньчжуров, собрал [империю] Цин и не делал вестернизацию ради отыгрыша [6].

> Насколько я знаю, где-то до 19-го века или около того не было такого разрыва между Китаем и Европой так, как в игре. То есть если люди не вестернизировались в реальности так, как в игре, значит — они были идиоты? А это вряд ли так. Ну и детерминизм, что если ты родился в Африке, тебе нужно думать в четыре раза больше, чтобы придумать то, что придумал европеец ‹…› Когда играю за неевропейское государство, то да, провожу. Потому что игра говорит мне, что это правильный выбор, поэтому я к этому стремлюсь [7].

Восприятие игроками этого элемента игровой механики в целом соответствует указанным недостаткам данного процесса, при этом не только на уровне геймплея как достаточно примитивного и плохо соотносящегося с какой-либо исторической логикой, но и (правда, крайне ограниченно) на уровне критики европоцентричного дискурса. Большинство респондентов не высказало сомнений в необходимости обеспечения игровыми процедурами технологической отсталости «неевропейцев» в создаваемой игрой реальности. В то же время важным для них остается логическое обоснование данной механики, поскольку ее текущая реализация нарушает восприятие создаваемых исторических сценариев как убедительных.

* * *

Подводя итоги, можно сказать, что высказанные предположения как об общей структуре исследуемой видеоигры, так и об отдельных элементах ее игровой механики в целом находят подтверждение среди ее аудитории. Действительно, большинство респондентов так или иначе указывают на потенциал «Europa Universalis IV» как исторического симулятора в моделировании убедительных альтернативных исторических сценариев. Данное свойство, в сравнении с прочими видеоиграми схожей жанровой направленности, обеспечивается благодаря умеренному компромиссу между стратегиями изображения и моделирования при взаимодействии со сферой исторического. Одновременно ряд элементов (такие как система динамических событий, широкое применение генератора случайных чисел) как работает в интересах создания

исследуемого нами ощущения обоснованной исторической случайности, так и создает предпосылки для увеличения интереса к новым игровым партиям.

Конечно, рассматриваемый проект полон условностей и упрощений, не лишен он и «идеологических уклонов». Историческая реальность, создаваемая игрой «Europa Universalis IV», — это в значительной степени набор популярных представлений о наиболее ярких эпизодах, характеризующих отображаемую эпоху (Реформация, религиозные войны, первые европейские революции), равно как глобальные процессы становления государства нового типа, колониализм, глобальная торговля и начало технологического превосходства условного Запада над остальным миром (процесс, который отображен с наибольшим количеством грубых упрощений). Управление же государством строится во многом в духе вульгарного макиавеллизма — без масштабных интриг, но с постоянной экспансией в качестве во многом первостепенной заботы «государя».

Главным недостатком видеоигрового медиума в изображении любой реальности остается невозможность убедительного моделирования л и ч н о с т и с меняющимися мотивациями, представлениями, целями и логикой, не сводимой к математической. В видеоиграх, подобных «Europa Universalis IV», возможно со временем добиться внешне убедительного и непротиворечивого, с точки зрения исторической логики, моделирования сложных процессов, обусловивших, к примеру, Реформацию в Европе. Этого можно достигнуть простым введением большего числа взаимообусловленных факторов, встроенных в игровую логику. Но можно ли встроить в игровую логику, представляющую собой набор числовых переменных, факторы, повлиявшие на решение условного Мартина Лютера моделируемой Реформации стать монахом, будь то непростые отношения с отцом, страх перед природной стихией или что-то еще [Schut 2007: 225]? Представляется, что подобные возможности появятся нескоро и, возможно, потребуют нового медиума для реализации.

Тем не менее предварительно указанные нами ограничения видеоигрового медиума в целом, как и те, что обусловлены коммерческой логикой современной индустрии видеоигр, позволяют говорить, что на сегодняшний день проекты, подобные рассмотренному, представляют собой крайне примечательную форму взаимодействия человека с прошлым. Мы показали, что игровой процесс действительно способен подтолкнуть игроков к критическим размышлениям о тех или иных явлениях и процессах в истории, что он позволяет рассуждать о пределах возможного в сценариях прошлого, сопоставлять знакомые факты с ходом развития смоделированных альтернативных сюжетов, наконец, просто получать удовольствие от возможности взаимодействовать с элементами знакомой исторической реальности, воспроизводя или изменяя ее.

В то же время наше исследование в значительной степени являет собой лишь наглядный обзор части перспектив, которые открываются перед исследователями видеоигр с точки зрения проблемного поля public history. Мы надеемся, что оно послужит развитию дискуссии на русском языке, тем более что перспективы исследований в данном направлении по-прежнему многочисленны.

Интернет-источники

Семенов 2016 — *Семенов А.* Civilization VI — самая быстро распродаваемая игра в серии // App2Top.ru. 2016. 3 нояб. URL: http://app2top.ru/games-2/civilization-vi-samaya-bystro-rasprodavaemaya-igra-v-serii-89530.html.

Generic — Generic religious events // Europa Universalis IV Wiki. URL: http://www.eu4wiki.com/Generic_religious_events.

Events — Events // Europa Universalis IV Wiki. URL: http://www.eu4wiki.com/Events.

Paradox 2016 — Paradox Interactive announces grand success for grand strategy tiles // Paradox Interactive. 2016. June 21. URL: https://www.paradoxplaza.com/news/Grand-success.

Polish — Polish events // Europa Universalis IV Wiki. URL: http://www.eu4wiki.com/Polish_events.

Литература

де Гру 2006 — *де Гру Дж.* Сопереживание и участие. Популярные истории // Гефтер. 2006. 23 сент. URL: http://gefter.ru/archive/6239.

Юл 2015 — *Юл Й.* Рассказывают ли игры истории? Краткая заметка об играх и нарративах // Логос. 2015. № 1. С. 61–78.

Bogost 2007 — *Bogost I.* Persuasive games: The expressive power of videogames. Cambridge, MA: MIT Press, 2007.

Brown 2015 — *Brown H. J.* Videogames and education. New York: Routledge, 2015.

Chatfield 2014 — *Chatfield T.* Special difficulties, special opportunities // Early modernity and video games / Ed. by T. Winnerling, F. Kerschbaumer. New Castle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2014. P. xxi–xxiii.

Chen 2003 — *Chen K. Civilization* and its disk contents: Two essays on Civilization and *Civilization* // Radical Society: Review of Culture and Politics. Vol. 30. Iss. 2. 2004. P. 95–107.

Elliot, Kapell 2013 — *Elliot A., Kapell M. W.* To build a past that will "stand the test of time": Discovering historical facts, assembling historical narratives // Playing with the past: Digital games and the simulation of history / Ed. by A. Elliot, M. V. Kapell. New York: Bloomsbury, 2013. P. 1–30.

Luengo-Oroz et al. 2012 — *Luengo-Oroz M., Arranz A., Fean J.* Crowdsourcing malaria parasite quantification: An online game for analyzing images of infected thick blood smears // Journal of Medical Internet Research. Vol. 14. No. 6. 2012. URL: http:/www.jmir.org/2012/6/e167.

Peterson et al. 2013 — *Peterson R. D., Miller A., J. Fedorko S. J.* The same river twice: Exploring historical representation and the value of simulation in the *Total War*, *Civilization* and *Patrician* franchises // Playing with the past: Digital games and the simulation of history / Ed. by A. Elliot, M. V. Kapell. New York: Bloomsbury, 2013. P. 32–48.

Schut 2007 — *Schut K.* Strategic simulations and our past: The bias of computer games in the presentation of history // Games and Culture: A Journal of Interactive Media. 2007. Vol. 2. No. 3. P. 213–235.

Trammel, Sinnreich 2015 — *Trammel A., Sinnreich A.* Visualizing game studies: Materiality and sociality from chessboard to circuit board // Journal of Games Criticism. Vol. 1. No. 1. 2015. URL: http:/gamescriticism.org/articles/trammellsinnreich-1-1.

Uricchio 2005 — *Uricchio W.* Simulation, history and computer games // Handbook of computer game studies / Ed. by J. Raessens, J. H. Goldstein. Cambridge, MA: MIT Press, 2005. P. 327–338.

Wainwright 2014 — *Wainwright A. Martin.* Teaching history through video games // The History Teacher. Vol. 47. No. 4. 2014. P. 579–612.

Список респондентов

1. Муж., 37 лет, игровой стаж 25 лет, в EU IV — 2480 часов, смотрит видеоролики в жанре «беседы об истории» на YouTube.
2. Муж., 25 лет, игровой стаж 19 лет, в EU IV — около 1,5–2 лет, читает научно-популярную литературу.
3. Муж., 29 лет, игровой стаж 23 года, в EU IV — около 380 часов, увлечение историей сохранилось со школы, читает научно-популярные книги и статьи на исторические темы в интернет-пабликах.
4. Муж., 34 года, игровой стаж 17 лет, в EU IV — более 1000 часов, читает исторические статьи в Интернете.
5. Муж., 19 лет, игровой стаж 11 лет, в EU IV — около 1600 часов, активно читает литературу по различной исторической тематике.
6. Муж., 22 года, игровой стаж 13 лет, в EU IV — около 1400 часов, активно читает, в последнее время по медиевистике и экономической истории.
7. Муж., 27 лет, игровой стаж 18 лет, в EU IV — с момента выхода игры (2013), слушает радиопередачи и читает научно-популярную литературу по различной исторической проблематике.

Constructing the past in video games: The player as consumer and co-author of historical narratives in "Europa Universalis IV"

Chernyi, Stanislav Yu.
MA in Public History
Independent Researcher
E-mail: ardeusincalamis@gmail.com

Abstract: This paper attempts to analyze how the historical content of some videogames is appreciated in relation to game designers' and gamers' views of "historical authenticity" as well as medium restrictions. The steady increase in the number of historical setting games provokes a natural interest among researchers who analyze re-enactment of conceptions of the past in the new media. The project under study, *Europa Universalis IV*, which encompasses a variety of historical events, demonstrates multiple diverse strategies aimed at constructing the effect of «historical authenticity» in videogames. Analysis of audience reception of this videogame allows us to state that the gamers engage in quite intensive reflection regarding the historical content of the videogame. Not only popular beliefs about the past incorporated in a game's mechanics have a research value but also the gamers' modes of interacting with it. Game designers' technical decisions (i. e., the game rules) are interpreted both at play level and at the level of historical narratives constructed by using them.

Keywords: public history, history in videogames, philosophy of videogames, historical strategy games

References

Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. Cambridge, MA: MIT Press.

Brown, H. J. (2015). *Videogames and education*. New York: Routledge.

Chatfield T. (2014) Special difficulties, special opportunities. In T. Winnerling, F. Kerschbaumer (Eds.). *Early modernity and video games,* xxi-xxiii. New Castle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.

Chen, K. (2003). *Civilization* and its disk contents: Two essays on civilization and *Civilization*. *Radical Society: Review of Culture and Politics, 30*(2), 95–107.

de Gru, Dzh. (2006, September 23). Soperezhivanie i uchastie. Populiarnye istorii [Transl. from De Groot, J. (2006). Empathy and enfranchisement: Popular histories. *Rethinking History*, *10*(3), 391–413]. *Gefter*. Retrieved from http://gefter.ru/archive/6239. (In Russian).

Elliot, A., Kapell M. W. (2013). To build a past that will "stand the test of time": Discovering historical facts, assembling historical narratives. In A. Elliot, M. V. Kapell (Eds.). *Playing with the past: Digital games and the simulation of history*, 1–30. New York: Bloomsbury.

Iul, I. (2015). Rasskazyvaiut li igry istorii? Kratkaia zametka ob igrakh i narrativakh [Transl. from Juul, J. (2001). Games telling stories? A brief note on games and narratives. *Game Studies, 1*(1). Retrieved from http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts]. *Logos, 2015*(1), 61–78. (In Russian).

Luengo-Oroz, M., Arranz, A., Fean, J. (2012). Crowdsourcing malaria parasite quantification: An online game for analyzing images of infected thick blood smears. *Journal of Medical Internet Research, 14*(6). Retrieved from http:/www.jmir.org/2012/6/e167.

Peterson, R. D., Miller, A., J. Fedorko, S. J. (2013). The same river twice: Exploring historical representation and the value of simulation in the *Total War*, *Civilization* and *Patrician* franchises. In A. Elliot, M. V. Kapell (Eds.). *Playing with the past: Digital games and the simulation of history*, 32–48. New York: Bloomsbury.

Schut, K. (2007). Strategic simulations and our past: The bias of computer games in the presentation of history. *Games and Culture: A Journal of Interactive Media, 2*(3), 213–235.

Trammel, A., Sinnreich, A. (2015). Visualizing game studies: Materiality and sociality from chessboard to circuit board. *Journal of Games Criticism, 1*(1). Retrieved from http:/ gamescriticism.org/articles/trammellsinnreich-1-1.

Uricchio, W. (2005). Simulation, history and computer games. In J. Raessens, J. H. Goldstein (Eds.). *Handbook of computer game studies,* 327–338. Cambridge, MA: MIT Press.

Wainwright, A. Martin (2014). Teaching history through video games. *The History Teacher, 47*(4), 579–612.

Chernyi, S. Yu. (2017). Constructing the past in video games: The player as consumer and co-author of historical narratives in "Europa Universalis IV". *Shagi / Steps, 3*(2), 77–97

Роб Китчин
PhD
профессор, Ирландский национальный университет в Мейнуте
Maynooth, Co. Kildare, Ireland
Тел.: +353-1-7086000
ведущий исследователь, Европейский совет по исследованиям
European Commission, ERC Executive Agency,COV2, BE-1049 Brussels
руководитель проектов: Programmable City project,
The Digital Repository of Ireland,
The All-Island Research Observatory,
The Dublin Dashboard
E-mail: Rob.Kitchin@nuim.ie

Управляемый данными сетевой урбанизм[1]

Аннотация. Различные виды урбанизма, основанные на данных, существуют и формируются столько же времени, сколько производятся данные о городах. Сейчас мы являемся свидетелями начала новой эры, когда урбанизм, просто использующий данные, начинает дополняться и даже замещаться сетевым урбанизмом, управляемым данными. Города становятся все более технически оснащенными и интерактивными, их системы — взаимосвязанными и интегрированными; огромные массивы «больших данных» о городе ежеминутно производятся и используются для организации городской жизни и контроля над ней в режиме реального времени. Управляемый данными сетевой урбанизм, по моему мнению, является ключевым способом производства того, что сейчас получает название «умного города». Я предлагаю критический обзор концептов управляемого данными сетевого урбанизма и проектов «умных городов», сосредоточиваясь больше на взаимоотношениях между данными и городом, чем на сетевой инфраструктуре, проблемах компьютерных форматов или вопросах городской жизни, и критически осмысляю несколько аспектов функционирования данных о городе, а именно: политику городских данных; право собственности на данные, контроль данных, параметры сбора данных и доступа к ним; безопасность и целостность данных; защиту данных и приватность; электронную слежку и способы использования данных вроде социальной сортировки и опережающего

[1] Перевод сделан по электронной публикации: *Kitchin R.* Data-driven, networked urbanism: The Programmable City Working Paper 14 (2015. August 10). URL: http://www.spatialcomplexity.info/files/2015/08/SSRN-id2641802.pdf.

© ROB KITCHIN
© К. О. ГУСАРОВА (перевод с англ.)

управления; и, наконец, технические вопросы, а именно качество данных, точность информационных моделей и аналитики, слияние и взаимодействие массивов данных. Я прихожу к заключению, что хотя управляемый данными сетевой урбанизм объявляет своей целью создание понятной, прагматичной, нейтральной, аполитичной формы адаптивного управления городом, основанной на фактах и обратной связи, он все же оказывается избирательным, преднамеренно сконструированным, не лишенным недостатков, прескриптивным и подверженным политическим влияниям. Следовательно, несмотря на то что подобный урбанизм позволяет решать ряд проблем города, он имеет ограничения и служит лишь определенным интересам.

Ключевые слова: «большие данные», анализ данных, «умный город», данные о городе, городская информатика, исследования города

Сбор данных о городах — их форме, жителях, различных видах деятельности, связях с другими жителями — имеет длинную историю. Эти данные собирались различными способами, в их числе ревизии, картографирование, опросы, анкетирование, наблюдение, фотосъемка, дистанционная регистрация; получаемые таким образом количественные и качественные данные хранятся в бухгалтерских книгах, блокнотах, альбомах, файлах, базах данных и других источниках. Данные о городе предоставляют доступ к многочисленным фактам, цифрам, снимкам и мнениям, которые могут быть преобразованы в различные формы вторичных данных, визуализированы в виде диаграмм, карт и инфографики, исследованы статистически или методами дискурс-анализа, проинтерпретированы и превращены в информацию и знания. В этом качестве данные о городе составляют ключ к пониманию городской жизни, преодолению проблем города, формулированию политического курса и планов, осуществлению функционального управления, моделированию возможных сценариев будущего и решению широкого круга других задач. Все то время, что города порождают информацию, городская жизнь так или иначе складывалась под влиянием подобных данных.

Однако в настоящее время мы можем наблюдать начало новой эры, когда в дополнение к урбанистической концепции, опирающейся на использование данных, и на смену ей приходит понимание города как сети взаимодействий, приводимой в движение информационными потоками. В этом случае функциональное управление городом и городские службы развивают высокую чувствительность к основанной на взаимодействиях форме жизни города, когда системы «больших данных» предзадают и устанавливают повестку дня и осуществляют влияние и контроль над тем, как городские системы реагируют на команды и выполняют свои функции. Иными словами, мы входим в эру, когда города становятся все более технически оснащенными и интерактивными, их системы — взаимосвязанными и интегрированными; огромные массивы «больших данных» о городе ежеминутно производятся и используются для организации городской жизни и контроля над ней. Компьютерные вычисления уже привычно встраиваются в ткань города и его инфраструктуру, которая,

с одной стороны, производит лавину контекстных, практически применимых данных, а с другой стороны, действует на основании этих данных в режиме реального времени. Более того, данные, которые прежде применялись только в одной области, теперь все больше циркулируют между системами, позволяя получить более целостный и интегрированный образ городских служб и инфраструктур. Фактически появляется возможность получать знания о городах и контролировать их новыми динамичными способами в ответ на собираемые о них данные. Это позволяет утверждать, что урбанизм потоков данных и сетевых взаимодействий является ключевым способом производства того, что сейчас получает название «умного города» (smart city).

В этой статье я предлагаю критический обзор управляемого данными сетевого урбанизма, сосредоточиваясь в первую очередь на взаимоотношениях между данными и городом, а не на инфраструктуре сетей, проблемах вычислений или вопросах городской жизни. Вначале я рассматриваю, каким образом города автоматизируются и фиксируются в качестве «больших данных», как эти данные используются для управления и контроля городской жизни и как управляемый данными сетевой урбанизм способствует возникновению «умных городов». За этим следует критическое рассмотрение следующих проблемных вопросов, относящихся к управляемому данными сетевому урбанизму и потоков данных: корпоратизация управления (права собственности на данные, контроль данных, параметры сбора данных и доступа к ним); создание «глючных», ломающихся и взламываемых городских систем (безопасность данных и целостность информации); социальные, политические и этические последствия (защита данных и приватность, электронная слежка и способы использования данных вроде социальной сортировки и предвосхищающего управления); технические вопросы (качество данных, точность информационных моделей и анализа данных, слияние и взаимодействие массивов данных).

«Большие данные» и «умные города»

С начала компьютерной эры данные о городах все в большей степени приобретают цифровую природу: их либо оцифровывают с аналоговых носителей (набирают вручную или сканируют), либо сразу создают в цифровом формате при помощи цифровых устройств, хранят в форме электронных файлов и баз данных, обрабатывают и анализируют посредством различного программного обеспечения, например систем управления информацией, электронных таблиц программ для статистического и эконометрического анализа, геоинформационных систем. Начиная с 1980-х годов документооборот муниципального управления, официальная статистика и другие формы данных о городе выпускались преимущественно в цифровых форматах, обрабатывались и анализировались посредством цифровых медиа. Однако эти данные производились лишь время от времени и публиковались зачастую спустя месяцы после их выработки.

В случае огромных массивов данных, к примеру подробных карт или переписей населения, новые исследования проводятся редко (раз в десять лет, если говорить о переписях) и могут публиковаться через полтора-два года после

сбора данных, а отдельные подмножества данных — и позднее. В конкретных областях, таких как изучение транспортных потоков или использование общественного транспорта, исследования проводятся раз в несколько лет, на основе ограниченной пространственно-временной выборки. Лишь немногие наборы данных публикуются ежемесячно (например, информация об уровне безработицы) или ежеквартально (например, отчеты о ВВП), большинство же обновляется раз в год в силу сложностей, сопряженных с выработкой этих данных. Как правило, они недостаточно подробны, охватывают крупные регионы или страну в целом и имеют низкие возможности разукрупнения (например, разбивки по классам населения или секторам экономики). В тех случаях, когда выработка данных осуществляется чаще, к примеру при спутниковой съемке, муниципальные власти приобретают лишь отдельные снимки в силу связанных с ними лицензионных расходов. В других случаях, таких как потребительские покупки (о чем свидетельствуют операции по кредитным картам), данные в основном хранятся в засекреченном виде в финансовых учреждениях. Другими словами, хотя с 1980-х по 2000-е годы муниципальным управленцам и разработчикам политических решений был доступен некоторый набор цифровых данных о городе наряду со все более сложным программным обеспечением (таким как геоинформационные системы) для их обработки, источники данных были ограничены в пространстве, времени и областях применения (т. е. в охвате).

В новом тысячелетии городской цифровой ландшафт изменился, серьезные изменения произошли в характере и производстве данных о городе с переходом от «малых данных» к «большим данным», когда производство данных становится непрерывным, обеспечивает полное покрытие в рамках одной системы, характеризуется высоким разрешением, связностью и подвижностью (см. *Табл. 1*), объединяя различные области [Kitchin 2014b]. Ситуация относительной скудости данных сменяется их переизбытком. Это в первую очередь относится к функциональным городским данным, поскольку традиционная инфраструктура города, включая транспорт (магистрали, железные дороги, автобусные маршруты, а также транспортные средства) и коммунальные службы (электроэнергия, вода, свет), превратилась в цифровую сеть, снабженную системами встроенных датчиков, механизмов управления, сканирующих устройств, приемоответчиков, камер, счетчиков и систем GPS, производящих непрерывный поток данных о состоянии и использовании инфраструктуры (образуя то, что стали называть «интернетом вещей»). Многие из этих систем производят данные на уровне различения конкретных индивидов, отслеживая проездные документы отдельных пассажиров, номерные знаки автомобилей, идентификаторы мобильных телефонов, лица и походку, автобусы/поезда/такси, показания счетчиков и т. п. [Dodge, Kitchin 2005]. Все это совмещается с «большими данными», генерируемыми а) коммерческими компаниями, такими как операторы мобильной связи (местоположение, использование приложений), сайты о путешествиях и гостиницах (отзывы), социальные медиа (мнения, фотографии, персональная информация, местоположение), поставщики транспортных услуг (маршруты, пассажиропотоки), владельцы сайтов (история активности пользователей), финансовые учреждения и сети розничной торговли (покупки), частные системы наблюдения и охранные

предприятия (местоположение, поведение), которые все чаще продают или сдают напрокат свои данные при посредничестве информационных брокеров или публикуют данные в таких программных приложениях, как Твиттер или Foursquare; б) добровольцами в таких проектах, как Open Street Map, и в гражданской науке (например, при помощи личных метеостанций), когда люди общими усилиями создают информационный ресурс или собирают данные на общественных началах. Другие виды данных, собираемые менее систематически, включают цифровую аэрофотосъемку с самолетов или беспилотных устройств, видеосъемку с географической привязкой, использование технологии LiDAR (световое обнаружение и определение дальности), тепловые и другие способы электромагнитного сканирования местности, позволяющие создавать 2D- и 3D-карты с возможностью перемещения в режиме реального времени. И если официальной статистике в основном еще предстоит пережить информационную революцию [Kitchin 2015], то выработка данных в муниципальном управлении была преобразована с использованием онлайн-транзакций с «электронным правительством», в которых цифровые данные производятся в момент завершения операции.

Таблица 1. **Сравнение «малых данных» и «больших данных»**

	«Малые данные»	**«Большие данные»**
Объем	От ограниченного до большого	Очень большой
Скорость	Медленная, отдельные кадры / пакеты информации	Быстрая, непрерывный поток информации
Разнообразие	От ограниченного до широкого	Широкое
Покрытие	Выборочное	Все население
Разрешение и распознавание	От низкого и слабого до плотного и устойчивого	Плотное и устойчивое
Связность	От слабой до сильной	Сильная
Подвижность и масштабируемость	От низкой до средней	Высокая

Источник: [Китчин 2014b]

Мы находимся на пороге новой эры «больших данных», когда объем и разнообразие информации о городе будут только нарастать. Более того, если сейчас значительная часть этих данных хранится в функциональных анклавах, их сложно интегрировать и увязать между собой из-за различия в используемых стандартах и форматах, впоследствии они будут все больше объединяться в централизованные системы, например межведомственные диспетчерские, осуществляющие мониторинг всего города, такие как Centro de Operações Prefeitura do Rio de Janeiro (Рио-де-Жанейро, Бразилия) — функциональный центр, оперирующий потоками данных о городе, куда в режиме реального времени под контролем штата из 180 сотрудников стекаются данные от 30 ведомств, включая дорожное движение и систему общественного транспорта, муниципальные и коммунальные службы, службы безопасности и экстренной

помощи, сведения о погоде, информацию, производимую служащими и общественностью посредством социальных медиа, а также административные и статистические данные Другим примером могут служить так называемые городские операционные системы, такие как CityNext от Microsoft, Smarter City от IBM, City Operating System от Urbiotica и Urban Operating System от PlanIT. Фактически они представляют собой системы планирования ресурсов предприятия (ERP), изначально разработанные для координирования и контроля деятельности крупных компаний, а затем переделанные под нужды города. По мере распространения движения за открытость данных какая-то часть этой информации будет поступать на общедоступные панели мониторинга, на которых в режиме реального времени будет представлен ряд интерактивных визуализаций данных из сферы муниципального управления и официальной статистики [Kitchin et al. 2015a].

Кроме того, выработка этих новых «больших данных» сопровождается программным пакетом новых аналитических инструментов, разработанным для извлечения содержания из очень крупных, потоковых наборов данных и включающим четыре больших категории: извлечение данных и распознавание образов; визуализациию данных и визуальную аналитику; статистический анализ; прогнозирование, моделирование и оптимизацию [Miller 2010; Kitchin 2014a]. Эти аналитические возможности, опирающиеся на приемы машинного обучения (искусственный интеллект), позволили значительно повысить вычислительные мощности, используемые для обработки и анализа данных. Более того, они позволяют применить новую форму управляемой данными науки, которая, вместо того чтобы руководствоваться теорией, будет пытаться формулировать гипотезы и решения «из самих данных» [Kelling et al. 2009]. Это ведет к развитию «городской информатики» [Foth 2009] — подхода к изучению и описанию городских процессов с точки зрения информации и взаимодействий человека и компьютера, а также «городской науки» — подхода к пониманию и объяснению городских процессов при помощи вычислительных моделей, который основывается на количественных формах исследования города, практиковавшихся с 1950-х годов, и радикально расширяет их возможности, соединяя геоинформатику, исследования данных и социальную физику [Batty 2013]. Если городская информатика более ориентирована на человека, заинтересована в понимании и упрощении взаимодействия между людьми, пространством и технологиями, то урбанистика стремится не только объяснить города в их современном виде (выявляя взаимодействия и «законы» в жизни города), но и предсказать и смоделировать возможные сценарии будущего в различных условиях, потенциально предоставляя муниципальным управленцам ценный ресурс для принятия решений и формирования курса в области планирования и развития.

«Большие данные» о городе, городские операционные системы, городская информатика и аналитика урбанистики закладывают основание новой логики контроля и управления городом (управляемого данными сетевого урбанизма), которая предусматривает мониторинг и руководство городскими системами в режиме реального времени и создание того, что все чаще именуется «умными городами». Идею «умного города» можно возвести к экспериментам с городской кибернетикой в 1970-е годы [Flood 2011; Townsend 2013], к развитию

новых форм городского управления и предпринимательства, включая умный рост (smart growth) и новый урбанизм в 1980- и 1990-е [Hollands 2008; Wolfram 2012; Söderström et al. 2014; Vanolo 2014], к срастанию информационно-коммуникационных технологий с городской инфраструктурой и к развитию первичных форм сетевого урбанизма начиная с конца 1980-х [Graham, Marvin 2001; Kitchin, Dodge 2011]. В современном понимании «умным» называется такой город, в котором инфраструктура сетей, связанные с ней «большие данные» и информационная аналитика используются стратегически для создания

- умной экономики путем поддержки предпринимательства, инноваций, производительности, конкурентоспособности и выработки новых форм экономического развития, таких как экономика мобильных приложений, совместное потребление и экономика открытых данных;
- умного правительства путем запуска новых форм «электронного правительства», новых способов функционального управления, усовершенствованных моделей и симуляторов для руководства будущим развитием, принятия решений на основании фактических данных, лучшего оказания услуг, увеличения прозрачности, совместности и ответственности управления;
- умной мобильности путем создания саморегулируемых транспортных систем и эффективных, способных к взаимодействию друг с другом, мультимодальных средств общественного транспорта;
- умной среды путем продвижения идей устойчивого развития и адаптации к внешним воздействиям, использования возобновляемых источников энергии;
- умного образа жизни путем улучшения качества жизни, повышения безопасности и снижения рисков;
- умных людей путем лучшего информирования населения, поддержки творческих инициатив, инклюзивности, расширения возможностей, обеспечения участия [Cohen 2012; Hollands 2008; Townsend 2013].

Одним словом, «умный город» дает надежду на разрешение вечной дилеммы городов: как одновременно уменьшить расходы, создать условия для экономического развития и устойчивости, улучшить предоставление услуг, расширить возможности участия и повысить качество жизни — и достичь всего этого понятными обществу, практичными, нейтральными, предположительно аполитичными способами, используя стремительный поток данных о городе и информационную аналитику, алгоритмическое управление и адаптивную сетевую инфраструктуру. Кроме того, значительно больше информации предоставляется общественности, позволяя содействовать принятию решений, ориентироваться и участвовать в жизни города при помощи множества локализованных социальных медиа (приложений, которые рассказывают пользователям о городе и дают возможность внести свой вклад в его жизнь), сайтов открытых данных, общедоступных панелей мониторинга, хакатонов и т. д.

Идея «умного города» и методы управляемого данными сетевого урбанизма не были, однако, повсеместно приняты с энтузиазмом, а напротив, стали объектом многочисленных критических комментариев. Во-первых,

проекты «умных городов» рассматривают города как набор понятных и удобных в обращении систем, которые действуют преимущественно рационально, механически, линейно и иерархически и могут направляться и контролироваться [Kitchin et al. 2015]. Во-вторых, эти проекты в основном внеисторические, внепространственные и гомогенизирующие по своей направленности и задачам, в них не учитываются различия между городами с точки зрения политэкономии, культуры и управления [Greenfield 2013]. В-третьих, приоритет отдается выработке технических, а не политических или социальных решений проблем города, тем самым открыто пропагандируются технократические формы управления [Morozov 2013 2013]. В-четвертых, проект создания «умных городов» скорее усиливает существующие конфигурации власти, социальные и пространственные неравенства, чем размывает их или меняет их структуру [Datta 2015]. В-пятых, этот подход игнорирует политический аспект данных о городе и то, что они являются продуктом сложных социотехнических формаций [Kitchin 2014a]. В-шестых, повестка дня «умного города» явным образом формируется интересами корпораций, использующих ее для захвата функций управления в качестве новых рыночных возможностей [Hollands 2008]. В-седьмых, городская инфраструктура, основанная на сетевых взаимодействиях, потенциально создает работающие со сбоями и уязвимые для взломов городские системы [Kitchin, Dodge 2011; Townsend 2013]. И наконец, управляемый данными сетевой урбанизм порождает определенные виды деятельности, имеющие глубокие социальные, политические и этические последствия (включая электронную слежку и тотальное видеонаблюдение), социальную и пространственную дифференциацию и предвосхищающее управление [Graham 2005; Kitchin 2014b].

В следующем разделе я сосредоточусь на четырех последних замечаниях, в особенности на связанных с ними проблемах данных (скорее чем на иных аспектах технологической составляющей городских социотехнических формаций, более масштабных политико-экономических структурах и эффектах), включая техническую сторону этих проблем. Такой анализ призван проиллюстрировать некоторые из сложностей, создаваемых управляемым данными сетевым урбанизмом, и потребность в дальнейшем осмыслении отношений города и данных.

Данные и город

Политика городских данных

Один из ключевых доводов в пользу подхода к муниципальному управлению, основанного на работе с непрерывными потоками данных, заключается в том, что он предоставляет прочную фактическую основу для принятия решений, системного контроля и формирования политического курса — в отличие от других подходов, бессистемных, клиентелистских или местнических. Управление городской системой / инфраструктурой в рамках этого подхода гораздо менее подвержено политическому влиянию, формируясь под действием объективных, нейтральных фактов в технократическом, здравомысленном и прагматическом ключе. Технические системы и данные, которые они про-

изводят, объективны и не нагружены идеологически, а значит, безобидны с политической точки зрения. Датчики, сетевая инфраструктура и компьютеры не политизированы сами по себе — они просто делают замеры, передают результаты, обрабатывают, анализируют и отображают данные, используя научные принципы, выдают наборы показателей, записи, информацию, которая позволяет узнать правду о городах. И хотя данные социальных систем, таких как платформы социальных медиа (например, Твиттер), по своей сути более субъективны и насыщены информационным шумом, они содержат непосредственное отражение взглядов, взаимодействий и поведения людей, в отличие от официальных опросов, содержащих высказывания людей о том, что они делают и думают (или о том, что, по их мнению, хочет услышать интервьюер), — т. е. дают более достоверную картину социальной реальности. В этом смысле «большие данные» о городах можно принимать за чистую монету, использовать как безусловный источник знаний о городе, как ресурс для управления и контроля городских систем и инфраструктуры, для определения направлений развития города.

Однако действительность несколько отличается от этой идеальной картины по двум причинам. Во-первых, существует ряд технических проблем, затрагивающих параметры сбора данных, доступа к ним и их качества, в силу чего образ города, складывающийся на основе этих данных, всегда неполон и должен восприниматься с осторожностью. Во-вторых, данные являются продуктом сложных социотехнических формаций, которые складываются под влиянием ряда технических, социальных, экономических и политических сил и сознательно программируются на получение определенных результатов [Kitchin 2014a] (см. *Рис. 1*). С одной стороны, то, какие данные производятся, как с ними обращаются, обрабатывают, хранят, анализируют и представляют, определяется специфической технической конфигурацией и способами ее использования (к примеру, где располагаются датчики, каков их обзор, частота регистрации, настройки и калибровка и т. д.). С другой стороны, то, как система спроектирована и каким образом управляется, обусловлено способами мышления, техническими навыками, правовой средой, финансированием и наличием ресурсов, организационными приоритетами и внутренней политикой, сотрудничеством различных учреждений и рыночным спросом. Иными словами, формация данных обладает определенным «диспозитивом», который Мишель Фуко охарактеризовал как «гетерогенную совокупность элементов, к числу которых относятся дискурсы, институты, архитектурные формы, правовые решения, законы, административные меры, положения науки, философские, моральные и благотворительные предложения» [Foucault 1980: 194]. Для Фуко диспозитив имеет неустранимо политическую природу, производя то, что он именует «властью-знанием», т. е. знание, выполняющее стратегическую функцию. Другими словами, «большие данные» о городе никогда не являются нейтральными и объективными, но обусловлены ситуативно, зависят от различных факторов, имеют относительный характер, интерпретируются в неких рамках и используются в определенном контексте для достижения конкретных целей (для наблюдения, усиления, наделения полномочиями, дисциплинирования, регулирования, контроля, производства прибыли и т. д.). Иначе говоря, данные о городе никогда не бывают «сырыми», они всегда уже

приготовлены по определенному рецепту для определенных целей [Bowker 2005; Gitelman 2013]. В этом смысле управляемый данными сетевой урбанизм насквозь политизирован и нацелен на создание вполне определенного типа города. Поэтому при анализе «больших данных» о городе необходимо подвергать критическому разбору связанные с ними формации (включая полностью техническую составляющую: инфраструктуру, платформу, программное обеспечение / алгоритмы, данные, интерфейс), чтобы документально зафиксировать, как они устроены и работают на практике, производя процессы и структуры городской жизни, и чьим целям это служит.

Рис. 1. **Формация данных**

Доступ к данным, право собственности на данные и контроль данных

Как уже отмечалось, значительный объем данных, который вырабатывается о городах в настоящее время, производится коммерческими компаниями, такими как операторы мобильной связи, частные транспортные компании и коммунальные службы. Для них данные являются ценным товаром, предоставляющим конкурентные преимущества или источник дополнительного дохода, если их продавать или сдавать в аренду. Эти компании не обязаны бесплатно распространять данные, вырабатываемые во взаимодействии с муниципальными управленцами или общественностью. Как отметил в 2014 г. британский парламентарий и министр по развитию «умных городов» Дэн Байлс[2], приватизация сферы общественных услуг в Великобритании и в других странах означает также приватизацию связанных с этим данных, если не будут приняты специальные меры, гарантирующие, что эта информация будет предоставляться городу или публиковаться в открытом

[2] См.: https://www.youtube.com/watch?v=3E3RpGMKbhg.

доступе. Аналогичным образом доступ к данным, находящимся в ведении государственно-частного сектора, полугосударственных учреждений или государственных агентств, имеющих статус коммерческого фонда (таких как государственная метеорологическая служба или картографическое управление в Великобритании, которые покрывают существенную часть текущих расходов за счет продажи данных и услуг), может предоставляться лишь сотрудникам или стоить дорого. Следовательно, значимые наборы данных (например, подробные карты) могут иметь режим ограниченного доступа, а информация о транспортном сообщении (автобусах, железных дорогах, прокатах велосипедов, частных платных трассах), электроэнергии и водоснабжении может быть совершенно засекреченной. Даже внутри государственного сектора данные могут храниться в отдельных ведомствах и не передаваться в другие подразделения той же организации, в иные учреждения или в пользование общественности. Поэтому хотя мы, возможно, и переживаем сейчас информационную революцию, доступ к значительной части этой информации ограничен, и существует ряд требующих изучения проблем в отношении прав собственности на данные и контроля данных, в особенности в том, что касается закупок, передачи внешним подрядчикам или приватизации городского хозяйства. Более того, даже если бы все данные были открытыми и совместно используемыми, необходимо признать, что и в этом случае оставались бы стороны жизни города, данные о которых вырабатываются в незначительном объеме или отсутствуют. К примеру, в ходе недавней проверки наборов данных, проводившейся в Дублине с целью установить, может ли город претендовать на получение сертификата соответствия стандарту ISO37120 (стандарт ИСО для городских показателей), удалось получить данные лишь по 11 из 100 искомых показателей (преимущественно из-за того, что эти данные были либо приватизированы, либо выпускались в недостаточном объеме).

Безопасность и целостность данных

Один из основных поводов для беспокойства в сетевой инфраструктуре и тотальной информатизации городов связан с созданием систем и сред, которые по своей природе не лишены ошибок, хрупки, уязвимы для вирусов, сбоев, повреждений и хакерских атак [Kitchin, Dodge 2011; Townsend 2013]. Как отмечает К. Мимз [Mims 2013], любое сетевое устройство может быть взломано, а его данные украдены и использованы для преступных целей либо искажены; их можно контролировать на расстоянии, направлять по ложному адресу, следить с их помощью за пользователями. СМИ едва ли не ежедневно сообщают о масштабных утечках данных в коммерческих компаниях и государственных учреждениях, о краже ценных персональных данных, а в отдельных случаях об успешных хакерских атаках, позволивших вывести из строя и контролировать всю городскую инфраструктуру, например, системы управления дорожным движением [Paganini 2013]. Как отмечает Э. Таунсенд, идея «умного города» связывает и объединяет в сетевом взаимодействии две открытые, в высшей степени сложные и зависящие от множества случайностей системы — города́ и компьютеры, а это значит, что управляемый данными се-

тевой урбанизм имеет неустранимые слабости. И по мере того как городские системы развиваются и становятся все более сложными, взаимосвязанными и взаимозависимыми, количество потенциальных слабых мест умножается [Townsend 2013]. Создание надежных систем «больших данных» о городе, таким образом, должно стать важной текущей задачей, если удастся завоевать и сохранить доверие общественности к их предполагаемым выгодам. Еще один существенный момент для поддержания доверия к управляемому данными сетевому урбанизму связан с тем, как и для каких целей используются данные.

Использование данных

«Большие данные» о городе в настоящее время используются для выполнения широкого круга задач, от невинных, таких как наблюдение за городским освещением с целью улучшения его качества и снижения расходов, до более явно политизированных, таких как руководство поддержанием правопорядка. Существенной проблемой является размывание границ частной жизни в результате выработки все большего объема данных о городах и их жителях. Неприкосновенность частной жизни считается основополагающим правом человека, ценным и гарантированным условием жизни в развитых странах. Однако по мере того как датчики, камеры, смартфоны и другие встроенные и портативные устройства производят все больше данных, их становится все труднее защищать, ведь индивиды оставляют все больше цифровых следов (данных, которые они производят сами) и цифровых теней (информации, которую собирают о них другие). Такие массивы данных позволяют вести цифровую слежку (наблюдение посредством сортировки и просеивания наборов данных с целью опознавания, контроля, ведения объекта, управления, предсказания и предписания [Clarke 1988; Raley 2013]) и геолокализацию (отслеживание местоположения и перемещения людей, транспортных средств, товаров и услуг, мониторинг пространственных взаимодействий [Crampton 2003]). Принимая во внимание то, что многие из этих систем всегда включены и идентифицируют уникальные комбинации данных, цифровая слежка и геолокализация приобретают характер непрерывных процессов, поставляющих подробную информацию. Так, операторы мобильных сетей всегда могут установить местонахождение телефона, если он не выключен [Dodge, Kitchin 2005]. Более того, поскольку нормы «минимизации данных» ослабляются, многие обеспокоены тем, что данные могут кому-то передаваться, объединяться с другими данными и использоваться в целях, для которых они изначально не были предназначены.

В частности, за последние двадцать лет произошел стремительный рост численности информационных брокеров, которые записывают, сводят воедино и перекомпонуют данные для сдачи в аренду (для разового применения или использования на условиях лицензии) или перепродажи, а также производят различные вторичные данные и информационную аналитику. Фокусируясь на различных рынках, эти брокеры стремятся объединить офлайн-данные, онлайн-данные и мобильные данные, чтобы получить всестороннюю информацию о людях и местах, создавая персональные и геодемографические профили [Goss 1995; Harris et al. 2005]. Эти профили затем используются

для прогнозирования поведения и вероятной платежеспособности или дохода индивида, а также для осуществления социальной сортировки граждан на основании их кредитной истории, занятости, владения недвижимостью и т. д. [Graham 2005]. Беспокойство вызвано тем, что такие компании практикуют своеобразный информационный детерминизм, создавая персональные профили и оценивая индивидов не только на основании того, что они сделали, но и на основании прогнозов о том, что они могут делать в будущем, — прогнозов, создаваемых с использованием далеких от совершенства, засекреченных алгоритмов, которые никем не контролируются и не корректируются [Ramirez 2013]. Подобное предвосхищающее управление может иметь далеко идущие последствия. Например, некоторые полицейские участки в США уже используют предсказательную аналитику, чтобы заранее определить место совершения будущих преступлений и направить туда патрули, а также для выявления индивидов, которые с наибольшей вероятностью преступят закон, присваивая им статус «будущих преступников» [Stroud 2014]. В таких ситуациях цифровые следы и цифровая тень не просто следуют за человеком — они его опережают. Формации данных в этом случае работают не как камеры, записывающие то, что происходит в мире на самом деле, а скорее как механизмы, придающие миру определенный вид [MacKenzie 2008].

Данные и технические проблемы

Помимо того что данные всегда политизированы, доступ к ним зачастую ограничен, а предметный охват узок, необходимо признать, что существует ряд технических сложностей, снижающих познаваемость городов и возможность их контролировать. Выработка данных — это всегда открытый процесс. Подходы, методологии, процедуры, стандарты и оборудование проектируются, испытываются, обсуждаются и становятся предметом споров. Производимые данные зависят от технических средств, протоколов, научных норм, поведения ученых, организационных процессов — а значит, они содержат технические и человеческие ошибки и искажения. Более того, выработка данных всегда включает процесс абстрагирования (извлечения конкретных параметров из суммы всех возможных данных), репрезентации (перевода того, что измерялось, в доступную для прочтения форму — цифры, волновой график, диаграмму рассеяния, поток двоичного кода и т. д.), нередко также обобщения (например, в виде набора категорий) или уточнения показаний (преобразуемых для устранения предполагаемой ошибки / искажения). Таким образом, для любого набора данных правомерна постановка вопроса о достоверности данных и их качестве, о том, насколько точно и верно данные представляют то, что должны (особенно при использовании выборки или замещающих переменных), насколько они являются чистыми (без ошибок и пробелов), заслуживающими доверие (без искажений), последовательными (низкое количество несоответствий) и надежными (измерительный прибор последовательно выдает результаты одного и того же качества) [Kitchin 2014a]. Более того, поскольку данные генерируются огромным количеством способов, с использованием многообразных инструментов и стандартов, сохраняются сложности при попытке свести их воедино для получения более целостной картины. Поэтому

невозможно узнать «правду» о городах: мы всегда получаем лишь неполные, избирательные образы, наблюдаемые под специфическим углом зрения. И эти образы могут быть результатом махинаций, манипуляций и фальсификаций.

Кроме того, модели для получения данных о городе конструируются определенным образом, а не существуют сами по себе «в природе»; аналитические инструменты отбираются, различные параметры вводятся и корректируются, применяются протоколы. Таким образом, возможны вопросы о точности моделей и аналитики, а также о том, до какой степени от них зависит получаемый результат. Мы признаем, что городская информатика и городская наука стремятся к возможно более глубокому, насколько возможно аргументированному пониманию города, и они производят действительно полезные знания. Однако вырабатываемый ими образ города и способы его объяснения все же предвзяты. Более того, их выходные данные могут неправильно интерпретироваться и приводить к формированию экологических заблуждений. В отношении городов один из наиболее распространенных типов таких ошибок иллюстрирует проблема изменяемых единиц площади [Openshaw 1984], когда инструменты статистической географии, используемые для отображения агрегированных данных, могут иметь заметное влияние на наблюдаемые явления, а значит, и на итоговые выводы (*см. Рис. 2*). Сходные последствия может иметь изменение границ классификации или числа классов. Способ систематизации данных и масштаб их представления, таким образом, существенно влияют на то, как мы понимаем город, и на то, как это понимание используется в управлении. Хотя ученые-статистики хорошо осведомлены о подобных эффектах, политики редко имеют об этом представление, и в прикладных исследованиях влияние таких искажений в основном недооценивается или игнорируется.

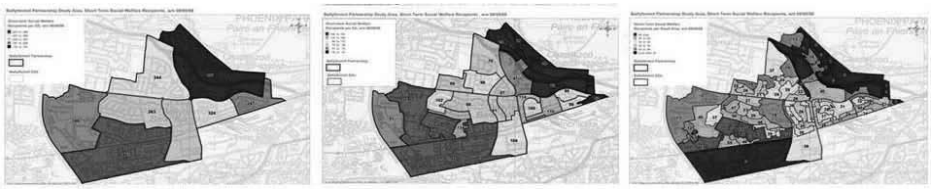


Рис. 2. **Нанесение на карту одних и тех же данных на трех разных уровнях административного деления**

* * *

Мы вступаем в эпоху, когда вычисления привычно встроены в городскую среду и включены в сетевые взаимодействия, а люди не расстаются со смартфонами, обеспечивающими им удобную связь и доступ к информации. Эти устройства и инфраструктуры производят и распространяют огромные объемы данных в режиме реального времени, кроме того, они реагируют на эти данные и производимые с ними аналитические операции, что открывает новые возможности для слежения, регуляции и контроля. Города приводятся в движение потоками данных и подчиняются новым формам алгоритмизированного управления. Однако лежащие в основе этого данные и алгоритмы далеко не объективны и не нейтральны — они политизированы,

несовершенны и предвзяты. Поэтому «умные города», создание которых предположительно является целью управляемого данными сетевого урбанизма, «умны» лишь в узком смысле слова. Их создание и деятельность основаны на значительно большем количестве данных и производной информации, чем было доступно урбанизму предшествующих поколений, и все же эта форма урбанизма избирательна, манипулятивна, несовершенна, прескриптивна и подвержена политическим влияниям. Более того, если инструментальная рациональность управляемого данными сетевого урбанизма способствует продвижению знаний о городе и способов управления, укорененных в узко определенных «episteme (научное знание) и teche (практическое инструментальное знание)», важно, чтобы другие формы знания, такие как «phronesis (знание, выводимое из практики и размышления) и metis (знание, основанное на опыте)» [Parsons 2004: 49], не заглушались, образуя противовес к ограничениям «умных городов», и открывая позиции, с которых возможны были бы рефлексия, критика и переработка результатов управляемого данными сетевого урбанизма. В самом деле, если этот вид урбанизма, бесспорно, предоставляет решение ряда городских проблем, мы также должны признать, что он имеет определенные недостатки и таит в себе потенциальные угрозы. Задача, стоящая перед муниципальными управленцами и гражданами эры «умных городов», заключается в том, чтобы реализовать преимущества планирования и предоставления услуг с использованием избытка данных, фактов и систем, реагирующих в режиме реального времени, сведя к минимуму возможные пагубные последствия. Для этого нам придется подходить к данным и их аналитике с таким же умом, с каким мы надеемся думать о городах.

Перевод с англ. **К. О. Гусаровой**

Литература

Batty 2013 — *Batty M.* The new science of cities. Cambridge, MA: MIT Press, 2013.

Bowker 2005 — *Bowker G.* Memory practices in the sciences. Cambridge, MA: MIT Press, 2005.

Clarke 1988 — *Clarke R.* Information technology and dataveillance // Communications of the ACM. Vol. 31. No. 5. 1988. P. 498–512.

Cohen 2012 — *Cohen B.* What exactly is a smart city? // Fast Co.Exist. 2012. Sept 19. URL: https://www.fastcoexist.com/1680538/what-exactly-is-a-smart-city.

Crampton 2003 — *Crampton J.* Cartographic rationality and the politics of geosurveillance and security // Cartography and Geographic Information Science. Vol. 30. No. 2. 2003. P. 135–148.

Datta 2015 — *Datta A*. New urban utopias of postcolonial India: ‘Entrepreneurial urbanization’ in Dholera smart city, Gujarat // Dialogues in Human Geography. Vol. 5. No. 1. 2015. P. 3–22.

Dodge, Kitchin 2005 — *Dodge M., Kitchin R*. Codes of life: Identification codes and the machine-readable world // Environment and Planning D: Society and Space. Vol. 23. No. 6. 2005. P. 851–881.

Foucault 1980 — *Foucault M.* The confession of the flesh // Foucault M. Power/knowledge: Selected interviews and other writings. 1972–1977 / Ed. by C. Gordon. New York: Pantheon Books, 1980. P. 194–228.

Gitelman 2013 — “Raw data” is an oxymoron / Ed. by L. Gitelman. Cambridge: MIT Press, 2013.

Goss 1995 — *Goss J.* 'We know who you are and we know where you live': The instrumental rationality of geodemographic systems // Economic Geography. Vol. 71. No. 2. 1995. P. 171–198.

Graham 2005 — *Graham S.* Software-sorted geographies // Progress in Human Geography. Vol. 29. No. 5. 2005. P. 562–580.

Graham, Marvin 2001 — *Graham S., Marvin S.* Splintering urbanism: Networked infrastructures, technological mobilities and the urban condition. New York: Routledge, 2001.

Greenfield 2013 — *Greenfield A.* Against the smart city. New York: Do Publications, 2013.

Flood 2011 — *Flood J.* The fires: How a computer formula, big ideas, and the best of intentions burned down New York City — and determined the future of cities. New York: Riverhead, 2011.

Foth 2009 — Handbook of research on urban informatics: The practice and promise of the real-time city / Ed. by M. Foth. New York: IGI Global, 2009.

Harris et al. 2005 — *Harris R., Sleight P., Webber R.* Geodemographics, GIS and neighbourhood targeting. West Sussex, England; Hoboken, NJ: Wiley, 2005.

Hollands 2008 — *Hollands R. G.* Will the real smart city please stand up? // City. Vol. 12. No. 3. 2008. P. 303–320.

Kelling et al. 2009 — *Kelling S., Hochachka W., Fink D., Riedewald M., Caruana R., Ballard G., Hooker G.* Data-intensive science: A new paradigm for biodiversity studies // BioScience. Vol. 59. No. 7. P. 613–620.

Kitchin 2014a — *Kitchin R.* The data revolution: Big data, open data, data infrastructures and their consequences. London: Sage, 2014.

Kitchin 2014b — *Kitchin R.* The real-time city? Big data and smart urbanism // GeoJournal. Vol. 79. No. 1. 2014. P. 1–14.

Kitchin 2015 — *Kitchin R.* The opportunities, challenges and risks of big data for official statistics // Statistical Journal of the International Association of Official Statistics. Vol. 31. No. 3. 2015. P. 471–481.

Kitchin, Dodge 2011 — *Kitchin R., Dodge M.* Code/Space: Software and everyday life. Cambridge, MA: MIT Press, 2011.

Kitchin et al. 2015 — *Kitchin R., Lauriault T., McArdle G.* Knowing and governing cities through urban indicators, city benchmarking and real-time dashboards // Regional Studies, Regional Science. Vol. 2. No. 1. 2015. P. 6–28.

MacKenzie 2008 — *MacKenzie D.* An engine, not a camera. How financial models shape markets. Cambridge, MA: MIT Press, 2008.

Miller 2010 — *Miller H. J.* The data avalanche is here. Shouldn't we be digging? // Journal of Regional Science. Vol. 50. No. 1. 2010. P. 181–201.

Mims 2013 — *Mims Ch.* Coming soon: The cybercrime of things // The Atlantic. 2013. August 6. URL: https://www.theatlantic.com/technology/archive/2013/08/coming-soon-the-cybercrime-of-things/278409.

Morozov 2013 — *Morozov E.* To save everything, click here: Technology, solutionism, and the urge to fix problems that don't exist. New York: Allen Lane, 2013.

Openshaw 1984 — *Openshaw S.* The modifiable areal unit problem. Norwich, England: Geo Books, 1984.

Paganini 2013 — *Paganini P.* Israeli road control system hacked, causes traffic jam on Haifa highway // The Hacker News. 2013. October 28. http://thehackernews.com/2013/10/israeli-road-control-system-hacked.html.

Parsons 2004 — *Parsons W.* Not just steering but weaving: relevant knowledge and the craft of building policy capacity and coherence // Australian Journal of Public Administration. Vol. 63. No. 1. 2004. P. 43–57.

Raley 2013 — *Raley R.* Dataveillance and countervailance // "Raw data" is an oxymoron / Ed. by L. Gitelman. Cambridge, MA: MIT Press, 2013. P. 121–146.

Ramirez 2013 — The privacy challenges of big data: A view from the lifeguard's chair: Keynote address by FTC Chairwoman Edith Ramirez (as prepared for delivery). Technology Policy Institute. Aspen Forum. Aspen, Colorado. August 19, 2013 // Federal Trade Commission. URL: https://www.ftc.gov/sites/default/files/documents/public_statements/privacy-challenges-big-data-view-lifeguard%E2%80%99s-chair/130819bigdataaspen.pdf.

Söderström et al. 2014 — *Söderström O., Paasche T., Klauser F.* Smart cities as corporate storytelling // City. Vol. 18. No. 3. P. 307–320.

Stroud 2014 — *Stroud M*. The minority report: Chicago's new police computer predicts crimes, but is it racist? // The Verge. 2014. February 19. URL: http://www.theverge.com/2014/2/19/5419854/the-minority-report-this-computer-predicts-crime-but-is-it-racist.

Townsend 2013 — *Townsend A*. Smart cities: Big data, civic hackers, and the quest for a new utopia. New York: W. W. Norton & Co, 2013.

Vanolo 2014 — *Vanolo A*. Smartmentality: The smart city as disciplinary strategy // Urban Studies. Vol. 51. No. 5. 2014. P. 883–898.

Wolfram 2012 — *Wolfram M.* Deconstructing smart cities: An intertextual reading of concepts and practices for integrated urban and and ICT development // REAL CORP 2012: Re-mixing the city: Towards sustainability and resilience? / Ed. by M. Schrenk, V. V. Popovich, P. Zeile, P. Elisei. Schwechat: CORP, 2012. P. 171–181.

Data-driven, networked urbanism

Rob Kitchin
PhD
Professor, The National University of Ireland Maynooth
Maynooth, Co. Kildare, Ireland.
Tel: +353 1 7086000
Advanced Investigator, European Research Council
European Commission, ERC Executive Agency, COV2, BE-1049 Brussels
PI on the Programmable City project, the Digital Repository of Ireland, the All-Island Research Observatory, and the Dublin Dashboard
E-mail: Rob.Kitchin@nuim.ie,

Abstract. For as long as data have been generated about cities various kinds of data-informed urbanism have been occurring. In this paper, I argue that a new era is presently unfolding wherein data-informed urbanism is increasingly being complemented and replaced by data-driven, networked urbanism. Cities are becoming ever more instrumented and networked, their systems interlinked and integrated, and vast troves of big urban data are being generated and used to manage and control urban life in real-time. Data-driven, networked urbanism, I contend, is the key mode of production for what have widely been termed smart cities. In this paper I provide a critical overview of data-driven, networked urbanism and smart cities focusing in particular on the relationship between data and the city (rather than network infrastructure or computational or urban issues), and critically examine a number of urban data issues including: the politics of urban data; data ownership, data control, data coverage and access; data security and data integrity;

data protection and privacy, dataveillance, and data uses such as social sorting and anticipatory governance; and technical data issues such as data quality, veracity of data models and data analytics, and data integration and interoperability. I conclude that whilst data-driven, networked urbanism purports to produce a commonsensical, pragmatic, neutral, apolitical, evidence-based form of responsive urban governance, it is nonetheless selective, crafted, flawed, normative and politically-inflected. Consequently, whilst data-driven, networked urbanism provides a set of solutions for urban problems, it does so within limitations and in the service of particular interests.

Keywords: big data, data analytics, governance, smart cities, urban data, Urban Informatics, Urban Science

References

Batty, M. (2013). *The new science of cities*. Cambridge, MA: MIT Press.

Bowker, G. (2005). *Memory practices in the sciences.* Cambridge, MA: MIT Press.

Clarke, R. (1988). Information technology and dataveillance. *Communications of the ACM, 31*(5), 498–512.

Cohen, B. (2012, September 19). What exactly is a smart city? *Fast Co.Exist*. Retrieved from https://www.fastcoexist.com/1680538/what-exactly-is-a-smart-city.

Crampton, J. (2003). Cartographic rationality and the politics of geosurveillance and security. *Cartography and Geographic Information Science, 30*(2), 135–148.

Datta, A. (2015). New urban utopias of postcolonial India: 'Entrepreneurial urbanization' in Dholera smart city, Gujarat. *Dialogues in Human Geography, 5*(1), 3–22.

Dodge, M., Kitchin, R. (2005). Codes of life: Identification codes and the machine-readable world. *Environment and Planning D: Society and Space, 23*(6), 851–881.

Foucault, M. (1980). The confession of the flesh. In M. Foucault. *Power/knowledge: Selected interviews and other writings. 1972–1977* (C. Gordon, Ed.), 194–228. New York: Pantheon Books.

Gitelman, L. (Ed) (2013). *"Raw data" is an oxymoron*. Cambridge, MA: MIT Press.

Goss, J. (1995). 'We know who you are and we know where you live': the instrumental rationality of geodemographic systems. *Economic Geography, 71*(2), 171–198.

Graham, S. (2005). Software-sorted geographies. *Progress in Human Geography, 29*(5), 562–580.

Graham, S., Marvin, S. (2001). *Splintering urbanism: Networked infrastructures, technological mobilities and the urban condition*. New York: Routledge.

Greenfield, A. (2013). *Against the smart city*. New York: Do Publications.

Flood, J. (2011). *The fires: How a computer formula, big ideas, and the best of intentions burned down New York city — and determined the future of cities*. New York: Riverhead.

Foth, M. (Ed) (2009). *Handbook of research on urban informatics: The practice and promise of the real-time city*. New York: IGI Global.

Harris, R., Sleight, P., Webber, R. (2005). *Geodemographics, GIS and neighbourhood targeting*. West Sussex, England; Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.

Hollands, R. G. (2008). Will the real smart city please stand up? *City, 12*(3), 303–320.

Kelling, S., Hochachka, W., Fink, D., Riedewald, M., Caruana, R., Ballard, G., Hooker, G. (2009). Data-intensive science: A new paradigm for biodiversity studies. *BioScience, 59*(7), 613–620.

Kitchin, R. (2014a). *The data revolution: Big data, open data, data infrastructures and their consequences.* London: Sage.

Kitchin, R. (2014b). The real-time city? Big data and smart urbanism. *GeoJournal, 79*(1), 1–14.

Kitchin, R. (2015). The opportunities, challenges and risks of big data for official statistics. *Statistical Journal of the International Association of Official Statistics, 31*(3), 471–481.

Kitchin, R., Dodge, M. (2011). *Code/Space: Software and everyday life*. Cambridge, MA: MIT Press.

Kitchin, R., Lauriault, T., McArdle, G. (2015). Knowing and governing cities through urban indicators, city benchmarking and real-time dashboards. *Regional Studies, Regional Science, 2*(1), 6–28.

MacKenzie, D. (2008). *An engine, not a camera. How financial models shape markets.* Cambridge, MA: MIT Press.

Miller, H. J. (2010). The data avalanche is here. Shouldn't we be digging? *Journal of Regional Science, 50*(1), 181–201.

Mims, Ch. (2013, August 6). Coming soon: The cybercrime of things. *The Atlantic*. Retrieved from https://www.theatlantic.com/technology/archive/2013/08/coming-soon-the-cybercrime-of-things/278409.

Morozov, E. (2013). *To save everything, click here: Technology, solutionism, and the urge to fix problems that don't exist*. New York: Allen Lane.

Openshaw, S. (1984). *The modifiable areal unit problem.* Norwich, England: Geo Books.

Paganini, P. (2013, October 28). Israeli road control system hacked, causes traffic jam on Haifa highway. *The Hacker News.* Retrieved from http://thehackernews.com/2013/10/israeli-road-control-system-hacked.html.

Parsons, W. (2004). Not just steering but weaving: relevant knowledge and the craft of building policy capacity and coherence. *Australian Journal of Public Administration, 63*(1), 43–57.

Raley, R. (2013). Dataveillance and countervailance. In L. Gitelman (Ed). *"Raw data" is an* oxymoron, 121–146. Cambridge, MA: MIT Press.

[Ramirez, E.] (2013). The privacy challenges of big data: A view from the lifeguard's chair. Keynote address by FTC Chairwoman Edith Ramirez (as prepared for delivery). Technology Policy Institute. Aspen Forum. Aspen, Colorado. August 19, 2013. *Federal Trade Commission.* Retrieved from https://www.ftc.gov/sites/default/files/documents/public_statements/privacy-challenges-big-data-view-lifeguard%E2%80%99s-chair/130819bigdataaspen.pdf.

Söderström, O., Paasche, T., Klauser, F. (2014). Smart cities as corporate storytelling. *City, 18*(3), 307–320.

Stroud, M. (2014, February 19). The minority report: Chicago's new police computer predicts crimes, but is it racist? *The Verge*. Retrieved from http://www.theverge.com/2014/2/19/5419854/the-minority-report-this-computer-predicts-crime-but-is-it-racist.

Townsend, A. (2013). *Smart cities: Big data, civic hackers, and the quest for a new utopia*. New York: W. W. Norton & Co.

Vanolo, A. (2014). Smartmentality: The smart city as disciplinary strategy. *Urban Studies, 51*(5), 883–898.

Wolfram, M. (2012). Deconstructing smart cities: An intertextual reading of concepts and practices for integrated urban and and ICT Development. In M. Schrenk, V. V. Popovich, P. Zeile, P. Elisei (Eds.). *REAL CORP 2012: Re-mixing the city: Towards sustainability and resilience?*, 171–181. Schwechat: CORP.

О. В. МОРОЗ

Мороз Оксана Владимировна
кандидат культурологии
доцент, Институт общественный наук, РАНХиГС
Россия, 119571, Москва, пр-т Вернадского, 82
Тел: +7 (495) 433-25-62
руководитель магистерской программы «Медиаменеджмент»,
Московская высшая школа социальных и экономических наук
Россия, 119571, Москва, пр-т Вернадского, 82
Тел. + 7 (495) 434-72-82
Director of Studies, Научное бюро цифровых
гуманитарных исследований «CultLook»
Россия, Москва, 111401, ул. 3-я Владимирская, 28
Тел. +7 (495) 305-41-08
Сайт: http://cultlook.org
E-mail: oxanamol@gmail.com

Практики дигитального обучения: как стать ответственным горожанином?[1]

Аннотация. Диапазон оптик, с помощью которых можно описать последствия дигитализации, определяется методологическим выбором и особенностями исследовательских интересов аналитиков. Изучение корреляций между «оцифровкой» повседневности, конвенциональными и инновационными техниками научения правилам функционирования «горожанина» как ответственного актора сужает этот горизонт. В задачи этого небольшого исследования не входит универсальное объяснение множества нередко антагонистичных специфик включения граждан в процедуры ответственного (вос)производства режимов городской жизни. Я ограничусь частными, прецедентными кейсами, позволяющими диагностировать интересующий меня status quo российского образовательного менеджмента горожанина.

Ключевые слова: цифровая среда, горожанин, городской пользователь, ответственность, онлайн-образование

[1] Статья подготовлена в рамках исследования, осуществляемого для проекта «Цифровой город: новые формы управления пространством, инициативы горожан и культурные практики» ШАГИ РАНХиГС (при поддержке фонда Михаила Прохорова).

© О. В. МОРОЗ

1

Большое значение для изучения антропологии современного города имеют исследования Роба Китчина, использующего категорию *smart people* для описания городских сообществ [Kitchin 2015]. Такие группы, границы которых не всегда поддаются строгому социологическому определению, описываются Китчином в контексте цифровой эпохи как состоящие из сознательных и креативных граждан, вовлеченных в рефлексивную партисипаторную[2] городскую активность разного рода. Аналитики, занимающиеся изучением частных проблем применения норм культуры партиципации для решения задач электронного управления городами, также делают упор на феномене дигитализации. Именно онлайн-коммуникация с жителями (как представителями самых неожиданных коммьюнити), континуальная и быстрая, сегодня более чем результативна [Goodspeed 2008]. В то же время центрация на ценности навыков пользования городскими интернет-сервисами порождает ряд неудобных с этической точки зрения вопросов. Кто в большей мере использует городские возможности: человек, отлично знакомый с городом, или тот, кто имеет в распоряжении инструменты дополненной реальности и соответствующие онлайн-сервисы? И что значит быть ответственным в отношении городских потенциалов, открывающихся человеку?

Попытки артикуляции относительно понятных правил игры в «горожанина-гражданина» осложняет и тот факт, что за пределами бытовых наблюдений и результатов опросов существуют дисциплинирующие повседневную жизнь описания идентичностей «правильного» обывателя, которые оставляют заинтересованные агенты городских регуляций. Так, властные попытки понимания специфики граждан — участников обсуждений и программ действий по решению городских проблем зачастую построены на трактовке «горожанина» прежде всего как экономического субъекта[3]. Напротив, в рамках независимых негосударственных инициатив нередко доминирует желание развивать политическую ответственность горожан, например, за счет актуализации grass-roots инициатив и активизма[4].

Таким образом, акторы городского строительства относятся к наложению разнообразных по функционалу практик жизни горожан и разных режимов их проблематизации как к нормативной ситуации, требующей дискуссий. Впрочем, до начала этих споров с выраженным идеологическим подтекстом стоит задаться более фундаментальными вопросами: а) что делать с проблемой частичного вовлечения в партиципаторные опыты взаимодействия, т. е. с отсутствием стремления горожанина пользоваться всеми открывающимися онлайн-возможностями [Warschauer 2003], и б) как осуществляется наращивание и интериоризация навыков (ответственного) городского актора в контексте возрастающей дигитализации физического пространства его жизни?

---

[2] Про культуру партисипации см., например: [Jenkins et al. 2009; Leadbeater, Miller 2004].

[3] Подробнее см.: [О проекте 2014].

[4] Примеры такой риторики см. в проектах: Онлайн-журнал «UrbanUrban»: (http://urbanurban.ru/about); Сайт об уличном искусстве, городе и человеческих взаимодействиях «Партизанинг» (http://partizaning.org).

Разговоры о достижимости дигитальной инклюзии[5] свидетельствуют о развитии теорий и индустрий, ответственных за описание и объяснение современных индивидуальных и коллективных опытов. Так, уверенность в «универсальности» и распространенности цифрового языка, характерная для ряда экспертов[6], уже порядка двадцати лет сопровождается дискуссиями о дискриминационных последствиях медиализации. Одним из наиболее показательных эпизодов этого диалога стала эволюция суждений о «поколенческом» разрыве между «цифровыми аборигенами» и «цифровыми иммигрантами» [Prensky 2001] в более тонко настроенную оптику различения особенностей владения интернет-технологиями у тех, кого авторы последующих исследований называли digital residents и digital visitors [Jenkins 2007; White, Cornu 2011]. Это изменение риторики фиксирует важное положение вещей: в обществе, длительное время использующем цифровые технологии, дигитальная инклюзия стала гуманистической целью теоретиков и практиков.

С одной стороны, такая вера в «цифру» выглядит как попытка нивелировать ценность «других» практик, например, плохо поддающихся унификации. Впрочем, ламентации о негативных последствиях вторжения технологий в социальные и культурные взаимодействия сопровождали многие процессы индустриальных трансформаций[7], и подобные критические замечания неизбежны. С другой стороны, сейчас сторонниками научения профессиональным навыкам, которые помогают оставаться оригинальными и конкурентоспособными в цифровой среде, нередко оказываются как раз представители творческих индустрий, одни из первых столкнувшиеся с проблемами быстрого устаревания собственных техник [Neumeier 2012]. В пользу как минимум не-алармистского отношения к продвижению дигитальной инклюзии и гегемонии медиализированных форм коммуникации говорят и оценки специалистов. Они замечают, что статистически подавляющее большинство жителей планеты имеет доступ как минимум к мобильному Интернету, а значит, потенциально — и к пользованию традиционными онлайн-сервисами и новыми партиципаторными технологиями, позволяющими, например, практически самостоятельно производить контент [Baker 2014; Warschauer 2003].

Увы, спор оптимистов и пессимистов бесконечен. Выходом из эпистемологического тупика может стать изучение образовательных стратегий как механизмов научения акторов множественной социальной «гигиене» ответственного жителя. Именно индустрия современного образования, ценность которого декларируется в терминах среды, открытой для обсуждения инновативных кейсов и инвариантных проблем, предоставляет возможности для проработки индивидуальных и/или социально одобряемых сценариев городской жизни. Разумеется, институциализированные образовательные стратегии построены на систематизации — как запросов слушателей, так и ответов экспертов. Однако системность определения проблем и поиск системных же решений

[5] Подробнее о проблемах дигитальной инклюзии см.: [Milner 2014].

[6] Подробнее см.: [Манович 2016].

[7] Каноническим примером здесь могут выступить знаменитые сентенции В. Беньямина о неизбежной потере произведениями искусства специфической ауры при машинном воспроизведении предметов искусства, озвученные в его эссе «Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости» (1936 г.).

гарантирует, что «способ воспитывать не только профессионалов, умеющих работать с городской средой, но и рядовых горожан» [О проекте (a)] окажется континуальной технологией более или менее демократичного вовлечения всех интересантов, а не «бескомпромиссным», «несанкционированным» (см.: [Манифест]) экспериментом.

2

В сфере российского государственного образования знакомство с особенностями современной городской среды, требующей обновления технологий, режимов и этики проживания, не входит в перечень первоочередных задач. Центрация на обсуждении гражданских проблем городских сообществ выглядит слишком конкретным и частным вопросом. Кроме того, ключевой причиной умолчания об этой тематике выступает наличие прочих, гораздо более фундаментальных нестыковок в ожиданиях, формулируемых методистами, и реальностью, порождаемой работой «на местах».

Так, в концепции Федеральной целевой программы развития образования на 2016–2020 гг. эксперты Минобрнауки РФ сожалеют: при сохранении существующих методик образования и, соответственно, эпизодическом использовании информационных технологий не удастся выстроить «личностно ориентированную модель образования, учитывающую внешние вызовы и тенденции» и повышающую «конкурентоспособность личности, образовательных институтов и в конечном итоге экономики и государства» [Концепция 2014]. Иными словами, на уровне государственного образования почти невыполнимой видится задача научения основам информационной культуры, суть которой, похоже, остается туманной для представителей бюрократии. Аналогичные искажения вполне логичных и необходимых предписаний происходят и с требованием воспитания «активной гражданской позиции» [ФЦП 2015]. То, что в теории или официальных документах может выглядеть как, например, включение подрастающего поколения как минимум в интерактивное обсуждение дискурсов ответственности и гуманизма, оборачивается нередко военно-патриотическим воспитанием.

Подобный дискурсивный и прагматический кризис, демонстрируемый государством в сфере высшего образования, сочетается с наличием строгих ограничений Федерального образовательного стандарта как совокупности обязательных требований Министерства образования и науки РФ к учебным программам. Так, обучение урбанистов и специалистов по ревитализации городской среды осуществляется по направлению «Градостроительство»[8]. В результате компетенции выпускников атрибутируют как специалистов в «сфере пространственного развития городов и градостроительного зонирования, способных работать в государственном и муниципальном управлении, в области девелопмента, градостроительного консалтинга и инфраструктурного развития» [Магистерская программа (a)], нежели как профессионалов с динамичным и междисциплинарным мышлением, заточенных под множественную по эффектам трансформацию городской среды.

[8] См., например: [Магистерская программа (a); Магистерская программа (b)].

Получается, что по окончании государственного вуза в публичном пространстве увеличивается количество профессионалов, способных критически осмыслять городской опыт, пусть и с позиций инструментального отношения к среде. Однако заложенные в учебные программы профессиональные компетенции невнимательны к сложному антропологическому, повседневному опыту граждан. В результате вполне корректное отношение к городу как системному явлению [Ларионова 2015] вступает в некоторую конфронтацию с другим существующим релевантным способом проблематизации города как пространства событийности, взаимодействия индивидуальных городских пользователей и их повседневных микроопытов с городской средой в целом [Бредникова, Запорожец 2014; Запорожец 2015].

Разумеется, логика управления государственным образованием далека от идеи финансирования экспериментальных программ. Государство предоставляет возможности базовой подготовки архитекторов, градостроителей и управленцев и «с нуля», тогда как задачи обучения и тренировки людей, чьей мотивацией служит множественная трансформация «культурных ландшафтов», логичным образом делегировано негосударственному образованию. Не ограниченные необходимостью следования предписаниям Минобрнауки и Рособрнадзора, негосударственные образовательные учреждения могут быстрее реагировать на возникающие социокультурные вызовы и заполнять бреши, оказывающиеся «фигурами умолчания» для государственных вузов. Свободные в выборе слушателей с любым уровнем и специфичностью подготовки и лекторов с любыми профессиональными навыками, такие институции не только образовывают, но и просвещают, и используют для этого все существующие средства и форматы. Зависимые от рыночного успеха и наличия потребителей, они пробуют разные модели взаимодействия, сочетая онлайн-обучение с публичными мероприятиями, преимущественно в виде воркшопов как наиболее действенной формы обучения в сжатые сроки. Таким образом, если государственное образование до определенного уровня по умолчанию должно быть общедоступным (хотя реальность вносит свои коррективы), мощности негосударственных образовательных институций позволяют настроить разные, офлайн и онлайн, инструменты привлечения аудитории. Значит, возможность в том числе дигитальной инклюзии возрастает.

Правда, в любой ситуации важно замечать не только аверс, но и реверс. Отсутствие государственного контроля не означает свободу от дисциплинарного прессинга, а большие возможности для самостоятельного отбора лекторов еще не гарантируют высокий уровень преподавания. Декларируемая открытость и инклюзивность негосударственных образовательных институций сочетается с элитистскими установками, скажем, на формирование нового человеческого капитала. Наконец, скоростной режим обучения уже может стать препятствием для инклюзии — даже если предлагаемый формат удовлетворяет все прочие ожидания.

Заметим: в целом роль таких организаций в системе образования опциональна. Почему же мы обращаемся к ним как к эксцессам продвижения экологичных практик городского пользователя и актора? Их значение для развития и легитимации определенного взгляда на изучаемый предмет (в нашем случае на дигитальный город как среду обитания и на горожан, которых как

будто необходимо «научить» в этой среде комфортно жить) неизбежно связано с производством доминантного дискурса — например, в виде предлагаемой как нормативная исследовательской оптики и/или ожидаемых от слушателей результатов обучения. Примером такой институции, во многом монополизировавшей право на предоставление навыков использования «творческой энергии» для решения любых «проблем российских городов», выступает Институт медиа, архитектуры и дизайна «Стрелка» (см. подробнее: [Видение]).

Созданный семь лет назад, институт позиционирует себя как пространство «социальных изменений», в котором слушатели, имеющие профессиональный опыт/образование «архитекторов, дизайнеров, социологов, экономистов и представителей ‹…› других профессий, чья деятельность на первый взгляд не связана с урбанистикой» [Там же] под руководством известных иностранных практиков за несколько месяцев готовят проекты, например, предсказывающие трансформации городской среды и ее обитателей «через двадцать, тридцать, пятьдесят лет» [Поступи на Стрелку]. Сомнительность результатов воркшопов со столь серьезным шагом прогнозирования без гарантии лонгитюдного наблюдения для «Стрелки» не проблематична. Институция настаивает на статусе неформальной «исследовательской лаборатории города», имеющей право на предоставление возможности организации любого, даже исключительно мысленного эксперимента. Каждый год институт заявляет новую и всегда исключительно любопытную исследовательскую программу, в рамках которой происходит быстрое и интенсивное взаимодействие слушателей, лекторов и приглашенных руководителей. Задумаемся: какая еще организация, не нацеленная на создание научной школы и нормативных образовательных циклов, может стать пространством для обсуждения таких разных тем, как сценарии будущего городов, стратегии становления трендсеттером и актором городских изменений, эксцессы возникновения «гигаполисов» или «истончения российских регионов» [Архив]? И в какой еще образовательно-просветительской инстанции готовят как будто исключительно ответственных граждан, тех самых городских пользователей, способных настроить собственные механизмы существования в обществе и критически их осмыслить?

Впрочем, за имиджем образовательной институции, принадлежащей пространству осознаваемого свободомыслия и ценимой демократичности, скрывается хорошо просчитанная прагматика. Ее суть заключается в стремлении а) занять все ниши, в которых может происходить «воспитание» городского пользователя, и б) освоить все современные инструменты обучения, которые отныне в области «городского» образования ассоциированы с начинаниями конкретной институции. Этим стремлением продиктовано недавнее умножение возможностей самостоятельного дизайна негосударственного и независимого образования: в 2016 г. институт совместно с Высшей школой урбанистики НИУ ВШЭ открыл магистерскую программу «Передовые практики городского проектирования» («Advanced Urban Design»)[9], а в 2015 г. на базе «Стрелки» начала работать онлайн-школа молодых предпринимателей «Вектор». Симптоматично, что, добавив эти возможности, «Стрелка» потенциально лишила своих критиков главного оружия — сомнения в изначальных образовательных

[9] Подробнее см.: [Магистерская программа (c); Магистерская программа (d)].

ожиданиях и корректности их реализации в формате непродолжительных, исключительно практико-ориентированных программ.

Остановимся подробнее на уже функционирующей в качестве стартапа и пережившей несколько трансформаций и редизайнов онлайн-школе городских предпринимателей «Вектор». Создатели школы категорически дистанцируются от любых фундаментальных и академических подходов к знанию: пройти обучение может любой желающий (в том числе и человек без высшего образования). Кредо этого проекта описывается просто: «Возраст и образование не имеют значения. Главное — желание делать жизнь в городе лучше» [Vector]. По сути его организаторы, настаивающие на отсутствии дупликации фирменного образования «Стрелки», строят свою концепцию передачи знания на основах именно дигитальной инклюзии. Описывая стратегию проекта, они замечают:

> Наш новый проект — это подарок всем, кто стремится к качественным и актуальным знаниям и навыкам, но не может получить их у себя в городе. К счастью, у нас есть интернет. И есть понимание того, что онлайн-курсы многое могут дать [Стрелка 2014].

Нельзя не заметить, что в этом высказывании авторы не учитывают вероятность исключенности какого-то количества потенциальных потребителей из пространства доступа к Сети. Однако, как я продемонстрировала выше, преобладание оптимизма в отношении распространенности «цифры» вообще характерно для акторов «цифровой революции».

Каков формат такого дигитального образования? Курсы короткие, задания всегда практические, feedback от профессионалов гарантирован — чувствуется знак качества «Стрелки». Технология проста: выбирайте курс, прослушивайте бесплатную лекцию, при желании пройти дальше обучение покупайте этот курс, получайте неограниченный и постоянный доступ к лекциям и упражнениям, в качестве финального задания по любому курсу разрабатывайте презентацию собственной идеи или проекта в формате лонгрида и по окончанию прохождения курса (разумеется, при выполнении всех заданий) получайте сертификат школы (см.: [Подписка]). В помощь слушателям на сайте «Вектора» существует раздел «Полезные материалы», в котором можно обнаружить анонсы новых курсов, комментарии экспертов по уже представленным программам, а также по вопросам, которые связаны с изучаемой тематикой. Иногда раздел пополняется материалами в формате «Дневник предпринимателя», в которых состоявшиеся представители бизнеса делятся опытом по созданию, продвижению и борьбе за собственные идеи и проекты [Дневник 2016]. Кстати, в самой организации онлайн-репрезентации «Вектора» можно заметить отчетливое желание отказаться от продвижения навыков абстрактной аналитики. Здесь делают ставку на научение практикам молодых городских предпринимателей, т. е. буквально тех, кто смотрит на город как «на возможность для самореализации, заработка и развития», кто живет в городе и «видит потенциал города, а значит, может найти неочевидные решения»[10].

[10] Цитаты из высказываний диджитал-директора института «Стрелка» Ольги Полищук приведены по [Стрелка 2014].

Такой поворот образовательных стратегий логичен для «Стрелки»: практико-ориентированное образование должно иметь результатом конкретные бизнес-проекты. В то же время первый же курс, репрезентировавший «Вектор» («Как исследовать город креативными способами»), служит иной цели, нежели простому тренингу бизнес-возможностей. Последовательно осваивая так называемые уроки («Город в наследство», «Как быть внимательным», «Городские парадоксы», «Способ исследования», «Сторителлинг»), горожанин присваивает логику внимательного пользователя, которая оказывается полезна для выполнения практических заданий. Происходит взаимное проникновение а) стратегий онлайн-коммуникации и/или компьютерной грамотности и б) техник производства внимательного взгляда на город и паттернов взаимодействия в нем и/или с ним. Последующие курсы закрепляют этот гибридный функционал, учат тому, чтобы желание предпринимать осознанные шаги к решению поставленных задач сопровождалось умением преуспевать в любом деле. Однако в какой мере эта новая парадигма онлайн-образования и онлайн-воркшопов, научающая пониманию того, «что ты будешь делать прямо сейчас» [Стрелка 2014], программирует «горожанина» на бытие не только в качестве пользователя, но и в модусе ответственного актора?

3

Одним из симптомов внимания проекта «Вектор» к проблемам конструирования публичной ответственности становится выбор инновативных техник репрезентации материалов, за которым стоит предпочтение не слишком привычных принципов обучения. Весь сайт, начиная с лэндинговой страницы и заканчивая материалами курсов и отчетами слушателей, построен на логике лонгридов. Каждая страница[11] и каждый текст[12] оформлены как совокупность блоков визуальной и вербальной информации, т. е. функциональных экранов, нагруженных собственной семантикой и логикой сторителлинга.

Журналисты, сведущие в современных требованиях к индустриям и профессиям, ответственным за публичное производство смыслов, отмечают, что лонгрид как форма организации и публикации большого текста удобен, поскольку способствует удовлетворению любых «информационных потребностей» [Пуля 2015]. Одна из стратегий, имплицитно стоящая за педалированием подобных технологий, была недавно представлена Мануэлем Кастельсом [Haak van der et al. 2012]. Его рекомендации журналистам звучат так: откажитесь от авторитарной логики изложения информации в пользу экономики локальных свидетельств, и в результате увидите, как один публикуемый текст станет аккумуляцией антропологического, социального и культурного опыта множества сообществ. Чем больше авторов, комментаторов и экспертов, consumers и prosumers с помощью разных дискурсивных механизмов будут «говорить» в публикуемых материалах, тем вероятнее накопление этим элементом цифрового сторителлинга мощности множественного повествования, открытого для разнопланового взаимодействия [Harvey 2013]. Кастельс наста-

[11] См., например, страницы меню «О проекте», «Курсы», «Подписка», «Проекты студентов», «Полезные материалы». Все страницы меню доступны и активны, см, например: [О проекте (b)].

[12] См., например, лонгриды студентов: [Проекты].

ивает, что в сфере журналистики следование такой модели профессиональной деятельности, настроенной на коллаборацию с множеством спикеров, в том числе из числа пользователей, спровоцирует развитие норм социальной ответственности за счет наращивания доверия по отношению к формам pro-ams коммуникации.

В случае «Вектора» эта идеология акторного включения в практики дигитального рассказывания историй функционирует как основа для существования демократичной образовательной среды. Мультипликация доступной цифровой репрезентации, на которой настаивают теоретики медиа и практики интернет-паблишинга[13], приводит к наращиванию самостоятельных исследовательских интенций пользователей и развитию интуитивных, а затем и вполне рефлексивных практик проработки повседневного опыта в нечто большее. Лонгрид позволяет сказать значительно больше, чем традиционные формы публикации текстов в Сети. На пике использования мощностей этого формата он работает как фрагмент тренинга по научению ответственности за восприятие и освоение всех возможностей, которые в нем оговорены и представлены. Именно поэтому такое изложение материала удобно в качестве технического основания для трансляции образовательных интенций «Вектора», которые направлены на обучение так называемых молодых предпринимателей — тех, кто имеет желание активно действовать и ждет не менторского изложения буквальных инструкций по применению конкретных навыков, но расширения горизонтов возможностей. Настройка интерфейса через логику лонгридов — этап отсева тех, кто не готов, соглашаясь на онлайн-образование, прилагать усилия к освоению разных контекстов, превращать свои задумки в хорошо сформулированные идеи и нести ответственность за их последующую артикуляцию.

При этом надо оговорить, что «предприимчивость» городских пользователей как стартаперов, ориентированных на производство бизнес-продукта, есть лишь один из вариантов работы «Вектора» с целевой аудиторией. Как я указала ранее, первым на сайте появился курс под названием «Как исследовать город креативными способами», познавательной доминантой которого выступало вовсе не научение определенным менеджерским, управленческим стратегиям, а попытка демонстрации того, что такое «наблюдать и анализировать» [Курс 1]. Возможно, пользователю интересна конкретика (например, обсуждаемая в курсе «Как открыть хостел»), а вовсе не умозрительность рассуждений порядка «Зачем изучать городские парадоксы?». Однако ему в любом случае придется прослушать этот первый «предмет»: только здесь авторы специально представляют новые мировоззренческие особенности и практические навыки, которые отличают любого горожанина от актора городских взаимодействий и изменений и одновременно описывают механизм закрепления этих особенностей методом научения ответственному сторителлингу.

В результате обучение в «Векторе» выглядит как предпочтение тех или иных предлагаемых траекторий. Кто-то, желая обогатить свой опыт рефлексивного проживания в городе, может удовольствоваться знакомством с теорией и приобретением нового и персонального взгляда на повседневные

[13] А верстка лонгрида, замечу, проста и для того, кто не владеет навыками программирования. Подробнее об этом см.: [Обухов].

городские реалии [Фролова]. Кто-то получает инструменты для понимания исторического контекста формирования комплекса проблем, решить которые можно с помощью коллективного экологичного социокультурного взаимодействия [Nikolskiy; Заитов]. Для кого-то существенной оказывается понимание мощностей рынка, направлений приложения собственной энергии для решения практических задач как элемента масштабных антропологических и общественно-политических изменений [Сафина]. А некоторым нужны «инструкции по применению», снабженные риторикой о социальной ответственности бизнеса [Урок 2015].

Канализация усилий создателей «Вектора», впрочем, не осуществляется путем выбора одного из подходов. Ответственность, которой учат здесь, перформативна: каждая идея для города маркирует «предпринимателя» как активного городского пользователя, нацеленного на реализацию каких-то, пусть и важных на микроуровне, изменений, а каждый проект должен сопровождаться пониманием последствий, например, необходимости «заботы о людях», которым вы предоставляете «работу, развитие, будущее»[14]. Ровно в той же мере невозможно сказать, что образовательные стратегии «Вектора» определяются строго одной из логик: либо эксплуатации эмоционального вовлечения потенциальных слушателей, либо жесткой модели эффективного управления. Найти объяснение этой множественности подходов к обучению и ожиданий от него легко. Если предмет изучения и последующего приложения сил слушателей — интерактивный город — это совмещение порядков, ранее казавшихся антагонистичными или находящимися в болезненной созависимости (например, как технологии и антропологические особенности их пользования), то и возможности и опыт человека, создающего новую городскую реальность, может строиться как снятие бинарной оппозиции «нарратив–практика».

«Вектор», сам являющийся стартапом[15], служит индикатором степени осознанности носителями российской урбанистической культуры совокупности проблем, которые может и, наверное, должен решать современный горожанин, а также рефлексивности подходов, накопленных к настоящему моменту в различных группах и ожидающих практической реализации. Не претендуя на мощности и значение государственных и частных институций, на познавательный потенциал аналитических групп и революционный запал активистов, «Вектор» указывает направления, по которым может двигаться человек в поисках траекторий приложения своих сил по ответственному пользованию и ответственному управлению городом.

Интернет-источники

Архив — Архив исследований // [Институт медиа, архитектуры и дизайна] Strelka. URL: http://www.strelka.com/ru/research.

Видение — Видение // [Институт медиа, архитектуры и дизайна] Strelka. URL: http://www.strelka.com/ru/idea.

[14] Из интервью с Ольгой Маркес, создателем Школы идеального тела «#Sekta». См. подробнее: [Урок 2015].

[15] Презентация онлайн-школы происходила весной 2015 г. См. подробнее: [Презентация 2015].

Дневник 2016 — Дневник предпринимателя: детская футбольная школа «Чемпионика» // Блог онлайн-школы «Вектор». 2016. 26 сент. URL: http://blog.vector.education/posts/dnevnik-predprinimatelya-detskaya-futbolnaya-shkola-chempionika.

Заитов — *Заитов Е*. DIY lab — лаборатория самостоятельной креативности // Vector — Онлайн-школа городских предпринимателей. URL: http://vector.education/longread/791-diy-lab-laboratoriya-samostoyatelnoj-kreativ.

Концепция 2014 — Концепция Федеральной целевой программы развития образования на 2016–2020 годы. [2014. 29 дек.] // Министерство образования и науки Российской Федерации. URL: // http://минобрнауки.рф/документы/4952/файл/3922/PRAVITEL'STVO_ROSSIISKOI_FEDERACII_FCPRO.doc.

Курс 1 — Курс 1. Как исследовать город креативными способами // Vector — Онлайн-школа городских предпринимателей. URL: http://vector.education/course/1.

Магистерская программа (a) — Магистерская программа «Управление пространственным развитием городов» // Национальный исследовательский университет Высшая школа экономики. URL: https://www.hse.ru/ma/urban/admission.

Магистерская программа (b) — Магистерская программа «Градостроительство, районная планировка, планировка сельских населённых пунктов» // Санкт-Петербургский государственный архитектурно-строительный университет. URL: http://www.spbgasu.ru/Studentam/Fakultety/Arhitekturnyy_fakultet/Specialnosti/07.04.04.

Магистерская программа (c) — Магистерская программа // [Институт медиа, архитектуры и дизайна] Strelka. URL: http://www.strelka.com/ru/education/ma-in-urban-design.

Магистерская программа (d) — Магистерская программа «Передовые практики городского проектирования» совместно с Институтом «Стрелка» // Национальный исследовательский университет Высшая школа экономики. URL: https://www.hse.ru/ma/advanced.

Манифест — Манифест // Партизанинг. Блог партизанских городских перепланировщиков. URL: http://partizaning.org/?page_id=6.

О проекте 2014 — О проекте // Школа грамотного потребителя. 2014. 17 сент. URL: проектшгп.рф/?p=6.

О проекте (a) — О проекте // UrbanUrban. URL: http://urbanurban.ru/about.

О проекте (b) — О проекте // Vector — Онлайн-школа городских предпринимателей. URL: http://vector.education/about.

Обухов — *Обухов Н.* 10 правил сторителлинга // Theoryandpractice.ru. URL: http://special.theoryandpractice.ru/storytelling.

Подписка — Как работает подписка на курсы vector // Vector — Онлайн-школа городских предпринимателей. URL: http://vector.education/subscription.

Поступи на Стрелку — Поступи на Стрелку // [Институт медиа, архитектуры и дизайна] Strelka. URL: http://www.strelka.com/ru/education/apply.

Презентация 2015 — Презентация онлайн-школы Vector // YouTube: [Канал Vector by Strelka]. 2015. 19 мая. URL: https://www.youtube.com/watch?v=20OhB0IzBS0

Проекты — Проекты студентов // Vector — Онлайн-школа городских предпринимателей. URL: http://vector.education/longreads.

Сафина — *Сафина Л.* Королевское мясо // Vector — Онлайн-школа городских предпринимателей. URL: http://vector.education/longread/43-korolevskoe-myaso.

Стрелка 2014 — «Стрелка» запускает онлайн-школу городских предпринимателей «Вектор» // [Институт медиа, архитектуры и дизайна] Strelka. [2014. 29 дек.]. URL: http://www.strelka.com/ru/magazine/2014/12/29/vector-landing-page.

Урок 2015 — Урок 1. Открой в себе предпринимателя // YouTube: [Канал Vector by Strelka]. 2015. 22 окт. URL: https://www.youtube.com/watch?v=RmIvj-cNnss.

Фролова — *Фролова Ю.* Перовские скрепы // Vector — Онлайн-школа городских предпринимателей. URL: http://vector.education/longread/207-perovskie-skrepyi.

ФЦП 2015 — Федеральная целевая программа развития образования на 2016–2020 годы. [2015. 23 мая] // Министерство образования и науки Российской Федерации. URL: http://минобрнауки.рф/документы/5930/файл /4787/FCPRO_na_2016-2020_gody.pdf.

Nikolskiy — *Nikolskiy A.* Колония Кузбасс // Vector — Онлайн-школа городских предпринимателей. URL: http://vector.education/longread/413-koloniya-kuzbass.

Vector — Vector — Онлайн-школа городских предпринимателей. URL: http://vector.education.

Литература

Бредникова, Запорожец 2014 — Микроурбанизм. Город в деталях: Сб. ст. / Под ред. О. Бредниковой, О. Запорожец. М.: Нов. лит. обозрение, 2014.

Запорожец 2015 — *Запорожец О.* Микроурбанизм // ПостНаука. 2015. 1 марта. URL: http://postnauka.ru/video/42798.

Ларионова 2015 — *Ларионова Е.* Прикладная геоурбанистика // ПостНаука. 2015. 17 янв. URL: http://postnauka.ru/lectures/38425.

Манович 2016 — *Манович Л.* Культурный софт / Пер. с англ. Е. Арье, О. Мороз // Научное бюро цифровых гуманитарных исследований «CultLook». 2016. URL: http://cultlook.org/lm_cultural_software.

Пуля 2015 — *Пуля В.* Как создать мультимедийный лонгрид // MediaToolbox. URL: http://mediatoolbox.ru/longread.

Baker 2014 — *Baker A.* ‘Cultural imperialism is dead’: Castells // School of Media, Film and Journalism. Faculty of Arts at Monash University. 2014, July 18. URL: http://artsonline.monash.edu.au/journalism/cultural-imperialism-is-dead-castells.

Goodspeed 2008 — *Goodspeed R. C.* Citizen participation and the Internet in urban planning: Final paper for the Degree of Master of Community Planning / Univ. of Maryland. 2008. URL: http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.513.5884&rep=rep1&type=pdf.

Haak van der et al. 2012 — *Haak B. van der, Parks M., Castells M.* The Future of Journalism: Networked Journalism // International Journal of Communication. Vol. 6. 2012. URL: http://ijoc.org/index.php/ijoc/article/viewFile/1750/832.

Harvey 2013 — *Harvey C. B.* Transmedia storytelling and audience: Memory and Market // Digital World: Connectivity, creativity and rights / Ed. by G. Youngs. London: Routledge Press, 2013. P. 115–128.

Jenkins 2007 — *Jenkins H.* Reconsidering digital immigrants // Henryjenkins.org. 2005. December 5. URL: http://henryjenkins.org/2007/12/reconsidering_digital_immigran.html.

Jenkins et al. 2009 — *Jenkins H., Purushotma R., Weigel M., Clinton K., Robison A. J.* Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century. Cambridge: MIT Press, 2009.

Kitchin 2015 — *Kitchin R.* Data-driven, networked urbanism. URL: https://ssrn.com/abstract=2641802.

Leadbeater, Miller 2004 — *Leadbeater Ch., Miller P*. The Pro-Am revolution. How enthusiasts are changing our economy and society. London: Demos, 2004.

Milner 2014 — *Milner H.* Digital Nation 2020 // Tedx Sheffield. URL: http://tedxsheffield.com/2014/helen-milner.

Neumeier 2012 — *Neumeier M.* Metaskills: Five talents for the robotic age. San Francisco: New Riders, 2012.

Prensky 2001 — *Prensky M.* Digital natives, digital immigrants // On the Horizon. Vol. 9. No. 5. 2001. P. 1–6.

Warschauer 2003 — *Warschauer M.* Technology and social inclusion: Rethinking the digital divide. Cambridge: MIT Press, 2003.

White, Cornu 2011 — *White D. S., Cornu A. L.* Visitors and Residents: A new typology for online engagement // First Monday. Vol. 16. URL: http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/3171/3049.

Practices of digital education: How to become a responsible urbanite?

Moroz, Oksana V.
PhD (Candidate of Science in Cultural Studies)
Associate Professor, Institute of Social Sciences, The Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration
Russia, 119571, Moscow, Prospect Vernadskogo, 82
Tel.: +7 (495) 433-25-62
Associate Professor, The Moscow School of Social and Economic Sciences
Russia, 119571, Moscow, Prospect Vernadskogo, 82
Tel.: + 7 (495) 434-72-82
Director of Studies, NGO Bureau for digital humanities' studies "CultLook"
Russia, Moscow, 111401, 3-ya Vladimirskaya st.
Tel.: +7 (495) 305-41-08
Website: http://cultlook.org/
Email: oxanamol@gmail.com

Abstract. Methodological frameworks and diverse research interests of scholars can define a wide range of the optics that let us describe the effects of digitalization. All those things — the analysis of the correlation between everyday digitization and conventional and innovational ways of teaching the rules of responsible urban activities — contract the examination horizon. In this paper I do not attempt to produce a universal explanation of the multiple — and frequently antagonistic — aspects of involving urbanites in (re) production of the urban modes of life. I restrict myself to particular, precedent-setting cases that allow me to diagnose what interests me: the status quo of Russian urbanistic educational management.

Keywords: digital environment, urbanite, urban user, responsibility, online education

References

Baker, A. (2014, July 18). 'Cultural imperialism is dead': Castells. *School of Media, Film and Journalism. Faculty of Arts at Monash University.* Retrieved from http://artsonline.monash.edu.au/journalism/cultural-imperialism-is-dead-castells.

Brednikova, O., Zaporozhets, O. (Eds.) (2014). *Mikrourbanizm. Gorod v detaliakh* [Micro-urbanism. The city in detail]. Moscow: Novoe literaturnoe obozrenie. (In Russian).

Goodspeed, R. C. (2008). *Citizen participation and the Internet in urban planning. Final paper for the degree of Master of Community Planning* (University of Maryland). Retrieved from http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.513.5884&rep=rep1&type=pdf.

Haak, B. van der, Parks, M., Castells, M. (2012). The future of journalism: Networked journalism. *International Journal of Communication, 6*. Retrieved from http://ijoc.org/index.php/ijoc/article/viewFile/1750/832.

Harvey, C. B. (2013). Transmedia storytelling and audience: Memory and market. In G. Youngs (Ed.). *Digital world: Connectivity, creativity and rights*, 115–128. London: Routledge Press.

Jenkins, H. (2007, December 5). Reconsidering digital immigrants (web log). *Henryjenkins.org*. Retrieved from http://henryjenkins.org/2007/12/reconsidering_digital_immigran.html.

Jenkins, H., Purushotma, R., Weigel, M., Clinton, K., Robison, A. J. (2009). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century.* Cambridge, MA: MIT Press.

Kitchin, R. (2015). *Data-driven, networked urbanism*. Retrieved from https://ssrn.com/abstract=2641802.

Larionova, E. (2015, January 17). Prikladnaia geourbanistika [Applied urban geography]. *PostNauka* [PostScience]. Retrieved from http://postnauka.ru/lectures/38425. (In Russian).

Leadbeater, Ch., Miller, P. (2004). *The Pro-Am revolution. How enthusiasts are changing our economy and society.* London: Demos.

Manovich, L. (2016). Kul'turnyi soft [Transl. by E. Arie, O. Moroz from Manovich, L. (2011). Cultural Software. Retrieved from http://manovich.net/index.php/projects/cultural-software]. *Nauchnoe biuro tsifrovykh gumanitarnykh issledovanii "CultLook"* [NGO Bureau for digital humanities' studies "CultLook"]. Retrieved from http://cultlook.org/lm_cultural_software. (In Russian).

Milner, H. (2014). Digital Nation 2020. *Tedx Sheffield*. Retrieved from http://tedxsheffield.com/2014/helen-milner.

Neumeier, M. (2012). *Metaskills: Five talents for the robotic age*. San Francisco: New Riders.

Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon, 9*(5), 1–6.

Pulia, V. (2015). Kak sozdat' mul'timediinyi longrid [How to design a multimedia longread]. *MediaToolbox*. Retrieved from http://mediatoolbox.ru/longread. (In Russian).

Warschauer, M. (2003). *Technology and social inclusion: Rethinking the digital divide*. Cambridge, MA: MIT Press.

White, D. S., Cornu, A. L. (2011). Visitors and Residents: A new typology for online engagement. *First Monday, 16*. Retrieved from http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/3171/3049.

Zaporozhets, O. (2015). Mikrourbanizm [Micro-urbanism]. *PostNauka* [PostScience]. Retrieved from http://postnauka.ru/video/42798. (In Russian).

Moroz, O. V. (2017). Practices of digital education: How to become a responsible urbanite. *Shagi / Steps*, *3*(2), 117–130

Д. Ю. СИВКОВ

Сивков Денис Юрьевич
кандидат философских наук
приглашенный исследователь,
Лаборатория историко-культурных исследований ШАГИ РАНХиГС
лауреат Карамзинской стипендии-2017
Россия, 119571, Москва, пр-т Вернадского, 82
Тел.: +7 (499) 956-96-47
доцент, кафедра философии и социологии,
Волгоградский институт управления — филиал РАНХиГС
Россия, 400005, Волгоград, ул. Гагарина, 8
Тел.: +7(8442) 24-17-43
E-mail: d.y.sivkov@gmail.com

Вместе или раздельно? Моральные миры и режимы использования мобильных устройств в маршрутных такси Волгограда[1]

Аннотация. Статья посвящена тому, как функционируют мобильные устройства в контексте конструирования социального порядка в общественном транспорте. На этнографическом материале, собранном в маршрутных такси Волгограда, показывается, что гаджеты используются в специфических пользовательских режимах для создания так называемых моральных миров, определяющих множественность и контекстуальность ассамбляжей социального. Социальный порядок не является предустановленным, он создается и поддерживается «на ходу». Пассажиры с помощью гаджетов выстраивают «стены» и «окна» для непосредственного общения со знакомыми и незнакомыми людьми в салоне транспортного средства.

Ключевые слова: мобильность, общественный транспорт, мобильные устройства, маршрутные такси, социальный порядок, моральный мир, пользовательский режим

К онтологии технических средств

В ходе поворота к исследованию мобильности (mobility turn) в социальных науках выяснилось, что общество не может быть локализовано в пространстве как некий неизменный объект, что следует говорить не об

[1] Статья подготовлена при финансовой поддержке РГНФ и Администрации Волгоградской области в рамках научно-исследовательского проекта № 16-13-34013а(р) «Социальные возможности и неравенства в городской мобильности: социологическое исследование трансформации инфраструктуры общественного транспорта в Волгограде».

© Д. Ю. СИВКОВ

обществе, а о мобильностях, так как люди не находятся на одном месте, а все время перемещаются — в городе или в джунглях; на транспорте или пешком; между странами и т. п. [Урри 2012; Sheller, Urry 2006; Faist 2013]. В этом смысле приоритет социального исследования теперь связан с тем, как именно люди перемещаются, что они делают во время перемещения, какие вещи способствуют перемещению.

Туристы, мигранты, паломники, пешеходы, водители и пассажиры хотят быть на связи с теми, кто отсутствует рядом во время перемещения. Какую роль играют средства связи в ситуации мобильности и как они используются пассажирами? Делают ли всевозможные новые медиа, технические устройства, гаджеты людей ближе или все же отдаляют их друг от друга, разрушая традиционные связи и отношения face to face? Со времен экзистенциального анализа «дали–близи» у Хайдеггера [Хайдеггер 1993: 316–317] не прекращаются дискуссии о пользе и/или вреде техники для жизни. «Луддиты» предлагают отказаться от техники, потому что она разрушает и изменяет социальные связи. «Киберпанки», напротив, ратуют за освобождение с помощью техники от физических ограничений. Каждый раз моральный порядок онтологизируется и инкриминируется самой технике; различным устройствам приписываются качества добра или зла. Проблема усугубляется тем, что отдельно взятый индивид в течение дня переходит то на сторону «луддитов», то на сторону «киберпанков». Например, профессор философии днем с позиций Вальтера Беньямина и Шерри Теркл критикует айфоны, а вечером ругает медленный Интернет, так как ему нужно срочно отправить тезисы на конференцию по новым медиа. Очевидно, что в анализе способов использования гаджетов в транспорте и других публичных местах следует балансировать между академическим пессимизмом ученых-«луддитов» и восторженным оптимизмом пользователей-«киберпанков». В этом смысле технические устройства следует определять контекстуально; эссенциально они не являются ни вредными, не полезными, их моральные функции появляются и различаются в различных сборках.

Итак, предположительно мобильный телефон и другие гаджеты дают людям возможность быть вместе, находясь в совершенно разных местах. Если задать вопрос, как пассажиры обычно используют мобильные телефоны и другие гаджеты во время поездок, то наиболее очевидным ответом будет — так, чтобы оставаться на связи с теми, с кем невозможно в данный момент времени находиться лицом к лицу. Другим ответом, который также напрашивается, будет примерно следующий: пассажир заполняет мобильными разговорами, перепиской, музыкой, чтением или играми скучное и бесполезное время поездки.

Однако использование гаджетов не является изолированным от контекста, а вплетается в последовательность рутинных действий. Портативное устройство — это не телефонная будка, в которую пассажир входит и из которой выходит, плотно закрыв за собой дверь.

Тщательное исследование способов использования гаджетов в транспорте показывает, что технические устройства связи на расстоянии выполняют и другие функции. Канадский социолог Ирвинг Гофман заметил, что «когда индивид находится в публичном месте, он не просто молча перемещается из

точки в точку, механически управляя проблемами движения; он также постоянно заботится об обеспечении надежной позиции, соотносимой с тем, что произошло вокруг него, и он начнет взаимный жестовый обмен со знакомыми и незнакомыми другими для того, чтобы установить, чем эта позиция является!» [Goffman 1971 154]. Соответственно, движение в пространстве — пешком, на автомобиле или на общественном транспорте — представляет собой сложное социальное предприятие, а не просто решение прагматической задачи физического перемещения из пункта А в пункт Б. Пассажиры постоянно обмениваются друг с другом сообщениями, маркирующими социальную ситуацию, указывающими на статус, идентичность и значение тех или иных действий. Если принять во внимание замечание Гофмана о поведении пассажира в транспорте, то можно предположить, что технические устройства могут активно использоваться «не по назначению». Причем речь здесь идет не об экзотических случаях, а о рутинном и потому незаметном использовании. Итак, гаджеты позволяют не только осуществлять связь с другими, находящимися за пределами транспортного средства, но делать нечто иное. Что именно, предполагается выяснить в данном исследовании на основе этнографического наблюдения в транспорте.

Важно хотя бы предварительно решить еще одну проблему с техническими устройствами. Общим местом в социальных науках после Дюркгейма является объяснение вещи с помощью социального. При таком подходе гаджеты в транспорте или в других публичных местах вписываются в некоторый моральный или социальный порядок. Это означает, что социальный порядок предсуществует, предшествует технике. Социальное тогда представляется отдельной субстанцией, которая все детерминирует и с помощью которой все объясняется. Для акторно-сетевой теории Бруно Латура социальный порядок — результат, а не исходный пункт: «“социальное” — это не клей, способный соединять что угодно, включая и то, что не под силу другим видам клея; это как раз то, *что* склеивается воедино множеством *других* типов соединителей» [Латур 2014: 16]. В этом смысле гаджеты в маршрутке представляют собой не то, что включается в исходный социальный порядок и объясняется с помощью типа или конфигурации общества, а то, что этот порядок поддерживает и создает.

Конструкционистский характер социального в акторно-сетевой теории говорит о том, что общество всегда может быть сделано и собрано иным способом. Это перекликается с идеей множественной реальности или множества миров, которая в свою очередь коррелирует с релятивизмом критической социологии Л. Болтански и Л. Тевено [Болтански, Тевено 2000].

В статье предполагается рассматривать транспортное средство как место, в котором могут возникать, сосуществовать и распадаться различные моральные миры, находящиеся в конфликте или комплементарных отношениях. Стоит отметить, что термин *моральный мир* лишь условно маркирует сборку, а не является предзаданной реальностью.

Итак, в период с марта 2014 по март 2015 г. автор наблюдал в волгоградских маршрутных такси за тем, что люди делают со своими гаджетами. Собранная информация так или иначе дополняется данными, полученными в других местах и в других видах транспорта.

Моральные миры волгоградских маршрутных такси

Маршрутные такси Волгограда — это особый вид транспорта, который перевозит значительную часть жителей города и до сих пор преимущественно представлен автомобилями «Газель». Салон этих автомобилей — место, в котором социальное создается самим транспортным средством, вещами, идеями и принципами, пассажирами и водителем[2].

В маршрутном такси достаточно тесно; телесно пассажиры находятся очень близко друг к другу, в то же время они в основном друг с другом незнакомы. В этой связи возникает некоторая неопределенность в поведении пассажиров (физически близко находятся неблизкие им люди). С одной стороны, маршрутка — это публичное пространство, с другой — в нем сложно выстроить физическую дистанцию. Как будет показано далее, эта неопределенность оказывается связана с режимами использования технических средств.

Итак, пассажиры в маршрутках используют различные гаджеты — мобильные телефоны и смартфоны, планшеты и ноутбуки, электронные книги. Пассажир может иметь несколько гаджетов и менять их во время поездки, пользоваться то одним, то другим гаджетом, тем самым диверсифицируя медиафункции:

> Передо мной было свободное место, туда села девушка, боком ко мне. Достала из сумки чехол для очков, убрала туда очки. На голове у нее остались солнцезащитные очки. В руке держит телефон, но не смотрит туда. Через некоторое время достала второй телефон и загрузила на нем игру «Tom & Jerry». При этом первый телефон также продолжает держать в руке[3].

Салон маршрутного такси находится на пересечении нескольких моральных миров с отличающимися правилами, обстановкой и способами использования гаджетов. В маршрутных такси Волгограда «нейтральное» публичное пространство зачастую является домашним миром водителя, в котором транспортное средство считается продолжением дома водителя [Кузнецов, Шайтанова 2012]. Пространство этого мира неравномерно и негомогенно. Так, кабина пассажирской «Газели» — это домашний мир в большей степени, чем салон. Кабина богаче украшается всякими безделушками и даже иногда отделяется от салона шторками с бахромой. Водитель может пустить или не пустить пассажиров в кабину. Водитель в кабине одет в домашнюю одежду, летом носит шорты, майку и шлепанцы, зимой — элементы тренировочного костюма. Кроме того, в кабине можно увидеть объявления, запрещающие находящимся в ней пассажирам слушать музыку (в наушниках) и разговаривать по телефону. Домашний мир водителя является односторонним и асимметричным, и пассажиры не могут ответить взаимностью, например, включая громко музыку. Сами же водители во время поездки музыку слушают — чаще всего по радио, а на конечных остановках, ожидая, пока наберется полный

[2] О маршрутных такси и общественном транспорте в Волгограде см. статьи моих коллег: [Карчагин 2014; Кузнецов и др. 2015].

[3] Здесь и далее цитируются выдержки из полевого дневника.

салон пассажиров, могут увеличивать громкость. Иногда громкая музыка или репертуар приводят к конфликтным ситуациям. Вот пример ограничения воздействия пассажирского гаджета на мир водителя:

> Водитель раздраженно делает замечание девушке, которая слушает музыку в наушниках. «Кто там музыку слушает?» Пауза. Женщина легко стучит по руке девушки и показывает на свои уши. Девушка вытаскивает наушники. Женщина говорит ей: «Водитель просит тише музыку…» Водитель кричит: «Девушка, делаем тише музыку! Чтобы я не слышал ничего…»

Другой мир, в котором используются медиа, является мобильным сообществом незнакомцев, которые подчеркивают, что они чужие друг другу, их коммуникации сдержанны и формальны. Георг Зиммель первым обратил внимание на связь между незнакомцем и мобильностью. Все, кто остаются на одном месте, в итоге оказываются знакомыми и своими, а те, кто постоянно перемещаются, не успевают узнать друг друга и поэтому остаются чужими [Зиммель 2008: 10].

В мобильном мире незнакомых друг с другом людей практики использования гаджетов представляют собой создание во время поездки собственного замкнутого мира, иногда основанного на мобильной коммуникации со своими знакомыми, находящимися за пределами транспортного средства. Данный режим не является полностью закрытым, пассажирская монада имеет окна, но при этом «закрытость» как обозначение границ «своего мира» в то же время является демонстрацией определенного модуса существования пассажира, подчеркнутого «я не с вами», «не трогайте меня, я занимаюсь своими делами» и т. п. Соответственно, гаджет — это, наряду с выражением лица, наилучшее средство, которое может обеспечить виртуальное отсутствие пассажира в транспортном средстве.

Технические средства создают «внутренний мир» пассажирской монады, причем поверхностные эффекты этого мира могут быть заметными наблюдателю:

> Зашел в маршрутку, сел на свободное место рядом с девушкой. В руках она держит айфон. Смотрю на ее руки, так как мне интересно, что она будет с ним делать во время поездки. Она слушает музыку и время от времени, не дослушав до конца, включает новую композицию. Слушает не целиком альбом, а отдельные композиции. Судя по обложкам синглов, в основном музыку актуальных хит-парадов. В какой-то момент я отвернулся, потом посмотрел на ее руки и вижу, что они покрыты крупными мурашками. Сначала я подумал, незнакомка замерзла, но это был теплый день, окна в маршрутке закрыты. Через минуту-другую мурашки исчезли. Думаю, я стал свидетелем чужого возвышенного момента, вызванного музыкой.

Честно говоря, я сомневался в своей интерпретации увиденного. Сразу же после наблюдения я пришел к студентам на семинар по социальной антропологии и рассказал про случай в маршрутке. Меня удивила однозначная

реакция аудитории: мурашки были вызваны музыкой. Монада пассажира оказывается монадой с окнами: в транспорте можно наблюдать и даже разделять эмоции и аффекты.

Кроме того, в салоне маршрутки могут происходить столкновения между «капсулами» пассажиров, например, когда кто-нибудь долго или громко разговаривает по телефону:

> Женщина зашла в салон и спрашивает: «До площади Ленина доеду?» Другая женщина, которая сидит напротив меня и которая ранее говорила по телефону, говорит, отвечая на вопрос: «Только с нагрузкой. Будете слушать рассказ». При этом женщина смотрит на меня и сидит в конце салона. Она говорит так, потому что недовольна другой женщиной, которая всю поездку говорила по телефону и, соответственно, все это пришлось слушать. Очевидно, что вошедшая не услышала эти слова-осуждение.

Высказывание Зиммеля о том, что «внутренние отношения жителей больших городов друг к другу формально характеризуются замкнутостью, обособленностью» [Зиммель 2002: 6], является лишь одной из характеристик поведения пассажиров как мобильных незнакомцев. Исследования пассажирских сообществ показывают, что незнакомые пассажиры общаются невербально и аффективно [Bissell 2010: 271], а тишина и молчание даже между близкими людьми имеют различные значения и соответственно что-то сообщают участникам движения [Laurier et al. 2008: 7].

Интересным для исследования является использование медиа в «своем мире» между знакомыми и незнакомыми людьми, находящимися в транспортном средстве. В этом смысле этнографические данные в маршрутных такси и других видах транспорта опровергают или по крайней мере корректируют алармистскую риторику критических теорий медиа от В. Беньямина и М. Маклюена до П. Вирилио и Ш. Тёркл, согласно которым гаджеты являются «аморальными» в смысле разрушения традиционных ценностей и социальных связей.

Наблюдения в транспорте показывают, что пассажиры активно применяют технические средства для построения близких связей не только с теми, кто находится за пределами салона транспортного средства, но и с присутствующими в салоне пассажирами. Дэвид Бисселл, исследовавший пассажирские «аффективные атмосферы» в вагонах английских поездов, показал, что использование различных устройств для работы в «мобильном офисе» часто осуществляется миметически: пассажир пользуется гаджетом для работы, видя, как это делают другие [Bissell 2010: 274].

Помимо домашнего мира водителя и общего мира мобильных незнакомцев, в маршрутке есть мир близости. Если использование технических устройств в мире мобильных незнакомцев происходит, условно говоря, в режиме индивидуации, то в мире близости имеет место режим солидарности. Технические средства используются для того, чтобы знакомые и незнакомые люди могли быть ближе в социальном смысле. Например, в маршрутке часто можно видеть школьников, которые не отправляют друг другу сообщения или изображения, а показывают их друг другу на экране. Они не только взаимодействуют

посредством обмена информацией и демонстрации символического капитала, но и конструируют то, что мы называем социальным порядком. Однажды я наблюдал поведение двух знакомых девушек, одна из которых сидела в кабине, а другая — у нее за спиной в салоне, у двери, отделенная перегородкой от подруги. Девушки могли бы отправлять друг другу сообщения, но они предпочли показывать друг другу содержание айфонов, просовывая гаджеты между стеной и подголовником и непосредственно демонстрируя их друг другу. Подобную демонстрацию медиа можно видеть и среди влюбленных.

Часто можно наблюдать, как двое знакомых пассажиров слушают музыку с одного устройства так, что у каждого в ухе по наушнику. Один раз в трамвае мне встретился нетипичный способ обмена любимой музыкой:

> У двух подруг-студенток были одни наушники на двоих, у каждой по динамику в ухе. Они по очереди вставляли штекер наушников в свои айфоны: «А теперь послушай вот эту!» При этом девушки тихо подпевали и подтанцовывали руками. Им было весело, они улыбались, и, кажется, играли на пассажиров.

Здесь мы видим, как гаджет не разделяет людей, а выступает предметом дружеских отношений. Таким образом, то, что в данной работе называется *моральными мирами*, не является предсуществующей социальной конфигурацией, а обозначает типичную или атипичную ситуативную сборку, которая определяется гаджетами и другими материальными объектами.

Транспортная res publica

В моральных мирах маршрутных такси пассажиры могут ситуативно и контекстуально существовать «вместе» или «раздельно». Эту дихотомию и название статьи мне подсказал типичный случай в волгоградской маршрутке, когда пассажир предложил другому не платить самому, а подождать пока другие пассажиры передадут деньги и заплатить «вместе». Вместе или раздельно пассажиры перемещаются в общественном транспорте? Мы имеем две разных сборки, два разных моральных мира, которые можно видеть и в случае оплаты проезда, и в случае использования различных гаджетов.

Джейн Джекобс в книге «Смерть и жизнь больших американских городов» показала, что порядок публичного пространства, ежедневно «обеспечивающий безопасность и свободу граждан», создается совместными рутинными действиями не родственников, коллег и друзей, а совершенно незнакомых друг с другом людей: «Сумма мимолетных публичных контактов на местном уровне — в большинстве своем случайных, в большинстве своем связанных с заботами дня, неизменно дозируемых самими участниками, которым никто ничего не навязывает, — это ощущение публичного равенства между людьми, сеть публичного уважения и доверия, взаимопомощь в случае личной или общей необходимости. Отсутствие такого доверия — беда для городской улицы» [Джекобс 2011: 69]. С чего начать, если мы желаем лучше понять роли портативных гаджетов и беспроводных сетей в создании и поддержании отношений между незнакомыми людьми? Перспективы дальнейшего исследования режимов использования гаджетов в транспорте связаны со случаями, когда

незнакомые люди общаются с помощью гаджетов в режиме солидарности. Подобный «республиканский» мир, для которого характерна солидарность, можно проиллюстрировать следующим случаем на станции «Библиотека имени Ленина» московского метро:

> Хорошо одетый мужчина бежал по лестнице станции и забежал в последний момент в первый вагон метро, сразу же прошел через половину вагона и нажал кнопку связи с машинистом и говорит: «Спасибо». После этого пошел дальше по салону, по-видимому в поисках своего места. Машинист не расслышал: «Говорите!» После паузы еще раз: «Говорите!» Потом состав тронулся. Машинист не услышал мужчину, но многие пассажиры одобрительно кивали вежливости мужчины, поблагодарившего машиниста за то, что он подождал пассажира.

Здесь следует сделать несколько пояснений. Волгоградские маршрутки часто ждут бегущих пассажиров, и это воспринимается как проявление не крохоборства водителя, видящего в пассажире «еще двадцать рублей», а доброй воли. В московском метро поезда ходят по расписанию, и его нарушение ради отдельно взятого торопящегося пассажира не предполагается. В данном случае «спасибо» по внутренней связи было воспринято как благодарность пассажира за то, что водитель подождал его. В волгоградских трамваях часто можно видеть, как вагоновожатый ждет бегущего пассажира или открывает еще раз уже закрытые двери. Часто пассажир, заходя в салон, говорит «спасибо», при том что дверь в кабину закрыта и вагоновожатый не может слышать пассажира. Очевидно, что эта благодарность маркирует моральный порядок справедливости: люди солидарны, следует помогать друг другу, ждать торопящегося и благодарить в ответ. В случае в московском метро пассажир использовал для конструирования и фиксации этого порядка технику; водитель его не услышал, зато многие пассажиры восприняли произошедшее позитивно.

Еще одна наблюдавшаяся мною сцена происходила между незнакомыми людьми в плацкартном вагоне поезда Казань–Волгоград:

> В конце вагона в отсеке ехала компания из шести мужчин неславянской внешности, они о чем-то разговаривали друг с другом на незнакомом мне языке. В первом «купе» ехала семья из Средней Азии: пожилая женщина, женщина средних лет и ребенок. В какой-то момент мальчик лет трех-четырех пошел в конец вагона, мужчины подозвали его и показали ему на телефоне кота Talking Tom Cat[4]. Мальчик заинтересованно смотрел на действия кота и улыбался. Мальчику дали потрогать пальцем экран мобильного устройства. Мужчины смеялись и обсуждали, что мальчику нравится манипулировать котом на телефоне. Это была трогательная сцена. Мать мальчика звала его, чтобы он вернулся, он уходил, а потом вновь возвращался к телефону с котом. Насколько я могу судить, эти люди не были знакомы.

[4] Мобильное приложение, в котором необходимо заботиться о персонаже-коте, могущем повторять фразы пользователя.

Таким образом, технические средства находятся по ту сторону «добра» и «зла», так как онтологически не содержат в себе ничего хорошего или плохого, связывающего людей или разъединяющего. Они используются ситуативно в разных режимах, и с их (но не только их) помощью конструируются различные моральные миры. При этом сборки, в которые включены гаджеты, также оказываются ситуативными.

В волгоградских маршрутных такси можно выделить домашний мир водителя, индивидуальный и коммунальный мир пассажиров. В других мобильных местах возможны иные мобильные конфигурации и миры.

Литература

Болтански, Тевено 2000 — *Болтански Л., Тевено Л*. Социология критической способности // Журнал социологии и социальной антропологии. Т. 3. № 3. 2000. С. 66–83.

Джекобс 2011 — *Джекобс Дж*. Смерть и жизнь больших американских городов. М.: Нов. изд-во, 2011.

Зиммель 2002 — *Зиммель Г*. Большие города и духовная жизнь // Логос. 2002. № 3–4(34). С. 1–12.

Зиммель 2008 — *Зиммель Г*. Экскурс о чужаке // Социологическая теория: история, современность, перспективы / Под ред. А. Ф. Филиппова. СПб.: Владимир Даль, 2008. С. 9–14.

Карчагин 2014 — *Карчагин Е. В.* Универсальное в локальном: справедливость и городской общественный транспорт // Вестник Волгоградского государственного университета. Сер. 7: Философия. Социология и социальные технологии. 2014. № 4. С. 68–78.

Кузнецов и др. 2015 — *Кузнецов А. Г., Тугушев И. Р., Шайтанова Л. А*. Маршрутные такси в оптике технической литературы: контроверзы социологии инженеров и «территория» социологических исследований транспорта // Вестник Волгоградского государственного университета. Сер. 7: Философия. Социология и социальные технологии. 2015. № 1. С. 59–73.

Кузнецов, Шайтанова 2012 — *Кузнецов А. Г., Шайтанова Л. А*. Маршрутное такси на перекрестке режимов справедливости // Социология власти. 2012. № 6–7(1). С. 137–149.

Латур 2014 — *Латур Б*. Пересборка социального: введение в акторно-сетевую теорию. М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2014.

Урри 2012 — *Урри Дж*. Социология за пределами обществ: виды мобильности для XXI столетия. М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2012.

Хайдеггер 1993 — *Хайдеггер М*. Время и бытие: Статьи и выступления. М.: Республика, 1993.

Bissell 2010 — *Bissel D*. Passenger mobilities: Affective atmospheres and the sociality of public transport // Environment and Planning D: Society and Space. Vol. 28. No. 2. 2010. P. 270–289.

Faist 2013 — *Faist Th.* The mobility turn: a new paradigm for social sciences? // Ethnic and Racial Studies. Vol. 36. No. 11. 2013. P. 1637–1646.

Goffman 1971 — *Goffman E*. Relations in public: Microstudies of the public order. New York: Basic Books, 1971.

Lauriel et al. 2008 — *Laurel E., Lorimer H., Brown B. et al.* Driving and ‘passengering’: Notes on the ordinary organization of car travel // Mobilities. Vol. 3. No. 1. 2008. P. 1–23.

Sheller, Urry, 2006 — *Sheller M., Urry J.* The new mobilities paradigm // Environment and planning A. Vol. 38. No. 2. 2006. P. 207–226.

Together or apart? Moral worlds and user modes of mobile devices in Volgograd marshrutkas

Sivkov, Denis Iu.
PhD (Candidate of Science in Philosophy)
Visiting Scholar, Laboratory of Historical and Cultural Studies,
School of Advanced Studies in the Humanities,
The Russian Presidential Academy
of National Economy and Public Administration (RANEPA)
Awardee, Karamzin Scholarship-2017
Russia, 119571, Moscow, Prospect Vernadskogo, 82
Tel.: +7 (499) 956-96-47
Associate Professor, Department of Philosophy and Sociology,
Volgograd Institute of Management — branch of the RANEPA
Russia, 400005, Volgograd, Gagarina str., 8
Tel.: +7 (8442) 24-17-43
E-mail: d.y.sivkov@gmail.com

Abstract. This paper deals with how mobile devices function in the context of social order construction in public transport. Using ethnographic material that was collected in share-taxis (marshrutkas) in the city of Volgograd I show that gadgets are used in two user modes to create so-called moral worlds that define the plurality and contextuality of social assemblages. Social order is not predetermined, it is created and maintained "on the move". Passengers use gadgets to build "walls" and "windows" for direct communication with familiar and unfamiliar people in the cabin of the vehicle. Mobile devices are neutral in the moral sense, beyond "Good" and "Evil", because inside of them there is nothing that connects or disconnects individuals and groups.

Keywords: mobility, public transport, mobile devices, marshrutkas, social order, moral world, user mode

References

Bissell, D. (2010). Passenger mobilities: Affective atmospheres and the sociality of public transport. *Environment and Planning D: Society and Space, 28*(2), 270–289.

Boltanski, L., Teveno, L. (2000). Sociologiia kriticheskoi sposobnosti [The sociology of critical capacity]. *Zhurnal sotsiologii i sotsial'noi antropologii* [The Journal of Sociology and Social Anthropology]*, 3*(3), 66–83.

Dzhekobs, Dzh. (2011). *Smert' i zhizn' bol'shikh amerikanskikh gorodov* [Transl. from Jacobs, J. (1961). *The death and life of great American cities*. New York: Random House]. Moscow: Novoe izdatel'stvo. (In Russian).

Faist, Th. (2013). The mobility turn: A new paradigm for the social sciences? *Ethnic and Racial Studies, 36*(11), 1637–1646.

Goffman, E. (1971). *Relations in public: Microstudies of the public order.* New York: Basic Books.

Karchagin, E. V. (2014). Universal'noe v lokal'nom: spravedlivost' i gorodskoi obshchestvennyi transport [Universal in local: Justice and urban public transport]. *Vestnik Volgogradskogo gosudarstvennogo universiteta* [Bulletin of the Volgograd State University]. Ser. 7:

Filosofiia. Sotsiologiia i sotsial'nye tekhnologii [Philosophy, Sociology and Social Technology]*, 2014*(4), 68–78. (In Russian).

Khaidegger, M. (1993). *Vremia i bytie: Stat'i i vystupleniia* [Being and time: Articles and speeches. Transl. from selected works by M. Heidegger]. Moscow: Respublika (In Russian).

Kuznetsov, A. G., Shaitanova, L. A. (2012). Marshrutnoe taksi na perekrestke rezhimov spravedlivosti [Share-taxi on the crossroads of regimes of justice]. *Sociologiia vlasti* [Sociology of power] *2012*(6–7(1)), 137–149. (In Russian).

Kuznetsov, A. G., Tugushev, I. R., Shaitanova, L. A. (2015) Marshrutnye taksi v optike tekhnicheskoi literatury: kontroverzy sotsiologii inzhenerov i "territoriia" sotsiologicheskikh issledovanii transporta [Share-taxi in the optic of technical literature: Controversies of engineer's sociology and the "territory" of sociological studies of transport]. *Vestnik Volgogradskogo gosudarstvennogo universiteta* [Bulletin of the Volgograd State University]. Ser. 7: *Filosofiia. Sotsiologiia i sotsial'nye tekhnologii* [Philosophy, Sociology and Social Technology]*, 2015*(1), 59–73. (In Russian).

Lauriel, E., Lorimer, H., Brown, B. et al. (2008) Driving and 'passengering': Notes on the ordinary organization of car travel. *Mobilities, 3*(1), 1–23.

Latur, B. (2014). *Peresborka sotsial'nogo: vvedenie v aktorno-setevuiu teoriiu* [Transl. from Latour, B. (2005). *Reassembling the social: Introduction to actor-network theory*. Oxford: Oxford Univ. Press]. Moscow: Izdatel'skii dom Vysshei shkoly ekonomiki. (In Russian).

Sheller, M., Urry, J. (2006). The new mobilities paradigm. *Environment and planning A, 38*(2), 207–226.

Urri, Dzh. (2012). *Sotsiologiia za predelami obshchestv: vidy mobil'nosti dlia XXI stoletiia* [Transl. from Urry, J. (2000). *Sociology beyond societies: Mobilities for the twenty-first century*. London; New York: Routledge]. Moscow: Izdatel'skii dom Vysshei shkoly ekonomiki. (In Russian).

Zimmel', G. (2002). Bol'shie goroda i dukhovnaia zhizn' [Transl. from Simmel, G. (1903). Die Grosstädte und das Geistesleben. In Th. Petermann (Ed.). *Die Großstadt. Vorträge und Aufsätze zur Städteausstellung*, 185–206. Dresden: v. Zahn & Jaensch]. *Logos, 2002*(3–4(34)), 1–12. (In Russian).

Zimmel', G. (2008). Ekskurs o chuzhake [Transl. from Simmel, G. (1992). Exkurs über den Fremden. In G. Simmel. *Soziologie. Untersuchungen über die Formen der Vergesellschaftung. Georg Simmel Gesamtausgabe*. Vol. 11, 764–770. Frankfurt a. M.: Suhrkamp]. In A. F. Filippov. (Ed.). *Sotsiologicheskaia teoriia: istoriia, sovremennost', perspektivy* [Sociological theory: History, modernity, perspectives], 9–14. St. Petersburg: Vladimir Dal'. (In Russian).

Sivkov, D. Iu. (2017). Together or apart? Moral worlds and user modes of mobile devices in Volgograd marshrutkas. *Shagi / Steps, 3*(2), 131–141

П. В. КОЛОЗАРИДИ

Колозариди Полина Владимировна
младший научный сотрудник,
Лаборатория политических исследований,
Национальный исследовательский университет
«Высшая школа экономики»
Россия, 103070, Москва, Кривоколенный пер., 3
Веб-сайт: http://politlab.hse.ru/
исследователь; координатор,
Центр изучения Интернета и общества
Россия, 109028, Москва, ул. Солянка, 3, стр. 1
Веб-сайт: newmediacenter.ru
E-mail: poli.kolozaridi@gmail.com

Родители и гаджеты в большом городе

Аннотация. Предметом исследования стало взаимодействие родителей и гаджетов в городской среде. Статья сконцентрирована на изучении того, как матери несовершеннолетних детей пользуются мобильными устройствами и их сервисами. Были проведены анкетирование, интервью и этнографическое наблюдение. Основной задачей исследования было выявить, как определяются нормы и правила использования гаджетов, от чего они зависят, как меняются в разных городских средах. Выявлено, что отношение к технологиям меняется в зависимости от пространства. Некоторые места, такие как детские площадки и транспорт, воспринимаются как зоны, контролируемые давлением окружающих. Другие, например музеи и театры, представляют контент, успешно конкурирующий с контентом мобильных устройств. Кроме того, родители считают, что в ситуациях, связанных с духовными переживаниями или с насыщенной коммуникацией, использование гаджетов также неуместно. Ключевой положительной чертой мобильных устройств и практик их использования родители называют возможность поддерживать связь между близкими людьми.

Ключевые слова: родители, мобильные технологии, цифровой город, мобильность, практики, нормы

Статья посвящена взаимодействию семей и мобильных технологий в необычном ракурсе — использование мобильных технологий родителями. Необычность ракурса состоит в том, что эта тема фактически остается вне внимания исследователей, изучающих использование гаджетов детьми, когда родители выступают только посредниками [Bovina et al. 2014; Солдатова, Рассказова 2013]. Даже будучи посредниками, родители имеют самостоятельный опыт взаимодействия с сервисами и техникой, который остается непрозрачным для исследователей. Тем более неясно, что влияет на этот

© П. В. КОЛОЗАРИДИ

опыт, например, в городской среде, т. е. как складываются практики и как они связаны с пониманием ситуации самими акторами.

Цель исследования — выявить практики использования гаджетов родителями (в присутствии детей) в различных городских пространствах.

Объект исследования — матери несовершеннолетних детей.

Предмет исследования — практики использования гаджетов во время пребывания с детьми в разных частях городского пространства и причины различия этих практик в зависимости от типа городского пространства (кафе/транспорт/детская площадка).

Цель теоретического обзора — концептуализировать проблему и выявить первичные гипотезы и показатели, которые позволят задать рамки для эмпирического исследования. Анализ литературы проводится поэтапно: во-первых, показаны основные подходы к пониманию взаимодействия современного человека и технологий, во-вторых, сделан обзор на тему взаимодействия семьи (в лице родителя и ребенка) с гаджетами, в-третьих, исследования родителей концептуализированы в категориях городских практик. Отсюда выведены основные гипотезы и основы для практического изучения предмета исследования.

Эмпирическое исследование состоит из нескольких этапов.

1. Онлайн-анкетирование родителей, в котором получают обоснование гипотезы о разных контекстах и правилах, влияющих на нормативизацию отношения к гаджетам.

2. Глубинные полуформализованные интервью, в которых можно выявить стратегии легитимации разных подходов к использованию гаджетов в процессе взаимодействия с ребенком в городе.

3. Включенное наблюдение на детских площадках разного типа.

В заключительной части анализируются полученные данные и выявляются основные практики использования технологий родителями в различных «городских фреймах»; на материале глубинных интервью выдвигаются предположения об основных причинах различий в практиках использования гаджетов родителями.

Теория

Взаимодействие пользователя с цифровой средой, с гаджетами и сервисами происходит в определенной среде, в пространстве, правила которого могут влиять на пользовательские привычки. И, наоборот, гаджеты влияют на то, как складываются отношения в пространстве [Kitchin, Dodge 2011]. Взаимодействие в городской среде — одна из самых изученных тем, и поэтому я обращаюсь к ее инструментарию. Режимы использования техники могут объясняться, в частности, различием алгоритмов власти, действующим в каждом пространстве [Амин, Трифт 2002]. Под воздействием разных алгоритмов власти возникает социальный порядок, формируются правила. Иногда эти правила напрямую показывают, какие действия нормативны, а какие нет. Другие предполагают косвенное указание на нормативность. Отсюда, как я предполагаю, использование или неиспользование гаджета — это одновременно результат действия норм, но вместе с тем сама практика влияет на устройство пространства, «сопроизводит» его [Forlano 2013].

Но такое взаимодействие правил не означает, что сами люди лишь детерминированы обстоятельствами своего медиапотребления или производства. Оптика социологии города не исключает обращения к тому, как сами акторы понимают ситуацию, что они видят в своих практиках. Отношение к цифровым устройствам не лишено проблем. Количество гаджетов и практик их использования растет непропорционально росту навыков [Качкаева, Кирия 2012]. Речь идет не только об умении использовать технику, но и о навыках регулирования медиажизни. Порой между этими навыками возникает неравновесие, которое порождает у пользователя сомнения в собственной компетентности, опасения по поводу «интернет-зависимости» у детей и родителей. Оценивая использование онлайн-среды, ученые говорят о роли доверия и умения взаимодействовать с ситуацией [Green 2006; Helsper 2008; Blank, Dutton 2012]. Последнее означает умение не только выполнять определенные функции, но также контролировать и понимать собственные практики.

В ситуации с родителями эти опасения приобретают колоссальный масштаб, поскольку, по мнению родителей, на них лежит ответственность за поведение ребенка. Городская среда может усиливать необходимость контроля, например, в ситуации скуки [Козьмина, Сивак 2015], или, наоборот, ослаблять ее. Часть практик признается полезными, часть — вредными; это различие часто наследуется и исследовательским дискурсом. Например, результативность использования гаджетов обычно замеряют, исходя из того, что учеба или поиск информации относятся к положительным задачам. Это обусловлено более глубокой проблемой в изучении коммуникации: так, общение по поводу конкретной задачи, связанное с получением информации, характеризуется (и мужчинами, и женщинами) как хорошее, взрослое, мужское дело, а общение без особенной цели — как подростковое, невзрослое, женское [Crawford 2010]. Но структура цифровой жизни усложняется. Нельзя сказать, что использование, скажем, социальных сетей — это совершенно определенная практика: люди могут использовать социальные сети и для работы или учебы, и для досуга. Современные мобильные гаджеты постепенно изменяют бинарную оппозицию «технологии для дела *vs* технологии для развлечения». Медиаграмотность предполагает, что человек умеет пользоваться цифровыми СМИ в целом, а не только их информационными или развлекательными функциями, которые, например в социальных сетях, становятся неразличимыми. Но различение полезных и вредных функций продолжает использоваться, и оно сказывается на отношениях между поколениями, на том, как дети пользуются Интернетом, а родители стараются быть им примером. В исследовании [Lou et al. 2010] выявляется положительная связь между родительским участием в онлайн-практиках и умением детей использовать технику себе на пользу. Но само значение различий вредного и полезного меняется, поскольку медиа и технологии становятся индивидуализированными, а практики со временем все больше различаются. Если каждый член семьи использует технику самостоятельно, следует понять, в частности, как родители распознают виды практики, с чем они связывают разницу между вредным и полезным.

Таким образом, мы имеем дело с подходами двух типов, которые могут описывать формирование правил по поводу использования гаджетов, — это отношение к практике использования технологии как таковой и к тем ситуа-

циям, в которых это может происходить в рамках городского пространства. Уместно рассматривать эти подходы в их связи друг с другом. Ключевыми для эмпирической проверки будут предположения о том, насколько проявляются элементы недоверия к технологиям; восприятие родителями себя как эталонов и посредников для детей; взаимодействие с разными типами власти, связанными с городскими практиками, — с формальными институтами и «давлением равных» (peer pressure); и наконец, различением практик как элементов отвлечения на ненужные «женские» дела в противовес «эффективному» времяпрепровождению.

Методология

Исходя из комплексного теоретического подхода, я использую комплексный подход к полевому исследованию проверки гипотез.

Во-первых, было проведено анкетирование, позволившее выделить группы матерей[1], исходя из их отношения к времяпрепровождению с ребенком, выработать те характеристики, сообразно которым выстроена выборка: по количеству и возрасту детей, району проживания (все респондентки жили в Москве) и виду занятости. Далее были проведены этнографические наблюдения. Они позволили зафиксировать случаи, в которых родители используют телефон, и продолжительность его использования, а также выявить их цели: звонок, сообщение или чтение. Задача состояла в том, чтобы понять, как действует пространство разных детских площадок (из первых интервью выяснилось, что наиболее сложно устроенное пространство — это детские площадки; подробнее об этом см. ниже).

Далее с помощью восьми глубинных интервью я классифицировала режимы использования гаджетов и соотнесла их с факторами, действующими на респондентов.

Основной метод в данном исследовании — это интервью; анкетирование и наблюдение служили дополнениями, проясняющими и проблематизирующими отдельные аспекты, которые освещались в интервью. Поэтому анализ главным образом сосредоточен на результатах этого метода.

Городские пространства с ребенком

Посещение разных мест во многом обусловлено несколькими факторами, которые в первую очередь сосредоточены вокруг темы мобильности. Это исследование не представляет репрезентативной выборки[2], поэтому я не буду говорить об однозначном влиянии пространства или типа родительского поведения на практику, но перечислю особенности среды и родителей, необходимые для понимания выводов и самого анализа.

1. Наличие или отсутствие доступной инфраструктуры.

[1] Теоретическая рамка, предполагающая немалую роль гендерного вопроса, заставила обратить внимание на один тип респондентов, и это были женщины.

[2] Выборка представляет разнообразие подходов, но не претендует на отражение социального слоя или другой информации, которая обычно доступна в результате крупных количественных замеров.

2. Возраст и количество детей (в основном чем старше ребенок, тем больше возможность проводить время в городской среде, а не дома или в детском саду).

3. Темперамент ребенка (более подвижные и эмоциональные дети указываются как причина низкой мобильности).

4. Родительские стратегии («интенсивное материнство» или, наоборот, предоставление ребенку свободного времени).

Исходя из всех этих факторов и их разнообразия, описывается, какие пространства чаще всего упоминаются в связи с практиками при времяпрепровождении с детьми, и как родители их классифицируют.

Детские площадки. Это самое неоднозначное пространство. Одни матери говорят о них как о «ярмарках тщеславия», где каждый старается выглядеть как хороший родитель, другие — как о пространстве уединения с ребенком, третьи — как о возможности отдохнуть им самим, наконец, четвертые отмечают, что площадка — это пространство общения между родителями, нянями, бабушками так же, как между детьми[3]. Зачастую разные фреймы площадок есть у одних и тех же матерей, и эти фреймы меняются в зависимости от ситуации. Как я выяснила в рамках этнографического наблюдения, фрейм зависит также от расположения площадки и ее наполненности. Более крупные площадки, где много возможностей занять детей разного возраста, располагают либо к общению между взрослыми, либо к уединению с гаджетом/книгой/вязанием. Площадки, где есть один-два снаряда и горка, скорее становятся пространством для общения и игры с ребенком; там гаджетами не пользуются или пользуются меньше. Имеет значение и наличие места, где родители могут быть отдельно от ребенка, возможность или невозможность контролировать пространство перемещения ребенка (наличие ограды, близость к автодорогам). Чем больше возможностей для контроля, тем выше вероятность использования гаджетов. Это подтвердилось и в интервью, где респондентки говорили о том, что в некоторых случаях использование гаджетов отрицательно влияет на их внимание (например, переписка) или на способность услышать что-то, протянуть руку и помочь ребенку (в случае разговора по телефону).

Музеи и театры. Все респондентки отметили, что считают неуместным использование гаджетов в театрах и музеях, так как это отвлекает от и без того нечастого времяпрепровождения в этих заведениях, от восприятия места и от общения с ребенком. Но это связано в первую очередь с насыщенностью контента, который осознается как полезный или привлекательный, поэтому родители стараются не отвлекаться от него и не отвлекать ребенка, если тот вовлечен:

> Я пришла в музей для своего удовольствия, зачем мне телефон, что я там буду делать? (У., один ребенок, 1,5 года, живет за городом в частном доме).

[3] Строго говоря, все считают, что на детской площадке взрослые общаются, но иногда это общение сводится к разрешению конфликтов между детьми. Такой тип общения, однако, считается вынужденным.

Детские поликлиники были безусловно признаны подходящим местом, чтобы использовать гаджеты не только самостоятельно, но и вместе с ребенком (если есть планшет или телефон с собой):

> В поликлинике гаджет необходим! По-другому изолироваться от этого всего — от орущих бегающих детей и нервов, которые ты испытываешь. Гаджет — это для меня, когда я нервничаю. Ты убегаешь от действительности, и это хорошо и плохо (А., двое детей, 8 и 2 лет, живет на юге Москвы).

Кроме того, в современных московских поликлиниках чаще всего небольшие очереди, а также висят экраны, на которых показывают мультфильмы. Это предполагает, по мнению респонденток, что современные медиа уже включены в пространство поликлиники, следовательно, не зазорно использовать там и личные гаджеты.

Общественный транспорт для некоторых матерей насыщен давлением окружающих:

> Я знаю, что это полный бред. Но мы едем в метро, рядом ребенок, я сижу в телефоне, а люди могут думать: «У-у-у, мамаша, сидит в телефоне». В пассажирах метро я вижу обобщенного родителя, может быть, обобщенную маму. Особенно важно, что это женщины, если бы напротив меня одни мужчины сидели, я бы чувствовала это? (Л., один ребенок, 5 лет, живет на юго-западе Москвы).

Кафе и рестораны не имеют самостоятельной специфики в рассматриваемом аспекте. Если в рамках родительской стратегии мать считает уместным пользоваться гаджетом в присутствии ребенка, то в кафе эта практика сохраняется. Родительская стратегия обусловлена несколькими факторами — от возраста ребенка и количества детей до общих представлений о том, как следует вести себя с детьми[4].

Церкви и пространства, связанные с «духовностью». В ответ на вопрос о том, где телефон неуместен, респондентки чаще всего говорили о местах, связанных с «духовностью», имея в виду церкви, в меньшей степени театры и музеи. Неуместность пользования гаджетами может быть связана с местом или с ситуацией:

> Есть духовные моменты, когда я убираю телефон. Я вижу по ребенку, когда у нас бывают какие-то личные моменты общения, я понимаю, что сейчас не место телефону. ‹…› Гаджет воспринимается как какие-то семечки, как привычка плохая. Где-то уместно покурить, а вот сидя у храма — неуместно. А где-то нельзя не покурить. Вот здесь то же самое (К., один ребенок, 9 месяцев, живет на востоке Москвы).

[4] Небольшая выборка не позволяет делать сильных выводов по поводу того, какие родители более или менее склонны использовать гаджеты при ребенке. Влияние на эту стратегию образования, ценностей, количества и возраста детей и т. д. — интересный вопрос для будущих исследований.

Выводы

Самое большое влияние на практики родителей в городской среде оказывает восприятие пространства. Поведение матерей в различных пространствах в большей степени диктует им правильность/неправильность их взаимодействия с гаджетами во время общения с детьми, нежели само присутствие или отсутствие детей в этих пространствах.

Основными факторами, определяющими отношение к пользованию гаджетами в присутствии ребенка, оказались следующие.

1. Субъективная оценка полезности. Полезными признаются практики, не вовлекающие в неопределенные действия, способствующие развитию семейных и околосемейных, реже — рабочих связей:

> Мир так сильно изменился, что я не встречаюсь каждые выходные с друзьями. У меня семья, у друзей семья. Тем не менее мне хочется поделиться — вот мои дети, вот я. Как такая встреча. Когда я выкладываю свои фотографии, фотографии своих детей, для меня это возможность поддерживать связь (М., двое детей, 8 и 4 лет, живет на западе Москвы).

2. Субъективная категория важности события, происходящего в это время в офлайн-среде. Это связано с несколькими объяснительными моделями. Во-первых, использование гаджетов, по нескольким оценкам, может разрушать коммуникацию в религиозном или квазирелигиозном пространстве. Во-вторых, активная коммуникация с помощью телефона или планшета может отвлекать от вовлеченного общения с ребенком. Наконец, использование гаджета оказывается неприемлемым в определенных ситуациях общения — в тесном кругу (друзей и родственников), при редкой встрече с друзьями.

3. Возможность оценки окружающих, в первую очередь негативной оценки других матерей (разновидность давления окружающих, но включающая и более сложную парадигму — оценку со стороны матерей, наделенных большей властью и/или опытом).

4. Наличие вовлекающей среды. В среде, где вовлечение больше, гаджеты используются реже. К таким местам относятся музеи и детские площадки, где много занятий и для детей, и для родителей и много возможностей для их совместных практик. Наряду с функциональными потребностями причина для пользования мобильным устройством в таких пространствах — скука, отсутствие вовлечения.

Вид занятости и место проживания не оказали большого влияния на ответы респонденток. Конечно, выборка не претендует на репрезентативность; для более полного понимания проблемы следовало бы исследовать более широкую и разнообразную выборку. В интервью женщины были склонны объяснять некоторые свои действия способом организации своего труда. В частности, для женщин, работающих в режиме гибкого графика, отсутствие внешней регламентации времени, проводимого с ребенком, диктует необходимость создания специфических фреймов взаимодействия с ребенком в своей повседневности. Фреймы создаются для того, чтобы использование гаджета стало регламентированным — либо оно нужно для чего-то, связанного с ребенком

или ближним кругом (фотографирование, прослушивание аудиосказок), либо вовсе не востребовано. Стоит отметить отличие гаджетов от старых медиа, которые не являются персональными, поэтому чаще используются в совместном досуге (например, просмотр телепрограмм).

Значительный фактор — район проживания — оказался косвенно связан с рассматриваемой проблемой. Я полагаю, что большее значение имеет мобильность семьи в целом: возможность использования автомобиля, отношение к общественному транспорту, представления о пользе и вреде общественных практик совместно с ребенком. Меньшая мобильность ведет к большей вовлеченности в использование гаджетов, так как это становится базовым способом поддерживать связи. По утверждениям респонденток, когда они проводят время в перемещениях между родственниками и друзьями, в общественных пространствах, они реже пользуются гаджетами, чем в отсутствие таких практик. Исключения возникают, если родители против использования гаджетов, считают их вредными или ненужными. Наконец, особенно в случае с дошкольниками, имеет значение наличие рядом с домом детской площадки, которая становится одним из основных пространств социализации детей и родителей.

В целом правила интерфейсов имеют большее значение для практик, не связанных с теми местами, которые явно диктуют свои правила. К местам, где правила города доминируют над правилами интерфейса, относятся религиозные учреждения, пространства высокой культуры (театры, музеи), а также пространства, где может ощущаться давление окружающих, потенциально небезопасные пространства. Гаджеты представляются неуместными и в интимном общении, хотя это менее формализованный аспект. В частности, интимность представляется свойством, которое может быть разделено с семьей (в том числе расширенной); четких правил пользования гаджетами тут не существует. Напротив, правила интерфейса действуют в менее насыщенных правилами города ситуациях — дома, в кафе, в магазинах, на детских площадках, где ребенок может действовать самостоятельно и нет давления окружающих. Но даже в этих случаях представления о негативной роли гаджетов продолжают действовать, матери поддерживают разделение «полезных» и «лишних» практик. Полезными признаются практики, связанные не только с работой, но и с общением с близкими.

* * *

Основной вывод этой работы позволяет на первом этапе исследования выявить конфликт между правилами города и правилами цифровых устройств и сервисов. Конфликт возникает не из-за различия этих правил, а скорее из-за все большего сходства городской и цифровой инфраструктуры. Город и гаджет конкурируют за внимание пользователя — это наблюдение не ново. Но важно, что в этой конкуренции выигрывают не только наиболее вовлекающие практики, но и те, что оцениваются как социально полезные.

Главный вред цифровых устройств, с точки зрения матерей, — это разрушение связей, уничтожение вовлеченного «здесь и сейчас», которое считается одним из условий родительской стратегии.

Основная польза — это создание новых или поддержание старых связей. Огромную роль телефон играет в поддержании семьи (в том числе расширенной семьи), круга близких друзей. Это важно, потому что в начале интервью

респондентки скорее соглашались с критикуемой К. Кроуфорд традицией разделять коммуникативные практики на «мужские» (практичные) и «женские» (ненужное общение, необходимое исключительно для поддержания связей) [Crawford 2010]. По крайней мере в рамках данного исследования мы видим, что внутри дискурса самих женщин эта оппозиция не работает.

Наконец, мы увидели, что в отношении современных родителей наиболее сильный фактор производства отношений — давление окружающих, а не административные или культурные запреты. Самое сложное с точки зрения распределения власти пространство — детская площадка. Далее следует «коллективная мать» в общественном транспорте. Опасение женщин относительно того, что их материнский опыт недостаточно хорош и правилен с точки зрения других родителей, создается в открытом городском пространстве, где каждый может наблюдать за каждым. Почти все участницы исследования замечают раздражающие их практики других родителей и стараются избегать таковых в своем поведении. Негативная роль гаджета в этом случае связана с нарушением своеобразной коллективности, которая возникает в местах скопления детей и родителей. Громкий разговор (нарушение пространства других) или постоянное использование телефона (в результате чего ребенок остается на попечении коллектива) признаются нарушающими условия общественного пространства, где ответственность за детей полностью лежит на их родителях:

> Когда человек сидит в телефоне, он молчит и не вовлекает меня. А когда говорит по телефону, он как бы вовлекает меня. Он не следит за своим ребенком, то есть часть ответственности на меня перекладывает — я тоже должна следить за ним (М., двое детей, 8 и 4 лет, живет на западе Москвы).

Ограничением этого исследования является то, что в нем участвовали только матери. При этом практики матерей, их детей и других членов семей связаны друг с другом. Поэтому в дальнейшем следует уделить больше внимания изучению семейных практик разного типа, включая отношения с гаджетами самих детей, отцов, бабушек, дедушек и т. д.

Еще одно ограничение — исследование проходило в Москве, где велик доступ к разным способам времяпрепровождения с детьми. По единичному кейсу нельзя сделать значительных выводов, поэтому имеет смысл провести сравнение разных городских сред.

Следующее ограничение — исследование имеет значение для понимания цифровой среды 2016 г., когда использовались по преимуществу смартфоны, в меньшей степени планшеты. Форм-фактор имеет большое значение, и с большой вероятностью условия могут измениться с изменением самих гаджетов и сервисов.

Наконец, немало ограничений ставит изучение только женских практик. В российской семейной культуре женщина играет основную роль в воспитании ребенка. Отцы проводят с детьми меньше времени, и можно предположить, что их практики могут быть другими: менее «интенсивными» в том смысле, в котором мы говорим об интенсивном материнстве. Необходимо понять, что это означает с точки зрения понимания отца как пользователя. Играют ли гаджеты роль медиаторов между отцами и детьми? Отличается ли взгляд мужчин на давление со стороны окружающих? Эти вопросы требуют внимательного исследования и ответа.

Литература

Амин, Трифт 2002 — *Амин Э., Трифт Н.* Внятность повседневного города // Логос. 2002. № 3. Цит. по электрон. версии. URL: http://www.ruthenia.ru/logos/number/34/14.pdf.

Качкаева, Кирия 2012 — *Качкаева А. Г., Кирия И. В.* Долгосрочные тенденции развития сектора массовых коммуникаций // Форсайт. Т. 6. №. 4. 2012. С. 6–18.

Козьмина, Сивак 2015 — *Козьмина Я. Я., Сивак Е. В.* Влияют ли на родительскую самоэффективность разногласия с родственниками по поводу правил воспитания и ухода за ребенком? // Журнал социологии и социальной антропологии. Т. 81. № 4. 2015. С. 65–81.

Солдатова, Рассказова 2013 — *Солдатова Г. У., Рассказова Е. И.* Роль родителей в повышении безопасности ребенка в Интернете: классификация и сопоставительный анализ // Вопросы психологии. 2013. № 2. С. 3–14.

Blank, Dutton 2012 — *Blank G., Dutton W. H.* Age and trust in the Internet: the centrality of experience and attitudes toward technology in Britain // Social Science Computer Review. Vol. 30. No. 2. 2012. P. 135–151.

Bovina et al. 2014 — *Bovina I. B., Dvoryanchikov N. V., Budykin S. V.* Shared meanings about information security of children: An exploratory study // Procedia — Social and Behavioral Sciences. Vol. 146. 2014. P. 94–98.

Crawford 2010 — *Crawford K.* What's happening? Banality and intimacy in mobile and social media // Humanities Australia. No. 1. 2010. P. 64–71.

Forlano 2013 — *Forlano L.* Making waves: Urban technology and the co-production of place // First Monday. Vol. 18. No. 11. 2013. URL: http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/4968/3797.

Green 2006 — *Green R. M.* Unpacking "I Don't Want It" — why novices and non-users don't use the Internet // First Monday. Vol. 11. No. 9. 2006. URL: http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/1395/1313.

Helsper 2008 — *Helsper E.* Internet use and opinion formation in countries with different ICT contexts // Observatorio (OBS*). Vol. 2. No. 3. 2008. URL: http://obs.obercom.pt/index.php/obs/article/view/188.

Kitchin, Dodge 2011 — *Kitchin R., Dodge M.* Code/space: Software and everyday life. Cambridge, MA: MIT Press, 2011.

Lou et al. 2010 — *Lou Sh.-J., Shih R.-Ch., Liu H.-Tz., Guo Yu.-Ch., Tseng K.-H.* The influences of the sixth graders' parents' Internet literacy and parenting style on Internet parenting // TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology. Vol. 10. Issue 4. 2010. P. 173–184. URL: http://www.tojet.net/articles/v9i4/9417.pdf.

Parents and gadgets in the big city

Kolozaridi, Polina V.
Junior Research Fellow, Laboratory for Political Studies,
National Research University Higher School of Economics
Russia, 101000, Moscow, Myasnitskaya str., 20
Website: http://politlab.hse.ru
Research Fellow, Center for the Study of New Media and Society
Russia, 109028, Moscow, Solyanka str., 3 bld. 1
Website: newmediacenter.ru
E-mail: poli.kolozaridi@gmail.com

Abstract. The article presents an investigation into the interrelationship between parents and their mobile practices in the urban environment. Our focus was on young mothers who use mobile devices when communicating with their children in different city locations: playgrounds, museums, public transportion etc. The study involved three methodological approaches: a questionnaire, interviews, and observation of playgrounds. The main question posed in our research was to determine the factors, norms and practices that shape usage of mobile devices in different urban environments. We determined that attitude to the devices changes depending on the various urban spaces where they are used. Playgrounds and public transportion are viewed as a zone for peer pressure where the norms depend on the situational frame. Such localities as museums and theaters provide a rich content that successfully competes with the digital one. Parents also regard technology as redundant in intimate and spiritual contexts. It is also true that different mobile practices depend on the type of embodiment, e.g. calling has special disadvantages because of bothering other people, but it allows one to see what is going on with the children, while using social network sites or messengers is more eye-catching. Finally, the most important positive aspect of using mobile devices is maintaining close ties between family members and/or within an extended family.

Keywords: parents, mobile technologies, digital city, mobility, practices, norms

References

Amin, E., Trift, N. (2002). Vniatnost' povsednevnogo goroda. *Logos* [Transl. from Amin, A., Thrift, N. (2002). *Cities: Reimagining the urban*. Cambridge: Polity]*, 2002*(3). Retrieved from http://www.ruthenia.ru/logos/number/34/14.pdf (In Russian).

Blank, G., Dutton, W. H. (2012). Age and trust in the Internet: The centrality of experience and attitudes toward technology in Britain. *Social Science Computer Review, 30*(2), 135–151.

Bovina, I. B., Dvoryanchikov, N. V., Budykin, S. V. (2014). Shared meanings about information security of children: An exploratory study. *Procedia — Social and Behavioral Sciences, 146*, 94–98.

Crawford, K. (2010). What's happening? Banality and intimacy in mobile and social media. *Humanities Australia,* 1, 64–71.

Forlano, L. (2013). Making waves: Urban technology and the co-production of place. *First Monday, 18*(11). Retrieved from http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/4968/3797.

Green, R. M. (2006). Unpacking "I Don't Want It" — why novices and non-users don't use the Internet. *First Monday, 11*(9). Retrieved from http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/1395/1313.

Helsper, E. (2008). Internet use and opinion formation in countries with different ICT contexts. *Observatorio (OBS*), 2*(3). Retrieved from http://obs.obercom.pt/index.php/obs/article/view/188.

Kachkaeva, A. G., Kiriia, I. V. (2012). Dolgosrochnye tendentsii razvitiia sektora massovykh kommunikatsii [Long-term trends in development of mass communications]. *Forsait* [Foresight]*, 6*(4), 6–18. (In Russian).

Kitchin, R., Dodge, M. (2011). *Code/space: Software and everyday life*. Cambridge, MA: MIT Press.

Koz'mina, Ia. Ia, Sivak, E. V. (2015). Vliiaiut li na roditel'skuiu samoeffektivnost' raznoglasiia s rodstvennikami po povodu pravil vospitaniia i ukhoda za rebenkom? [Do disagreements with relatives concerning child upbringing and care influence parents' self-effectiveness?]. *Zhurnal sotsiologii i sotsial'noi antropologii* [Journal of sociology and social anthropology], *81*(4), 65–81. (In Russian).

Lou, Sh.-J., Shih, R.-Ch., Liu, H.-Tz., Guo, Yu.-Ch., Tseng, K.-H. (2010). The influences of the sixth graders' parents' Internet literacy and parenting style on Internet parenting. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology, 10*(4), 173–184. Retrieved from http://www.tojet.net/articles/v9i4/9417.pdf.

Soldatova, G. U., Rasskazova, E. I. (2013). Rol' roditelei v povyshenii bezopasnosti rebenka v Internete: klassifikatsiia i sopostavitel'nyi analiz [Parents' role in enhancing children's online-safety: classification and comparative analysis]. *Voprosy psikhologii* [Problems of psychology]*, 2013*(2), 3–14. (In Russian).

Kolozaridi, P. V. Parents and gadgets in the big city. *Shagi / Steps*, *3*(2), 142–153

А. Р. УСМАНОВА

Усманова Альмира Рифовна
кандидат философских наук
профессор, департамент медиа,
Европейский гуманитарный университет
Литва, LT-01114, Вильнюс, ул. Тауро, 12
Тел: +37052639655
E-mail: almira.ousmanova@ehu.lt

Онтологии множества, капитал и цифровое будущее: заметки на полях

Аннотация. Данный текст представляет собой развернутую преамбулу к рубрике, посвященной современным дискуссиям среди постмарксистских теоретиков о трансформации капитализма в цифровую эпоху. Прослеживая преемственность между классическими марксистскими идеями и современными подходами к анализу взаимообусловленности политических режимов, экономических процессов и новых технологий, автор уделяет особое внимание контекстуальному прояснению тех вопросов, которые подробно обсуждаются в статьях, вошедших в эту рубрику, а именно: что означает тезис об «освобождении труда» в постфордистской экономике (или — «что не так» с программой полной автоматизации труда в сценарии Четвертой промышленной революции); как и почему категория «множества» стала «полезной категорией» социального анализа в постмарксистских концепциях и, наконец, могут ли новые технологии в условиях капиталистического status quo, тем не менее, открывать новые возможности не только для тех, кто превращает знание в еще одну разновидность товара, но и для тех, кто связывает перспективу освобождения знания с «коммунистической гипотезой».

Ключевые слова: онтологии множества, постмарксизм, когнитивный капитализм, дивидуум, hi-tech неолиберализм, идеология, общество контроля, четвертая промышленная революция, труд

Цель данной рубрики — дать представление о том, в каком ключе представители современной критической теории (прежде всего в лице постмарксистских теоретиков) обсуждают проблему взаимообусловленности социальных отношений, экономических процессов и новых технологий. Исходной точкой этих дискуссий является понимание того обстоятельства, что

© А. Р. УСМАНОВА

«освоение новых коммуникационных и информационных технологий миллионами людей глубоко меняет базисные параметры парадигмы политической экономии и исторического капитализма» [Мулье-Бутан 2007: 199].

Среди основных представителей этого направления критической теории стоило бы упомянуть таких авторов, как Дэн Шиллер, Марк Постер, Марк Андреевич, Джоди Дин, Александр Гэллоуэй и др.[1] И, конечно же, — Славой Жижек [Жижек 2011]. Во всяком случае именно их работы являются ключом к пониманию тех социальных эффектов, которые связаны с осмыслением гегемонной роли техно-опосредованных форм коммуникации, и их причастности к утверждению новых форм неравенства, дискриминации и трудовой эксплуатации.

Между тем ключевые тезисы (пост)марксистской традиции, связанные с ролью техники в развитии общества, были сформулированы задолго до того, как свершилась коммуникативная революция, которую принесли с собой новые информационные технологии. Еще в середине XIX в. Карл Маркс писал о том, что техника, создаваемая людьми, представляет собой «овеществленную силу знания» (продукт коллективной интеллектуальной деятельности), развитие и использование которой подчиняется определенной социальной логике. Так, применение машин и автоматизация производства сокращают время труда и освобождают человека, но социально-экономическая система использует освобожденных индивидов и их время сообразно «своим» задачам. В условиях капитализма это означает следующее: чем более совершенным является машинно-интеллектуальный ассамбляж, тем больше трудовых усилий требуется от «рабочих»[2], т. е. машина способствует «оптимизации их эксплуатации» ([Маркс 1969: 120–121], см. также: [Рауниг 2005]).

Преемственность между разными поколениями марксистских теоретиков проявляется также в приверженности тезису о том, что революционные изменения в развитии технологий не могут рассматриваться в качестве автономной составляющей социального прогресса. Соответственно, о чем бы ни шла речь сегодня, будь то конвергенция медиа, «облачные» сервисы, цифровая глобализация, информационный надзор, медиатизация образования, новые практики сопротивления, цифровой разрыв, — с точки зрения постмарксистской теории, во-первых, все эти феномены необходимо исследовать в их диалектической взаимообусловленности и с точки зрения общей социальной логики (логики Капитала), которой они подчиняются; во-вторых, следует осторожно оценивать «эмансипаторную» роль техники и технологий, развитие которых порождает иллюзию равных возможностей (прежде всего по причине демократизации доступа к средствам производства), но при существующем социально-экономическом порядке эффекты «освобождения» (труда, времени, инди-

[1] См.: [Schiller 1999; Poster 2006; Andrejevic 2007; Dean 2010]. Этот перечень, разумеется, не полный. При этом гораздо большую известность приобрели научно-популярные издания, написанные известными блогерами и интернет-активистами, которые в полной мере разделяют скепсис левых теоретиков в том, что касается «темной стороны» цифровой революции. Можно в этой связи упомянуть книги Эндрю Кина [Кин 2016] и др.

[2] Заключая «рабочих» в кавычки, я имею в виду как исчезновение рабочего класса в классическом его понимании, так и пролетаризацию интеллектуального труда в условиях креативной экономики.

вида) приносят огромные прибыли одним, а для других оборачиваются пролонгацией времени труда, увеличением безработицы, невидимым возрастанием (и возрастающей невидимостью) эксплуатации.

Теоретическое обоснование идеи коммунизма также было и продолжает оставаться тесно связанным с вопросом о развитии науки и техники. Карл Маркс и Фридрих Энгельс писали в «Немецкой идеологии» о том, что развитие производительных сил является материальной предпосылкой коммунизма [Маркс, Энгельс 1955]. Для советских марксистов, сделавших задачу построения коммунизма своей главной целью, не подлежало сомнению, что интенсивное развитие производительных сил приведет к значительному облегчению и упрощению способов «добычи пищи, одежды и крова», и вследствие этого «элементы принудительности в общественной организации» будут сведены к минимуму [Троцкий 1927: 286]. Более того, технике отводилась роль катализатора в формировании коммунистических форм труда и распределения. Как утверждал Лев Троцкий в середине 1920-х годов, «переход от социализма к коммунизму не нуждается в революциях, ибо целиком зависит от технической мощи общества» [Там же].

Сегодня постмарксистские теоретики всё настойчивее отстаивают необходимость обновления идеи коммунизма. Рассмотрение этого вопроса из перспективы трансформации условий «освобождения труда» в постфордистской экономике (автоматизация, информационализм, соотношение нормативного и креативного, материального и нематериального труда) позволяет увидеть, что обсуждение Идеи коммунизма разворачивается сегодня не только вокруг вопросов об освобождении Утопии от груза Истории (опыт реального социализма) и не только в связи с политической повесткой протестных движений (против капитализма как глобальной Системы), но также в связи с радикальной мутацией капитализма в условиях нового технологического ландшафта.

С точки зрения левых мыслителей и многих кибератывистов, «новый мировой порядок» (New World Order) всецело подчинен идеологии hi-tech неолиберализма. Речь идет не только о капитализме как безальтернативной модели экономического развития и о неолиберальном дискурсе «демократии», обеспечивающем капитализму идеологическое алиби в развитых странах, но и в целом — об обществах (с различным политическим устройством и различной степенью технологического развития), в которых практики контроля вместе с невидимой эксплуатацией оказываются практически ничем не ограниченными, где фактически каждый «клик», с одной стороны, является источником информации об индивидах для политической власти, а с другой — приносит огромную прибыль корпорациям, владеющим теми или иными интернет-ресурсами или программными продуктами либо использующим новые технологии слежения для маркетинга своих товаров.

Отсутствие политических альтернатив в современной ситуации во многом обусловлено технологическими возможностями, которыми сегодня обладают страны первого мира и которые обеспечивают их глобальное экономическое превосходство: здесь капиталистическая экономика и новые технологии выступают политическими союзниками. Для критиков капитализма это означает необходимость «апгрейда» теории и разработки таких сценариев изменения, которые учитывали бы технологические реалии современной экономики.

Важно понять, в каком направлении и какими акторами осуществляется сегодня создание иной политической, экономической и, что немаловажно, идейной альтернативы. Вопрос можно сформулировать так: могут ли новые технологии в условиях капиталистического status quo, тем не менее, открывать новые возможности не только для тех, кто превращает знание в еще одну разновидность товара, но и для тех, кто нацелен на утверждение «коммунизма знаний»?

* * *

Открывающая рубрику статья **Д. С. Бойченко** «Уничтожение труда: капитализм, информационализм и прерванная история автоматизации» посвящена анализу роли технологий автоматизации в рамках эволюции индустриального и информационального капитализма[3]. Актуальность этой темы, по мнению Бойченко, обусловлена ажиотажем вокруг дискурса о «четвертой промышленной революции», который вызывает большой скепсис со стороны левых теоретиков.

Тема «четвертой революции» приобрела необычайную популярность в последние 3–4 года, однако необходимо иметь в виду, что в этом дискурсе контаминированы две истории: история промышленных революций и история эпистемологических переворотов[4]. Автор статьи не упоминает одного из главных идеологов «четвертой промышленной революции» — Клауса Шваба, швейцарского экономиста, однако о его роли в продвижении этой темы следовало бы сказать отдельно (по причинам, о которых пойдет речь ниже). «Mastering the Fourth Industrial Revolution» — так была обозначена ключевая тема 46-го Всемирного экономического форума в Давосе, который прошел в 2016 г. И, что предсказуемо, именно об этом шла речь в докладе Шваба — основателя и президента Давосского форума. За убедительность его аргументов отвечали топ-менеджеры IT-гигантов — Facebook, Alibaba Group, Airbnb, Baidu.com, Cisco, Dell, Hewlett Packard, Google — словом, всех тех компаний, которые являются наиболее прибыльными в этом секторе. Вышедшая вскоре книга Шваба практически мгновенно была переведена на множество языков (включая русский [Шваб 2016]), и, учитывая статус и влияние как ее автора, так и форума в Давосе, не стоит удивляться, что ее основные тезисы приобрели характер «программы на будущее» для наиболее сильных в экономическом отношении стран[5].

Мне представляется, что текст Дмитрия Бойченко и книгу Клауса Шваба нужно читать, открыв их одновременно на двух экранах. В бодро-оптимистичном и идеологически утешительном манифесте Шваба представлена совершенно определенная картина мира — ви́дение социального прогресса, которым управляют «богатые и успешные» — хорошо образованные, способные «революционно» мыслить и принимать правильные решения.

[3] В виде небольшого отступления хотела бы отметить, что нет ничего удивительного в том, что для «наследников Маркса» капитализм был и остается главным объектом исследования — в известном смысле марксизм как теория сам является продуктом (первой) промышленной революции.

[4] В получившей широкую известность книге Лучано Флориди [Floridi 2014] цифровой поворот представлен как четвертая революция в истории наук об обществе — после Коперника, Дарвина и Фрейда.

[5] Хотя справедливости ради нужно сказать, что сам Шваб ссылается на опыт Германии, где обсуждение идеи «Индустрии 4.0» началось несколько лет назад.

Но при внимательном, а главное — критическом прочтении обнаруживается немало «темных» мест, если не сказать — зияющих пустот. Именно эти пустоты — вопросы, на которые либо нет ответа (в рамках (нео)либеральной идеологии), либо ответы не вписываются в общую радужную картину полностью автоматизированного цифрового будущего — оказываются в фокусе внимания постмарксистских теоретиков. В то же время наиболее примечательным моментом в высказываниях Шваба является демонстрация той ловкости, с которой критика капиталистического развития, звучащая со стороны левых теоретиков, сегодня инкорпорируется в заявления правых. (Использование марксистской теории ее оппонентами в своих целях — это отдельная тема. По мнению Жака Рансьера, либерализм на свой манер перенял догмы экономизма и исторической необходимости, и в его официальной доктрине повсюду рассеяны следы «опошленного» марксизма [Рансьер и др. 2002: 128].)

Мне не хотелось бы отнимать у читателей возможность составить собственное мнение о заочной полемике между либеральными идеологами и их критиками, поэтому я сопоставлю лишь некоторые высказывания, касающиеся произошедших и грядущих изменений в сфере занятости и трансформации труда в условиях когнитивного капитализма. В книге Клауса Шваба мы можем найти, например, такие утверждения: «В ситуации, когда будут реализовываться все эти тенденции, победителями будут те, кто способен в полной мере участвовать в инновационно-ориентированных экосистемах путем предоставления новых идей, бизнес-моделей, товаров и услуг, а не те, кто может предложить только низкоквалифицированную рабочую силу или обычный капитал» [Шваб 2016], или: «Возможно, впрочем, что замена работников на машины в общем приведет к росту количества безопасных и хорошо оплачиваемых профессий» [Там же], или: «…компании должны научиться работать на основе концепции “talentism” (ориентация на высококвалифицированные кадры). Это один из наиболее важных из недавно возникших факторов развития конкурентоспособности» [Там же] и т. д. Разумеется, ведущим фактором саморегуляции при этом по-прежнему оказывается конкуренция. Относительно роста неравенства Клаус Шваб выражает «некоторую обеспокоенность» и говорит о том, что «это серьезная проблема, которую общество должно решать» [Там же]. О политическом устройстве дивного нового мира речь не идет.

Как отмечает Д. С. Бойченко, по вопросу о необходимости полной автоматизации ручного труда у левой критики и либеральных теоретиков никогда не было особых разногласий; к тому же «отношения капитала с автоматизацией длятся примерно столько же, сколько его отношения с частной собственностью, — и автоматизация и частная собственность являются центральными элементами схемы капитала» (см. с. 169 этого номера журнала). Развивая некоторые положения классического марксизма[6], автор затрагивает проблемы,

[6] Согласно Марксу, «капитал помимо своей воли выступает как орудие создания условий для общественного свободного времени, для сведения рабочего времени всего общества к все сокращающемуся минимуму и тем самым — для высвобождения времени всех [членов общества] для их собственного развития. Но постоянная тенденция капитала заключается, с одной стороны, в создании свободного времени, а с другой стороны — в превращении этого свободного времени в прибавочный труд. Если первое ему удается слишком хорошо, то он начинает страдать от избыточного производства, и тогда необходимый труд прерывается, так как капитал не в состоянии реализовать прибавочный труд» [Маркс, 1969: 122].

которые неизбежно возникают на пути к полной автоматизации (сокращение рабочей недели, введение универсального базового дохода и пересмотр рабочей этики, т. е. возвращение контроля над саморазвитием); разъясняет, в чем состоит амбивалентное отношение Маркса и его последователей к труду («труд как царство необходимости» *vs* «труд как царство свободы») в контексте разделения видов труда на «нормативный» и «креативный». Отталкиваясь от тезиса Дэна Шиллера о том, что использование новых технологий в условиях капитализма приобретает характер политического проекта по сегрегации тех, чьи навыки релевантны, и тех, чьи — нет [Schiller 1999], автор приходит к выводу о том, что «информационализм идеальным образом дополняет логику капитализма, форсируя “оптимизацию” рабочих мест».

В продолжение этой темы мне хотелось бы привести мнение известного французского теоретика-постмарксиста Андре Горца (имя которого известно русскоязычной аудитории благодаря публикациям его текстов, связанным с анализом когнитивного капитализма, нематериального труда и товаризации знания [Горц 2010]), который писал о том, что «главной задачей экономики является не снабдить всех работой и не создавать рабочие места, а создать максимальное богатство с помощью минимума сырья, капитала и труда» [Антониоли 2015: 134]. Но, как известно, экономические процессы происходят не в социальном вакууме, и в условиях рыночной экономики вопрос о том, как именно этим «максимальным богатством» (при минимизации расходов на его создание и с сокращением рабочих мест) будет распоряжаться система, основанная на примате частной собственности, — оказывается почти риторическим.

* * *

В последние годы одной из наиболее часто используемых категорий в постмарксистском дискурсе стало понятие «множества», теоретическое обоснование которого можно найти в работах Антонио Негри, Майкла Хардта, Паоло Вирно и других теоретиков. «Множество» определяется ими как особая форма объединения «общественных индивидов» (П. Вирно) и постулируется как неотъемлемое свойство демократии в глобальном масштабе [Hardt, Negri 2004: ix]. Одним из измерений этой полезности выступает установка на преодоление бинаризма классических дихотомий «коллективного / индивидуального», «общественного / частного», «публичного / приватного», которые, по мнению Паоло Вирно, утратили свою силу в современных обстоятельствах [Вирно 2013: 16, 97].

Понятие «множества», с одной стороны, дает имя новым формам политической субъективности (в связи с кризисом коллективных политических идентичностей, утратой общего социального горизонта, отказом от «мы» как проявления Единого и наметившейся тенденцией к «нерепрезентативной демократии»), а с другой — характеризует новый тип общественного производства, основанный на использовании коллективной интеллектуальности и коммуникативных компетенций.

Иначе говоря, понятие «множества» оказывается наиболее уместным для определения такого временного, нестабильного взаимодействия между индивидами, которое возникает в условиях возросшей мобильности, частой смены

места работы и вида занятости[7], а также размывания границ между временем производства и временем досуга (в этой связи стоит отметить, что хотя в статье Д. С. Бойченко не используется понятие «множества», но фактически его размышления являются развернутым комментарием к третьему тезису книги «Грамматика множества», в котором Паоло Вирно говорит о том, что «множество выражает собой кризис общества труда» [Вирно 2013: 126]).

В то же время выдвижение этого понятия на первый план имеет и другие причины. Мне представляется, что концепт «множества» является также своеобразным ответом многочисленным критикам марксизма (с поразительной легкостью возлагающим на Теорию ответственность за историю «реального социализма» в связи с якобы присущим ей «тоталитарным» импульсом и догматизмом). Однако нетрудно заметить, что дискурс капитализма как самой прогрессивной и «рациональной» модели устройства общества не менее репрессивен. С помощью категории «множества» постмарксистские теоретики ставят под сомнение механизмы и целесообразность «воспроизводства репрессивного объединения в Едином»[8] (будь то государство, нация или «великий стиль») и предлагают альтернативный взгляд в понимании современного состояния общества, показывая, «как можно мыслить свой способ единства, как работают новые формы микроколлективов и как можно объяснить их взрывное распространение и творчество» [Penzin 2010: 81].

Итак, если иметь в виду, что, с одной стороны, в условиях современной экономики всё большую роль играет внетрудовая социализация, а с другой — мы также можем видеть, что сама социальность (ее коммуникативное измерение) уже интегрирована в процесс производства, то возникает закономерный вопрос — как на практике сегодня происходит производство таких форм субъективности? И что мы можем сказать о политическом потенциале этой формы субъективности в ситуации разрушения «социального», или, точнее, как это обозначил в своей тексте Д. С. Бойченко, — в ситуации, когда социальное «колонизируется» технократической системой?

Рассмотрению этого проблемного поля посвящена статья **Г. Ю. Кореня** «Субъектность “анонимуса”: возможность “множества” в цифровом пространстве». Опираясь на концепты и идеи, сформулированные Паоло Вирно, Антонио Негри и Майклом Хардтом, автор применяет их к исследованию практик взаимодействия пользователей в Интернете, показывая, каким образом политическая категория «множества» проявляется в пространстве цифровых технологий «анонимусов».

Круг вопросов, которые интересуют автора, — достаточно широк (хотя для их детального раскрытия объема журнальной статьи недостаточно): это и проблема цифровой эксплуатации в условиях когнитивного капитализма; и вопрос о стратегиях и тактиках сопротивления «множества» пользователей Ин-

[7] См. более подробно о генеалогии и значении этого термина в марксистской теории: [Пензин 2006].

[8] Ален Бадью в своем эссе о Ленине, написанном еще в 1999 г. (заголовок которого — «Единица делится надвое» — вполне можно воспринять как введение в цифровую философию), пишет об этом так: «Век Двоицы подстегивается радикальным желанием Единого. Артикуляция антагонизма и насильственного Единого носит имя победы, как удостоверения реальности» [Бадью 2004: 78].

тернета практикам «цифрового надзора» и микрофизикам власти; это и возвращение к истории Интернета как пространства диалектической борьбы между экономическими субъектами (в том числе между корпорациями, стремящимися приватизировать информацию и извлечь прибыль из неоплачиваемого «цифрового труда» путем монетизации множественных форм взаимодействия в Сети) и пользователями, стремящимися развивать единое, свободное, не монетизируемое и не контролируемое корпорациями интернет-пространство.

Анализируя ситуацию перехода от «дисциплинарного общества» к «обществу контроля», Г. Ю. Корень солидаризируется с мнением Негри и Хардта о том, что описанное Мишелем Фуко «дисциплинарное общество» предполагало «рассредоточенность власти», но отличительная черта «общества контроля» состоит в том, что экспансия власти достигает такого масштаба, что «контроль распространяется далеко за пределы структурного пространства социальных институтов, действуя посредством гибких и подвижных сетей» (см. с. 192 этого номера журнала), и, как результат, даже центральное место «надсмотрщика» оказывается ненужным.

Здесь было бы уместно вспомнить о том, что категория «множества» — не единственная категория, с помощью которой постмарксистским теоретикам удается диалектически осмыслить парадоксальную сущность позднего капитализма, преображенного новыми технологиями и преобразующего с их помощью формы взаимодействия между индивидами. Так, австрийский философ Геральд Рауниг выдвигает на первый план понятия «дивидуума» и «дивидуальности» (как саморазделенности), которые, с одной стороны, содержат в себе социально-пессимистический взгляд на состояние невидимой эксплуатации, отчуждения, готовности (ин)дивидуумов к подчинению и конформизму, но, с другой — также открывают перспективу молекулярной революции, утверждения новых форм сопротивления «рассеянной», дисперсной власти (которые машинный капитализм не в состоянии ни подчинить своему контролю, ни присвоить себе на пользу). Согласно Раунигу, «алгоритмы, деривативы, большие данные и технологии социальных медиа способствуют безудержному расширению стратегий “разделяющего” управления и побуждают к саморазделению». Но, как полагает Рауниг, территория дивидуальности становится также и пространством для нового вида сопротивления, которое вполне может быть реализовано в форме con/division (или соразделения) [Raunig 2016: 191].

Идеи Геральда Раунига дают ключ к пониманию того, что представляет собой деятельность «анонимусов» и каково ее структурное место в рамках когнитивного капитализма. Г. Ю. Корень отмечает, что «анонимусы» осуществляют свою коммуникацию в местах, свободных от цензуры, а значит, и от «паноптического взора» социальных сетей, что позволяет им реализовывать собственный сценарий сопротивления в рамках освобождения знания от каких-либо цензурных либо имущественных рамок[9].

[9] В то же время сторонники «коммунизма знаний» — не единственная группа людей, делающих ставку на анонимность: наркодилеры, производители и продавцы порнографии и многие другие акторы теневой и криминальной экономики, использующие DarkNet, — сопротивляются слежке и контролю ради совсем других целей.

* * *

Статья **М. О. Жука** «Субъект в дигитальной философии: критический анализ на основе “не-философского” подхода Гэллоуэя» на первый взгляд никак не связана с дискуссиями о симбиотических отношениях между капиталистической системой и новыми технологиями, о которых идет речь в двух других статьях, вошедших в эту рубрику. Автор ставит перед собой совсем другие задачи, а именно эксплицировать теоретические предпосылки формирования дигитального мышления и выявить его отличительные особенности. Однако присутствие именно этого текста здесь неслучайно.

Как отмечает М. О. Жук, «традиционная дискуссия о дигитальном часто оказывается зажатой в прокрустовом ложе таких понятий, как *новые медиа*, *информационные сети*, *виртуальная реальность* и т. д.» (см. с. 206 этого номера журнала), поэтому необходимо «расширить границы этого дискурса, чтобы получить более глубокое понимание форм мышления, которые связаны с дигитальным». Соответственно, предлагая свой взгляд на генеалогию цифрового мышления, автор дает нам возможность задуматься о теоретическом обосновании цифрового поворота с позиций тех идей и подходов, которые сложились еще до того, как сами эти технологии стали нашей повседневной реальностью.

Здесь было бы уместно заметить, что общим теоретическим знаменателем всех текстов, представленных в этой рубрике, выступают не (New) Media Studies, а социальная критическая теория и ее направление, которое получило название «онтологии множества». Статья М. О. Жука проблематизирует те ее аспекты, которые не затрагивались в двух предыдущих текстах. Необходимо иметь в виду, что термин *онтологии множества*, используемый для обозначения тематической и мировоззренческой близости авторов, работающих с понятием «множества», с одной стороны, обозначает преемственность новых теорий с философскими концепциями Бытия, а с другой — позволяет увидеть связь между формальной онтологией (от Эдмунда Гуссерля до Нино Коккьяреллы) и способами «операционализации» этого понятия в Computer Science.

Соответственно, выделяя такие особенности дигитальной онтологии как 1) «стремление к трансцендированию имманентной реальности» и 2) «разделение Единого на множественное», автор статьи предлагает нам иначе взглянуть на уже обсуждавшийся ранее концепт «множества». Стремясь осмыслить, как «все Единое сделалось множественным», мы должны учитывать не только «социальную логику» технологических трансформаций, но и тот способ мышления, который выработал концептуальный язык для их осмысления. М. О. Жук обращается к «математической философии Бытия», разработанной известным французским теоретиком Аленом Бадью[10], в которой на первый план выдвигается тезис о необходимости математически обоснованного представления о Бытии как «множественном»; и язык, который Бадью предлагает для описания Бытия, — это язык теории множеств[11].

---

[10] Социально-философские работы которого также принадлежат к постмарксистской интеллектуальной традиции, о чем уже упоминалось выше.

[11] В числе работ, оказавших большое влияние на современных теоретиков «множества», важно упомянуть книгу [Badiou 1988] и не менее известный текст, посвященный «бытию единичному множественному» Жана-Люка Нанси [Nancy 1996].

Каким образом нейтрально-математическое представление о «множестве» превращается в политически «полезную категорию» социального анализа? Если философской квинтэссенцией современных «онтологий множества» считать тезис о том, что «единичное (singulier) во множестве противопоставляется единству (l'unité) Единого» [Тимофеева 2005], а утверждение Жана-Люка Нанси о том, что «множественность сущего лежит в основании бытия» [Нанси 2004: 31], интерпретировать как аргумент в пользу демократического устройства, радикального равенства, культуры соучастия и множественных сингулярностей, то становится более понятным и обсуждаемый в статье М. О. Жука тезис Александра Гэллоуэя о том, что задача «антидигитальной» философии состоит не в том, чтобы легитимировать некоторую выделенную позицию субъекта, а в том, чтобы разрушить структуру, которая требует от субъекта принадлежности к позиции.

* * *

В заключение хотелось бы сказать, что статьи, представленные вниманию читателя в этой рубрике, конечно же, не исчерпывают всего теоретического разнообразия и содержательной глубины современных дискуссий постмарксистских теоретиков о новых технологиях и трансформациях капитализма. На правах автора предисловия я позволю себе также заметить, что обсуждаемые в этих статьях теории и позиции не бесспорны, они подвергаются критике не только извне (со стороны «солюционистов», критиков постструктурализма и сторонников либеральной идеологии в широком смысле), но и со стороны исследователей, которые сами принадлежат к «левой фракции» современной критической теории, — я имею в виду феминистских авторов и постколониальных теоретиков. Так, американская исследовательница Мэри Хоуксуорт обращает внимание на то, что «онтологии множества», игнорируя расовый и гендерный аспекты политик сопротивления, обходят стороной вопрос о новых формах доминирования и сегрегации, в которых новые технологии играют не последнюю роль [Hawkesworth 2006].

Впрочем, ни одна теория не в состоянии решить все проблемы, а сама претензия на всеохватность и универсальность таит в себе соблазн тоталитаризма. Левые теоретики понимают это, быть может, лучше многих других, не скрывая собственной ангажированности и последовательно дезавуируя те дискурсивные механизмы, посредством которых «политическое бессознательное» стремится к созданию иллюзии когерентного и непротиворечивого знания об устройстве социальной реальности и предъявляет себя в качестве монопольного держателя акций на производство истины о мире.

Литература

Антониоли 2015 — *Антониоли М.* Эстетическая стадия производства/потребления и «революция времени по выбору» // Логос. Т. 25. № 3 (105). 2015. С. 121–137.

Бадью 2004 — *Бадью А.* Единица делится надвое. Эссе о Ленине // Синий диван. 2004. № 5. С. 76–82.

Вирно 2013 — *Вирно П.* Грамматика множества: к анализу форм современной жизни. М.: Ad Marginem Press, 2013.

Горц 2010 — *Горц А.* Нематериальное. Знание, стоимость и капитал. М.: Изд. дом Гос. ун-та — Высшей школы экономики, 2010.

Жижек 2011 — *Жижек С.* Размышления в красном цвете. Коммунистический взгляд на кризис и сопутствующие предметы. М.: Европа, 2011.

Кин 2016 — *Кин Э.* Ничего личного: Как социальные сети, поисковые системы и спецслужбы используют наши персональные данные для собственной выгоды. М.: Альпина Паблишер, 2016.

Маркс 1969 — *Маркс К.* Экономические рукописи 1857–1859 годов. Ч. 2 (Маркс К., Энгельс Ф. Сочинения. Т. 46. Ч. 2). М.: Гос. изд-во полит. литературы, 1969.

Маркс, Энгельс 1955 — *Маркс К., Энгельс Ф.* Немецкая идеология // Маркс К., Энгельс Ф. Сочинения. Т. 3. М.: Гос. изд-во полит. литературы, 1955. С. 7–544.

Мулье-Бутан 2007 — *Мулье-Бутан Я.* Новое огораживание: информационные и коммуникационные технологии, или Ползучая революция прав собственности // Логос. 2007. № 4 (61). С. 199–229.

Нанси 2004 — *Нанси Ж.-Л.* Бытие единичное множественное. Минск: И. Логвинов, 2004.

Пензин 2006 — *Пензин А.* Паоло Вирно: «Грамматика множеств» как антропология капитала // Синий диван. 2006. № 8. С. 171–183.

Рансьер и др. 200 — Демократия как политическая форма. Беседуют Жак Рансьер, Жан-Франсуа Шеврье, Софи Ваних // № 1. Осень 2002. С. 125–129.

Рауниг 2005 — *Рауниг Г.* Несколько фрагментов о машинах / Пер. А. Скидана; Под ред. А. Пензина // Transversal. 2005. № 10. URL: http://eipcp.net/transversal/1106/raunig/ru.

Тимофеева 2005 — *Тимофеева О.* Жан-Люк Нанси. Бытие единичное множественное // Критическая масса. 2005. № 2. Цит. по электрон. версии. URL: http://magazines.russ.ru/km/2005/2/ti22.html.

Троцкий 1927 — *Троцкий Л.* Д. И. Менделеев и марксизм (Доклад четвертому Менделеевскому съезду по чистой и прикладной химии 17 сентября 1925 г.) // Троцкий Л. Сочинения. Т. 21: Культура переходного периода. М.; Л.: Гос. изд-во, 1927. С. 268–288.

Шваб 2016 — *Шваб К.* Четвертая промышленная революция. М.: Эксмо, 2016. Цит. по электрон. версии: http://bookz.ru/authors/klaus-6vab/4etverta_880/1-4etverta_880.html.

Andrejevic 2007 — *Andrejevic M.* iSpy: Surveillance and power in the interactive era. Lawrence, KS: Univ. Press of Kansas, 2007.

Badiou 1988 — *Badiou A.* L'Être et l'Événement. Paris: Seuil, 1988 (L'Ordre philosophique).

Dean 2010 — *Dean J.* Blog theory: Feedback and capture in the circuits of drive. Cambridge; Malden: Polity Press, 2010.

Floridi 2014 — *Floridi L.* The Fourth Revolution. How the infosphere is reshaping human reality. Oxford: Oxford Univ. Press, 2014.

Hardt, Negri, 2004 — *Hardt M., Negri A.* Multitude. War and democracy in the age of empire. New York: Penguin Press, 2004.

Hawkesworth 2006 — *Hawkesworth M.* The gendered ontology of *Multitude* // Political Theory. Vol. 34. No. 3. 2006. P. 357–364.

Nancy 1996 — *Nancy J.-L.* Être singulier pluriel. Paris: Galilée, 1996.

Penzin 2010 — *Penzin A.* The Soviets of the multitude: On collectivity and collective work // Mediations. Vol. 25. No. 1. 2010. P. 81–92.

Poster 2006 — *Poster M.* Information please! Culture and politics in the age of digital machines. Durham: Duke Univ. Press, 2006.

Raunig 2016 — *Raunig G.* Dividuum. Machinic capitalism and molecular revolution. Cambridge, MA: MIT Press, 2016 (Semiotext(e)).

Schiller 1999 — *Schiller D.* Digital capitalism: Networking the global market system. Cambridge, MA: MIT Press, 1999.

Ontologies of multitude, capital and the digital future: Notes on the margins

Ousmanova, Almira R.
PhD (Candidate of Science in Philosophy)
Professor, Department of Media,
European Humanities University
Lithuania, LT-01114, Vilnius, Tauro g., 12
Tel: +37052639655
E-mail: almira.ousmanova@ehu.lt

Abstract. This article is an extended preamble to the thematic section of the journal devoted to contemporary debates among post-Marxist theorists regarding the transformation of capitalism in the digital age. In tracing the continuity between classical Marxist ideas and contemporary approaches to the analysis of the interdependence of political regimes, economic processes and new technologies, the author pays special attention to the contextual clarification of those issues that are discussed in detail in the articles featured into this section.These include: What does the idea about the "liberation of labor" mean in the post-Fordist economy (or, "what's wrong" with the program of full automation of labor within the scenario of the Fourth Industrial Revolution)? How and why has the notion of "multitude" become a useful category of social analysis in post-Marxist theory? Last but not least, under the conditions of the capitalist status quo, can new technologies provide new opportunities not only for those who turn knowledge into yet another kind of commodity, but also for those who, either in theory or in practice, link the prospect of the liberation of knowledge with the "communist hypothesis".

Keywords: ontologies of the multitude, post-Marxism, cognitive capitalism, dividuum, hi-tech neoliberalism, ideology, society of control, the Fourth Industrial Revolution, labor

References

Andrejevic, M. (2007). *iSpy: Surveillance and power in the interactive era*. Lawrence, KS: Univ. Press of Kansas.

Antonioli, M. (2015). Esteticheskaia stadiia proizvodstva / potrebleniia i "revoliutsiia vremeni po vyboru" [The aesthetic stage of production/consumption and the revolution of a chosen temporality]. *Logos, 25*(3) (=105), 121–137. (In Russian).

Bad'iu, A. (2004). Edinitsa delitsia nadvoe. Esse o Lenine [Transl. from Badiou, A. Le siècle. Paris, Seuil, 2005 // *Sinii divan* [Blue sofa]*, 2004*(5), 76–82. (In Russian).

Badiou, A. (1988). *L'Être et l'Événement*. Paris: Seuil (L'Ordre philosophique). (In French).

Dean, J. (2010). *Blog theory: Feedback and capture in the circuits of drive*. Cambridge; Malden, MA: Polity Press.

Floridi, L. (2014). *The Fourth Revolution. How the infosphere is reshaping human reality.* Oxford: Oxford Univ. Press.

Gorts, A. (2010). *Nematerial'noe. Znanie, stoimost' i kapital* [Transl. from Gorz, A. (2003). *L'immatériel. Connaissance, valeur et capital.* Paris: Galilée]. Moscow: Izdatel'skii dom Gosudarstvennogoo universiteta — Vysshei shkoly ekonomiki. (In Russian).

Hardt, M., Negri, A. (2004). *Multitude. War and democracy in the age of empire*. New York: Penguin Press.

Hawkesworth, M. (2006). The gendered ontology of "Multitude". *Political Theory, 34*(3), 357–364.

Kin, E. (2016). *Nichego lichnogo: Kak sotsial'nye seti, poiskovye sistemy i spetssluzhby ispol'zuiut nashi personal'nye dannye dlia sobstvennoi vygody* [Transl. from Keen, A. (2015). *The Internet is not the answer*. London: Atlantic Books]. Moscow: Al'pina Pablisher, 2016. (In Russian).

Marks, K. (1969). *Ekonomicheskie rukopisi 1857–1859 godov* [Transl. from manuscripts on economy by K. Marx (1857–1859)], Part 2 = Marks, K., Engel's, F. [K. Marx, F. Engels]. *Sochineniia* [Works] (Vol. 46. Part 2). Moscow: Gosudarstvennoe izdatel'stvo politicheskoi literatury. (In Russian).

Marks, K. Engel's, F. (1955). Nemetskaia ideologiia [Transl. from Marx, K., Engels, F. (1845–1846). Die deutsche Igeologie (Manuscript)]. In K. Marks, F. Engel's. *Sochineniia* [Works] (Vol. 3), 7–544. Moscow: Gosudarstvennoe izdatel'stvo politicheskoi literatury. (In Russian).

Mul'e-Butan, Ya. [Moulier-Boutang, Y.] (2007). Novoe ogorazhivanie: informatsionnye i kommunikatsionnye tekhnologii, ili Polzuchaia revolutsiia prav sobstvennosti [Transl. from Moulier-Boutang, Y. (2005). Les nouvelles clôtures: les NTIC ou la révolution rampante des droits de propriété. *Cahiers marxistes, 2005*(April/Mai), 21–50]. *Logos, 2007*(4) (=61), 199–229. (In Russian).

Nansi, Zh.-L. (2004). *Bytie edinichnoe mnozhestvennoe* [Transl. from Nancy, J.-L. (1996). *Être singulier pluriel*. Paris: Galilée]. (In Russian).

Nancy, J.-L. (1996). *Être singulier pluriel*. Paris: Galilée. (In French).

Penzin, A. (2006). Paolo Virno: "Grammatika mnozhestv" kak antropologiia kapitala [Paolo Virno: "A grammar of the multitude" as an anthropology of capital]. *Sinii divan* [Blue sofa], *2006*(8), 171–183. (In Russian).

Penzin, A. (2010). The Soviets of the multitude: On collectivity and collective work. *Mediations, 25*(1), 81–92.

Poster, M. (2006). *Information please! Culture and politics in the age of digital machines*. Durham: Duke Univ. Press, 2006.

[Rancière, J., Chevrier J.-F., Wahnich, S.] (2002). Demokratiia kak politicheskaia forma. Besediuiut Zhak Rans'er, Zhan-Fransua Shevr'e, Sofi Vanikh [Democracy as a political form. Discussion by Jacques Rancière, Jean-François Chevrier, Sophie Wahnich]. *№ 1. Politika, filosofiia, iskusstvo* [No. 1. Politics, philosophy, art], *2002*(Fall), 125–129. (In Russian).

Raunig, G. (2005). A few fragments on machines. *Transversal, 2005*(10). Retrieved from http://eipcp.net/transversal/1106/raunig/eng.

Raunig, G. (2016). *Dividuum. Machinic capitalism and molecular revolution.* Cambridge, MA: MIT Press (Semiotext(e)).

Schiller, D. (1999). *Digital capitalism: Networking the global market system*. Cambridge, MA: MIT Press.

Shvab, K. (2016). *Chetvertaia promyshlennaia revoliutsiia* [Transl. from Schwab, K. (2016). *The fourth industrial revolution*. New York: Crown Business]. Moscow: Eksmo. Retrieved from http://bookz.ru/authors/klaus-6vab/4etverta_880/1-4etverta_880.html. (In Russian).

Timofeeva, O. (2005). Zhan-Liuk Nansi. Bytie edinichnoe i mnozhestvennoe [Jean-Luc Nancy. Being Singular Plural]. *Kriticheskaia massa* [Critical Mass], *2005*(2). Retrieved from http://magazines.russ.ru/km/2005/2/ti22.html.

Trotskii, L. (1927). D. I. Mendeleev i marksizm (Doklad chetvertomu Mendeleevskomu s"ezdu po chistoi i prikladnoi khimii 17 sentiabria 1925 g.) [D. I. Mendeleev and Marxism. Report to the Fourth Mendeleev Congress on General and Applied Chemistry, held on 17 September, 1925]. In L. Trotskii. *Sochineniia* [Works] (Vol. 21: Kul'tura perekhodnogo perioda) [The culture of transition period], 268–288. Moscow; Leningrad: Gosudarstvennoe izdatel'stvo. (In Russian).

Virno, P. (2013). *Grammatika mnozhestva: k analizu form sovremennoi zhizni* [Transl. from Virno, P. (2001). *Grammatica della moltitudine. Per una analisi delle forme di vita contemporanee.* Soveria Manelli: Rubettino Editore]. Moscow: Ad Marginem Press. (In Russian).

Zhizhek, S. (2011). *Razmyshleniia v krasnom tsvete. Kommunisticheskii vzgliad na krizis i soputstvuiushchie predmety* [Reflections in the color red. A communist view on the crisis and related subjects] [Transl. from Žižek, S., various writings]. Moscow: Evropa. (In Russian).

Ousmanova, A. R. (2017). Ontologies of multitude, capital and the digital future: Notes on the margins. *Shagi / Steps, 3*(2), 154–167

Д. С. БОЙЧЕНКО

Бойченко Дмитрий Сергеевич
магистр социологии
лектор, Академический департамент медиа,
Европейский гуманитарный университет
Литва, 01114, Вильнюс, ул. Тауро, 12
Тел.: +(370)-5-263-96-50
E-mail: dwarfdb@gmail.com

Уничтожение труда: капитализм, информационализм и прерванная история автоматизации

Аннотация. В статье анализируется роль технологий автоматизации в рамках эволюции индустриального и информационального капитализма. Актуальность этой темы обусловлена возрождением дискурса об автоматизации, связанного с началом четвертой революции производства, которая вызывает большое количество вопросов со стороны левой критики. Этот конфликт имеет длинную предысторию: несмотря на то что у левой критики и капитала было очевидное несогласие в вопросах частной собственности, они находили полное понимание в том, что труд должен быть полностью автоматизирован. Во многом задача капитализма по автоматизации труда в индустриальную эпоху оказалась проваленной: автоматизация производства привела не к исчезновению труда, а к его трансформации — к росту постиндустриальной экономики, и на этом этапе эволюция капитализма на довольно долгое время остановилась. Из исторического тупика капитализм вывело появление информационализма — новой парадигмы развития, основанной на инновациях в сфере программного обеспечения. В свою очередь эволюция информационального капитализма привела к замене локальной автоматизации труда облачной, которая в значительной степени расширила возможности автоматизации нематериального труда и привела к радикализации контроля над повседневностью. Таким образом, стал возможен последний этап автоматизации, который и капитал, и левые критики предполагали изначально, — полная автоматизация материального и нематериального труда.

Ключевые слова: капитализм, капитал, автоматизация, индустриальное общество, постиндустриальное общество, информационализм, программное обеспечение, гибридные медиа, труд, культурная индустрия, облачные вычисления, контроль, повседневность, неравенство

© Д. С. БОЙЧЕНКО

Роман с автоматизацией

Как отмечает в своей книге «No Logo» Наоми Кляйн, в начале 1990-х годов компания Adidas делегировала производство одежды и обуви Китаю, Индонезии и Вьетнаму [Кляйн 2008: 122]. Примерно в это же время таким же образом поступило большинство брендов: глобальный успех экономических идей Чикагского университета и последующее создание «свободных экономических зон» позволили значительно увеличить прибыль глобальных компаний [Там же: 195]. С точки зрения капитализма глобализация — это не глокализация и не компрессия пространства и времени (как это предполагал, например, Ульрих Бек [Бек 2001]); с точки зрения экономики глобализация — это очень удобная возможность сэкономить. Стоимость наемного труда в Азии значительно ниже, и он востребован: несмотря на то что китайский производитель Foxconn в буквальном смысле окружен скандалами об условиях труда, компания все еще входит в десятку крупнейших работодателей мира (в 2015 г. там работало 1,3 млн. человек) [McCarthy 2015]. Благодаря этому транснациональные компании превратились в «оболочечные», так как они перестали иметь отношение к производству [Кляйн 2008: 208].

Совсем недавно, в апреле 2017 г., компания Adidas объявила, что производство вернется в Германию [Koelblin 2017]. На этом глобализация производства может умереть (или по крайней мере впасть в кому). Проблема тут в том, что прибавочная стоимость только возрастет: производство вернется не к людям, а к роботам. По сути Adidas представляет новый продукт, который не является ни новой серией кроссовок, ни новой коллекцией одежды, — это фабрика под названием Speedfactory, которая будет практически полностью автоматизирована. Акцент на скорости в названии фабрики не случаен: в условиях наемного труда производство пары кроссовок занимает несколько недель, в свою очередь робот справляется за пять часов. К концу 2017 г. точно такая же фабрика появится в США, а затем Adidas планирует открыть производство в странах Западной Европы. Главный конкурент Adidas — Nike — совсем скоро также представит автоматизированные фабрики, и вполне возможно, что планы Nike еще более амбициозны: квартальная прибыль Nike значительно превышает прибыль Adidas. Новая волна автоматизации — это официально новое будущее глобальной экономики.

Отношения капитала с автоматизацией длятся примерно столько же, сколько его отношения с частной собственностью — и автоматизация, и частная собственность являются центральными элементами схемы капитала. Правильный капитал — это частный и автономный капитал. То, что аналитики называют «устойчивым ростом» или «здоровой экономикой», — это признаки хорошей автоматизации, так как они не подразумевают ни участия публичной сферы, ни дополнительного труда со стороны антикризисных менеджеров. У Карла Маркса можно встретить как минимум две важные концепции, связанные с автоматизацией. Во-первых, он говорит об общей, системной автоматизации, которая выражается в самом появлении капитала [Маркс 1960: 81]. Во-вторых, он говорит об автоматизации труда [Там же: 383].

Первое направление, автоматизация капитала, в первую очередь связано с экспансией. По сути, капитал — это автоматизированный процесс циркуля-

ции денег, цель которого — бесконечное увеличение прибавочной стоимости, ведущее к внутренней и внешней экспансии [Там же: 390]. Таким образом, каждый оборот должен не просто приносить прибыль, а увеличивать ее. Благодаря этому происходит внешняя экспансия, постоянное увеличение масштабов применения схемы капитала [Там же: 580]. Маркс пишет о злоключениях буржуазии:

> Потребность в постоянно увеличивающемся сбыте продуктов гонит буржуазию по всему земному шару. Всюду должна она внедриться, всюду обосноваться, всюду установить связи [Маркс 1955: 428][1].

Территориальная экспансия, в свою очередь, требует роста производительных сил, так как наемный труд просто не в состоянии перемещать и контролировать машинерию капитала. Таким образом, именно внутреннее стремление к экспансии порождает автоматизацию труда: капитал вынужден автоматизировать механизмы мобильности [Там же: 428]. Благодаря этому появляются новые средства передвижения и контроля. В итоге, как отмечает теоретик глобализации Зигмунт Бауман, капитал теряет зависимость от локального контекста [Бауман 2004: 101]. Таким образом, автоматическая природа капитала напрямую зависит от автоматизации труда.

Второе направление — это оптимизация производства, внутренняя экспансия: капитал в состоянии представлять показатели роста, заменяя рабочих роботами. Автоматизация труда — это последствие двух следовавших одна за другой революций, которые были вызваны инновациями в сфере технологий [Маркс 1960: 391]. Первая революция — это успешная автоматизация практик субъекта. Машина использует больше инструментов, чем человек, и она выполняет задания быстрее и лучше — благодаря этому автоматизация повышает производительность труда. Однако, несмотря на то что машина поглощает значительную часть труда, говорить о ее полной автономии все еще сложно. У машин есть еще два серьезных ограничения. Во-первых, «первичным двигателем машины» все еще остается человек: машине постоянно нужен контроль со стороны человека, и она требует человеческую энергию для работы [Там же: 392]. Во-вторых, машины все еще проектируются и производятся людьми. Однако после ряда инноваций (и это вторая революция автоматизации) машины научились управлять машинами, а вместо человеческой энергии используется энергия природы [Там же: 389]. Таким образом, машина учится обращаться к природе без медиации субъекта, а капитал, в свою очередь, исключает субъекта из списка необходимых ресурсов. Более того, фабрики по производству машин также автоматизируются, и машины начинают производить машины (но проектирование технологий — все еще прерогатива людей).

Маркс отмечает, что капитал заменил машину как орудие «человеческого организма» на «орудие механического аппарата» [Там же: 389]. С этого момента основная функция субъекта в индустриальном секторе — это контроль. Однако Маркс отмечает, что и контроль человек начинает делегировать машинам. В частности, появляется аппарат, который в состоянии остановить

[1] Плюс к этому, как я отметил выше, в определенный момент причиной экспансии стал не сбыт, а производство, что только помогло процессам масштабирования экономики.

прядильную машину, если нить порвалась (этот феномен позднее назовут «машинной коммуникацией»[2]). Там, где труд субъекта сохраняется, он значительно трансформируется. Помимо изменений в распределении ролей есть еще один крайне важный аспект — девальвация субъективности в процессе производства. В рамках мануфактуры субъект не только приспосабливался к процессу, но и корректировал его, субъективировал производство. Разделение труда внутри машинной иерархии, напротив, является исключительно объективным, а уровень интерактивности машин не предполагает внесения изменений со стороны пользователей [Там же: 391]. Таким образом, индустриальный капитал стремится расширить границы автоматизации и снизить уровень интерактивности процессов производства.

Само собой, автоматизация приводит к тому, что труд трансформируется или исчезает. Роль субъекта в постиндустриальном обществе — обслуживание. Как отмечает социолог-футуролог Дэниел Белл, начинается быстрый рост третьего сектора, упоминавшегося в теории Маркса. Белл отмечает, что несмотря на то что Маркс говорил о неизбежном расширении третьего сектора, дуализм между буржуа и пролетариями, с его точки зрения, должен был остаться приоритетным для капитала [Белл 1999: 28]. Проблема в том, что сервис для Маркса не являлся феноменом производства[3]. Он, в частности, говорил о непроизводственной, но воспроизводственной сфере, «третьих лицах», которые напрямую не участвуют в схеме капитала, так как ничего не производят [Там же]. К третьим лицам также относятся мелкие частные предприниматели, роль которых незначительна. Интересно, что исторически получилось так, что сначала первый тип третьих лиц основал постиндустриальное общество, а потом второй — стартапы — стал одной из основ информационализма.

Неомарксист Ги-Эрнесто Дебор также отмечает, что автоматизация труда приводит к триумфу постиндустриальной экономики:

> Для того чтобы автоматика или любая другая, менее радикальная форма повышения производительности труда в действительности не уменьшала в масштабе общества время необходимого общественного труда, необходимо создавать новые рабочие места [Дебор 1999: 60].

С точки зрения Дебора, создание рабочих мест в рамках сервисной экономики — это создание труда, который рекламирует результаты автоматизированного труда. Капитал создает новый тип активности для легитимации автоматизации. Для Дебора важен тот факт, что значительная часть сервисов участвует в воспроизводстве спектакля, который он называет финальной и наиболее совершенной формой капитала [Там же: 11]. Само собой, информационная эпоха доказала неправоту Дебора: вторжение в визуальный регистр оказалось значительным прорывом капитала, но не его финальным воплощением, так как через девять лет после выхода книги Дебора «Общество спектакля» инженер Стив Возняк изобрел первый персональный компьютер. Однако в чем Дебор безусловно оказался прав, так это

[2] Английский вариант — machine-to-machine communication.

[3] А также, заметим, в том, что если бы Маркс признал появление третьего класса, идея коммунизма бы просто потеряла смысл.

в том, что у нас появляется новое отношение между автоматизированным трудом и нематериальным трудом, а следовательно, и новая роль субъекта по отношению к машине.

Изобретение Возняка осуществило еще один редизайн экономики. Мануэль Кастельс называет эту эпоху информациональной [Кастельс 2000: 30][4]. С его точки зрения, современная экономика — это следствие двух начал: первое — капитализм, способ производства (mode of production), а второе — информационализм, способ развития (mode of development). Информационализм в этом смысле задает схеме капитала новые координаты для развития. Кастельс говорит, что информационализм — это нарратив об информационной обсессии, где информация — это основной ресурс. В этом смысле постоянный оборот денег дополняется или расширяется постоянным оборотом информации [Там же: 30][5]. Однако важнее его замечание о том, что информационализм подразумевает новый этап автоматизации. Важно, что основные процессы создания, обработки и передачи информации выполняются машинами [Там же: 40]. Субъект является не автором, а соавтором информации, а его труд — это результат кооперации. Само собой, некоторые функции субъектов отмирают. Так профессия большинства почтальонов повторила судьбу исчезнувшей профессии «будильников»: их успешно заменили часы, в которые встроен механизм заводной игрушки. В свою очередь, капитал вынужден был создавать новые рабочие места для того, чтобы продолжать свой политический роман с либеральной демократией, и успешно выполнил эту задачу: информационализм создал значительно больше рабочих мест, чем уничтожил.

Важно отметить, что автоматизация всегда была связана с универсализацией. Маркс, в частности, упоминает паровую машину Джеймса Уатта, которая имела максимально широкий спектр применения [Маркс 1960: 388]. Позже постмарксисты Майкл Хардт и Антонио Негри напишут, что специальности сближаются, так как в эпоху программного обеспечения универсальными являются не только процессоры, но средства производства в принципе [Хардт, Негри 2004: 274]. В центре революции информационализма — программное обеспечение, основная особенность которого — универсализация процессов автоматизации. Теоретик новых медиа Лев Манович, с одной стороны, подчеркивает, что программное обеспечение состоит из алгоритмов, которые оперируют структурами данных, а с другой, что новые медиумы изначально гибридны:

> Результат — это гибридные медиумы, которые совмещают возможности медиумов, которые когда-то были разделены [Manovich 2013: 202].

Расширение человека здесь должно пониматься как усовершенствование его практик с помощью автоматизации отдельных ее элементов. Алгоритм —

[4] Слово «информационный» Кастельс использовать отказывается, так как считает, что «информационным» капитализм был всегда.

[5] Теория информационализма Кастельса, по признанию самого автора, — это сиквел теории постиндустриального общества Дэниела Белла, именно поэтому актуальности информации в ней уделено большое внимание.

это единица автоматизации, которая выполняет такую же функцию, как «орудие машины» в терминологии Маркса, которая заменяет человеческую конечность [Маркс 1960: 381]. Однако благодаря своей цифровой природе алгоритмы являются более гибкими и адаптивными и поэтому в состоянии выполнять комплексные задания. Таким образом, машина включает в себя максимальное количеств функций. Жан Бодрийяр когда-то сказал, что гаджет является апогеем симулятивности системы потребления — предметом без функции [Бодрийяр 2000: 147]. Гибридизация программного обеспечения задает гаджету противоположное значение: теперь гаджет обладает целым набором функций.

Труд, враг модернизации

По мнению Фредерика Джеймисона, эволюция индустриального общества приводит к появлению «резервной армии промышленности» — безработных. Субъекты, которых капитал не может трудоустроить, появляются благодаря эволюции производительных сил:

> Это означает просто то, что абсолютным законом капитализма является одновременный рост богатства и производительности труда с одной стороны — и безработицы с другой [Джеймисон 2009].

Другими словами, капитал автоматизирует больше, чем трудоустраивает. Джеймисон присваивает этому противоречию статус парадокса, подчеркивая тем самым, во-первых, его жестокость, а, во-вторых, неизбежность. Таким образом, исходя из теории Маркса, капитал очень быстро нарушает свое обещание для части населения: индустриальная автоматизация труда изначально строится не только на модернизации средств производства, но и на их избирательном применении.

Логика создания «резервной армии» продолжается в рамках информационализма. Благодаря автоматизации и универсализации медиа информационализм — это отличный способ уничтожить еще больше человеческого труда. Если Джеймисон прав, и «Капитал» — это книга о безработных, то информационализм идеальным образом дополняет логику капитализма, форсируя «оптимизацию» рабочих мест. Информационализм, в особенности в его поздней форме, успешно содействует капиталу: он автоматизирует функции, обеспечивая рост армии прибавочного населения. Важно, что с приходом информационального капитализма технологии превращаются в сплав аппаратного и программного обеспечения, а это значит, что не только материальный, но и нематериальный труд становится автоматизированным. Если согласно современному теоретику урбанизма Адриане де Соуза-и-Сильва современная социальная реальность гибридна, то работа капитала по созданию прибавочного населения также гибридна [de Souza e Silva 2006: 265]. Аналоговые, одномерные технологии были в состоянии автоматизировать физические рутинные действия, а гибридные, двумерные, технологии пытаются писать стихи и предсказывать будущее. Таким образом, как отмечает Дэн Шиллер [Schiller 1999: 150], капитал использует новые технологии как политический проект по сегрегации тех, чьи навыки релевантны и чьи навыки нерелевантны. Таким образом, автоматизация и в первом и во втором случае оказывается в ловушке

социальных противоречий. Однако сам процесс уничтожения труда, с точки зрения самого Маркса, не является негативным.

Несмотря на то что в теории Маркса труд является одним из ключевых терминов и вокруг его освобождения строится критика капитализма, его отношение к труду амбивалентно. Например, вся «Критика Готской программы» — это ода труду, в ней Маркс называет труд «источником всякого богатства» [Маркс 1962: 13]. Однако в «Экономико-философских рукописях» (которые в основном критикуют отчужденный труд и статус денег) он говорит, что труд является «лишь средством для удовлетворения одной его [человека] потребности, потребности в сохранении физического существования». И после отмечает: «Сама жизнь оказывается лишь средством к жизни» [Маркс 1956: 565]. Важно отметить, что речь здесь идет речь не о системе воспроизводства практик (постоянный труд ведет к тому, что труд становится возможен в будущем), а о дуализме практик (труд делает возможным все остальные активности). Позже в третьем томе «Капитала» он скажет, что есть «царство необходимости» и «царство свободы»:

> Царство свободы начинается в действительности лишь там, где прекращается работа, диктуемая нуждой и внешней целесообразностью, следовательно, по природе вещей оно лежит по ту сторону сферы собственно материального производства [Маркс 1961: 386].

Там же, в конце абзаца, Маркс пишет, что «сокращение рабочего дня — основное условие». Интересно, что здесь он говорит не о революции и об уничтожении разделения труда. Его требование намного более скромное и форматное: он признает рабочий день, но просит сократить его продолжительность. Рабочий день — это то время, которое человек проводит в царстве необходимости; все остальное время он должен обитать в царстве свободы. При этом царство свободы также наполнено активностями, но индивидуальными и несистематизированными. Соответственно, мы можем предположить, что есть два типа труда — нормативный и креативный. При этом нормативный труд — это вынужденная мера, временное неудобство, и в идеале от него надо избавиться (предварительно отобрав его у буржуазии), а креативный труд — предназначение.

Основная проблема для Маркса состоит в том, что отсутствие частной собственности отсрочивает (поскольку крах капитализма, с точки зрения Маркса, был неизбежен) уничтожение труда. Капитализм мешает человеку избавиться от труда, и в итоге труд должен вернуться к нему, чтобы умереть — навсегда остаться прерогативой машины. В эту нетрадиционную трактовку труда отлично вписывается восхищение Маркса достижениями буржуазии в «Манифесте коммунистической партии». Маркс говорит, что буржуазия является таким же следствием эволюции, как и промышленность, однако (и это важно) именно она является основной проблемой системы, а не технологии. Буржуазия была основным проводником прогресса, но превратилась в сдерживающий фактор, социальный анахронизм: «Буржуазные отношения стали слишком узкими, чтобы вместить созданное ими богатство» [Маркс 1955: 431]. Буржуазия изолирует прогресс, сегрегирует процессы космополитизации с помощью частной собственности и с ее помощью создает наиболее ра-

дикальную форму классовой стратификации. Поскольку частная собственность — это юридический феномен, именно легализация социального антагонизма двух классов — это искусственное условие, которое задерживает окончательную победу технологий. Как позже интерпретируют эту ситуацию экономист Дарон Аджемоглу и Джеймс Робинсон, есть две экономики и две правовые системы, и это два параллельных мира, в одном из которых — изобилие, в другом — эксплуатация [Acemoglu, Robinson 2012: 50]. Естественный выход — столкновение двух миров, уничтожение границ и открытие политических и экономических институтов для всех. С точки зрения Аджемоглу и Робинсона, преодоление этого противоречия должно освободить технологии; с точки зрения Маркса — освободить технологии и уничтожить труд,

Похожий антагонизм по отношению к труду, вызванный лояльностью к технологиям, обнаруживается у неомарксистов Макса Хоркхаймера и Теодора Адорно. С первого взгляда их позиция в отношении технологий сильно напоминает неотрадиционализм — они не раз повторяют, что технократическая система как основной посредник фальшивого просвещения успешно колонизировала социальное и на этом история закончилась. По крайней мере, к этому сводится их позиция в книге «Диалектика просвещения» (1944). В эссе «Культуриндустрия: просвещение как обман масс», включенном в эту книгу, они говорят об автоматизации как об основной характеристике производства, которая является связующим звеном между нормой и серийностью [Хоркхаймер, Адорно 1997: 157]. Норма здесь выступает в роли идеологической первопричины автоматизации, а серийность — ее результата. Таким образом, автоматизация капитала создает условия для существования массового производства, а следовательно, и массового общества. Далее авторы не раз подчеркивают фатальность результата — смерть человеческой субъективности. В работе «Понятие просвещения» они говорят, что машина делает человека подобным себе, для того чтобы успешно заменить его потом:

> Мышление опредмечивается в самодеятельно протекающий, автоматический процесс, подражающий машине, им самим порождаемой лишь для того, чтобы она в конечном итоге смогла его заменить [Там же: 41].

Несмотря на это, в дискуссии 1956 г. Адорно и Хоркхаймер отмечают, что рост производительных сил в состоянии избавить нас от труда и что сами они не верят в то, что человек на самом деле в состоянии получать удовольствие от труда [Adorno, Horkheimer 2011: 34]. В этом контексте Хоркхаймер и Адорно выступают в роли апологетов автоматизации. Однако эти высказывания не устраняют критику «культурной индустрии». Более того, этими тезисами авторы подчеркивают, что культурная индустрия и технологии (два уровня автоматизации) — это не родственные и не синонимичные понятия. Культурная индустрия — это неверный способ систематизации и внедрения технологий, который с помощью приравнивания технологий воспроизводства к технологиям производства нивелирует значение производительных сил и, следовательно, отменяет автоматическое будущее. В своем позднем эссе «Новый взгляд на культурную индустрию» Адорно говорит о том, что вся проблема в «стандартизации», которая становится духом времени [Adorno 1991: 100].

После уничтожения прогресса капитал начинает использовать автоматизацию вхолостую. Хоркхаймер и Адорно пишут:

> Культура является парадоксальным товаром. Она настолько полностью подчинена закону обмена, что уже более не обменивается; настолько слепо поглощается она в ходе употребления, что уже более не может быть употреблена. Поэтому она сливается с рекламой [Хоркхаймер, Адорно 1997: 202].

Таким образом, после того как капитал отдает предпочтение воспроизводству, единственный способ его выживания — это симуляция производства, которая происходит в рекламе. Этот же феномен — девальвацию революционных ценностей, связанных с технологиями, — Бодрийяр называет симулякром производства. Значительно позднее Поль Вирильо отметит, что он выступает не против технологизации, а против вульгаризации технологий [Virilio 2012: 74]. С его точки зрения, проблема заключается в том, что человек встречается с технологиями в рамках механизма потребления и пропаганды ее важности. В этом ракурсе репрезентация технологий — не сильно изобретательная иллюзия, единственной целью которой является прибавочная стоимость. «Образы ТВ хотят быть метаязыком отсутствующего мира», — говорит Бодрийяр [2000: 161].

Проблема индустриальной и постиндустриальной эпох (до революции информационализма) во многом заключается в том, что аналоговый мир себя исчерпал. «Всё уже изобретено», — говорили критики, и в определенный момент это было правдой: прогресс действительно забуксовал. Культурная индустрия или превращение производства в симулякр в этом смысле — это вынужденная мера, попытка скрыть отсутствие движения. Индустриальный мир потерпел поражение хотя бы потому, что в моду вошли сервисы. Машина не смогла полностью заместить человека. Более того, модернизация в ее аналоговой форме конечна. Например, с точки зрения Хардта и Негри, модернизация испытывает территориальный кризис — она заканчивается в тот момент, когда для экспансии просто не остается места [Хардт, Негри 2004: 263]. Однако изобретение программного обеспечения вернуло производительным силам будущее. В свою очередь проект модернизации воскрес: Хардт и Негри отмечают, что на смену модернизации приходит логика постмодернизации, которая не знает территориальных ограничений (в виртуальной реальности их просто нет). Появляется новый нарратив для технологий. Говоря о превращении индивида в субъекта, Луи Альтюссер отмечал, что субъект — это утрата настоящей истории, и человек должен вернуть себе естественную событийность [Альтюссер 2011]. По этой аналогии технологию нужно было извлечь из симулякра истории и вернуть ее к своему изначальному предназначению — позволить ей продолжить уничтожение труда.

Среди негативных черт капитализма Хоркхаймер и Адорно в первую очередь критикуют безальтернативную культуру однообразия:

> Не получила развития предоставляющая возможность индивидуального отклика аппаратура, а частным радиопередачам отказано в праве обладать какой-либо свободой деятельности. Они ограничены

> апокрифической сферой «любительства», которая в придачу к тому еще и организуется сверху [Хоркхаймер, Адорно 1997: 151].

Здесь, во-первых, констатируется отсутствие интерактивности, а во-вторых, уничтожение плюрализма и контроля за индивидуальными политиками. Иными словами, авторы хотят персонализации технологий и дерегуляции системы, которая бы смогла высвободить производительные силы и реактуализировать технологии. Поскольку изобретение информационализма практически совпадает с появлением неолиберализма, капитал удовлетворяет эти требования одновременно и передает истории огромную скорость (но не заканчивает ее, как неверно предполагал Фрэнсис Фукуяма).

Неолиберализм как безусловно далеко не самый удачный опыт дерегуляции, с точки зрения его идеологов, предполагал создание среды, в которой индивидуум наконец-то сможет полноценно самореализоваться. В итоге неолиберализм выполнил свое обещание, но не в глобальном, а в локальном масштабе: несмотря на то что новый этап глобализации привел к радикальной поляризации, рынок для «любительства» был создан: стартап — это (возможно, временное) решение проблемы конца истории. Слово *стартап*, само собой, является идеологемой, и сама актуализация этого феномена не решает большинства проблем глобальной экономики. Однако нас здесь волнует способность этого феномена расколдовывать будущее, и с этой задачей он справляется и довольно эффективно решает проблему динамики развития. Сама концепция стартапа подразумевает подрыв, дестабилизацию. Современная эволюция Кремниевой долины во многом основана на экономическом мазохизме: она постоянно работает в ожидании диверсий. Стартап подразумевает резкую интенсификацию конкуренции, которая должна привести к оживлению рынка. В тот момент, когда инновация начинает быть востребованной, капиталу больше не надо делать вид, что события происходят и замещать настоящую историю ее симуляцией.

Облачная повседневность

Автоматизация — это настоящая цель не только капитализма, но и процессов, которые помогают сохранять его целостность (скорее всего это цель модернизации в принципе, но это тема для отдельного исследования). Надзор в общем и цифровой надзор в частности стали настолько совершенны, потому что значительные его части оказались автоматизированными. Например, классическая модель паноптикума во многом строилась на идее самонадзора, который был результатом дисциплинарных практик. Джудит Батлер отмечает, что субординация во многом основана на «совести» — автоматизированной части эго, которая выполняет роль надсмотрщика [Батлер 2002: 120]. В этом смысле технологии общества контроля, которые описывал Жиль Делёз, изначально предполагают, что каждый субъект «бессовестен», так как камеры и датчики включены постоянно [Делёз 2004: 226].

Само собой, логика конвергенции автоматизации и контроля только радикализируется после изобретения информационализма. В частности, теоретик новых медиа Марк Постер говорит о том, что инновации автоматизируют контроль и делают его повсеместным. Для анализа контроля над повседневно-

стью Постер использует терминологию неомарксиста Анри Лефевра и обращает внимание на то, что Лефевр описывает повседневность с помощью трех терминов: *человеческая конкретность* (human concreteness), *человеческая тотальность* (human totality) и *остаток* (residual), среди которых наибольший интерес вызывает третий термин, так как именно он напрямую отсылает к технологиям контроля [Poster 2006: 213]. Согласно Лефевру, «остаток» — это уровень, который система модернизации не в состоянии декодировать. К этому уровню относится публичная сфера, которая не входит ни в политические, ни в экономические системы и является основной для возникновения постмодернистских/индивидуальных политик [Lefebvre 1971: 91]. «Остаток» — это самостоятельное социальное, которое сопротивляется декодированию. Именно в «остатке» Маркс видел свою целевую аудиторию, а в контексте теории институтов Аджемоглу «остаток» — это способность общества делать институты доступными. Однако именно «остаток», с точки зрения Постера, исчезает с приходом «повсеместных вычислений» (ubiquitous computing).

В той же работе Постер приводит несколько автобиографических фрагментов, где упоминает, что для него первой технологией, которая позволяла пользователю реализовать личные политики, стал видеомагнитофон. Уровень интерактивности этого устройства давал возможность контролировать просмотр видео. Благодаря этому процесс взаимодействия с видеомагнитофоном значительно отличался от процесса потребления гомогенного потока телевизионной информации. Похожий эффект производили диктофон и видеокамеры — они записывали информацию и позволяли пользователю самостоятельно решать, как с ней поступить. Все эти технологии доступны и сегодня, однако они больше не являются основными объектами потребления. В основном запись видео, аудио и различные операции с ними происходят с помощью приложений для смартфонов, которые постоянно подключены к сервисам разработчиков. Таким образом, индивидуальная политика постоянно медиируется, а постмодерн как эпоха, в которой остаточная повседневность может заявить о себе, пересекается с постмодернизацией как с информатизацией практик субъекта.

Все дело в том, что после революции программного обеспечения произошла интернет-революция (об этом в частности вспоминает Манович в интервью, которое вошло в этот номер). Довольно долгое (для мира технологий) время компании не имели постоянного контроля над теми продуктами, которые они продают. Фактически представители компаний и их клиенты могли встретиться только один раз — в момент приобретения клиентом программного обеспечения. Данную ситуацию изменили появление Интернета и быстрый рост сетевого общества, который за этим последовал [Кастельс 2004: 32]. Поводов для встречи пользователей и разработчиков стало гораздо больше: в частности, разработчики начали активно использовать Интернет для модификации программного обеспечения и в охоте за пиратами. Однако из-за ограниченной скорости Интернета контакты были систематическими, но краткосрочными. Само собой, появление широкополосного Интернета успешно решило эту проблему, и приложения либо стали требовать постоянного подключения к Интернету, либо полностью переместились в виртуальное пространство.

Как отмечает критик политической экономии новых медиа Марк Андреевич, основной инновацией последних десяти лет является изобретение

и повсеместное использование облачных технологий [Andrejevic 2007: 296]. «Облако» — это дата-центр, в который переместилась значительная часть алгоритмов и данных. По сути, облачные сервисы — новый этап централизации механизмов информационализма, которые приводят к очередному этапу роста производительных сил. В частности, сервисы компаний Google и Amazon стали настолько эффективными, что комплексные процессы по производству, созданию и передаче данных больше не являются локальными; это позволяет преодолеть ограничения универсализации и делает возможным появление виртуальных ассистентов (Google Assistant, Amazon Alexa) — первых прототипов искусственного интеллекта. Благодаря этому происходит значительный прорыв в области автоматизации нематериального труда.

Отношения между «облаком» и персональным компьютером являются комплементарными. Таким образом, результат операции с информацией — это результат сопроизводства «облака» и компьютера пользователя. Следовательно, для субъекта новая централизация комплексных процессов автоматизации означает новый этап децентрализации практик. Сама по себе мобилизация практик существует со времени появления мобильного телефона и беспроводного Интернета; их роль в более общих процессах мобилизации описал социолог Джон Урри [Урри 2012]. Однако до популяризации облачных технологий процессы автоматизации были локальными или различимо разделенными (одни процессы происходили онлайн, а другие — офлайн). Теперь каждая автоматизированная практика потенциально может быть расщеплена изнутри: она делится на дискретные функции, которые выполняются и на компьютере субъекта, и в «облаке». Следовательно, не только коммуникация, но и автоматизация теперь — это глокальный процесс. С одной стороны, происходит гибридизация микрофизики власти и автоматизации механизмов отправления власти, что не является новостью ни для аналогового, ни для цифрового мира. С другой — автоматизированная практика теперь децентрируется в реальном времени.

Локализация технологий больше не занимает доминирующей позиции в дискурсе. По сути многие журналисты, аналитики и теоретики сегодня ставят вопрос, являются ли компьютеры персональными. В 1990-е и 2000-е годы ответ на этот вопрос был строго позитивным, и во многом именно с помощью дискурса о персонализации удалось создать потребительский рынок технологий. Сегодня дискурс технологий выстраивается вокруг облачной централизации, которая делает возможным новый этап эволюции сервисной экономики — рентизм. Например, ранее компания Microsoft строила свой бизнес на розничной торговле; сегодня она успешно завершила трансформацию в сервисную компанию. Розница мертва: корпоративные пользователи не имеют доступа к физическим носителям с программным обеспечением с 2013 г., пакет Office в основном распространяется по подписке, а каждое приложение из этого пакета по умолчанию сохраняет все данные пользователей в облачном хранилище файлов OneDrive. В магазинах Microsoft в буквальном смысле продаются пустые коробки из-под Windows: вместо диска внутри серийный номер. Более того, большинство стартапов никогда не знало, что такое розница: они используют условно бесплатную модель онлайн-распространения (freemium), так как розничная продажа физических носителей для них слишком дорога и неудобна.

Существует ли в контексте облачной автоматизации «остаточная повседневность»? К сожалению, во многом это вопрос для спекуляций (или для судебного разбирательства), и ответ на него должен быть сформулирован в категориях теории общества риска: «остаток» — это амбивалентная величина, цифровой кот Шрёдингера. Во-первых, большинство пользователей этот вопрос просто не интересует (например, последнее социологическое исследование показало, что миллениалы не заботятся о приватности [Murnane 2017]). Во-вторых, всегда существует вероятность, что разработчик может нарушить права потребителя и незаконно получить информацию с его устройства. Основной контраргумент компаний в этом случае — это шифрование данных, и этот контраргумент поднимает еще более важный вопрос: ведет ли шифрование данных к реактуализации «остатка»? Ситуация, в которой ни компания, ни пользователь, ни правительство не имеют прямого доступа к данным, но данные хранятся не на локальном носителе, а в облачном, — это частные данные или нет? Интересно, что ситуация здесь в принципе не новая, так как ближайший аналог шифрования — это сейф. Соответственно, проблема тут не в посреднике, а в контенте. Иными словами, способы автоматизации информационализма (основным ресурсом которого являются не деньги, а информация), вызывают еще больше неудобных вопросов, чем способы автоматизации капитализма.

Проблема усугубляется тем, что облачная автоматизация поставляется вместе с потребительскими продуктами. Система пытается сделать повседневность максимально прозрачной для себя, но заколдованной для пользователя — операции алгоритмов со структурами данных скрыты за интерфейсами. Как отмечает исследователь новых медиа Александр Гэллоуэй, для Мановича интерфейс новых медиа в первую очередь визуален, кинематографичен [Galloway 2012: 5]. В этом смысле качественный интерфейс — это хорошо продюсированный фильм, который отлично подходит своей целевой аудитории. В кино история — это сценарий, в рамках продукта история — это «путь потребителя» (user/customer journey), т. е. сценарий использования, от качества которого зависит эффективность приложения. Лучшие приложения те, которые при минимальной активности пользователя способны выполнять большее количество задач. Минимизация опций — это во многих случаях усовершенствование механизмов автоматизации (в других — удаление функций), минимизация действий со стороны пользователя и максимизация автоматизации. Проблема в том, что функции тут не исчезают, а растворяются — алгоритм теряет свою визуальную форму.

Гэллоуэй также пишет, что компьютер — это не кино, а в первую очередь этика, так как он подразумевает определенную цепь взаимодействий:

> Машина является этическим объектом, так как предполагается тот факт, что объекты могут подвергаться определению и контролю в соответствии с неким алгоритмом задач (действий) [Galloway 2012: 23].

Благодаря эволюции интерфейсов цепь взаимодействий между компьютером и пользователями укорачивается, а повседневность остается засекреченной, и с точки зрения обычного пользователя вопрос, существует ли «остаточная повседневность», теряет свой смысл. Новый этап систематизации — это возведение облачной автоматизации технологий в норму. Технически это про-

явление нового архетипичного приложения, которое, во-первых, выполняет большинство функций автоматически, во-вторых, имеет постоянную связь с «облаком», в-третьих, отличается очень простым и интуитивным интерфейсом. Иными словами, новый тренд — это невидимая облачная автоматизация. В свою очередь, согласно Постеру, сегодня компьютеры требуют постоянного подключения к Интернету, что приводит к исчезновению «остатка» и должно привести к реактуализации индивидуальных политик сопротивления. Постер пишет, что «повседневная жизнь, появляющаяся в информационном обществе, — это битва за природу человеческой идентичности» [Poster 2006: 230]. В этом смысле редукция «остатка» должна привести к его взрывному росту.

По сути, умножение облачных технологий на автоматизацию — это наиболее успешная попытка капитала по уничтожению труда. Как я уже отмечал, контроль машины за машиной — она из самых ультимативных форм автоматизации. Капитал, соответственно, пытался подчинить не человека машине или машину человеку, а машину машине. Маркс говорил, что завод теперь — это зона обитания машин, внутри которых есть своя собственная иерархия:

> На место отдельной машины приходит это механическое чудовище, тело которого занимает целые фабричные здания и демоническая сила которого, сначала скрытая в почти торжественно-размеренных движениях его исполинских членов, прорывается в лихорадочно-бешеной пляске его бесчисленных собственно рабочих органов [Маркс 1960: 393].

Маркс, следовательно, является теоретиком протоформы Интернета вещей. Когда машины следят за машинами, автоматизируется уже не только труд человека, а инфраструктура завода. Следовательно, роль субъекта в схеме капитала еще больше девальвируется.

Однако автоматизированная машинная коммуникация не замыкается в себе, а взаимодействует с человеком. Основная идея Интернета вещей — это забота технологии о субъекте, и она полностью основана на том, что алгоритмы теряют визуальную форму. Появляется взаимосвязь, которая отсутствовала в индустриальной модели и сравнительно поздно появилась в постиндустриальной: например, сенсоры на Apple Watch могут следить за ритмом сердцебиения в автономном режиме. На этом этапе круг замыкается. До изобретения машины субъект обладал полным контролем над собственным трудом, а объектом его труда была природа; этот (как я уже отмечал, вынужденный) процесс Маркс называл овеществлением. Теперь у субъекта практически нет контроля над машинным трудом, а объектом труда является он сам, и этот процесс последователи Маркса (например, Георг Лукач) называют овеществлением. Лучше всего об этом новом разделении труда пишет Бодрийяр:

> Автомат — analogon человека, он остается его собеседником (играет с ним в шахматы!). Машина — эквивалент человека, и в качестве эквивалента она включает его в себя, в единый операциональный процесс [Бодрийяр 2000: 120].

Само собой, в тот момент, когда робот перестает играть с человеком в шахматы, начинается еще одна революция.

Индустрия 4.0[6]

Создание первого программного обеспечения — это введение ко второй индустриальной революции. Всеобщая облачная автоматизация — первый шаг к реализации этой революции. Будущее с точки зрения экономистов выглядит так: если первая индустриальная революция автоматизировала физический труд, то вторая автоматизирует нематериальный. Как я уже отмечал, в самом начале информациональной эпохи говорили о том, что компьютер в состоянии уничтожить труд, но несмотря на это повсеместное внедрение новых технологий в итоге создало значительно больше рабочих мест, чем уничтожило. Почему в этот раз капитал действительно уничтожит больше мест, чем создаст? Как я указал выше, субъект в итоге приобретает новые практики, но только для того, чтобы потом также делегировать их машине. В этой ситуации машине просто надо обогнать человека и автоматизировать больше практик, чем человек может успеть приобрести. Благодаря скорости, которую сообщили неолиберализм и информационализм истории, машины почти справились с этой задачей: сегодня машины могут автоматизировать от 47 до 80% рабочих мест (одна из причин, почему это до сих пор не произошло, заключается в том, что для большинства компаний люди на данный момент дешевле машин).

Все дело в том, что машина может полностью заменить человека, поскольку она, будучи человеческим расширением, поглощает все больше и больше функций, и процесс создания «прибавочного населения» интенсифицируется до такой степени, что жертв парадокса, о котором писал Джеймисон, может стать больше, чем трудоустроенных. Капитализм, таким образом, находится во власти дромологии — политической экономии скорости, о которой говорит Вирильо, и, как он предупреждает, в определенный момент система может просто на справиться с управлением [Virilio 2012: 89]. Потенциальная возможность освобождать рабочие места настолько быстро, насколько это возможно, — это новая телеология информационализма: от конкуренции между различными архитектурами процессоров мы можем перейти к конкуренции между роботами. Условно, это борьба между Speedfactory компании Adidas и Gigafactory компании Tesla. Само собой, вопрос в том, что с этим ускорением будут делать политические институты.

Разумеется, новая волна поглощения труда не будет универсальным процессом. Труд будет исчезать так же, как когда-то индустриальная модель. Точнее, он будет не исчезать, а переезжать. Труд в очередной раз может превратиться в экспортную практику. Одним из самых важных аспектов постиндустриальной глобальной экономики когда-то стало новое глобальное разделение труда. Как отмечает философ Ноам Хомски, западные нации перестали быть производителями и потребителями одновременно, делегировав производственные практики странам с развивающейся экономикой [Chomsky 2011: 200]. В то же время на этом экспорт может закончиться, так как, согласно докладу Международного банка, автономизация труда может прийти в первую очередь в страны с развивающейся экономикой. В итоге индустриальное производство будет уничтожено там, где оно является ключевым для выживания [Oberhaus 2017].

[6] В Германии так назвали стратегическую инициативу по автоматизации производства, основанную на идее «умного производства» (smart production).

Как отмечает Наоми Кляйн, аутсорсинг в условиях неолиберализма — это в первую очередь способ сэкономить, и здесь необходимо вернуться к решению компании Adidas уйти из Азии [Кляйн 2008: 141]. Математически решение Adidas обосновывается так: в Германии час труда стоит 50 евро, в Китае — 10, в то время как машина потребует всего лишь 5 евро.

Таким образом, велика вероятность, что если у дешевого бизнес-партнера получится заменить людей роботами, это приведет к тому, что «прибавочное население» только расширится. Проблема в том, что, как отмечает Хари Кунзру, технология всегда принадлежит определенному социально-политическому контексту [Kunzru 1997]. Следовательно, новый этап автоматизации будет продолжением логики существующих политических систем. Например, внедрение автоматизации в национальном контексте вряд ли окажется равномерным. Бодрийяр, рассуждая об обществе потребления, говорит, что технологический и экономический рост не приводят к появлению эгалитарного общества. Состояние экономического равновесия, к которому стремится государство всеобщего благосостояния, — это фантазм, и оно недостижимо. Причина этого в том, что эволюция капитала и технологий упирается в общественное противоречие, искусственно поддерживаемый элитизм:

> Если говорить иначе, то внутренняя автономия роста (технологического, экономического) слаба и вторична по отношению к определяющему воздействию социальной структуры [Бодрийяр 2006: 56].

С точки зрения Бодрийяра, создание «прибавочного населения» — это искусственный процесс, который основывается на намеренно неравномерном распределении благ. Благодаря тому что социально-политическая ситуация отличается разнообразием, будущее также будет гетерогенным.

Редактор журнала «Якобинец» Питер Фрейз в книге «Четыре варианта будущего» отмечает, что в контексте автоматизации (и изменения климата, но в данном случае это неважно) по-настоящему опасны не сами эти проблемы, но контекст их появления:

> Что на самом деле представляет угрозу, так это их проявление в рамках экономики, которая направлена на максимизацию прибыли и роста, и в которой деньги и власть находятся в руках маленькой элиты [Frase 2016: 79].

Скепсис критиков тут легко объясним: каким образом система, в которой всеобщее страхование, безработица, неравная оплата труда — до сих пор нерешенные проблемы, сможет справиться с введением всеобщего дохода? Или так: мы до сих пор не можем быть полностью уверены в том, существует ли остаточная повседневность и есть ли границы у современного надзора, как мы можем быть уверены в том, что границ не будет у автоматизации? Фрейз также отмечает, что автоматическое будущее потребует новой экономической системы, которой на данный момент нет. Для Маркса было чрезвычайно важно подчеркнуть тот факт, что субъекту больше нечего продавать, кроме собственного труда. Для современных критиков важно отметить, что спрос на человеческий труд может совсем скоро исчезнуть.

Не удивительно, что левый дискурс все чаще и чаще обращается к обновлению идеи коммунизма. Например, Ник Срничек и Алекс Уильямс пишут:

> Пост-рабочий мир, таким образом, — не мир безделья, но скорее мир, в котором люди больше не связаны со своими рабочими местами, но имеют возможность свободно организовывать свою жизнь самостоятельно [Srnicek, Williams 2015: 75].

Если у Маркса уничтожение разделения труда вело к исчезновению абстрактного труда и возвращению конкретного труда, то сейчас критики скорее говорят о радикальном разделении труда, но не между классами, а между человеком и машиной. Первое требование — это полная автоматизация экономики. Как я уже отмечал выше, экономика частично всегда являлась автоматизированной системой, которая в то же время была несовершенной и была вынуждена использовать человеческий труд. Поэтому когда речь идет об автоматизации экономики, то в первую очередь мы имеем в виду автоматизацию труда. Более того, поскольку все три сектора экономики в разной степени уже были частично автоматизированы, требование автоматизации экономики — это требование завершения процессов автоматизации труда. Например, в случае индустриального сектора производство смартфонов может наконец-то быть передано машинам. В постиндустриальном секторе виртуальные ассистенты совсем скоро могут заменить службу поддержки.

За требованием полной автоматизации идут еще три: сокращение рабочей недели, введение универсального базового дохода и пересмотр рабочей этики (возвращение контроля над саморазвитием). Само собой разумеется, что самый важный тезис после автоматизации — это введение универсального базового дохода. На мой взгляд, радикальную автоматизацию труда не стоит недооценивать: по сути, это разрыв социальных и производственных отношений, конец дипломатии между капитализмом и демократией. Если канонический обмен человеческого труда на деньги действительно перестанет действовать, то для системы это будет единственным вариантом развития биополитики. Из всех задач новых левых именно эта может показаться наиболее утопичной, так как выполнение фуколдианского требования по защите общества во многих странах — это основная проблема, которую за время симуляции истории никто не решил. Базовый доход реален, но универсальный базовый доход — это миф. Иными словами, мы можем оказаться в ситуации, когда два процесса автоматизации, о которых я упоминал в самом начале статьи, перестанут быть комплементарными, и процесс создания прибавочного населения выйдет из-под контроля: эволюция технологий обгонит эволюцию системы.

Литература

Альтюссер 2011 — *Альтюссер Л.* Идеология и идеологические аппараты государства (заметки для исследования) // Неприкосновенный запас. 2011. № 3. Цит. по электрон. версии. URL: http://magazines.russ.ru/nz/2011/3/al3.html.

Батлер 2002 — *Батлер Дж.* Психика власти: Теории субъекции. Харьков: ХЦГИ; СПб.: Алетейя, 2002.

Бауман 2004 — *Бауман З.* Глобализация. Последствия для человека и общества. М.: Весь Мир, 2004.

Бек 2001 — *Бек У.* Что такое глобализация? М.: Прогресс-Традиция, 2001.

Белл 1999 — *Белл Д.* Грядущее постиндустриальное общество: опыт социального прогнозирования. М.: Academia, 1999.

Бодрийяр 2000 — *Бодрийяр Ж.* Символический обмен и смерть. М.: Добросвет, 2000.

Бодрийяр 2006 — *Бодрийяр Ж.* Общество потребления. Его мифы и структуры. М.: Республика; Культурная Революция, 2006.

Дебор 1999 — *Дебор Г.* Общество спектакля. М.: Логос, 1999.

Делёз 2004 — *Делёз Ж.* Переговоры. СПб.: Наука, 2004.

Джеймисон 2009 — *Джеймисон Ф.* Новое прочтение «Капитала». Взгляд из утопии // Русский журнал. 2009. 29 июня. URL: http://www.russ.ru/Mirovaya-povestka/Novoe-prochtenie-Kapitala.

Кастельс 2000 — *Кастельс М.* Информационная эпоха: экономика, общество и культура. М.: ГУ ВШЭ, 2000.

Кастельс 2004 — *Кастельс М.* Галактика Интернет. Размышления об Интернете, бизнесе и обществе. Екатеринбург: У-Фактория, 2004.

Кляйн 2008 — *Кляйн Н.* No Logo. Люди против брэндов. М.: Добрая книга, 2008.

Маркс 1955 — *Маркс К.* Манифест коммунистической партии // Маркс К., Энгельс Ф. Соч. Т. 4. М.: Гос. изд-во полит. литературы, 1955. С. 419–459.

Маркс 1956 — *Маркс К.* Экономическо-философские рукописи 1844 года // Маркс К., Энгельс Ф. Из ранних произведений. М.: Гос. изд-во полит. литературы, 1956. С. 517–642.

Маркс 1960 — *Маркс К.* Капитал. Критика политической экономии. Т. 1 (Маркс К., Энгельс Ф. Соч.. Т. 23). М.: Гос. изд-во полит. литературы, 1960.

Маркс 1961 — *Маркс К.* Капитал. Критика политической экономии. Т. 3 (Маркс К., Энгельс Ф. Соч. Т. 25. Ч. 2.). М.: Гос. изд-во полит. литературы, 1961.

Маркс 1962 — *Маркс К.* Критика Готской программы // Маркс К., Энгельс Ф. Соч. Т. 19. М.: Гос. изд-во полит. литературы, 1962. С. 9–32.

Урри 2012 — *Урри Дж.* Мобильности. М.: Праксис, 2012.

Хардт, Негри 2004 — *Хардт М., Негри А.* Империя. М.: Праксис, 2004.

Хоркхаймер, Адорно, 1997 — *Хоркхаймер М., Адорно Т. В.* Диалектика просвещения. Философские фрагменты. СПб.: Медиум; Ювента, 1997.

Acemoglu, Robinson, 2012 — *Acemoglu D., Robinson A. J.* Why nations fail: The origins of power, prosperity, and poverty. New York: Crown Publishers. 2012.

Adorno 1991 — *Adorno T.* Culture industry reconsidered // The culture industry: Selected essays on mass culture // Ed. by. J. M. Bernstein. London: Routledge. 1991. P. 98–107.

Adorno, Horkheimer 2011 — *Adorno T. Horkheimer M.* Towards a new manifesto? London: Verso Books, 2011.

Andrejevic 2007 — *Andrejevic M.* Surveillance in the digital enclosure // The Communication Review. Vol. 10. No. 4. 2007. P. 295–317.

Chomsky 2011 — *Chomsky N.* How the world works / Interview by D. Barsamian; Comp. by A. Naiman; Ed. by S. Niemann. Berkeley: Soft Skull Press, 2011.

Frase 2016 — *Frase P.* Four futures: Life after capitalism: Visions of the world after capitalism. London: Verso, 2016.

Galloway 2012 — *Galloway A. R.* The interface effect. Cambridge: Polity Press, 2012.

Koelblin 2017 — *Koelblin S.* Robots take over — The apparel production // LinkedIn. 2017. April 3. URL: https://www.linkedin.com/pulse/robots-take-over-apparel-production-susanna-koelblin?trk=eml-email_feed_ecosystem_digest_01-hero-0-null&midToken=AQE4SBM90HDDsQ&fromEmail=fromEmail&ut=0aeIn8gSU2inI1.

Kunzru 1997 — *Kunzru H.* You are cyborg // Wired Magazine. 1997. February 1. URL: https://www.wired.com/1997/02/ffharaway/.

Lefebvre 1971 — *Lefebvre H.* Everyday life in the modern world. New York: Harper Torchbook, 1971.

Manovich 2013 — *Manovich L.* Software takes command: Extending the language of new media. New York: Bloomsbury, 2013.

McCarthy 2015 — *McCarthy N.* The world's biggest employers [Infographic] // Forbes. 2015. June 23. URL: https://www.forbes.com/sites/niallmccarthy/2015/06/23/the-worlds-biggest-employers-infographic/#38f66ce8686b.

Murnane 2017 — *Murnane K.* How older and younger millennials differ in their approach to online privacy and security // Forbes. 2017. April 13. URL: https://www.forbes.com/sites/kevinmurnane/2016/04/13/how-older-and-younger-millennials-differ-in-their-approach-to-online-privacy-and-security/#40398ded9aa3.

Oberhaus 2017 — *Oberhaus D.* Automation is set to hit workers in developing countries hard // The Outline Online. 2017. March 29. URL: https://theoutline.com/post/1316/fourth-industrial-revolution-developing-economies.

Poster 2006 — *Poster M.* Information please! Culture and politics in the age of digital machines. London: Duke Univ. Press, 2006.

Schiller 1999 — *Schiller D.* Digital capitalism: Networking the global market system. Cambridge, MA: MIT Press, 1999.

Silva 2006 — *Silva A. de Souza e.* From cyber to hybrid: Mobile technologies as interfaces of hybrid spaces // Space and Culture. Vol. 9. No. 3. 2006. P. 261–278.

Srnicek, Williams 2015 — *Srnicek N., Williams A.* Inventing the future: Postcapitalism and a world without work. London: Verso, 2015.

Virilio 2012 — *Virilio P.* [with *Richard B.*]. The administration of fear. Cambridge: MIT Press, 2012.

The destruction of labor: Capitalism, informationalism and the story of interrupted automation

Boichanka, Dzmitry S.
Master in Sociology
Lecturer, Department of Media,
European Humanities University
Lithuania, 01114, Vilnius, Tauro g., 12
Tel.: +370 5 263 9650
E-mail: dwarfdb@gmail.com

Abstract. This article presents an analysis of technological automatization in the context of the evolution of industrial and informational capitalism. The relevance of this topic is determined by the revival of discourse about automatization which is linked to the fourth manufacturing revolution and which has raised many questions from left-wing critics. This conflict has a lengthy history as, despite the fact that left criticism and capital clearly disagreed on issues concerning private property, they were in complete agreement that labor should be fully automatized. In many respects, during the industrial age capitalism failed in its task to automate all types of labor. Automation of manufacturing led not to the disappearance of labor but to its transformation, which gave birth to a postindustrial economy, and at this point, the evolution of capitalism stopped for quite a long time. Informationalism — a new development paradigm based on innovations in the area of software — helped lead capitalism out of its historical blind alley. In turn, the growth of informational capitalism soon led to local automation being replaced by centralized automation using cloud-based technologies that significantly broadened the possibilities for automation of immaterial labor and led to a radical increase of control over everyday life. Thus was made possible that last stage of automation which both capital and left-wing critics had anticipated from the beginning — the complete automation of material and immaterial labor.

Keywords: capitalism, capital, automatization, industrial society, postindustrial society, informationalism, software, hybrid media, labor, cultural industry, cloud computing, control, everyday life, inequality

References

Acemoglu, D., Robinson, A. J. (2012). *Why nations fail: The origins of power, prosperity, and poverty.* New York: Crown Publishers.

Adorno, T. (1991). Culture industry reconsidered. In J. M. Bernstein (Ed.). *The culture industry: Selected essays on mass culture*, 98–107. London: Routledge.

Adorno, T. Horkheimer, M. (2011). *Towards a new manifesto?* London: Verso Books.

Al'tiusser, L. (2011). Ideologiia i ideologicheskie apparaty gosudarstva (zametki dlia issledovaniia) [Transl. from Althusser, L. (1976). Idéologie et appareils idéologiques d'Etat. *Positions (1964–1975)*, 67–125. Paris: Les Éditions sociales]. *Neprikosnovennyi zapas* [NZ: Debates on politics and culture]*, 2011*(3). Retrieved from http://magazines.russ.ru/nz/2011/3/al3.html. (In Russian).

Andrejevic, M. (2007). Surveillance in the digital enclosure. *The Communication Review, 10*(4), 295–317.

Batler, Dzh. (2002). *Psikhika vlasti: Teorii sub"ektsii* [Transl. from Butler, J. (1997). *The psychic life of power: Theories in subjection*. Stanford: Stanford Univ. Press]. Kharkiv: KhTsGI; St. Petersburg: Aleteiia. (In Russian).

Bauman, Z. (2004). *Globalizatsiia. Posledstviia dlia cheloveka i obshchestva* [Transl. from Bauman, Z. (1998). *Globalization: The human consequences*. Cambridge: Polity Press]. Moscow: Ves' Mir. (In Russian).

Bek, U. (2001). *Chto takoe globalizatsiia?* [Transl. from Beck, U. (1997). *Was ist Globalisierung?: Irrtümer des Globalismus, Antworten auf Globalisierung*. Frankfurt am Main: Suhrkamp]. Moscow: Progress-Traditsiia. (In Russian).

Bell, D. (1999). *Griadushchee postindustrial'noe obshchestvo: opyt sotsial'nogo prognozirovaniia* [Transl. from Bell, D. (1973). *The coming of post-industrial society: A venture in social forecasting.* New York: Basic Books]. Moscow: Academia. (In Russian).

Bodriiiar, Zh. (2000). *Simvolicheskii obmen i smert'* [Transl. from Baudrillard, J. (1976). *L'échange symbolique et la mort*. Paris: Gallimard]. Moscow: Dobrosvet. (In Russian).

Bodriiiar, Zh. (2006). *Obshchestvo potrebleniia. Ego mify i struktury* [Transl. from Baudrillard, J. (1970). *La société de consummation. Ses mythes, ses structures*. Paris: S.Y.P.P.]. Moscow: Respublika; Kul'turnaia Revoliutsiia. (In Russian).

Chomsky, N. (2011). *How the world works.* D. Barsamian (Interview). A. Naiman (Comp.). S. Niemann (Ed.). Berkeley: Soft Skull Press.

Debor, G. (1999). *Obshchestvo spektaklia* [Transl. from Debord, G. (1973). *La société du spectacle.* Paris: Gallimard]. Moscow: Logos. (In Russian).

Delez, Zh. (2004). *Peregovory* [Transl. from Deleuze, G. (1990). *Pourparlers 1972–1990.* Paris: Minuit]. St. Petersburg: Nauka. (In Russian).

Dzheimison [Jameson], F. (2009, June 29). Novoe prochtenie "Kapitala". Vzgliad iz utopii [A new reading of [Marx's] *Capital*. A view from Utopia]. *Russkii zhurnal* [Russia Journal]. Retrieved from http://www.russ.ru/Mirovaya-povestka/Novoe-prochtenie-Kapitala. (In Russian).

Frase, P. (2016). *Four futures: Life after capitalism: Visions of the world after capitalism.* London: Verso.

Galloway, A. R. (2012). *The interface effect.* Cambridge: Polity Press.

Kastel's, M. (2000). *Informatsionnaia epokha: ekonomika, obshchestvo i kul'tura* [Transl. from Castells, M. (1996). *The information age: Economy, society and culture*. Oxford, UK: Blackwell Publishers]. Moscow: GU VShE. (In Russian).

Kastel's, M. (2004). *Galaktika Internet. Razmyshleniia ob Internete, biznese i obshchestve*. [Transl. from Castells, M. (2001). *The Internet Galaxy: Reflections on the Internet, business, and society.* Oxford: Oxford Univ. Press]. Ekaterinburg: U-Faktoriia. (In Russian).

Khardt, M., Negri, A. (2004). *Imperiia* [Transl. from Hardt, M., Negri, A. (2000). *Empire*. Cambridge, MA: Harvard Univ. Press]. Moscow: Praksis. (In Russian).

Khorkkhaimer, M., Adorno, T. V. (1997). *Dialektika prosveshcheniia. Filosofskie fragment* [Transl. from Horkheimer, M., Adorno, Th. W. (1969). *Dialektik der Aufklaerung. Philosophische Fragmente*. Frankfurt am Main: S. Fisher Verlag]. St. Petersburg: Medium; Iuventa. (In Russian).

Kliain, N. (2008). *No Logo. Liudi protiv brendov* [Transl. from Klein, N. (1999). *No Logo: Taking aim at the brand bullies*. Toronto: Random House of Canada; New York: Picador]. Moscow: Dobraia kniga. (In Russian).

Koelblin, S. (2017, April 3). Robots take over — The apparel production. *LinkedIn.* Retrieved from https://www.linkedin.com/pulse/robots-take-over-apparel-production-susanna-koelblin?trk=eml-email_feed_ecosystem_digest_01-hero-0-null&midToken=AQE4SBM90HDDsQ&fromEmail=fromEmail&ut=0aeIn8gSU2inI1.

Kunzru, H. (1997, February 1). You are Cyborg. *Wired Magazine.* URL: https://www.wired.com/1997/02/ffharaway.

Lefebvre, H. (1971). *Everyday life in the modern world.* New York: Harper & Row.

Manovich, L. (2013). *Software takes command: Extending the language of new media.* New York: Bloomsbury.

Marks, K. (1955). Manifest kommunisticheskoi partii [Transl. from Marx, K. (1890). *Das Kommunistische Manifest*. London: n. e.]. In K. Marks, F. Engel's [K. Marx, F. Engels]. *Sochineniia* [Works] (Vol. 4), 419–459. Moscow: Gosudarstvennoe izdatel'stvo politicheskoi literatury. (In Russian).

Marks, K. (1956). Ekonomichesko-filosofskie rukopisi 1844 goda [Transl. from manuscripts on economy and philosophy by K. Marx (1844)]. In K. Marks, F. Engel's [K. Marx, F. Engels]. *Iz rannih proizvedenij* [From early works], 517–642. Moscow: Gosudarstvennoe izdatel'stvo politicheskoi literatury. (In Russian).

Marks, K. (1960). *Kapital. Kritika politicheskoi ekonomii*. T. 1 [Transl. from Marx, K. (1890). Das *Kapital: Kritik der politischen Ökonomie*, Vol. 1. Hamburg: Meissner] = Marks, K., Engel's, F. [K. Marx, F. Engels]. *Sochineniia* [Works] (Vol. 23). Moscow: Gosudarstvennoe izdatel'stvo politicheskoi literatury. (In Russian).

Marks, K. (1961). *Kapital. Kritika politicheskoi ekonomii*. T. 3 [Transl. from Marx, K. (1894). Das *Kapital: Kritik der politischen Ökonomie*, Vol. 3. Hamburg: Meissner] = Marks, K., Engel's, F. [K. Marx, F. Engels]. *Sochineniia* [Works] (Vol. 25, Part 2). Moscow: Gosudarstvennoe izdatel'stvo politicheskoi literatury. 1961. (In Russian).

Marks, K. (1962). Kritika Gotskoi programmy. [Transl. from Marx, K. (1875). *Kritik des Gothaer Programms*. Manuscript]. In K. Marks, F. Engel's [K. Marx, F. Engels]. *Sochineniia* [Works] (Vol. 19), 9–32. Moscow: Gosudarstvennoe izdatel'stvo politicheskoi literatury. (In Russian).

McCarthy, N. (2015, June 23). The world's biggest employers [Infographic]. *Forbes.* Retrieved from https://www.forbes.com/sites/niallmccarthy/2015/06/23/the-worlds-biggest-employers-infographic/#38f66ce8686b.

Murnane, K. (2017, April 13). How older and younger millennials differ in their approach to online privacy and security. *Forbes.* Retrieved from https://www.forbes.com/sites/kevinmurnane/2016/04/13/how-older-and-younger-millennials-differ-in-their-approach-to-online-privacy-and-security/#40398ded9aa3.

Oberhaus, D. (2017, March 29). Automation is set to hit workers in developing countries hard. *The Outline Online*. Retrieved from https://theoutline.com/post/1316/fourth-industrial-revolution-developing-economies.

Poster, M. (2006). *Information please! Culture and politics in the age of digital machines.* London: Duke Univ. Press.

Schiller, D. (1999). *Digital capitalism: Networking the global market system*. Cambridge, MA: MIT Press.

Silva, A. de Souza e (2006). From cyber to hybrid: Mobile technologies as interfaces of hybrid spaces. *Space and Culture, 9*(3), 261–278.

Srnicek, N., Williams, A. (1989). *Inventing the future: Postcapitalism and a world without work.* London: Verso.

Urri, Dzh. (2012). *Mobil'nosti* [Transl. from Urri, J. (2007). *Mobilities.* Cambridge: Polity Press]. Moscow: Praksis. (In Russian).

Virilio, P. [with Richard, B.] (2012). *The administration of fear.* Cambridge, MA: MIT Press.

Boichanka, D. S. (2017). The destruction of labor: Capitalism, informationalism and the story of interrupted automation. *Shagi / Steps, 3*(2), 168–189

Г. Ю. КОРЕНЬ

Корень Глеб Юрьевич
магистр социологии
докторант, Европейский гуманитарный университет
Valakupių g. 5, 10101 Vilnius, Lietuva
Tel.: +370-5-274-06-22
E-mail: gleb.koran@gmail.com

Субъектность «анонимуса»: возможность «множества» в цифровом пространстве

Аннотация. Одной из наиболее популярных категорий в современной политической философии является категория «множества», подразумевающая совместный характер отправления власти большим количеством индивидуумов, соединенных между собой лишь своими сингулярностями как собственными уникальными свойствами. Наибольшую популярность этот концепт получил после выхода книги Майкла Хардта и Антонио Негри «Империя», однако он тут же стал объектом критики, указывающей на размытость концепта. В первой части нашей статьи представлено генеалогическое осмысление категории «множества» в современной политической философии, для которой «множество» является типом воплощения власти в «обществе контроля», пришедшем на смену «дисциплинарному обществу». Современное интернет-движение «анонимусов» наиболее ярко воплощает собой такой тип отправления рассредоточенной между индивидуумами власти, при которой ее осуществление исходит от их сингулярностей. Сопоставлению существующих в пространстве цифровых технологий «анонимусов» и «множества» как политической категории посвящена вторая часть статьи.

Ключевые слова: множество, постфордизм, новые медиа, социальные сети, субъектность, когнитивный капитализм

«Множество» как диалектический двигатель Империи

Знаменитый «левый бестселлер» Майкла Хардта и Антонио Негри под названием «Империя» предлагает новый взгляд на современный капитализм, представляя новое концептуальное измерение капитализма — измерение Империи. Неподготовленному читателю это понятие покажется тождественным понятию империализма, в XX в. уже неоднократно становившемуся объектом марксистской критики и означающему территориальную экспансию национального капитала [Хардт, Негри 2004: 3]. Однако авторы «Им-

© Г. Ю. КОРЕНЬ

перии» сознательно разводят эти понятия, утверждая, что, «в противоположность империализму, Империя не создает территориальный центр власти и не опирается на жестко закрепленные границы или преграды. Это — децентрированный и детерриториализованный, т. е. лишенный центра и привязки к определенной территории, аппарат управления, который постепенно включает все глобальное пространство в свои открытые и расширяющиеся границы» [Там же: 12]. Другими словами, Империя представляет собой новый способ осуществления власти вообще, и эта власть неизбежным образом связана с капитализмом как со способом экономической организации общества. Причем власть эта глобализована, т. е. она не регламентируется национальными суверенитетами. В конце концов Хардт и Негри даже утверждают, что разделение государств на страны первого, второго и третьего мира уже попросту не работает и что в любой отдельной стране могут быть обнаружены признаки каждого из этих типов стран: например, в США некоторые люди живут за чертой бедности и поэтому относятся к самому что ни на есть «третьему миру», в то время как в «отсталых» странах африканского либо азиатского континента множество людей живет по «высоким стандартам», благодаря чему их можно рассматривать как представителей «первого мира» [Там же]. Тем не менее далеко не все исследователи согласны с такого рода осмыслением процесса глобализации, да и сама книга Хардта и Негри получила массу не совсем лестных отзывов, но к критике этих отзывов я буду обращаться по мере представления мною концептуальных идей «Империи». Так, Самир Амин, видный представитель такой сферы марксистской мысли, как мир-системный анализ (который сосредоточен на проблемах глобализации и неравенства национальных стран в экономической перспективе), отзываясь о книгах Хардта и Негри «Империя» и «Множество: война и демократия в эпоху империи» (см. о ней далее), утверждает, что отрицание империализма в отношении современного капитализма не просто ошибочно, но и вредно, поскольку оно поддерживает доминирующий либеральный дискурс, отрицающий возможность революционных преобразований, направленных против капитализма [Amin 2005].

Однако проблема «оппортунизма», о которой говорят в отношении «Империи» Самир Амин и другие исследователи, заключается не только в отрицании Хардтом и Негри существования «третьего мира», но и в самом концептуальном ядре «Империи», которое позволяет сделать подобное утверждение (столь противоположное классическому марксистскому взгляду на глобализацию). Осмелюсь предположить, что ядром «Империи» является переосмысление концепта биополитики, разработанного еще Мишелем Фуко, и если сопоставить, с одной стороны, переосмысленную биополитику, и, с другой, прочтение Фуко Жилем Делёзом, биополитика становится значимым моментом «дисциплинарного общества», благодаря которому последнее трансформируется в «общество контроля» [Хардт, Негри 2004: 36]. Делёз поэтично рассуждал о переходе от «дисциплинарного общества» к «обществу контроля»:

> Мы перешли от одного животного к другому, от крота к змее, не только в режиме нашего существования, но и в том, что касается образа жизни и отношений с другими людьми. Дисциплинарный человек периодически производил энергию, человек же общества контроля, скорее, похож на волну, он словно выведен на орбиту и постоянно находится на связи [Делёз 2004: 230].

Согласно Хардту и Негри, отличие «общества контроля» от «дисциплинарного общества» заключается в том, что первое «характеризуется интенсификацией и генерализацией аппаратов дисциплинарной нормализации, которые служат внутренней движущей силой наших повседневных практик, но, в отличие от дисциплины, этот контроль распространяется далеко за пределы структурного пространства социальных институтов, действуя посредством гибких и подвижных сетей» [Хардт, Негри 2004: 36]. Таким образом, «общество контроля» «формируется на заре современности и развивается, перемещаясь к периоду постсовременности, в общество, где механизмы принуждения становятся еще более "демократическими", еще более имманентными социальному полю, распространяясь на умы и тела граждан» [Там же]. Помимо всего прочего, не стоит забывать и о так называемой когнитизации капитала, под которой понимается ситуация, когда капитал производит те или иные материальные продукты уже не просто при помощи материальных средств, но используя специфические свойства человеческого сознания (возможность создавать и принимать информацию). Посредством самих людей капитал создает так называемые когнитивные продукты — нематериальные объекты, которые обладают ценностью только в связи с их восприятием другими людьми (самым банальным примером будет благожелательность коммивояжера, которая не измерима ничем, кроме заинтересованности в его товаре покупателя).

В конечном счете оказывается, что в «дисциплинарном обществе» власть рассредоточена и пронизывает действия всех индивидов, при этом она предполагается в виде некоего центрального «надсмотрщика», сидящего в «паноптикуме» и обозревающего общественный ансамбль во всех его измерениях (причем не следует забывать, что этого «надсмотрщика» в действительности может не быть вовсе). В то же время «общество контроля» расширяет рассредоточенность власти до таких пределов, что центральное положение такого «надсмотрщика» оказывается ненужным. Именно место отправления «надзора» в пользу власти, по Хардту и Негри, является принципиальным вопросом демократии, и именно бинарность «трансцендентного и имманентного» как места осуществления власти становится ключевым моментом для их исследования. Анализируя классические работы политической мысли от Гоббса и Локка до Фуко и Альтюссера, авторы утверждают, что подлинная демократическая власть может быть только имманентна самим людям и ни в коем случае не трансцендентна им. Таким образом, политические традиции Реформации, существующие сегодня на уровне идеи «представительской демократии», оказываются абсолютно не демократичными, так как сама идея о том, что власть от имени индивида может осуществлять какой-либо трансцендентный по отношению к нему субъект (в виде партии, политического движения либо «законно избранного» президента), не позволяет говорить о какой-либо демократии. Хардт и Негри воссоздают историю традиций национального суверенитета, благодаря которой мы имеем сегодняшние формы политической власти в виде национальных государств и которая, в конце концов, заканчивается эпохой все той же Империи, когда национальный суверенитет уже не значит так много.

В итоге Империя как определенная фаза развития истории не требует никакого радикального вмешательства извне, насколько это требование признавалось необходимым в классических марксистских работах (т. е. марксизм,

хоть и предполагал свою собственную историографию, но всегда выступал за создание собственной политической силы, двигающей эту историю). Политическая практика как таковая, на первый взгляд, совершенно отсутствует в Империи. Последняя является лишь постоянным воспроизводством самой себя, а значит, и всех индивидуумов, включенных в Империю. Говоря проще — капитал делает все самостоятельно, благодаря ему возникает «дисциплинарное общество» (с наличием «центральной позиции власти», регламентирующей рациональное существование индивидов), которое впоследствии трансформируется в «общество контроля» (в нем власть уже имманентна самому обществу), и такая позиция субъектов Империи в самом деле представляется несколько пассивной. Однако здесь мне кажется важным обратиться к первоисточнику, а именно к Фуко и его концепту биополитики, который был предложен им в курсе «Рождение биополитики», прочитанном в Колледж де Франс в конце 1970-х годов. Самое интересное здесь заключается в том, что Фуко не просто очень мало пишет об имманентности власти субъектам, но в основном делает акцент на неолиберальном преобразовании современного общества. Это преобразование прежде всего предполагает то, что на все общество в целом накладываются принципы экономической рациональности рынка, тем самым Фуко отказывает в автономии как обществу, так и рынку, сводя принцип экономической рациональности к принципу функционирования общества как такового. Фуко активно использует концепт homo economicus:

> Я бы сказал, что в определенном смысле (так обычно и говорят) неолиберализм в этих условиях оказывается возвращением к homo œconomicus. Это так, но, как вы заметили, со значительным сдвигом, ведь что такое homo œconomicus, человек экономический в классической концепции? Так вот, это человек обмена, партнер, один из двух партнеров в процессе обмена. ‹…› В неолиберализме (и он этого не скрывает, он это открыто прокламирует) также обнаруживается теория homo œconomicus, но здесь homo œconomicus — не партнер обмена. Homo œconomicus — это антрепренер, и антрепренер себе самому. Практически это подтверждается тем, что оказывается целью всех предпринимаемых неолибералами исследований, всякий раз заменяющих homo œconomicus как партнера обмена на homo œconomicus как самому себе антрепренера, который сам себе капитал, сам себе производитель, сам себе источник доходов [Фуко 2010: 285].

Таким образом, каждый отдельный индивидуум становится отдельным предпринимателем, который осуществляет свою деятельность на рынке вместе с другими прочими индивидуумами, и именно таким является общество с точки зрения неолиберализма. Суть же претензий к Хардту и Негри со стороны апологетов классического марксизма состоит в том, что авторы «Империи» не просто принимают неолиберальный взгляд на общество, но и пытаются найти нечто позитивное внутри этой концепции, и позитивность эта состоит в имманентности власти «людей-предпринимателей» своим собственным отношениям.

Закончить критику концепта Империи мне хотелось бы анализом позиций классических марксистов по поводу его содержательной глубины. Так, Борис Кагарлицкий утверждает, что «Империи Хардта и Негри не видно не

потому, что она неуловима, а просто потому, что ее нет» и что «избранный авторами “Империи” ход мысли напрочь исключает любую попытку предложить какую-либо стратегию преобразований. Ведь стратегия предполагает наличие какого-то организующего смысла в системе. Поскольку же в мире “Империи” нет главной оси, основного, системного противоречия, то невозможно (и не нужно) обсуждать вопрос о том, куда направить основной удар. Любая политическая программа адресуется к каким-то конкретным социальным и экономическим проблемам, которые можно четко сформулировать и разрешить — здесь и сейчас» [Кагарлицкий 2004]. В самом деле, Хардт и Негри отказываются от диалектического движения капитала, благодаря которому возникают новые исторические формации. В их историографии Империя возникает, исходя из внутреннего принципа развития системы (уже упомянутый переход от «дисциплинарного общества» к «обществу контроля»), который остается, говоря языком авторов, трансцендентен самому капиталу. Помимо этого, такой переход вполне может быть описан и марксистским языком, ведь изменения в самом характере «управления общества» можно увидеть в изменении марксистской «надстройкой» «базиса». Ведь несмотря на то что такая ситуация «переворачивает» классическую марксистскую диалектику, именно она легла в основу концепта идеологии Луи Альтюссера [Альтюссер 2011]. Идея воспроизводства общества через «общество контроля» не кажется такой уж новой с точки зрения марксизма. Об этом справедливо пишет Сергей Ермолаев в рецензии на книгу Хардта и Негри:

> …совершенно напрасно авторы ищут «биополитический» контекст только в нынешних условиях производства. В прежние эпохи значение труда тоже не было исключительно экономическим. Производство направлено на удовлетворение человеческих потребностей, но оно же формирует и новые потребности. В этом смысле во все времена труд производил не только общественно полезные продукты, но и личности людей и их отношения между собой. Но раз производство всегда было «биополитическим», то слово «биополитический» становится тавтологией, в нем нет никакой надобности» [Ермолаев 2008].

После представленной выше критики работы Хардта и Негри следует обратить внимание на тот элемент их исследования, который раскрывает концептуальный замысел этого текста, — понятие «множества». В «Империи» это понятие не было полностью раскрыто, и авторы посвятили ему свою следующую книгу. «Множество» концептуально противостоит «народу» как цельному политическому субъекту, однако проблема, с точки зрения авторов, состоит в том, что «народ» всегда передает кому-то власть, и только «множество» само по себе способно осуществлять ее. Благодаря «биополитическому» измерению наследия Фуко, из которого вырастает концепт «множества» как воспроизводства массы сингулярностей, очевидно, что «множество» как категория субъекта в политической философии противостоит «дисциплинарному обществу». Ведь паноптизм «дисциплинарного общества» предполагает наличие трансцендентного надзирателя, который наблюдает за каждым отдельным субъектом, тем самым массы надзираемых оказываются все тем же единым народом, который никоим образом сознательно не участвует в воспроизводстве самого́ социального.

«Множество» определяется Хардтом и Негри как «живая альтернатива Империи, вырастающая в ее недрах», как «открытая и расширяющаяся система, в которой свободно и на равноправной основе могут быть выражены все разногласия. Такая сеть выступает механизмом контактов, позволяющих нам работать и жить сообща» [Хардт, Негри 2006: 4]. Таким образом, «множество» диалектически вырастает из Империи, пытается изменить ее изнутри благодаря неким своим особенным качествам. На самом деле эти особенные качества не формулируются авторами особенно тщательно, чаще сводясь к обобщениям вроде следующего:

> Личности взаимодействуют и контактируют в социуме на основе общего, тогда как их коммуникация, в свою очередь, его производит. Множество представляет собой субъективность, которая возникает из динамики личности и общности [Там же: 246].

Однако существует единственное специфическое свойство «множества», благодаря которому оно обладает потенциалом к изменению Империи изнутри, и это свойство связано с когнитивным характером современного производства. Прежде всего под когнитивным производством авторы понимают любые действия индивидуумов, не направленные на создание того или иного материального товара, но являющиеся товаром сами по себе:

> Каждый вид труда, ведущий к производству нематериального блага, такого как взаимоотношения или эмоции, решение проблем или предоставление информации, от организации продаж до финансовых услуг, в сущности, являются своего рода исполнительством: товаром стала деятельность как таковая [Там же: 249].

Здесь уместно обратиться к другому автору, работа которого «Грамматика множества» также стала своеобразным вызовом для современных марксистов. Я говорю о Паоло Вирно, благодаря которому концепт «множества» предстает в дополнительном лингвистическом измерении. Это измерение возникает благодаря акценту Вирно на постфордизме как на новом способе производства в современном обществе, который с его точки зрения предполагает «разделение лингвистических и познавательных способностей» [Вирно 2013: 38]. Это, в свою очередь, приводит к тому, что «сегментирование обязанностей не отвечает более объективным, “техническим” критериям, а является откровенно производным, обратимым, изменчивым. То, что действительно интересует капитал, — это первичное разделение лингвистическо-познавательных способностей, поскольку именно оно гарантирует быстроту реакции на инновации, приспособляемость» [Там же]. Другими словами, способность человека познавать отдельные элементы существования наряду со способностью к языковой манипуляции этими элементами ведет к новому способу производства, который больше не связан с отдельными сегментированными операциями трудящихся (в отличие от конвейерного фордизма), но подталкивает последних к постоянному языковому взаимодействию с продуктами своего труда. Под языковым взаимодействием Вирно понимает способность каждого отдельного индивидуума манипулировать знаками, что в разрезе всего общества предполагает

разделение всеми индивидуумами некоего общего языкового пространства. Последнее становится для Вирно условием для образования «множества», и именно благодаря постфордизму как способу производства, активно использующему в своих целях это языковое пространство, «множество» наконец-то обнаруживает свой потенциал к возможности оказаться новой политической категорией. В связи с этим Вирно употребляет марксистский термин *всеобщий интеллект* (general intellect), который активно используется апологетами постфордизма (Маркс, который ввел этот термин, сам пользовался им крайне мало). По мнению Вирно, «всеобщий интеллект, который в эпоху постфордизма выступает как чисто производительный ресурс, может, однако, создать иное "основополагающее начало", он в состоянии затемнить негосударственную публичную сферу. Многие в качестве многих используют публичность интеллекта как свою базу или "пьедестал", в хорошем и плохом смысле» [Там же: 40].

Работа Вирно также была достаточно критично принята классическими марксистами. В упрек ей ставят отстраненность от классической марксистской материалистической диалектики, которая по существу никоим образом не приводит в действие «множество». Так, Татьяна Чижова в рецензии на «Грамматику множества» называет идею «множества» Вирно «достаточно остроумной, но абсолютно метафизической моделью» [Чижова 2013: 140]. Суть претензий исследовательницы заключается прежде всего в размытости определения «множества» (которое в основном существует в работах Вирно, Хардта и Негри, нежели в реальном политическом пространстве), благодаря чему мы не в состоянии четко говорить о том, является ли «множество» новой реально существующей формой политической субъективности или нет. Кроме того, Чижова выказывает недоверие к провозглашению постфордизма ключевым способом производства в современном мире. Апелляция лишь к странам «первого мира», которую так часто используют авторы, пишущие о «множестве», вновь ставится им в упрек — ведь всем известно, что фабрики с дешевой рабочей силой в странах Юго-Восточной Азии организованы на самых что ни на есть фордистских принципах.

Предъявив немалую критику в адрес «множества» (объем которой вполне сопоставим с критикой «Империи»), я оказываюсь в крайне сложной ситуации: если это понятие столь отстранено от реального мира, то почему же я пытаюсь опираться в этой статье именно на него? Ответ на этот вопрос представляется достаточно простым — «множество» в работах и Хардта с Негри, и Вирно представляется некой силой, присущей всему социальному пространству (поскольку оно вырастает из Империи как современного способа существования общества). Постфордизм (опирающийся на когнитивные и лингвистические способности человека), благодаря которому становится возможным «множество», в работах этих авторов позиционируется как единственный способ производства в современном мире. Предметом же моей статьи является не современный социальный мир в целом, но лишь Интернет как одно из его измерений. Естественно, это измерение не является автономным по отношению к социальному миру, но именно оно в самом деле «нематериально» и опирается на когнитивные и лингвистические способности человека. Тем самым «множество» как форма коллективной субъективности здесь может быть обнаружено гораздо в большей степени, чем в социальном мире в целом (принципы производства которого остаются шире принципов постфордизма).

Тем не менее не стоит забывать о том, что Интернет, как и цифровые технологии сами по себе, имеет два измерения; здесь кажется уместным придерживаться классической дихотомии hardware и software. Первое предполагает непосредственно материальный аспект электронно-вычислительных машин, благодаря которому становится возможным лингвистическое взаимодействие пользователей, и это измерение вряд ли требует специфического анализа, утверждающего за таким взаимодействием ключевую роль в современном способе производства. Критика производств компьютеров сама по себе не требует опоры на постфордизм как способ производства и может вполне довольствоваться классической категорией империализма (столь старомодной, с точки зрения Хардта и Негри). В то же время измерение software опирается именно на лингвистические взаимодействия индивидуумов, и именно поэтому критика в адрес концепта «множества» со стороны классических марксистов здесь оказывается бессильной — Интернет и цифровые технологии и в самом деле предполагают новый способ производства, в той или иной степени схожий по своим характеристикам с постфордизмом. Фактически поиск «множества» в современном Интернете и его идентификация с движением «анонимусов» рефлексивны по отношению к тому, что социальная реальность Интернета в целом (и движение «анонимусов» в частности) разнообразнее концепта «множества». Однако выход «анонимусов» за пределы «дисциплинарной» практики паноптизма социальных сетей имеет явную схожесть с преобразованием «дисциплинарного общества» в пользу «общества контроля».

Сингулярная масса «анонимусов»

Название «анонимус» связано с формой комментирования на определенных площадках — если тому или иному пользователю не хотелось регистрироваться на этой площадке, после добавления им комментария к какому-либо материалу имя комментатора записывалось как «anonymous». В настоящее время, когда для регистрации в социальной сети от пользователя могут потребовать прислать скан паспорта, чтобы подтвердить реальность его существования, такого рода анонимное комментирование выглядит атавизмом. Причем, делая реверанс в сторону Хардта и Негри, следует уточнить, что в отношении уничтожения пользовательской анонимности мы имеем дело с глобализованной властью социальных сетей, пришедшей на смену власти национальных суверенитетов: Facebook может затребовать скан паспорта у пользователя безотносительно его гражданства или места выхода в Сеть, если администрации социальной сети покажется, что он использует ненастоящие имя или фамилию[1]. Однако одного анонимного комментирования было бы недостаточно для формирования целого движения «анонимусов», становлению которого способствовали анонимные форумы, или имиджборды. Самый известный анонимный англоязычный форум 4chan был запущен в 2003 г., раньше, чем Facebook. Наибольшую популярность в русскоязычном Интернете получил сервис под названием 2ch (Двач), сегодня не функционирующий. Кроме того, существует специальный русскоязычный сервис Overchan, на котором собраны ссылки и актуальная информация о работе всех русскоязычных имиджбордов.

[1] См. запись «What names are allowed on Facebook» на странице Справочного центра Facebook (https://www.facebook.com/help/112146705538576?helpref=topq).

Анонимность, которая является специфическим отличием имиджбордов от прочих форумов, естественно, предполагает отсутствие какой-либо цензуры, несмотря на то что, как правило, на имиджбордах существуют администраторы, которые, однако, в первую очередь обеспечивают техническую работу площадки. Помимо всего прочего, имиджборды предполагают не просто текстовый обмен информацией между «анонимусами», но и возможность мультимедийной коммуникации: к тексту можно прикреплять картинки (кстати, благодаря этой функции имиджборды получили свое имя — image boards), аудиофайлы, видеофайлы. Эмпирический пример такого взаимодействия выглядит следующим образом: «анонимус» оставляет текстовое сообщение в ветке имиджборда, а отвечающий на него пользователь (тоже, естественно «анонимус») реагирует на него другой формой информации, к примеру картинкой, следующий же может отреагировать звуковым файлом и т. д. Однако свобода коммуникации внутри имиджбордов не ограничивается только таким ее семиотическим и неподцензурным измерением; для выявления очередной грани этой «свободы» потребуется вспомнить, что социальные сети — это капиталистические организации, осуществляющие свою деятельность посредством предоставлении рекламодателям таргетированной рекламы. Имиджборды же, в отличие от социальных сетей, фактически никому не принадлежат, также, в отличие от социальных сетей, они не обладают гигантскими серверами информации, как правило, они обладают всего лишь движком, который расположен на каком-либо ограниченном хостинге размером в несколько гигабайт. Сама форма имиджбордов не предполагает хранения больших объемов информации; имиджборд разбит на ветки форума, каждая ветка поднимается вверх, после того как в нее была отправлена информация очередным «анонимусом». Ветки, в которых давно никто не писал, автоматически удаляются с сервера и перестают занимать на нем место (эти сервера, в отличие от серверов социальных сетей, весьма ограничены в объеме). Справедливости ради следует отметить, что некоторые имиджборды имеют функцию архивирования своих материалов со стороны администраторов — к примеру, гигантские архивы коммуникации «анонимусов» одного из наиболее популярных русскоязычных имиджбордов, Двача, выложены на специальном сайте под названием Архивач (в то время как сам этот имиджборд давно уже не работает).

Соответственно, имиджборды не учитывают деятельность внутри себя пользователей в качестве отдельных автономных единиц (в отличие от социальных сетей, когда под каждого отдельного пользователя создается специальный профиль). Фактически имиджборд представляет собой огромное самовоспроизводящееся вместилище информации, где эту информацию создают не просто отдельные пользователи (как в случае социальных сетей), но именно масса «анонимусов», которые никак не могут быть выделены внутри имиджборда. Таким образом, стандартная механика социальной сети в виде «репостов» и «лайков» внутри такого рода ресурсов попросту не работает, соответственно, ни один пользователь и ни одна страница не может присвоить себе никакого символического капитала в виде тех же «лайков». Необходимо также напомнить об отсутствии рекламы на такого рода ресурсах — ведь если имиджборд никому не принадлежит, значит, он не является полноценным экономическим субъектом, который заинтересован в преумножении своих пользователей (которые являются символическим капиталом для любого интернет-ресурса) для

последующего перевода в капитал денежный (ведь рекламные площади получают бóльшую стоимость за счет большего количества пользователей).

Такого рода ситуация предполагает относительную автономию имиджбордов по отношению к «пользовательскому» Интернету, который представлен в виде социальных сетей (я имею в виду ресурсы, которые предполагают обязательную идентификацию отдельного пользователя в пользовательском профиле), что в конечном счете вылилось в определенное противостояние между этими двумя концептуально различными способами взаимодействия в Интернете. Поскольку «анонимусы» осуществляют свою коммуникацию в местах, свободных от цензуры, а значит, и от «паноптического взора» социальных сетей, естественно, что вопрос освобождения знания от каких-либо цензурных либо имущественных рамок является первоочередным для движения «анонимусов». Фактически здесь обнаруживает себя концептуальное пересечение реально существующего движения «анонимусов» и теоретического концепта «множества» — ведь способ воспроизводства «анонимусов» как движения, осуществляющего политическую практику (см. далее), опирается именно на общечеловеческие лингвистические и познавательные способности. Естественно, мы можем сказать, что средства коммуникации сами по себе немыслимы без такого рода способностей, а Интернет как очередная стадия развития цифровых технологий освобождает эту коммуникацию от своего материального воплощения. Однако новое, когнитивное измерение капитализма начинает переносить принципы рыночных взаимоотношений на сферы когнитивно-познавательного взаимодействия. Другими словами, Интернет как сфера коммуникации становится лишь очередным рынком для капитала. Вернувшись к Фуко, а также к его прочтению Хардтом и Негри, можно сказать, что социальные сети с их стремлением к персонификации индивидуума и его тщательнейшим учетом посредством паноптизма (который даже еще более прост в такой ситуации цифрового взаимодействия, нежели в ситуации «аналоговой», ведь каждый индивидуум по умолчанию оставляет в Интернете определенные следы) продолжают традицию «дисциплинарного общества». В то же самое время анонимность пользователей на имиджбордах позволяет расценивать их как «множество», которое регулирует свое существование посредством собственных лингвистических и познавательных способностей, причем это регулирование осуществляется имманентно им самим же, поскольку имиджборды, как я уже указывал, не являются корпоративными субъектами капитала. Именно такое общество, реальная деятельность которого соотносится с теоретическими утверждениями Хардта и Негри, можно назвать «обществом контроля», где власть имманентна самим людям, но никак не выносится за пределы их тел в пользу неуловимых практик «микрофизик власти», которые с легкостью можно обнаружить в современном Интернете (контекстная реклама, учет пользователей социальными сетями и т. д.).

Однако деятельность «анонимусов» далеко не всегда может оказаться позитивной для самого общества, которое мы можем себе представить в виде делёзовского «общества контроля», и эта «негативность» «анонимусов» вполне исходит из возможности «множества» осуществлять власть негативным образом. Ведь «анонимус» как «множество» не объемлет собой социальный мир — потому предсказуемы моральные конфликты между сингулярной властью «множества» и упорядоченным пространством обы-

денного мира. Рассуждая о зарождении «анонимусов», Габриэлла Коулмэн в своей книге, написанной по результатом включенного наблюдения движения «анонимусов», пишет:

> Анонимус, будучи рожденным на ветке 4chan, посвященной «нетематическому» общению под названием /b/ (зачастую считающейся «задницей Интернета»), был именем, синонимичным троллингу — деятельности, которая стремится испортить репутацию индивидуумов и организаций и обнаруживать постыдную и личную информацию. Тролли пытаются вывести людей из себя, распространяя скверный или эмоциональный контент, воспламеняя споры или зарождая всеобщий бедлам [Coleman 2014: 4].

Таким образом, суть троллинга как практики есть обнародование какой-либо скрытой информации, будь то сознательная провокация одного пользователя другим ради некоего постыдного высказывания последнего или банальная кража персональной информации (причем с целью не личного обогащения, а публичного распространения этой информации). Возвращаясь к теоретическим основаниям моей статьи, следует вспомнить, что постоянная личная идентификация индивидуумов является неотъемлемой задачей «дисциплинарного общества». В эмпирическом же смысле, относящемся к цифровому взаимодействию, можно вспомнить практики пользовательских профилей, существующие в сегодняшних социальных сетях. В такой ситуации пользователь становится отдельным «предпринимателем», обособленным от других и владеющим своей собственной личной и уникальной информацией. Естественно, такое положение дел не соответствует понятию «общества контроля», в котором воспроизводство общества всегда совместно и каждый отдельный индивид не опутан сетями своих личных данных. Нельзя настаивать на том, что присвоение личной информации, связанной непосредственно с финансами индивидуума, можно рассматривать в рамках парадигмы «общества контроля», ведь смысл публикации скрытой информации в том, чтобы отказаться от практики приватизации этой информации теми или иными индивидуумами или организациями. Финансовое же измерение информации в современном виде (это касается, к примеру, данных личных банковских карт), само по себе не предполагает ее совместного сингулярного обладания, что обесценивает такого рода практики в отношении сдвига к «обществу контроля». Тем не менее практика взламывания аккаунтов каких-либо известных персон с целью предоставления широкой публике информации, скрытой владельцами этих аккаунтов, кажется вполне уместной в рамках диалектической борьбы «общества контроля» с «дисциплинарным обществом». Индивидуализм субъектов «дисциплинарного общества» всегда предполагает сокрытие ими информации о себе наряду с одновременным ее производством. Если попытаться отрефлексировать ситуацию, в которой «компрометирующие» фотографии знаменитостей (культ которых также вполне соответствует духу «дисциплинарного общества») оказываются выкрадены и выложены во всеобщий доступ, эта ситуация говорит нам лишь об одержимости субъектами такого общества самими собой и приватизации ими образов самих себя. Ведь если такие фотографии уже были сделаны,

очевидно, что эти субъекты были не против запечатления своих же собственных образов, но в то же самое время моральные установки общества не приветствуют такого рода практики.

С одной стороны, информация бесполезна без субъектов, воспринимающих ее, в таком случае она является просто свалкой раскодированных знаков, но «дисциплинарное общество» не в состоянии позволить этой информации циркулировать свободно, она всегда должна быть опутана сетями кодов. В любом случае практики публичного обнародования персональной информации, с точки зрения парадигмы возможного «общества контроля», не несут угрозы непосредственно создателям этой информации как индивидуумам, являющимся не просто «автономными предпринимателями», но существами, разделяющими с другими общее лингвистическое пространство (на котором и основано понятие «множества»).

С другой стороны, нельзя сказать, что вся деятельность «анонимусов» в Сети, использующая так называемый троллинг, направлена только на «освобождение» некой закрытой информации в пользу ее общедоступности. Некоторые акты «анонимусов» являются обычным хулиганством. Габриэлла Коулман описывает один из таких актов: в одном IRC-канале некий «анонимус» предложил взломать форум больных эпилепсией и наполнить его ярко мерцающими картинками, которые могут провоцировать приступы эпилепсии [Coleman 2014: 69]. Еще одним интересным кейсом является акция «Захвати Уолл-стрит», которая не была инспирирована «анонимусами», но в которой они приняли активное участие. Суть ее заключалась в том, чтобы мирным пикетом парализовать движение на соответствующей улице в Нью-Йорке, на которой, как известно, находятся основные финансовые центры современной экономики. Основным лозунгом акции был знаменитый лозунг «Вас один процент, а нас девяносто девять», подразумевающий огромный дисбаланс между обеспеченной элитой и прочими гражданами США: глобальный капитализм дошел до такой точки, в которой средний класс уже начинает исчезать, а низшие и высшие слои становятся беднее и богаче соответственно. При этом трансцендентность управляющих населением элит становится очевидна протестующим, и именно на этой трансцендентности основывается количественная метафора упомянутого девиза. Движение «анонимусов» по своей сути разделяет намерения участников этой акции: безымянное интернет-множество таким же образом утверждает свою множественность, подчеркивая тот же характер трансцендентности современной власти, соответствующий «обществу дисциплины». Именно попыткой перехода в «общество контроля», при котором «множество» само воплощает и реализует власть, и была акция «Захвати Уолл-стрит», закончившаяся, впрочем, безуспешно. Конечным подтверждением моего тезиса, что именно «анонимусы» утверждают собой «множество» как политический концепт, разработанный постоперационистами, является статья Хардта и Негри о соответствии данной акции их собственным теоретическим наработкам [Hardt, Negri 2011], ведь символ «анонимусов» (маска Гая Фокса) стала и символом самой этой акции.

Таким образом, становление «анонимусов» не просто как интернет-субкультуры, но и как формы политического действия является первым практическим воплощением теоретического концепта «множества». Зародившись на анонимных имиджбордах (основанных лишь на лингвистическом взаимодей-

ствии их участников) в виде «троллей», чьей целью была всего лишь провокация других пользователей, это движение в конечном счете стало преследовать определенные политические цели. С одной стороны, следует признать, что цели эти достаточно размыты (ведь лозунг «Нас 99%» не говорит о том, как именно эти 99% должны действовать), но с другой стороны, эта размытость присуща и самим теоретическим наработкам авторов концепта «множества».

Таким образом, основания (когнитивно-познавательные способности людей), на которых базируется движение «анонимусов», соответствуют теоретическим основаниям концепта «множества». Несмотря на всю критику этого концепта, он имеет право на существование в том случае, если соблюдаются необходимые для него условия, которые описывают сами авторы концепта. Эти условия можно обнаружить в практике использования современных цифровых технологий, которые при этом не объемлют собой весь социальный мир в целом. Поэтому поиск «множества» в практиках за пределами цифрового взаимодействия кажется куда более сложной задачей, и здесь выглядят весьма верными точки зрения исследователей, которые скептически смотрят на постфордизм как на всеобъемлющий способ производства современности.

Литература

Альтюссер 2011 — *Альтюссер Л.* Идеология и идеологические аппараты государства (заметки для исследования) // Неприкосновенный запас. 2011. № 3. Цит. по электрон. версии. URL: http://magazines.russ.ru/nz/2011/3/al3.html.

Вирно 2013 — *Вирно П.* Грамматика множества: к анализу форм современной жизни / Пер. с итал. М.: Ad Marginem Press, 2013.

Делёз 2004 — *Делёз Ж.* Переговоры / Пер. с фр. СПб.: Наука, 2004.

Ермолаев 2008 — *Ермолаев С.* Левый поворот направо // Скепсис. 2008. № 5. Цит. по электрон. версии. URL: http://scepsis.net/library/id_2235.html.

Кагарлицкий 2004 — [*Кагарлицкий Б.*] Борис Кагарлицкий vs. Олег Кильдюшов: Майкл Хардт, Антонио Негри. Империя // Критическая масса. 2004. № 3. Цит. по электрон. версии. URL: http://magazines.russ.ru/km/2004/3/bo39.html.

Фуко 2010 — *Фуко М.* Рождение биополитики: Курс лекций, прочитанных в Коллеж Де Франс в 1978–1979 учебном году / Пер. с фр. СПб.: Наука, 2010.

Хардт, Негри 2004 — *Хардт М.*, *Негри А.* Империя. М.: Праксис, 2004.

Хардт, Негри 2006 — *Хардт М., Негри А.* Множество: война и демократия в эпоху империи. М.: Культурная революция, 2006.

Чижова 2013 — *Чижова Т.* «Грамматика множества» Паоло Вирно: к проблеме субъекта политического действия в эпоху постфордизма // Топос. 2013. № 1. С. 133–142.

Amin 2005 — *Amin S.* Empire and multitude // Monthly Review. Vol. 57. No. 6. 2005. URL: http://monthlyreview.org/2005/10/01/empire-and-multitude.

Coleman 2014 — *Coleman G.* Hacker, hoaxer, whistleblower, spy. The many faces of Anonymous. London: Verso Books, 2014.

Hardt, Negri, 2011 — *Hardt M., Negri A.* The fight for “Real democracy” at the heart of Occupy Wall Street // Foreign Affairs. 2011. October 11. URL: https://www.foreignaffairs.com/articles/north-america/2011-10-11/fight-real-democracy-heart-occupy-wall-street.

Agency of "Anonymous": Possibility of "multitude" in digital space

Koran, Gleb Yu.
MA in Sociology
PhD Student, European Humanities University (Vilnius)
Valakupių g. 5, 10101 Vilnius, Lietuva
Tel.: +370 5 274 0622

Abstract. One of the most popular concepts in contemporary political philosophy is that of "multitude", which means the joint exercise of power by a great number of individuals, connected among themselves only by their singularities. This article is made up of two parts. In the first, I present a genealogical interpretation of the concept of "multitude" in contemporary political philosophy, which treats "multitude" as a type of embodiment of power in a "society of control" coming after a "disciplinary society". The contemporary internet-movement of "Anonymous" most sharply embodies this type of functioning of power dispersed between singular individuals. A juxtaposition of "Anonymous" as a movement functioning in digital space and "multitude" as a political concept is treated in the second part of this article.

Keywords: multitude, Post-Fordism, new media, social media, agency, cognitive capitalism

References

Al'tiusser, L. (2011). Ideologiia i ideologicheskie apparaty gosudarstva (zametki dlia issledovaniia) [Transl. from Althusser, L. (1976). Idéologie et appareils idéologiques d'Etat. *Positions (1964–1975)*, 67–125. Paris: Les Éditions sociales]. *Neprikosnovennyi zapas* [NZ: Debates on politics and culture]*, 2011*(3). Retrieved from http://magazines.russ.ru/nz/2011/3/al3.html. (In Russian).

Amin, S. (2005). Empire and multitude. *Monthly Review, 57*(6). Retrieved from http://monthlyreview.org/2005/10/01/empire-and-multitude.

Chizhova, T. (2013). "Grammatika mnozhestva" Paolo Virno: k probleme sub''ekta politicheskogo deistviia v epokhu postfordizma ["Grammar of multitude" by Paolo Virno: On the problem of political action in the age of Post-Fordism]. *Topos, 2013*(1), 133–142. (In Russian).

Coleman, G. (2014). *Hacker, hoaxer, whistleblower, spy. The many faces of anonymous.* London: Verso Books.

Delez, Zh. (2004). *Peregovory* [Transl. from Deleuze, G. (1990). *Pourparlers.* Paris: Les Editions de Minuit]. St. Petersburg: Nauka. (In Russian).

Ermolaev, S. (2008). Levyi povorot napravo [Left turn to the right]. *Skepsis* [Scepsis]*, 2008*(5). Retrieved from http://scepsis.net/library/id_2235.html. (In Russian).

Fuko, M. (2010). *Rozhdenie biopolitiki. Kurs lektsii, prochitannykh v Kollezh de Frans v 1978–1979 uchebnom godu* [Transl. from Foucault, M. (2004). *La Naissance de la biopolitique. Cours au Collège de France (1978–1979).* [Paris]: Seuil: Gallimard]. St. Petersburg: Nauka. (In Russian).

Hardt, M., Negri, A. (2011, October 11). The fight for "Real democracy" at the heart of Occupy Wall Street. *Foreign Affairs.* Retrieved from https://www.foreignaffairs.com/articles/north-america/2011-10-11/fight-real-democracy-heart-occupy-wall-street.

[Kagarlitskii, B.] (2004). Boris Kagarlitskii vs. Oleg Kil'diushov: Maikl Hardt, Antonio Negri. Imperiia [Boris Kagarlitskii vs. Oleg Kil'diushov: Michael Hardt, Antonio Negri. Empire]. *Kriticheskaia massa* [Critical mass]*, 2004*(3). Retrieved from http://magazines.russ.ru/km/2004/3/bo39.html (In Russian).

Khardt, M., Negri, A. (2004). *Imperiia* [Transl. from Hardt, M., Negri, A. (2000). *Empire*. Cambridge, MA: Harvard Univ. Press]. Moscow: Praksis. (In Russian).

Khardt, M., Negri, A. (2006). *Mnozhestvo: voina i demokratiia v epokhu imperii.* [Transl. from Hardt, M., Negri A. (2004). *Multitude. War and democracy in the age of empire*. New York: Penguin Press]. Moscow: Kul'turnaia revoliutsiia. (In Russian).

Virno, P. (2013). *Grammatika mnozhestva: k analizu form sovremennoi zhizni* [Transl. from Virno, P. (2001). *Grammatica della moltitudine. Per una analisi delle forme di vita contemporanee.* Soveria Manelli: Rubettino Editore]. Moscow: Ad Marginem Press. (In Russian).

Koran, G. Yu. (2017). Agency of "Anonymous": Possibility of "multitude" in digital space. *Shagi / Steps, 3*(2), 190–204

М. О. ЖУК

Жук Максим Олегович
магистр социологии
докторант, ассистент,
Европейский гуманитарный университет
Литва, 10101, Вильнюс, ул. Валакупю, 5
Тел.: +370-5-274-06-22
E-mail: maksim.zhuk@ehu.lt

Субъект в дигитальной философии: критический анализ на основе «не-философского» подхода Гэллоуэя

Аннотация. Феномен дигитальности рассматривается не в качестве описания техник или практик, сопутствующих вычислительным технологиям последних десятилетий, но как особый способ мышления о мире, принятый в философии и естественных науках, — дигитальное мышление. Мы полагаем, что дигитальное мышление характеризуется двумя отличительными особенностями: 1) стремлением к трансцендированию имманентной реальности и 2) разделением Единого на множественное. Представлены два примера такого способа мышления: космологическая теория астрофизика Макса Тегмарка и онтологическая теория выдающегося французского философа Алена Бадью. Наше ключевое положение состоит в том, что дигитализация создает особую позицию, в которой субъект с необходимостью становится точкой в иерархии власти. В конце мы задаем вопрос, возможен ли иной, недигитальный (т. е. аналоговый) способ мышления о мире.

Ключевые слова: субъект, дигитальная физика, не-философия, дигитальная философия, онтология, дигитальность

Мы попытаемся представить набросок обсуждения определенной формы мышления, порождающей набор специфических представлений и отношений к человеку и его месту в мире, которая сформировалась в XX столетии в связи с развитием вычислительных и информационных технологий. Опираясь в значительной степени на работу [Galloway 2014] американского философа Александра Гэллоуэя (Alexander Galloway), мы продемонстрируем, что дигитализация мира неизбежно влечет за собой дигитализацию субъективного пространства, и обратимся к вопросу, в какой позиции оказывается субъект, подверженный такого рода «оцифровке».

В качестве эмпирического примера этого дискурса кратко опишем два: «дигитальную физику» в одной из наиболее современных ее инкарнаций,

© М. О. ЖУК

предложенной космологом Максом Тегмарком (Max Tegmark), и пример «математической философии» Бытия, разработанной известным французским философом Аленом Бадью (Alain Badiou).

В связи с ростом в последние десятилетия популярности таких направлений как дигитальная философия, информационная философия и т. д. и, следовательно, разнообразных трактовок и интерпретаций этих терминов, проясним, что́ здесь и далее будет нами пониматься под термином *дигитальное*.

Определение *дигитальная философия*, по-видимому, первоначально не имело отношения к классическому пониманию философии, но характеризовало направление «дигитальной» физики — спекулятивного направления мысли в некоторых естественнонаучных дисциплинах (мы приведем пример далее), которое сформировалась в XX веке в среде физиков, специалистов в области компьютерных технологий и космологов, работавших с цифровыми вычислительными инструментами. После того как информационные технологии вышли за пределы сферы исследования в естественных науках, их влияние на социальное измерение стало предметом интереса со стороны философии. При этом традиционная дискуссия о дигитальном часто оказывается зажатой в прокрустовом ложе таких понятий, как *новые медиа*, *информационные сети*, *виртуальная реальность* и т. д. Мы полагаем, что необходимо расширить границы этого дискурса для более глубокого понимания форм мышления, которые связаны с дигитальным.

Действительно, расцвет дигитального мышления связан с цифровыми технологиями и бинарными кодами, но это не является отличительной чертой дигитального мира. Технически можно сконструировать вычислительные устройства, основанные на ином принципе и с иной внутренней логической структурой. Известно, что все вычислительные устройства, как реальные, так и гипотетические, субстанциально представляют собой одно и то же устройство — универсальную машину Тьюринга[1], что было продемонстрировано в 1936 г. Аланом Тьюрингом с помощью знаменитой абстракции вычислительных систем [Хопкрофт и др. 2002: 329–330]. Его модель описывает класс задач, которые могут быть решены принципиально с использованием вычислительных устройств вне зависимости от их внутренней логико-семантической организации и технологической структуры. Всякая задача, разрешимая с помощью такого вычислительного устройства, называется в ы ч и с л и м о й. Это означает, что в теоретическом отношении каждое универсальное вычислительное устройство может симулировать любое другое. Даже гипотетические квантовые, химические, биологические или иные вычислительные устройства не способны превзойти друг друга в отношении того, какие задачи они способны разрешить.

То, что в действительности делает дигитальные устройства специфическими и что также является отличительной особенностью дигитального мышления, — это характер манипуляций, а также род объектов, на которые они способны действовать.

Далее мы указываем на два основных характеризующих признака дигитального. Каждый из них сам по себе не является достаточным, но он является необходимым условием для определения дигитального.

[1] Или эквивалентную модель, например, такую, как машина Поста, см.: [Катленд 1983: 65].

Дигитальное означает трансцендентальное

Дигитализировать означает трансцендировать Реальное, или Единое (Гэллоуэй использует оба термина, которые заимствует у французского философа Ларуэля (François Laruelle)). Таким образом, дигитализировать — значит переместиться от материального имманентного мира к миру идеальному. Иными словами, дигитальное — это символический порядок, который основан не на тексте, но на структуре абстрактных реляций. В лакановском психоанализе, например, в такой форме выступают топология и теория групп; в онтологии Бадью, о которой мы будем говорить ниже, — теория категорий (один из разделов абстрактной математики) и теория множеств; в теории Макса Тегмарка это различные более сложные математические структуры и т. д. Таким образом, конкретное описание дигитального может зависеть от наших задач или теории, в рамках которой мы рассуждаем, но все они трансцендируют имманентное данное. При этом такие трансцендентальные системы, как, например, Логос Гераклита, не относятся к дигитальному, потому что не включают условие, изложенное в следующем разделе.

В противоположность этому аналоговое является имманентным, укорененным, обладает гладкой структурой, подверженной тончайшим плавным вариациям.

Дигитальное обозначает дискретное и дифференцируемое

Дигитальное — то, что состоит из элементов и не является непрерывным. Объекты могут являть себя как Единое или как то, что Единым не является, и тогда они являют себя как Множественное [Galloway 2014: 3]. Если обратиться к теме информационных технологий, то биты информации выступают в качестве атомов, но, соединенные в цепочку по определенным правилам, они образуют некоторое осмысленное единичное сообщение: звук, изображение, текст и т. д., которые воспринимаются в своей целостности. Дифференциация, таким образом, проявляется на двух уровнях: как дифференциация атомарных элементов и как различие между Единым и Множественным.

Гэллоуэй поясняет:

> ...любой процесс, который производит или поддерживает различия между одним и более элементами, может быть обозначен как дигитальное[2] [Ibid.: 52].

Это означает, что дигитализация — базовый процесс различия, когда часть Реального/Единого (One) выделяется и становится именно этим Реальным (the One) в противоположность Другому [Ibid.: 53].

То, что дифференциация превращает Единое в Множественное, составленное из атомарных элементов, которые являются, с одной стороны, гомогенными (как биты информации или атомы в физике), а с другой стороны, различимыми (например, по своему положению в составе более крупной структуры), делает неизбежной ситуацию выбора между разными вариантами. Дифферен-

[2] Здесь и далее перевод с английского языка наш.

циация, таким образом, означает, что дигитальное мышление производит мир, требующий совершения выбора или принятие решения (decision).

Процесс дигитализации (порождения дискретной трансцендентальной структуры символического порядка) начинается, по Гэллоуэю, тогда, когда мы принимаем р е ш е н и е сделать Реальное частью нашего интеллектуального мира, т. е. поставить себя в особое положение по отношению к миру и задать иерархическую структуру мира. С этого момента мы осуществляем рассечения мира на Мир и Я, и далее каждый интеллигибельный акт производит рассечение Единого на всё новые и новые части в стремлении достигнуть абсолютных неделимых, в роли которых, как мы увидим далее, выступает ничто, или пустота.

Радикальный пример чистой дигитальности — это математика, которая занимается дискретными (т. е. состоящими из элементов) структурами и различиями между ними: изучением гомоморфизмов групп и колец, гомеоморфизмов и гомотопий топологических пространств, поиском инвариантов, позволяющих различать структуры, т. е. создавать бесконечную классификацию и сеть взаимоотношений объектов.

Противоположный дигитальному способ мышления — аналоговый — представляет мир гладкий, недифференцированный и непрерывный. Вместо различий, которые составляют особенность мира дигитального, аналоговое — это мир интеграции. Аналоговый режим — это процесс, который порождает «одно из многого», здесь нет необходимости в категорическом радикальном р е ш е н и и, вместо этого существуют многообразие тонких вариаций и непрерывный спектр изменений. В философии аналоговое, по мнению Гэллоуэя, встречается в двух режимах: как признание имманентости Бытия и как принятие имманентности субъекта и / или объекта [Galloway 2014: 56–57]. Субъект скользит вдоль поверхности имманентного Единого, которое является фундаментально непроницаемым для него. Таким образом, дигитализация — это процесс дробления, разделения и дифференциации Реального / Единого с целью сделать его доступным для аналитического постижения. Дигитальность — это способ сделать Реальное / Единое мыслимым для субъекта.

Суммируя, мы можем сказать, что «дигитальное — это онлайн, аналоговое — офлайн. Дигитальное — новое, аналоговое — старое. Дигитальное — единицы и нули, аналоговое — непрерывные вариации» [Galloway 2014: xxviii–xxix].

В физике идея дигитальности в той форме, в которой мы описали ее ранее, т. е. как совмещение трансцендентальной символической структуры и дискретизации, также имеет глубокие корни, которые восходят к пифагорейской и платоновской метафизике. Платонизм был одной из первых школ в (натур)философии, который в некотором отношении предшествовал идеям дигитальности в том смысле, который мы используем здесь, т. е. обращался к идее трансцендентального мира, задающего структуру мира физического.

Однако в том значении, в котором мы понимаем дигитальность сегодня, эти идеи, очевидно, смогли оформиться только с изобретением цифровых вычислительных устройств. Говоря о дигитальности, мы имеем в виду такой подход к объектам и субъекту, который рассекает их на элементы и задает символическую структуру, определяющую порядок и отношение элементов.

Историческое развитие большинства западных естественных наук состоит в подходе, приводящем к рассечению объекта и дроблению его до минимальных атомарных единиц, которые, в свою очередь, становятся ключом к пониманию функционирования объекта на высоком уровне организации, как, например, составление каталогов и расшифровка геномов, коннектомов, протеомов в биологии или классификация частиц в Стандартной модели физики. Но в данном случае мы обращаемся к более радикальному переосмыслению мира, который дигитализирует его буквальным образом, представляя в виде эпифеномена некоторой подлежащей цифровой или числовой реальности.

Уже создатель одного из первых функциональных компьютеров Конрад Цузе (1910–1995) высказывал идеи о цифровом устройстве вселенной [Zuse 1970]. Для Цузе и некоторых его последователей, которые развивали схожие идеи, наш физический мир представлялся как виртуальная производная некоторого вычислительного цифрового устройства. Такое устройство, конечно, не обязательно понимается как злокозненные механизмы из голливудского фильма «Матрица». Его можно представить как некоторую особую форму реализации физических законов, которые являются фундаментально дискретными и фундаментально изоморфными какой-либо вычислительной процедуре или алгоритму. Лауреат Нобелевской премии по физике Стивен Вайнберг (Steven Weinberg) популярность (относительную) данного набора идей среди ученых охарактеризовал следующим образом:

> Это (дигитальное устройство мира. — *М. Ж.*) возможно, но я не вижу оснований для подобных спекуляций, за исключением того, что это тот тип систем, к которому Вольфрам и другие привыкли благодаря своей работе на компьютере. Так плотник, глядя на луну, может предположить, что она сделана из дерева [Weinberg 2002]

Одной из относительно новых попыток восстановления этой идеи можно назвать идею математической Вселенной Макса Тегмарка. Он изложил данную теорию в статье «Математическая Вселенная» [Tegmark 2008], к которой мы будем далее обращаться, а также в одноименной книге, рассчитанной на широкий круг читателей [Тегмарк 2017]. Мы не будем давать оценок онтологическим и метафизическим, а тем более физическим сторонам теории Тегмарка. Для нас она представляет в первую очередь пример доведенной до радикального воплощения идеи дигитального мышления — идеи полного разрушения Единого / Реального.

Спекулятивность его идей с физической точки зрения была отмечена рядом авторов, но в философском отношении его можно причислить к объективным идеалистам, возродившим приписываемые пифагорейцам идеи математического монизма, согласно которым «всё есть число» [Жмудь 1994: 311], — через много веков после того как пифагорейцы сошли с интеллектуальной арены. Сам Тегмарк своим интеллектуальным предшественником считает Платона. В этом смысле идеи Тегмарка представляются имеющими отношение скорее к философской (в духе досократиков, занятых поиском ἀρχή материального мира), чем научной дискуссии.

Хотя современная физика ушла от античной мысли очень далеко, все же остается очевидным, что в определенном отношении она по-прежнему одер-

жима идеей поиска элементарного «корня», способного объяснить всё. Конечно, усложнение науки и продвижение познания природы значительно изменили взгляды на символическую структуру, которая полагается в основание мира. Идеи пифагорейцев, сопоставляющих числа и цифры объектам мира и полагающих их основанием вещей, выглядят достаточно наивно по сравнению с гораздо более сложными конструкциями, к которым прибегают Цузе или Тегмарк.

Одной из проблем в продвижении физики к тому, что называется несколько ироничным термином «Теория всего», это то, что большинство научных теорий не способно обеспечить принцип достаточного основания, который смог бы преодолеть знаменитое nihil fit ex nihilo. Законы физики не выглядят самоутверждающимися, потому что всегда можно представить иные принципы или законы устроения физической реальности. Эта проблема характерна и для мировоззрения таких авторов, как Конрад Цузе и др. Они описывают возможный механизм устройства окружающего мира, но не отвечают на вопрос, который был исключительно важен для античных мыслителей: почему мир существует и почему он такой, какой есть (см.: [Holt 2012: 77–78]).

Для Тегмарка решение этой задачи состоит в том, чтобы перевернуть ее: если нет достаточного основания, то либо ничего не существует, либо существует всё, что может существовать. Но единственное, что может существовать, не будучи укорененным в какой-либо субстанции, — это логические отношения. Заметим, что этот взгляд поддерживала также христианская теология, например, Фома Аквинский писал, что Бог не может нарушить геометрические отношения, создав треугольник, у которого сумма углов не равна 180° [Фома Аквинский 2004: 95], т. е. математические отношения существуют вне зависимости даже от божественного могущества. В этом смысле физика Макса Тегмарка лежит полностью в русле западной философии.

Поскольку математика является наукой, исследующей возможные отношения (например, в форме законов логики, количественных отношений, отношений между произвольными категориями объектов и т. д.), таким образом, все, что может существовать само по себе, — это математика, или во всяком случае может быть описано математикой, что, с точки зрения Тегмарка, делает физическую реальность и математику эквивалентными. Вселенная, таким образом, — просто эпифеномен некоторой математической структуры. Поскольку логически можно представить существование бесконечного числа непротиворечивых математических структур, следовательно, одновременно существует множество параллельных реальностей. Среди различных реальностей наибольший интерес представляют те, которые включают в себя достаточно сложные конструкции, способные к сознанию. С позиции такого субъекта, который для Макса Тегмарка представляет собой просто достаточно сложный набор математических отношений, математическая Вселенная представляет собой знакомый нам материальный мир со всеми теми атрибутами, которые мы способны в нем переживать и воспринимать, хотя с точки зрения внешнего наблюдателя он эквивалентен какому-либо математическому утверждению.

Таким образом, существуют два взгляда на мир, которые выделяет Тегмарк: взгляд птицы и взгляд лягушки. «Лягушка» — это субъект, который занимает позицию внутри математической Вселенной и воспринимает его кажущиеся свойства, такие как материальность, протяженность, течение времени

и т. д., т. е. фактически переживает виртуальную реальность. Как и Парменид, который полагал мир статичным и гомогенным, Тегмарк не приводит ясного объяснения того, как субъективный опыт живого материального и подвижного мира возникает в сознании из статичного, лишенного этих свойств мира[3].

Взгляд «птицы» — это взгляд условного «внешнего» для вселенной наблюдателя, который «видит» лишь набор возможных математических реляций. С этой внешней позиции (в данном случае позиции физика-теоретика) вселенная — это сложная формула.

Сознание «лягушки» не обладает автономией, во-первых, поскольку оно определяется просто статичной формулой, а во-вторых, потому что все возможные вариации всех субъектов и всех возможных действий, мыслей или интенций, которые такие субъекты могут или могли бы проявить, уже существуют в параллельных вселенных. То есть случайность событий или автономия принятых решений является просто иллюзией, которые связаны с невозможностью для каждого данного субъекта знать, в какой части безграничного набора параллельных математических вселенных он существует или какой конфигурацией математических параметров данный субъект определяется. Для примера, по Тегмарку «существует» такая математическая реальность, в которой данный текст не был написан автором, или такая, где его содержание было принципиально иным, и т. д. В этом смысле обнаружение субъекта в конкретной ситуации жизни и претерпевание им этой ситуации являются чисто механической случайностью, предопределенной, например, теоремой Байеса (обнаружение себя в некоторых ситуациях более вероятно, чем в других), при этом всякий активный выбор и моральная позиция не имеют значения, так как всегда существуют иные математические конфигурации, в которых тем же самым субъектом был совершен иной выбор или иные действия. Мы можем сказать, что в данном случае происходит отчуждение субъекта и разложение его на элементы, в которых утрачивается его автономия.

После краткого описания причудливой теории Тегмарка и ее импликаций перейдем в область более традиционной философии, представленной в работах Алена Бадью, которая в значительной степени является философским аналогом теории Тегмарка, с той разницей, что, перенесенная в мир человеческого, она сохраняет за субъектом некоторую ценность.

Один из ключевых тезисов в философии Бадью, подробно раскрытый в его «Математике трансцендентального», совершенно изоморфен идеям Тегмарка и состоит в том, что математика — это онтология в буквальном смысле. Математика — наука, где всякий объект устранен до такой степени, что остается только чистое Бытие (которое у Тегмарка соответствует математическим отношениям), поэтому, как и Тегмарк, Бадью говорит об изоморфизме между математикой и онтологией, указывая, что таким образом язык математики становится наиболее подходящей знаковой системой для выражения онтологических идей таким же образом, каким она является языком описания в физике, а Бытие структурировано через математическое, которое с необходимостью есть Множественное (multiplicity). Поэтому язык, который Бадью предлагает для описания Бытия, — это язык теории множеств [Badiou 2015: 60].

[3] Относительно вопроса сознания и субъективности см. более подробное объяснение в [Tegmark 2014: 238–270].

Как и у Тегмарка, согласно которому Бытие образуется из ничего, у Бадью структура Множественного, которая управляет Реальным, образуется из субстрата, которому не подлежит ничего, кроме чистых множеств. Хотя это может показаться несколько необычным, можно продемонстрировать, каким образом это происходит без использования сложных математических идей. Если перефразировать утверждение о том, что в основании Бытия ничего не лежит, в утверждение о том, что в основании Бытия лежит ничего или Ничто[4], мы можем отождествить Ничто с пустым множеством (∅), которое является, таким образом, источником всех объектов, способных себя презентовать. При наличии логики множеств и пустого множества можно сконструировать все остальные математические объекты, начиная, например, с натуральных чисел. Так мы можем отождествить пустое множество с нулем; множество, содержащее пустое множество, с единицей; множество, содержащее одновременно пустое множество, и множество, содержащее пустое множество, с двойкой и т. д. Таким образом, каждое последующее число представляет собой объединение всех подмножеств, которые содержат предыдущее число (т. е. множество), и самого этого множества. Если мы обозначим произвольное число как n, то всякое последующее число можно выразить простой формулой $n + 1 = n \cup \{n\}$, при условии, что у нас в качестве основания уже есть пустое множество.

$\emptyset = 0$
$\{\emptyset\} = \{0\} = 1$
$\{\emptyset, \{\emptyset\}\} = \{0, 1\} = 2$
$\{\emptyset, \{\emptyset\}, \{\emptyset, \{\emptyset\}\}\} = \{0, 1, 2\} = 3$
…

В данном случае важно уточнить, что такой способ определения натуральных чисел не является единственным или в какой-то мере более истинным, чем другие существующие формальные схемы, как в рамках теории множеств, так и в рамках других математических теорий, например, теории категорий.

Важно лишь то, что определенные таким образом числа ведут себя именно так, как, по нашим ожиданиям, должны вести себя натуральные числа, которые мы используем в повседневной жизни.

Сконструировав каким-либо способом натуральные числа, можно получить и другие математические объекты, а также определить стандартные математические действия, например, сложение и умножение, на чем мы не будем останавливаться.

Поскольку Множественное, которое в данном случае представляет собой «раздробленное» Реальное Гэллоуэя как бесконечная регрессия ко все более и более мелким множественным, не может быть презентовано само по себе, мы должны предварительно помыслить его как Единое. Для этого оно должно быть явлено в ситуации. Ситуация (которая также является Множественным) может пониматься как некоторое «общее» знание, которое имеет субъект о мире или о его части. Быть — значит принадлежать к ситуации, что Бадью обозначает как $\varepsilon \in S$.

[4] Это несколько ближе к работам Рассела Стэндиша [Standish 2006], который развивает идеи, схожие с идеями Тегмарка.

На данном этапе онтология Бадью представляет собой образ, достаточно похожий на тот, который предлагает Тегмарк. То, что радикально меняет ситуацию, превращая математическое измерение в человеческое, — это введение с о б ы т и я. Событие — это радикальная трансформация, которая может изменить ситуацию через установление новой и с т и н ы. Истина — ценностный ориентир субъекта, то, согласно чему он организует свой мир. Событие может быть реализовано четырьмя трансформативными способами — в любви, науке, искусстве, политике [Badiou 2015: 340].

Важно, что событие является тогда, когда оно получает свое имя от субъекта, т. е. событие вводится в мир, когда оно поименовано, аналогично тому, как Бог провел перед Адамом в райском саду все твари земные, чтобы дать им символическое обозначение. В качестве примеров таких событий Бадью называет Французскую революцию и теорию относительности, которые трансформируют социальное и природное измерения мира.

С противоположной стороны субъект сам порождается событием, потому что субъектом в смысле Бадью может выступать только тот, кто проявляет верность истине [Ibid.: 232]. Истина при этом не является чем-то «новым», что рождается в ситуации, наоборот, она изначально вплетена в структуру мира, но ее явление возможно только в ситуации, когда субъект обращается к ней и направляет свои действия к утверждению истины. Проявление истины возможно, когда язык, описывающий ситуацию, радикально трансформируется, что сделает истину, наконец, возможной для признания.

Таким образом, субъект и событие образуют замкнутую взаимосвязь, цикл, в котором истина создает субъект, но, с другой стороны, только субъект может поименовать событие таким образом, чтобы сделать возможным разрыв, который делает истину видимой.

Отметим, что не всякий процесс именования открывает новую истину, т. е. не всякая трансформация достаточно радикальна для этого. Может быть так, что процесс именования позволяет встроить текущую систему знаний субъекта в данную ситуацию, не трансформируя ее радикально в нечто не бывшее прежде.

Вернемся из пространства математического в область дигитального. Соединение трансцендентального и события назовем в ы ч и с л е н и е м. По словам Гэллоуэя, «компьютер — машина, которая может инициировать события, когда они сформулированы в терминах трансцендентального» [Galloway 2014: 111]. Это легче понять по аналогии с универсальной машиной Тьюринга. Последняя способна осуществлять любое вычисление, включая симуляции какой-либо другой произвольной машины Тьюринга, если оно описано на языке логики. Событие, управляемое трансцендентальным, фактически представляет собой подобную машину.

Как можно видеть, обе теории — и Бадью, и Тегмарка — схожи в том, что они ставят своей целью свести Бытие и субъект к в ы ч и с л и м о й с т р у к т у р е. Прежде чем мы можем мыслить мир, мы должны принять решение о том, каким образом мы отделим часть мира от Реального / Единого, это решение структурирует и формирует наш опыт. Мир развивается по законам математической логики как в природном, так и в социальном измерении, делая субъективность заложником системы математических отношений.

Гэллоуэй критически рассматривает подобные намерения. Он выступает против любой попытки разделения Реального. По его мнению, философ или представитель естественных наук дигитализирует реальное, стремясь в этом случае получить такую позицию, которая дает ему власть над структурой символического, т. е. позволяет определять направление мыслей Другого, принимая решение о том, что должно быть объектом нашего мышления и как мы должны мыслить об этом объекте. К примеру, когда физик Тегмарк описывает точку зрения «птицы», несомненно, это его собственный взгляд, который занимает столь привилегированное положение, что может обозревать всю вселенную извне. С другой стороны, взгляд «лягушки» — это взгляд «обычного» человека, не наделенного силой научного взгляда. Разделяя их, Тегмарк создает ситуацию, в которой перед нами встает выбор: либо принять позицию Тегмарка на устройство мира и перейти на более высокую ступень иерархии, позволяющую обозревать все мироздание, либо отрицать тезисы Тегмарка и создать собственную иерархическую систему отношений. Оба варианта не оставляют места для взаимодействия вне иерархических отношений власти и знаний.

Мы видим, что и Бадью схожим образом вплетает субъект в мир механических отношений, где проведено изначальное разделение между истинным и неистинным, субъектом и объектом, «лягушкой» и «птицей», философом и не-философом. Все Единое сделалось Множественным.

Совершенно иной подход состоит в том, чтобы видеть вещи как равные, а интеллектуальный ландшафт — как плоский. Франсуа Ларуэль называет этот подход нестандартной философией (вероятно, по аналогии с нестандартным анализом в математике) или не-философией ([Galloway 2014: xviii–xix]; см. подробнее: [Ó Maoilearca 2015]). В этом отношении он выступает антагонистом Бадью (и фактически Тегмарка).

В мире Бадью существует универсальная истина, которая является в структуре мира, раскрывающейся под взглядом философа. Трансцендентальное разделяет мир на элементы и ставит субъект в ситуацию, когда он постоянно сталкивается с необходимостью совершать выбор, который является актом разделения Реального/Единого, что заставляет его все время находиться в иерархических отношениях с Другим — в отношениях, требующих непрестанной борьбы и завоевания позиции. Поэтому с точки зрения Гэллоуэя задача «антидигитальной» философии состоит не в том, чтобы легитимировать некоторую выделенную позицию субъекта, а в том, чтобы разрушить структуру, которая требует от субъекта принадлежности к позиции.

Как мы видим, современная мысль, независимо от того, исходит ли она из профессиональной философии или из естественнонаучного дискурса, имеет тенденцию к конвергенции вокруг некоторой омега-точки (позволим себе термин из еще одной дигитальной теории).

Для нас наиболее важными представляются следующие соображения. Философский подход к «дигитальной физике» представляет собой многообещающую перспективу для введения субъективности в мир физических законов. Действительно, как было сказано выше, подход Бадью в некоторых аспектах гомологичен «дигитальной физике» Тегмарка, но вместе с тем позволяет введение ценностного ориентира через субъект, который превращает атомарную

реальность теории множеств в наделенный смыслом нарратив. Подобное воссоединение философии и естественнонаучной мысли на основе принципов, которые в начале прошлого века приветствовал ряд крупных физиков (см., например: [Шредингер 2001]), кажется, может иметь важные последствия для переосмысления тех нарративов, которые структурируют символическое пространство нашего мира.

Вместе с тем мы можем, как предлагает Гэллоуэй, продвинуться еще далее, отказавшись от деления по разлому аналоговое/дигитальное, работая в рамках такой парадигмы философии и физики, в которой субъект не занимает выделенной позиции и укоренен в материальности имманентного Бытия.

Литература

Жмудь 1994 —*Жмудь Л. Я*. Наука, философия и религия в раннем пифагореизме. СПб.: ВГК; Алетейя, 1994.

Катленд 1983 — *Катленд Н*. Вычислимость. Введение в теорию рекурсивных функций / Пер. с англ. А. А. Мучника. М.: Мир, 1983.

Тегмарк 2017 — *Тегмарк М*. Наша математическая Вселенная. В поисках фундаментальной природы реальности / Пер. с англ. А. Сергеева. М.: АСТ; Corpus, 2017.

Хопкрофт и др. 2002 — *Хопкрофт Дж., Мотвани Р., Ульман Дж*. Введение в теорию автоматов, языков и вычислений. М.: Вильямс, 2002.

Шредингер 2001 — *Шредингер Э*. Природа и греки. Ижевск: НИЦ «Регулярная и хаотическая динамика», 2001.

Фома Аквинский 2004 — *Фома Аквинский*. Сумма против язычников. Кн. 2 / Пер. Т. Ю. Бородай. М.: Ин-т философии, теологии и истории св. Фомы, 2004.

Badiou 2015 — *Badiou A*. Being and event. New York: Continuum, 2015.

Galloway 2014 — *Galloway A*. Laruelle*:* Against the digital. Minneapolis: Univ. of Minnesota Press, 2014.

Holt 2012 — *Holt J*. Why does the world exist? An existential detective story. New York; London: Liveright Publishing Corporation, 2012.

Ó Maoilearca 2015 — *Ó Maoilearca J.* All thoughts are equal: Laruelle and nonhuman philosophy. Minneapolis: Univ. of Minnesota Press, 2015.

Standish 2006 — *Standish R*. Theory of nothing. [Author]: BookSurge Australia, 2006.

Tegmark 2008 —*Tegmark M*. The Mathematical Universe // Foundations of Physics. Vol. 38. No. 2. 2008. P. 101–150.

Tegmark 2015 — *Tegmark M*. Consciousness as a state of matter // Chaos, Solitons and Fractals: The Interdisciplinary Journal of Nonlinear Science, and Nonequilibrium and Complex Phenomena. Vol. 76. 2014. P. 238–270.

Weinberg 2002 —*Weinberg S*. Is the Universe a computer? // The New York Review of Books. Vol. 49. No. 16. 2002. P. 79–89.

Zuse 1970 — *Zuse K*. Calculating space. Cambridge, MA: Massachusetts Institute of Technology (Project MAC), 1970.

The Subject in Digital Philosophy: A critical analysis based on Galloway's "non-philosophical" approach

Zhuk, Maksim O.
Master of Sociology
Assistant, European Humanities University
Lithuania, 10101, Vilnius, Valakupių str., 5
Tel.: +370 5 274 0622
E-mail: maksim.zhuk@ehu.lt

Abstract. In this paper we discuss "digitality" not as an epiphenomenon of the modern technological world but as a special way of philosophical thinking. We address digitality as a special intellectual process characterized by two main features: 1) transcendence of material immanent reality and 2) division of "One into Two" or division of One into discreet indivisibilia. We consider two examples of such thinking: the cosmological theory of the physicist Max Tegmark and the ontological theory of the prominent French philosopher Alain Badiou. Our fundamental premise is that "digitalization" creates a special position for the Subject and alienates it. Moreover, it makes it necessary for the Subject to become a point in the hierarchy of power. At the end, we pose the question whether a different, "analog" mode of understanding the world is possible.

Keywords: subject, digital physics, non-philosophy, digital philosophy, ontology, digitality

References

Badiou, A. (2015). *Being and event*. New York: Continuum.

Foma Akvinskii (2004). *Summa protiv iazychnikov* [Transl. from Thomas Aquinas' *Summa against the Gentiles*] (Book 2). Moscow: Institut filosofii, teologii i istorii sv. Fomy. (In Russian).

Galloway, A. (2014). *Laruelle: Against the digital*. Minneapolis: Univ. of Minnesota Press.

Holt, J. (2012). *Why does the world exist? An existential detective story*. New York: Liveright Publishing Corporation.

Katlend, N. (1983). *Vychislimost'. Vvedenie v teoriiu rekursivnykh funktsii* [Transl. from Cutland, N. (1980). *Computability: An introduction to recursive function theory*. Cambridge: Cambridge Univ. Press]. Moscow: Mir. (In Russian).

Khopkroft, Dzh., Motvani, R., Ul'man, Dzh. (2002). *Vvedenie v teoriiu avtomatov, iazykov i vychislenii* [Transl. from Hopcroft, J., Motwani, R., Ullman, J. D. (2001). *Introduction to automata theory, languages, and computations*. Boston, MA, etc.: Addison-Wesley]. Moscow: Vil'iams. (In Russian).

Ó Maoilearca, J. (2015). *All thoughts are equal: Laruelle and nonhuman philosophy.* Minneapolis: Univ. of Minnesota Press.

Shredinger, E. (2001). *Priroda i greki* [Transl. from Schrödinger, E. (1954). *Nature and the Greeks*. Cambridge: Cambridge Univ. Press]. Izhevsk: NITs "Reguliarnaia i khaoticheskaia dinamika". (In Russian).

Standish, R. (2006). *Theory of nothing*. [Author]: BookSurge Australia.

Tegmark, M. (2008). The Mathematical Universe. *Foundations of Physics, 38*(2), 101–150.

Tegmark, M. (2015). Consciousness as a state of matter. *Chaos, Solitons and Fractals: The Interdisciplinary Journal of Nonlinear Science, and Nonequilibrium and Complex Phenomena, 76*, 238–270.

Tegmark, M. (2017). *Nasha matematicheskaia Vselennaia. V poiskakh fundamental'noi prirody real'nosti* [Transl. from Tegmark, M. (2014). *Our Mathematical Universe: My quest for the ultimate nature of reality*. New York: A. Knopf]. Moscow: AST; Corpus. (In Russian).

Weinberg, S. (2002). Is the Universe a computer? *The New York Review of Books, 49*(16), 79–90.

Zhmud', L. Ia. (1994). *Nauka, filosofiia i religiia v rannem pifagoreizme* [Science, philosophy and religion in early Pythagoreanism]. St.-Petersburg: VGK; Aleteiia. (In Russian).

Zuse, K. (1970). *Calculating space*. Cambridge, MA: Massachusetts Institute of Technology (Project MAC).

Zhuk, M. O. (2017). The Subject in Digital Philosophy: A critical analysis based on Galloway's "non-philosophical" approach. *Shagi / Steps, 3*(2), 205–217

Е. А. АРЬЕ

Арье Екатерина Андреевна
магистр культурологии
CEO, Научное бюро цифровых гуманитарных исследований «CultLook»
Россия, 111401, Москва, ул. 3-я Владимирская, 28
Тел. +7 (495) 305-41-08
Сайт: http://cultlook.org
редактор, английская версия журнала «Strelka Magazine»
Россия, 119072, Москва, Берсеневская набережная, 14, стр. 5А
Тел. +7 (495) 268-06-19
Сайт: http://strelka.com/en/magazine
E-mail: arie.kate@gmail.com

К слову о контрапунктах

Рецензия на: Настройка языка: управление коммуникациями на постсоветском пространстве: Коллективная монография / Под ред. Е. Г. Лапиной-Кратасюк, О. В. Мороз, Е. Г. Ним. — М.: Нов. лит. обозрение, 2016. — 448 с. — (Научная библиотека. Научное приложение; Вып. 153).

1

Название коллективной монографии становится первым вызовом читателю. Упомянутые стратегии «управления коммуникациями» вызывают ассоциации с целым спектром социальных наук, основной задачей которых выступает изучение интеракций, процессов передачи и восприятия информации. Апелляция же к коммуникативному опыту, разворачивающемуся на постсоветском пространстве, позволяет предположить, что речь пойдет только о современных дискурсивных политиках, реализуемых агентами социокультурного строительства в пределах определенной, хотя и во многом воображаемой географии[1]. Сужение тематики до «настройки языка» приводит к выводу: в текстах анализируется именно государственная языковая политика, низовые практики сообществ останутся в тени. Однако такое видимое концентрическое сужение кругов тематики на поверку оказывается лишь игрой с читателем. На практике он последовательно столкнется и с опытом рефлексии «постсоветского», осуществляемым разными производящими языки сообществами, и с изучением режимов властного регулирования, и с анализом норм репрезентации языковой политики в разных точках и протяженностях.

Казалось бы, это решение составителей и редакторов объединить такие разные тематически тексты под столь «неуловимым» названием говорит о не-

[1] Подробнее о ментальной географии см.: [Wolff 1994].

© Е. А. АРЬЕ

устойчивости исследовательской позиции. Начиная разговор о языковой политике, авторы, как будто загипнотизированные сменой повестки дня, часто смещают фокус внимания на содержание понятий «политическое» и «публичное». Может, они невольно вовлекаются в ныне популярные споры о функционале разных участников процесса nation-building и о присущих им способах реализации соответствующей деятельности? Возможно, указание на эту разбросанность было бы адекватной оценкой книги, если бы она представляла собой сборник разномастных статей, для которого было придумано своего рода веерное заглавие. Предугадывание в опубликованных текстах некой злободневности было бы вполне логичным предположением относительно сборника эссе, оформленного как набор авторских, почти журналистских колонок, где манера письма не обязана отвечать критериям научности.

Однако перед нами — коллективная монография, ставшая результатом реализации большого междисциплинарного исследовательского проекта и переживавшая в течение двух лет доработку. Внимательно присмотревшись к содержанию книги и принятым составителями «конструктивным решениям», можно заметить следы перманентной борьбы за упорядочивание системы научных текстов.

Например, читатель воочию наблюдает процесс трансформации объектов и предметов исследований. В принципе разницу в выборе явлений, порождающих изучаемую проблемную ситуацию, можно объяснить неоднородностью специализаций и, соответственно, методологий и взглядов экспертов. В данном же случае все оказывается несколько сложнее. Непредсказуемой гибкостью отличается само пространство языка, речи, письма, словаря и дискурса, которое «воссоздает политические, экономические, социальные и культурные противоречия и меняет разные стороны жизни на территории влияния русского языка» и на которое направлено внимание всех без исключения авторов (с. 5–6). Создатели книги оказались в непростой ситуации. Заявив о стремлении выявить стратегии конструирования одной из государственных и одновременно гражданских политик во всем многообразии ее практик, они столкнулись с изменчивостью геополитической ситуации, оказавшей влияние буквально на все существующие режимы, пространства и субъекты дисциплинирования — на граждан, сообщества, их языки и вокабуляры как способы сообщения с действительностью. В результате некоторые опубликованные фрагменты монографии описывают ситуацию, потерявшую в актуальности за последние годы[2], другие — как будто профетически угадывают тенденции регламентации языковых практик, которые разворачиваются в полную силу только сейчас, буквально на наших глазах[3]. В попытках создать множественный, но прозрачный нарратив о «языке» книга могла бы выглядеть как неловкий спор, в ходе которого участники либо фиксируют ускользающие тени неких объектов, но не их современное бытование, либо сооружают футурологические конструкции.

[2] Например, статьи Александры Архиповой, Антона Сомина и Александры Шевелевой «С экрана на плакат: дискурс власти в языковой игре оппозиции»; Ксении Гусаровой «Украинская Википедия: стихийный агент языковой политики».

[3] Например, статья Майкла Горама «О “падонках” и “кибердружинниках”: виртуальные источники порчи языка».

Однако в процессе регуляции нелинейного коллективного повествования, видимо, произошла перенастройка авторских интенций. То, что было задумано как качественное исследование проблемного постсоветского федеративного языкового устройства, превратилось в быстрый, но при этом лонгитюдный анализ гораздо более масштабного набора явлений. Ухватить исчезающие феномены, одновременно отследить возникновение новых и изменения в прежних дискурсивных практиках, обнаружить наследующие старым коллективным травмам инвариантные нормы письма и формы артикуляции мнений, которые говорят о новом витке реактуализации прошлого, — все это пришлось проделать в удивительно короткий срок. Как же монографии удалось избежать превращения в поле для припоминаний, ламентаций и утопических повествований?

С точки зрения конструкции это последовательно разворачивающийся и преемственный по отношению к звучащим репликам полилог. Его ценность — в создании напряженного пространства изучения происходящих сегодня социокультурных и политических перемен, понимание которых возможно только в условиях профессиональной коллаборации. Построение книги и названия конкретных разделов как будто говорят: экспертные позиции сильны именно своей не самой очевидной сплоченностью. Взятые по отдельности, они представляют лишь интересные case-study, работающие с проблематикой новых медиа, травматологии культуры, социолингвистики, полевой социологии и антропологии. Однако увиденные вместе — свидетельствуют о необходимости внецеховой, но при этом общей ответственности аналитиков за выявление сложностей «настройки языка» как опыта социокультурного управления.

Как замечает в предисловии **Екатерина Лапина-Кратасюк**, мобильный процесс организации монографии как коллективного исследования строился следующим образом. Понимая, что процессы, объединяемые термином «языковая политика», идут в трех направлениях («сверху» — инициированные властью, «снизу» — организованные сообществами, и «горизонтально» — регламентирующие отношения между пространствами и субъектами) и отличаются известной метастабильностью, аналитики буквально по крупицам создавали поле обсуждений. С одной стороны, оно должно было быть верифицируемым (т. е. устойчивым) по отношению к постоянно меняющемуся контексту, с другой — в достаточной степени внимательным к малейшим колебаниям общей социокультурной системы (с. 5–8). По мнению **Гасана Гусейнова**, столкнувшись с таким вызовом, современное гуманитарное знание в лице авторов монографии стало работать на «будущую теорию», которая сможет быстро реагировать на волатильность «политико-экономических и лингвокультурных процессов нашей эпохи» (с. 9). И действительно: представители социальных и гуманитарных наук часто рассуждают о собственной неспособности (и нежелании) производить утилитарно полезный, отвечающий на запросы общества ответ на вопрос «что происходит и как к этому относиться?» Как говорил Г. У. Гумбрехт, оставаясь в безопасности в своей «башне из слоновой кости», они воспринимают собственное сообщество как нечто, почти внеположное вихрям окружающей действительности [Галёна, Гумбрехт 2016]. Однако случается так, что в стремлении проанализировать этот якобы

внешний для них мир они сталкиваются с такой степенью его динамичности, не заметить которую означает проигнорировать саму суть процесса познания. В этот момент оказывается очень важным умение создавать новую систему картографирования, мэппинга той реальности, с которой субъекты не только соседствуют. «Настройка языка…» — один из примеров такой метаязыковой и ответственной акторной позиции современных представителей социогуманитарного знания.

2

Контрапункт вместо синкопы, консонанс вместо диссонанса — так можно описать логику монографии, если следовать предложенной в ее названии метафорике настраиваемой и «звучащей» среды. Казалось бы, двигаясь последовательно от разговора о травматичном наследии прошлого, отражающемся в разных дискурсивных сломах, к дискуссиям о практиках регуляции речи/письма в СМИ, сетевых пространствах и рассуждениям о языковой норме — в России и на ее плохо определяемом постимперском пограничье, — читатель погружается в чередование разных позиций тех, кто прицельно изучает антропологический, социальный и политический опыт современности. Однако это многоголосие позволяет взглянуть на изучаемую ситуацию с разных сторон. Взаимная, но уважительная инаковость авторских позиций обеспечивает объемное звучание проблематики. Это разговор не о языке как предмете регуляций, а о знаковой системе, определяющей наше бытие.

Если же воспользоваться терминологией Ж. Делёза, который полагал рефлексивное письмо формой «врачевания» [Deleuze 2004], книга выступает в качестве примера своеобразной пульс-терапии[4]. Давая определения постсоветскому модусу существования общества и его языков, авторы довольно кратко, хотя и ярко описывают конкретные эффекты витальности, казалось бы, прошлого политического проекта и его дискурсивных опытов. Их основной целью становится не токсическое воздействие на носителей языка и их привычки и не диагностика их речевых проявлений как патологических. Напротив, они точечно указывают на те тенденции, существование которых становится симптомом выстраивания определенных социокультурных конвенций. Не ставя своей задачей элитистски взглянуть на социальную повседневность, аналитики предлагают вместе подумать: станет ли общее состояние разделяемой «нами» символической системы (и, соответственно, всего спектра, ею означиваемого) стабильнее, если мы продолжим столь хаотично, дискретно или напряженно взаимодействовать с практиками, которые когда-то определяли нормативные режимы коллективного существования?

Первая глава монографии — «Языки постсоветской рефлексии: опыт калибровки» — позволяет взглянуть на разные подходы к описанию «постсоветского». В центре внимания авторов здесь оказываются словари, категории (метки, ярлыки, ключевые слова), дискурсы, которыми пользуются представители разных сообществ для фиксации настоящего как наследника прошлого.

[4] Основанная на апелляции к медицинскому дискурсу риторика здесь уместна: как минимум в одной статье монографии (Татьяны Вайзер) она оставляет важный след — и содержательный, и методологический.

Евгений Савицкий в статье «Между “геноцидом”, “оккупацией” и “братством народов”. Языки описания имперского/колониального прошлого в постсоветскую эпоху» рассказывает об опыте исторического расследования и представления имперских метанарративов. С его точки зрения, существующие примеры, оказывающиеся чаще всего вариациями на тему «постпсихоаналитического языка», свидетельствуют о том, что в российской публичной сфере отсутствуют языки профессионального обсуждения этой проблематики, но есть место некритическому восприятию тех подходов, которые лишь по внешним признакам кажутся «дьявольски прекрасными» в своей аккуратности.

Татьяна Вайзер («Травматография логоса: Язык травмы и деформация языка в постсоветской поэзии») и **Оксана Мороз** («Проекты “фундаментального лексикона” постсоветской культуры и экспертный язык русского литературного концептуализма») посвятили свои тексты описанию знаковых систем, порождаемых литературными сообществами. В обоих случаях языки постсоветских поэтов и писателей-концептуалистов продемонстрированы как «отражающие поверхности», в которых проявляются коммуникативные разрывы и лакуны. Эти преломления имеют место даже в актах по созданию собственных словарей, как будто конкурирующих с существующими формами культурного самовыражения. Создавая свои особые языки, поэты и писатели лишь делают более видимыми имплицитные «переломы сознания», подтексты и контексты, создают лишь «дополнения», не отменяющие существующие конвенции.

Начатый в статье Мороз разговор о мутизме официального дискурса, необходимо требующем переводчиков (работающих, например, с языком литературы и эссеистики), продолжает **Николай Поселягин**. Его статья «“Операция по нейтрализации”: травма и ее замещение в российском официальном дискурсе» рассказывает об операциях дискурсивной нейтрализации, с помощью которых в современном публичном пространстве происходит замещение формул, как будто провоцирующих травматические переживания. На его взгляд, операции по подбору таких субститутов, с помощью которых можно осуществлять спокойный диалог, неизбежно заканчиваются превращением нового словаря в набор trigger warnings, которые лишь усиливают травматизацию его пользователей.

В первую же главу помещен текст **Ольги Карповой** и **Александра Дмитриева** «Реформирование русского правописания: унификация и вариативность», повествующий о как будто гораздо более безобидной истории реформирования русского правописания. Правда, по мере чтения становится очевиден вывод, к которому приходят авторы: «в изменившихся коммуникативных условиях орфографическая правильность текста предстает ‹…› как следование внутренним, присвоенным правилам» (с. 145). Выходит, что граммарнаци — это не просто педанты в вопросах грамотности, но «охранители»? А публикация «неправленных текстов» — не следствие соучастного порождения публичных мнений в Сети, а смена систем культурной иерархии?

Вторая глава — «Регистры языковой политики: власть и сети» — обнаруживает разные режимы властного взаимодействия с языком, который представляют акторы, претендующие на владение механизмом его авторитетной настройки.

В статье **Егора Панченко** «Новостной дискурс в государственных интернет-СМИ (на примере сайта “РИА Новости”)» речь идет о стратегиях формирования редакционной политики и ее содержания в СМИ, аффилированных с государством. Обращая внимание на свершающуюся на наших глазах «цифровую революцию», автор ставит вопрос: что происходит с нарративом СМИ, если они формируют повестку дня в опоре не на общественный, а на государственный заказ? И дает ответ: в результате аудитория вовлекается в потребление «многолетнего новостного сериала», сценарий которого прописан в полном соответствии с властными интенциями. Так что даже минимальные изменения в риторике или оценках не стоит воспринимать как пример столкновения этики профессии с интенциями власти: государственная журналистика в России по определению не может быть public good.

Следующий текст за коллективным авторством **Александры Архиповой**, **Антона Сомина** и **Александры Шевелевой** («С экрана на плакат: дискурс власти в языковой игре оппозиции») — результат полевых наблюдений антропологов и лингвистов за дискурсами протестных акций зимы-весны 2011–2012 гг. Используя разные критерии для фиксации формальных параметров плакатных текстов и особенностей их создателей, авторы попытались обнаружить единую систему, определенную социолингвистическую стратегию, которая бы отражала стремление граждан всерьез включиться в борьбу за язык как средство выражения суждений. Результаты их наблюдений неоднозначны. С одной стороны, протестное движение так и не смогло нащупать общий язык говорения с властью. В то же время стремление уйти от разговора с ней тоже можно рассматривать как, пусть и косвенный, признак наличия у общества желания «консолидироваться и организовать вокруг себя собственное дискурсивное поле» (с. 196). Видимо, изолированное и инкапсулированное.

Другие три текста главы, авторами которых выступили Вера Зверева, Ингунн Лунде и Майкл Горам, посвящены анализу Рунета и его языков и перформативных практик. Ставя по-разному исследовательские вопросы, все авторы старались нащупать в сетевых способах взаимодействия проявление таких «процессов социальной динамики», которые отражают новые формы гражданской ответственности, конкурентные официальному дискурсу. И, несмотря на все различие предметов анализа, все эксперты приходят к близким мнениям.

Вера Зверева в статье «Дискурсивное конструирование социальной иерархии в Рунете» фиксирует: социальное устройство в Рунете воспроизводит уже привычные поведенческие нормы. И в значительно более радикальных формах демонстрирует расслоение общества, существующую в нем агрессивную стигматизацию и виктимизацию субъектов. **Ингунн Лунде** («Слово напоказ: языковая практика и рефлексия в Интернете») тоже замечает, что языковые онлайн-практики напрямую зависят от уже существующих высказываний. При этом перформативный метанарратив интернет-пользователей свидетельствует о «поразительном внимании к языку» (с. 237) — но к ответственности ли говорящего? Автор статьи «О “падонках” и “кибердружинниках”: виртуальные источники порчи языка» **Майкл Горам** утверждает: принадлежность Рунета к «нецивилизованной коммуникативной среде» очевидна. А вот возможные позитивные эффекты ее существования зависят от стратегий использования

этого поля. Для того чтобы национальный сегмент Интернета действительно обрел статус свободной коллективной площадки обмена мнениями, необходимо, чтобы для социума ключевое понятие «гражданское общество» перестало быть метафорой и превратилось в совокупность операциональных и тактических принципов уважительного сосуществования.

Третья и четвертая главы — «Постсоветский универсум: сборка языковой и культурной нормы» и «“Другой” как неисправность: дискурс дисперсного пограничья» — вступают в очевидный диалог. Сначала читателя знакомят с бытованием разных языковых сообществ России (выделенных в качестве миноритарных или обозначенных по национальному принципу), затем речь заходит о тех языковых нормах, которых придерживаются ближайшие «соседи» России — географические и нередко политические. Так или иначе, но все авторы возвращаются к разговорам о так называемых малых языках, в качестве которых выступают либо негосударственные региональные знаковые системы, либо дискурсивные практики «нетитульных» групп. Пожалуй, эти разделы в наибольшей степени посвящены изучению собственно языковой политики как направления деятельности государства и анализу взаимодействия сообществ с властной нормализацией языкового и национального пространств.

Так, в статье **Бориса Орехова** и **Кирилла Решетникова** «Государственные языки России в Википедии: к вопросу о сетевой активности миноритарных языковых сообществ» речь идет о тех параметрах, по изменениям которых можно судить об успешности существования онлайн-представительств языковых групп. В качестве таких единиц детерминирования выступают наличие или отсутствие у языка какого-либо официального статуса, количество носителей, степень сетевой активности пользователей, продвигающих язык в Сети, степень интенсивности разного рода поддержки, обеспечивающая и «внесетевые условия для бытования языка».

Екатерина Ходжаева («Постсоветская языковая политика в образовательной системе Республики Татарстан: дискурс неравенства»), **Ольга Богатова** («Социальные факторы формирования и изменения языкового режима в полиэтническом регионе (на примере Республики Мордовия)»), **Тамара Журавель** («Языковая ситуация и языковая политика в приграничье (на примере Усинской котловины Красноярского края)») рассказывают о неоднозначных местных историях дисциплинирования языка как регламентации жизни социума. О случае Татарстана, казалось бы, можно говорить с большим оптимизмом. Татарский перестал быть языком исключительно бытового общения, утратил былую стигматизирующую функцию. Однако латентное недовольство граждан республики практиками преподавания языка, не находящее выражения в активном участии в общественных дебатах, лишь замедляет процесс русификации населения, но не предотвращает его. Ситуация в Мордовии и Красноярском крае выглядит еще более удручающей — там можно фиксировать не только низкий уровень одобрения языковой политики, но и опыт языковой утраты.

Разговор о неутешительных результатах жесткой властной регламентации языковых ситуаций приобретает новый разворот в статье **Сергея Давыдова** и **Ольги Логуновой** «Репрезентация ближнего зарубежья в информационных передачах ведущих российских телеканалов». Немного возвращая читателя к тексту Егора Панченко, авторы анализируют способы представления стран Бал-

тии, Средней Азии и Восточной Европы в информационных передачах телеканалов «Первый канал», «Россия-1» и НТВ, вышедших в период национальных избирательных кампаний 2011 и 2012 гг. Представленная социологами выборка на редкость репрезентативна: стратегии говорения о странах этих регионов связаны с актуальным политическим курсом и грешат сильной политизированностью и универсализмом высказываний. Если какие-то нетривиальные прецеденты репрезентации других стран и их своеобычности и имеют место, то только в случае наличия каких-либо конкретных интересов российского истеблишмента в происходящем — скажем, в Украине, Белоруссии или Казахстане.

Кстати, эти страны отвечают взаимностью. Как отмечает **Евгения Ним** («Язык и медиа в постсоветском Казахстане: "казахизация" vs. "русификация"»), несмотря на снижение демографической мощности русского языка, продвижение политики по ограничению влияния «русского фактора» и стратегий «казахизации», коммуникативная мощность именно русского языка остается определяющей для многих сфер жизни республики. В целом вообще концентрация на языковом вопросе и сопровождающие ее конфликты заставляют задуматься о той цене, которую платят граждане за активное соревнование трендов на строительство евразийского или моноэтничного государства.

Ксения Гусарова («Украинская Википедия: стихийный агент языковой политики») в свою очередь улавливает похожую тенденцию при разборе своего кейса. Вне зависимости от непоследовательности языковой политики Украины как независимого государства постсоветское имперское наследие «сквозит» практически во всех практиках авторепрезентации. Замечу, что в качестве кейса автор выбирает Крым. Интересно было бы посмотреть, изменились ли каким-то образом нормы конструирования публичного пространства местности, пережившей радикальный опыт превращения из одного из украинских русскоязычных пространств в субъект РФ? И какие, очевидные и не очень, отражения этого «перехода» можно обнаружить в украинской и российской версиях Википедии? А в англоязычной, например?

Финалом книги выступает исследование **Екатерины Протасовой** «Языковая политика Финляндии и русский язык», посвященное изучению специфики языковой политики в государстве, в определенные периоды истории также вовлеченном в бурное взаимодействие с имперской Россией. Впрочем, здесь ситуация выглядит более чем гармонично. Языковая политика современной Финляндии, полностью согласующаяся с общим вектором на интеграцию в Европу «в качестве активного и предприимчивого члена ЕС» (с. 437), приводит к сбалансированной настройке властных рекомендаций и сценариев коммуникации между несколькими стейкхолдерами культурных регуляций. В результате наличие русского языка в активном обращении (в городском пространстве — на вывесках, в медиа — в качестве публикаций материалов в СМИ) становится просто удобной и эффективной экономической и политической стратегией, одним из пунктов языкового планирования, но не симптомом каких-то неудач национального строительства.

На мой взгляд, такое оптимистичное и при этом спокойное в своих интонациях завершение книги может иметь своеобразное дидактическое значение. Языковая политика как совокупность направлений акторной деятельности работает качественно в том случае, если выступает частью глобально отстроен-

ной политической системы. Возможно, читатель, рассчитывавший получить в процессе знакомства с монографией подробное описание системы мероприятий российской власти, столкнется с неожиданным оптикой изучения интересующих его проблем. Однако по этой «Настройке языка…» все-таки многое можно понять о привычках всех участников политических и социокультурных процессов, которые и создают режимы дисциплинирования и регламентации микро- и макропроцессов в самых разных пространствах, полях, регионах и территориях.

Литература

Галёна, Гумбрехт 2016 — Евгений Галёна — Ханс Ульрих Гумбрехт. «Башня из слоновой кости»: О будущем гуманитарного образования // Новое литературное обозрение. № 138. 2016. Цит. по электрон. версии. URL: http://www.nlobooks.ru/node/7186.

Deleuze 2004 — *Deleuze G.* Logic of sense. London: Bloomsbury Publishing, 2004.

Wolff 1994 — *Wolff L.* Inventing Eastern Europe: The map of civilization on the mind of the enlightenment. Redwood City: Stanford Univ. Press, 1994.

Concerning counterpoints

Arie, Ekaterina A.
Master in Cultural Studies
CEO, NGO Bureau for digital humanities' studies "CultLook"
Russia, 111401, Moscow, 3 Vladimirskaya str., 28
Tel.: +7 (495) 305-41-08
Website: http://cultlook.org
Editor, Strelka Magazine, Strelka Institute for Media Architecture and Design
Russia, 119072, Moscow, Bersenjevskaya naberezhnaya, 14, 5A
Tel.: +7 (495) 268-06-19
Website: http://strelka.com/en/magazine
Email: arie.kate@gmail.com

A review of: Lapina-Kratasyuk, E. G., Moroz, O. V., Nim, E. G. (Eds.) (2016). *Nastroika iazyka: upravlenie kommunikatsiiami na postsovetskom prostranstve: Kollektivnaia monografiia* [Adjusting language: Managing communications in post-Soviet space. A collective monograph]. Moscow: Novoe literaturnoe obozrenie 448 p. (In Russian).

References

Evgenii Galiona — Khans Ul'rikh Gumbrekht. "Bashnia iz slonovoi kosti": O budushchem gumanitarnogo obrazovaniia (2016). [Yevgen Galona — Hans Ulrich Gumbrecht. "The ivory tower": On the future of education in the humanities]. *Novoe literaturnoe obozrenie* [New literary observer]*, 2016*(2) (= no. 138). Retrieved from http://www.nlobooks.ru/node/7186. (In Russian).

Deleuze, G. (2004). *Logic of sense*. London: Bloomsbury Publishing.

Wolff, L. (1994). *Inventing Eastern Europe: The map of civilization on the mind of the enlightenment.* Redwood City: Stanford University Press.

Arie, E. A. Concerning counterpoints. *Shagi / Steps*, *3*(2), 218–226

М. В. АХМЕТОВА

Ахметова Мария Вячеславовна
кандидат филологических наук
научный сотрудник, Центр исследований фольклора
и антропологии города,
Московская высшая школа социальных и экономических наук
старший научный сотрудник,
Лаборатория теоретической фольклористики, ШАГИ РАНХиГС
Россия, 119571, Москва, пр-т Вернадского, 82
Тел.: +7 (499) 956-96-47
E-mail: malinxi@rambler.ru

Международная конференция «Брендирование территорий: между маркетингом и фольклором»[1]

2–3 декабря 2016 г. состоялась международная научная конференция «Брендирование территорий: между маркетингом и фольклором». Организатором конференции, поддержанной Российским научным фондом (проект № 16-18-00068 «Мифология и ритуальное поведение в современном российском городе»), выступил Центр прикладной урбанистики Московской высшей школы социальных и экономических наук (МВШСЭН).

Конференция была посвящена брендированию территорий, или локусному брендингу — производству смыслов, текстов и практик, связывающих город, регион, страну с определенными товарами и услугами. Продвижение территорий на внутреннем и внешнем рынках с использованием локальных символов (визуальных, вербальных, концептуальных, акциональных и т. д.) производится местной администрацией, коммерческими структурами, а также сообществами, не обладающими административным и/или финансовым ресурсом (например, краеведами). Каким образом конструируются локальные символы; каковы механизмы их трансляции; как они воспринимаются потребителями; как изобретается, обретается и переизобретается память о локальной истории и культуре; как функционируют локальные бренды и каковы причины их успешности или неуспешности — эти проблемы обсуждались на конференции, объединившей представителей самых разных гуманитарных дисциплин: историков, маркетологов, социологов, фольклористов, этнологов, культурологов и лингвистов.

В рамках конференции состоялись два установочных доклада (keynote lectures), представляющих комплексный подход к брендированию территорий с позиций разных областей гуманитарного знания. **П. Б. Паршин** (Московский государственный институт международных отношений МИД России; Мо-

[1] Исследование выполнено при поддержке гранта Российского научного фонда (проект № 16-18-00068) «Мифология и ритуальное поведение в современном российском городе».

© М. В. АХМЕТОВА

сковский государственный лингвистический университет) в докладе «Быть и слыть: границы возможного в локусном брендинге» подробно рассмотрел терминологию, связанную с территориальным маркетингом и брендингом, с историей терминов (*локусный*) *бренд*, (*локусный*) *брендинг* и их маркетинговым и семиотическим наполнением, а также различные стратегии брендинга, осуществляемые на уровне города–региона–государства. **М. Л. Лурье** (Европейский университет в Санкт-Петербурге — ЕУСПб) в докладе «Тамбовский волк и калужское тесто: формулы локальной идентичности и брендинг городов» подошел к проблеме с позиции культурной антропологии, сосредоточившись на феномене локального текста. Было показано, как с территориальным брендингом взаимодействуют формулы локальной идентичности — а именно связываемые с тем или иным городом образы и характеристики, несущие информацию о специфичности или уникальности данного города.

В ряде докладов рассматривался маркетинговый аспект брендинга территорий. **К. Л. Рожков** (Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики» / НИУ ВШЭ, Москва) в докладе «Брендинг российских территорий: мнение маркетолога о роли символики мест» отметил современную российскую тенденцию объявлять тот или иной город «столицей», «родиной» определенного продукта, персонажа, факта культуры и т. д. (Усть-Катав как «трамвайная столица», Великий Устюг как «родина Деда Мороза»), механизмы этого «парада столиц и родин» и его маркетинговый потенциал. **Е. Е. Вознюк** (Балтийская международная академия, Рига, Латвия) в докладе «Идентичность и позиционирование в брендинге туристических дестинаций: анализ на примере городов Латвии (case study)» рассмотрела логотипы, слоганы и символы, связанные с различными латвийскими локусами, в медиа и разного рода сетевых ресурсах, в аспекте позиционирования и продвижения этих локусов, уделив особое внимание содержащимся в них противоречиям. **М. В. Мирон** (Ассоциация по развитию туризма в Молдове, Кишинев) в докладе «Локальное брендирование — опыт Молдовы в создании инструмента для продвижения себя на внутреннем и внешнем туристическом рынке» обратилась к опыту брендирования территорий в туристической индустрии на молдавском материале, задействующем (квази)исторические сведения и конструирование брендов; отдельное внимание уделялось коммерческому аспекту данного процесса. **Е. Е. Ермакова** (Тюменский государственный университет) в докладе «Социокультурные практики брендирования Тюменской области» предложила свой комментарий к проектам туристических логотипа и слогана Тюменской области, поданным на конкурс 2016 г., с точки зрения их понятности для адресатов и адекватности отражения ассоциаций, связываемых с регионом.

В двух докладах освещалась деятельность музеев в локусном брендинге. **И. А. Гринько** (Российский научно-исследовательский институт культурного и природного наследия им. Д. С. Лихачева, Москва) в докладе «Музей в создании образа города: анализ инструментария» сопоставил различные опыты брендирования города или региона мировыми музеями в аспектах архитектуры, социокультурной деятельности музеев, музеефикации городского пространства, использования экспозиционных образов, мультимедиа и вспомогательных элементов экспозиции. **Е. А. Мельникова** (Музей антропологии и этнографии им. Петра Великого (Кунсткамера) РАН, ЕУСПб) в докладе «Про-

шлое своими руками: три бренда Северного Приладожья» сравнила реализацию территориального брендинга через призму локальной истории в музеях и других учреждениях культуры трех карельских городов — Лахденпохьи, Сортавалы и Питкяранты. В первом случае актуализируется память о древнем карельском и скандинавском прошлом региона, во втором — о прошлом финском, и в третьем — о событиях Великой Отечественной войны.

Значительный блок докладов посвящен рассмотрению конкретных случаев создания и функционирования локальных символов, конструирования и переосмысления локальной истории. **Р. В. Евстифеев** (Владимирский филиал РАНХиГС) в докладе «Символическая политика как конкуренция ценностных элементов бренда территории: случай города Владимира в сравнительной перспективе» на примере г. Владимира показал, каким образом функционирует локальное аналитическое сообщество, создающее городские символы и формирующее ценности, осуществляющие переосмысление и переструктурирование истории и настоящего. **А. С. Максимова** (НИУ ВШЭ) в докладе «Прошлое как новое настоящее: конструирование символов в малых городах» на примере городов Каргополя и Тотьмы отметила локальные инициативы, связанные с символизацией локальной истории. Предметом доклада **М. С. Савоскул** (МГУ им. М. В. Ломоносова) «Старое новое название города: Романов-Борисоглебск или Тутаев?» стала полемика о переименовании г. Тутаева в Ярославской области, расположенного на двух берегах Волги (до 1822 г. города Романов и Борисоглебск, до 1918 г. Романов-Борисоглебск), ее отражение в туристическом дискурсе и в исторических рефлексиях горожан. **С. Г. Петкова-Марчевска** (Великотырновский университет Свв. Кирилла и Мефодия, Болгария) в докладе «Конструирование локального туристического бренда на основе традиционного фольклора (на примере болгарских курортов)» рассмотрела два случая популяризации локальных элементов болгарской народной культуры на примере обрядов Лазаревой субботы и Вербного воскресенья в с. Козичино и двухголосного мужского пения в г. Банско. **С. П. Сорокина** (Институт мировой литературы им. А. М. Горького РАН, Москва) в докладе «Белорусский обряд-представление “Колядные цари”: от “бренда” деревни к “бренду” страны» осветила реконструкцию в Белоруссии народной драмы, приуроченной к Святкам, и влияние на этот процесс фольклористов. **А. А. Пригарин** (Одесский национальный университет им. И. И. Мечникова, Украина) в докладе «Антропология одесского пляжа: ретроспекция “доместикации” городского пространства» на примере Одессы рассмотрел динамику социальных практик XIX–XXI вв., связанных с пляжем, уделив внимание досугово-развлекательным, прагматически-трудовым и ритуальным аспектам такой детали ландшафта, как берег моря. **Е. А. Хонинева** (ЕУСПб) в докладе «Гаражное виноделие и “народное казачье вино”: подходы к брендированию “Долины Дона”» проанализировала стратегии брендирования винодельческого региона «Долина Дона» (Ростовская область), осуществляемые администрацией г. Волгодонска, виноделами, казаками, а также неинституализированными сообществами. В докладе **П. С. Куприянова** (Институт этнологии и антропологии им. Н. Н. Миклухо-Маклая РАН, Москва / ИЭА РАН) «Исторический персонаж как локальный бренд, или Сказочная история Дуняши Стрешневой» демонстрировалось изобретение в начале XXI в. локального символа г. Мещовска (Калужская область), в основу которого легли образы

местных уроженок, носивших имя *Евдокия*, жен двух русских царей. В докладе сопоставлялись нарративы о Евдокии Лопухиной (жены царя Михаила Федоровича) и Евдокии Стрешневой (первой жены Петра I): один строится по логике сказки или детского нравоучительного рассказа, а другой — по логике агиографии либо авантюрного романа. **Д. В. Громов** и **А. Д. Соколова** (ИЭА РАН) в совместном докладе «Кологрив: два символа локальной идентичности» в аспекте конструктивистского и эссенциалистского подходов к территориальной идентичности рассмотрели такие бренды Кологрива (Костромская область), как образ уроженца Кологривского района народного художника Ефима Честнякова (который позиционируется не только как деятель искусства, но и как провидец, юродивый или святой) и весенний прилет гусей на местный пойменный луг. **А. А. Бобрихин** (Екатеринбургский музей изобразительных искусств) в докладе «В поисках идентичности — от Данилы-мастера до уральского Робин Гуда» обратился к брендингу Среднего Урала, высказав предположение, что эксплуатировавшийся на протяжении XX в. «бренд», связанный с образом писателя П. П. Бажова, исчерпал себя. Особое внимание было уделено образу мэра Екатеринбурга Е. В. Ройзмана и мифологическим аспектам конструирования этого образа. **С. А. Сиднева** (МГУ им. М. В. Ломоносова) посвятила свой доклад «Культ “водных Мадонн” в Италии как элемент геобрендинга» итальянским этнорегиональным праздникам, связанным с почитанием статуй Мадонны, которые установлены на дне моря, и возможному происхождению соответствующего католического культа. Последний в наши дни приспосабливается к новым условиям: основными участниками праздников становятся аквалангисты, дайверы и отдыхающие на курортах. Предметом доклада **М. В. Ахметовой** (МВШСЭН). «“Рыбные” бренды Нарвы: между геральдикой и локальным текстом» стали вернакулярные трактовки двух рыб — элемента герба эстонского города Нарвы, а также связь этих интерпретацией с местным фольклором и стратегиями локального и национального брендирования. **Д. Е. Никогло** (Институт культурного наследия АН Молдовы, Кишинев) в докладе «Историко-культурные мотивы в конструировании гербов городов и сел Гагаузии» на примере молдавского Автономно-территориального образования Гагауз-Ери (Гагаузия) рассмотрела формирование в XX в. региональной геральдики, испытавшей влияние историко-культурных стереотипов и символов, а также народной этимологии топонимов. **М. Б. Машковский** (Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет, Челябинск) в докладе «“Я уже в пятый раз приезжаю на эти городища…”: Аркаим как бренд Южного Урала (по материалам фольклорных экспедиций разных лет)» сопоставил образ позиционируемого как сакральное место городища Аркаим в нарративах, с одной стороны, туристов и «паломников», посещающих этот локус, а с другой — продавцов эзотерической продукции, транслирующих информацию о месте.

Конференцию завершили два доклада, посвященные «отрицанию бренда/брендинга». **М. И. Байдуж** (МВШСЭН) в докладе «Мост влюбленных как официальный символ и неофициальный антисимвол Тюмени» сопоставила противоположные стратегии восприятия тюменского Моста влюбленных. Это архитектурное сооружение позиционируется как один из брендов города, но чем более власть и бизнес перехватывали инициативу по брендированию моста, тем менее популярным становился этот локус среди ряда городских

сообществ, вплоть до позиционирования негативного отношения к нему в тюменских социальных сетях. **Е. К. Малая** (Российский государственный гуманитарный университет, Москва) в докладе «Прогулка на изнанку города: отрицание официального городского брендирования» проанализировала нарратив московской неформалки: спонтанная экскурсия по Москве позволила выявить «личный» образ города (сформировавшийся под влиянием разного рода литературы), подразумевающий негативное отношение к элементам «города-для-всех», т. е. к официальной символизации Москвы.

К началу конференции был издан сборник тезисов [Ахметова и др. 2016]. В 2017 г. планируется выход сборника статей.

Литература

Ахметова и др. 2016 — Брендирование территорий: между маркетингом и фольклором: Материалы Междунар. науч. конф. (Москва, 2–3 декабря 2016 г.) / Сост. М. В. Ахметова, М. И. Байдуж, Н. В. Петров. М.: Изд. дом «Дело» РАНХиГС, 2016.

International conference "Local branding: Between marketing and folklore"

Akhmetova, Maria V.
PhD (Candidate of Science in Philology)
Research Fellow, Centre of Urban Folklore and Anthropological Studies,
The Moscow School of Social and Economic Sciences
Senior Researcher, Laboratory of Theoretical Folklore Studies,
School of Advanced Studies in the Humanities,
The Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration
Russia, 119571, Moscow, Prospect Vernadskogo, 82
Tel.: +7 (499) 956-96-47
E-mail: malinxi@rambler.ru

Abstract. The short paper contains a review of a conference, "Local branding: Between marketing and folklore", held in Moscow (The Moscow School of Social and Economic Sciences) on December 2–3, 2016.

References

Akhmetova, M. V., Baiduzh, M. I., Petrov, N. V. (Eds.) (2016). *Brendirovanie territorii: mezhdu marketingom i fol'klorom: Materialy Mezhdunarodnoi nauchnoi konferentsii (Moskva, 2–3 dekabria 2016 g.)* [Local branding: Between marketing and folklore: Proceedings of the International conference (Moscow, December 2–3, 2016)]. Moscow: Izdatel'skii dom "Delo" RANKhiGS. (In Russian).

Akhmetova, M. V. (2017). International conference "Local branding: Between marketing and folklore". *Shagi / Steps, 3*(2), 227–231

Научный журнал
Academic journal

Шаги / Steps
Shagi / Steps

2017, 3 (2)

Основан в мае 2015 г.
Established in May, 2015

Научный редактор
М. В. Ахметова

Редактор английского текста
Х. Баран

Корректура
Е. П. Шумилова

Верстка, дизайн
В. Ф. Лурье

Academic Editor
M. V. Akhmetova

English Language Editor
H. Baran

Copy Editor
E. P. Shumilova

Layout Editor, Designer
V. F. Lurie

ISSN 2412-9410

Адрес редакции: 119606, г. Москва, просп. Вернадского, 82, корп. 9
Postal address: Russia, 119606, Moscow, Prospect Vernadskogo, 82, corpus 9

Учредитель издания: Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте РФ

The journal is published by The Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration

При перепечатке ссылка на журнал обязательна.
In case of reprinting, reference to the journal is obligatory.

Публикуемые материалы прошли процедуру рецензирования и экспертного отбора.
All articles published in the journal have been peer-reviewed.

Подписано в печать 13.06.2017
Формат 70×100/16
Тираж 500 экз. (первый завод — 200 экз.)
Отпечатано в типографии РАНХиГС
119571, Москва, пр-т Вернадского, 82-84

Свидетельство о регистрации СМИ: ПИ № ФС77–61736 от 07.05.2015

© Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте РФ
© Авторы
© The Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration
© Authors