

## О ПРЕДСКАЗУЕМОСТИ И НЕПРЕДСКАЗУЕМОСТИ В РАЗВИТИИ КУЛЬТУРЫ

*Миха Яворник*

Предметом настоящей работы являются особенности современных форм коммуникации и культуры, порожденные прогрессом в области технологии, в общественной жизни проявляющиеся в виде процессов дигитализации и мировой глобализации. В стремлении как-то ограничить интересующую нас область, с трудом поддающуюся терминологическому осмыслению, остановимся на характеристике компьютерной коммуникации и Интернета как наиболее распространенных форм обмена информацией XXI века. При анализе данных явлений мы будем исходить из того факта, что само использование Интернета и компьютера укрепляет сознание специфического характера их „знаковости”<sup>1</sup>, которая, с одной стороны, подчиняется имманентным лексико-семантическим и синтаксическим правилам, а с другой стороны, при построении собственной специфики, включает в себя характеристики уже существующих способов моделирования и знаковых

---

1 При определении „знаковости” мы будем опираться на рассуждения Ch. Peirce, хотя при этом мы не будем останавливаться на его определениях различий иконических знаков, индексов и символов. Следует подчеркнуть, что интерпретация культурных моделей (понимание знака) может происходить лишь в процессе перекодировки относительно других знаков. При этом важно иметь в виду, что в сфере культурного развития нам чаще всего приходится иметь дело с символами, утрачивающими особенности иконического знака (для которого характерна перекодировка на основании сходства). При толковании знака как единства обозначающего и обозначаемого в случае символа мы неизбежно сталкиваемся со своего рода парадоксом. Функция символа, коренящаяся в трансформации знаков, отдаляет обозначающее от обозначаемого, что, в свою очередь, свидетельствует о деструкции знака. Именно идея об отдалении и приближении обозначающего от обозначаемого явилась отправным пунктом наших рассуждений. В связи с этим, сравни понимание функции знака в психоанализе: J. Lacan, *Ecrits I*, Paris 1966; J. Derrida, *Freud et la scène de l'écriture*, “Tel Quel”, 1966: 26 (цитируется по: Мейзерский 1986).

моделирующих систем<sup>2</sup>. Сама идея представления информации в комплексной форме (звук, видеоряд, анимация) часто встречающаяся в рассуждениях о развитии в технологическом отношении программном обеспечении свидетельствует о таком соотношении элементов и правил, которые вполне соответствуют характеристике литературы, кино, музыки, театра, видео (...), описываемых в истории культурных явлений как специфические секундарные знаковые модели. Рассуждения о компьютерной и интернетной коммуникации (а также о новых формах культуры, порождаемых такого рода коммуникацией – например о технолитературе) приближают нас к положениям семиотики, и на этот раз становящейся отправной точкой нашей методологии. Несмотря на таким образом поставленную проблему, в данной работе не будет уделяться внимание специфике коммуникации с помощью компьютера и Интернета как новом способе семиотизации. Мы остановимся на „общих” вопросах: в данном исследовании внимание прежде всего будет сосредоточено на развитии уже существующих и, по нашему мнению, важнейших формах культуры и коммуникации, которые модифицируются под воздействием нового „инструмента” (компьютера) и, как следствие этого, интегрируются в качестве составных частей уже существующей сис-

---

2 С помощью понятий *знаковая модель*, *знаковая моделирующая система* актуализируется методика анализа текстов культуры, принятая в структурализме и семиотике. В настоящей статье вновь подчеркивается мысль о том, что при использовании любого вида знаков речь идет как о моделировании (формировании) действительности как таковой, так и самих культурных текстов, возникших в процессе развития культуры. При этом мы исходим из того, что любой текст (как следствие сознательного или неосознанного процесса) возникает на фоне определенного образца (парадигмы), при чем происходит повторение некоторых характеристик. Именно благодаря этой повторяемости выстраиваются различные (первичные или вторичные) знаковые модели (образцы), которые и расцениваются нами как специфические черты конкретного культурного развития, в чем проявляется определенная системность. Каждое задействование системы (и способов моделирования) обозначает ее (их) реализацию и, в то же время, отступление от нее (них). Термин *знаковая моделирующая система*, таким образом, обозначает главным образом способность каждый раз генерировать (моделировать) новые знаковые объединения – тексты, свидетельствующие о реализации какой-то системности и, в то же время, о ее динамическом развитии (см. Лотман 1970).

темности. Внутри этих общих вопросов, нас, в частности, будут интересовать специфические моменты, характерные для современного этапа развития, и существенные для будущего.

Иными словами, вопрос ставится следующим образом: прослеживаются ли в новом способе семиотизации особенности, которые можно рассматривать как ожидаемые, неизбежные процессы в развитии культуры, свидетельствующие о прогнозируемых закономерностях ее развития. В поисках ответа на поставленный вопрос мы будем ссылаться прежде всего на работы русских семиотиков Московско-тартуской школы последних тридцати лет, внимание которых было сосредоточено на исследовании различных знаковых систем (литературы, кинематографии, живописи и т.п.), что постепенно привело их к выводу о единстве процесса культурного развития<sup>3</sup>. Эта мысль восходит к исследованиям наиболее значительного представителя русской семиотики, Ю.М. Лотмана. Важнейшей, как нам представляется, является его идея о двух взаимосвязанных процессах, обуславливающих динамическое развитие культуры: речь идет о линейных и циклических процессах (Лотман 2000: 647-664)<sup>4</sup>.

Ссылаясь на идею Лотмана, предположим, что для любого текста как семиотической категории характерны два способа формирования системности, сопоставимые с понятиями синтагматики и парадигматики. Под понятием линейности подразумевается такой процесс, при котором системность возникает на почве концентрации сукцессивно организованных знаков (синтагматический ряд), когда же речь идет о цикличности, то имеется в виду процесс, порождающий понятие отдельных семиотических категорий, таких как текст в целом по отношению к предыдущим текстам, схемам и моделям (парадигматический ряд) – таким образом, речь идет о своего

---

3 Интересно, что данная школа вплоть до 90-х годов не занималась вопросами семиотики компьютерной коммуникации.

4 Сказанное не означает, что в настоящей работе не используются также и другие идеи Лотмана, но поскольку они не затрагивают сущности обсуждаемых явлений, мы не упоминаем их особо. Так, в частности, мы не останавливаемся в деталях на известном исследовании *Взрыв и культура*, также, хотя и в ином аспекте, касающемся проблемы динамики культурных процессов.

рода симультанности<sup>5</sup>. В сходстве и различии существующих культурно-исторических (коммуникативных) форм и новых (то есть в столкновении с так называемой исторической памятью) укрепляется представление о системности.

Далее мы не будем останавливаться на более или менее известных теоретических положениях, однако отметим еще только один момент. Знакомство с закономерностями различных знаковых систем позволяет различать две фазы их развития, при этом, начальная выполняет особую роль повторения схожих элементов и приемов структурирования текста, что порождает и утверждает понятие системности (практически, речь идет о формировании нормы)<sup>6</sup>. Признавая данный факт, следует рассматривать любой появляющийся на данной фазе текст, в первую очередь и главным образом, как средство (порожденное сознательно или неосознанно), дающее представление о системности. В этом процессе заметна тенденция к тому, чтобы обозначающее было отождествляемо с тем, что оно обозначает – стремлением стать собственно „содержанием”. Речь идет о процессе, который отмечается в различные исторические периоды – в особенности же тогда,

---

5 Упомянутое деление можно сравнить с понятием конструктивной функции (синфункции и автофункции). Продуктивной, на наш взгляд, является также идея о смене систем в процессе эволюции литературы (культуры). Сравни статью Ю. Тынянова, *О литературной эволюции* (Тынянов 1977).

6 При этом следует различать две возможности: системность может возникать в результате сближения, подражания существующей уже модели и способов моделирования (сравни подражание античным образцам в классицизме) или как противопоставление ей (например, противопоставление романтизма классицизму). Здесь подразумевается понимание культурного развития согласно идее синусоидальной динамики культуры (Tschizhevskij 1968: 12-42). Сравни также рассуждения Д. Лихачева о так называемых примарных и секундарных стилях (Лихачев 1973). Вполне осознавая тот факт, что культура XX века при подобном понимании культурного развития представляет особую проблему (например, исторический авангард), нам все же представляется, что более подробное исследование могло бы привести к аналогичным выводам – не в последнюю очередь в настоящей работе мы пытаемся актуализировать идеи упомянутых теоретиков также относительно доминантных форм культуры XX века.

когда идеология<sup>7</sup> пытается утвердить определенную знаковую модель и представить ее в качестве воплощения абсолютной истины<sup>8</sup>. Именно недифференцированность знака по отношению к самому предмету, который обозначается, является отличительным признаком доисторических или раннеисторических форм сознания, которые принято называть мифологическим сознанием<sup>9</sup>. В стремлении отождествить обозначающее и обозначаемое на начальной фазе зарождения системности отмечается оживление первобытных форм или схем культуры – то есть таких, которые характерны для зачаточной стадии развития культуры. Приближение к мифологическим формам, с тенденцией к реставрации логики мифа, отмечаемой в высокоразвитых формах сознания и культуры, таких, как так называемое мифологическое мышление (Мелетинский 1976), следует понимать как манифестацию циклического процесса в динамике культуры.

Следуя приведенным выше теоретическим положениям, процесс, ведущий к формированию системности, мы будем, с одной стороны, именовать физическим термином – доминанция центростремительных сил, а с другой стороны, когда речь пойдет об отождествлении знака и „содержания” – процессом монологизации.

Далее приводятся три примера, которые показывают, что можно говорить о родственных, повторяющихся фазах в различных исторических периоды развития культуры, в особенности же, в периоды зарождения новой системности.

Если начнем с вопроса о развитии литературы, то уже при схематичном анализе обращает на себя внимание вывод историков литературы относительно ее происхождения. Ограни-

7 Здесь мы исходим из гипотезы Бахтина/Волошинова о том, что всякое высказывание является социально-идеологической структурой, а следовательно и особой формой культуры (Волошинов 1929).

8 Хорошим примером подобного отождествления являются „веристические” тексты, заменяющие отсутствие *материального* – в данном контексте можно рассматривать символы, которые должны представлять „вездесущность” определенной истины – например, распятие Иисуса Христа, царский герб, флаг, скульптуры и портретные изображения государственных руководителей на стенах различных учреждений.

9 Приведем имена лишь некоторых теоретиков, которые более подробно занимались упомянутой проблематикой: Strauss 1964-1971; Мелетинский 1976; Eliade 1975; Лотман, Минц 1981; см. Аверинцев 1967.

чившись выводами основателя русской исторической поэтики А. Веселовского, отметим, что зачатки поэзии связываются им с происхождением мифа: в мифе начали повторяться, а впоследствии и утвердились в качестве парадигмы определенные сюжетные схемы и формулы (Веселовский 1989). Именно эти формы, а также приемы их сочетания представляют основу дальнейшего – литературного развития. В связи с этим представляется уместным привести замечания М. Бахтина об особенностях ранних форм исторического романа. В исследовании *Формы времени и пространства в романе* русский теоретик обращает внимание именно на повторяемость (парадигматичность) определенных мотивных рядов, формирующих специфический (романный) хронотоп<sup>10</sup>. Литературоведческая аргументация повторяемости мотивов и сюжетных схем свидетельствует о доминантности центростремительных сил на начальной стадии развития жанров. Этот процесс следует понимать как стремление перейти границу, существующую между формой и содержанием (обозначающим и обозначаемым). Так проявляется процесс монологизации, определяемый Бахтиным при описании особенностей так называемых суфистских романов, для которых характерна „чисто монологическая жесткость (абстрактного идеализирующего) стиля” (Бахтин 1982: 136, 138)<sup>11</sup>. Эта монологическая жесткость, однозначность, свидетельствующая о процессе отождествления выражения и содержания, оживляет в представлении первичную фазу сознания. Возвращение к корням „коллек-

---

10 Приведем в качестве примера следующее замечание: „Встреча – одно из древнейших сюжетобразующих событий эпоса (в особенности романа). Нужно особо отметить тесную связь мотива встречи с такими мотивами, как *разлука, бегство, обретение, потеря, брак* и т.п., сходными по единству пространственно-временных определений с мотивом встречи. Особенно важное значение имеет тесная связь мотива встречи с хронотопом дороги” (Бахтин 1975: 248).

11 Бахтин также недвусмысленно отмечает характерные черты доисторического периода языкового сознания, понимая его как абсолютную власть мифа над языком и языка над процессом восприятия и понимания действительности.

тивного сознания” проявляется в формах мифологического мышления<sup>12</sup>.

Доминанцию центростремительных сил, ведущую к монополизации и отождествлению обозначающего и обозначаемого (и, как следствие этого, знака с реальностью) можно отметить на начальных стадиях различного знакового моделирования, а вместе с тем, также в способах моделирования, преобладающих в двадцатом веке, например, в кинематографии, в компьютерных программах и, как следствие этого, (на первый взгляд, парадоксальное) в Интернете.

Приводя в качестве второй иллюстрации основного тезиса о доминанции центростремительных сил на начальной стадии развития пример кинематографии, следовало бы, в первую очередь, поставить вопрос о характеристике иконического знака – картинки, изображения. Поскольку многопластность кинематографического знака освещается в многочисленных теоретических работах<sup>13</sup>, мы не будем слишком подробно останавливаться на данной проблематике. Для иллюстрации нашего тезиса кажется важным подчеркнуть, что изображение (снимок) как один из основных элементов кино ведет к характеристике предшествующего (с точки зрения развития) способа моделирования – фотографии. Одной из основных функций фотографии является стремление запечатлеть в памяти представление о физической реальности. Именно это стремление к подлинности позволяет нам воспринимать фотографию как начальную фазу развития, как способ знакового („иконического”) моделирования, при котором отмечается – подобно тому, как и в развитии других способов – процесс, ведущий к отождествлению обозначающего и обозначаемого: знак, заменяющий реальность, сам „пытается” предстать в качестве этой реальности<sup>14</sup>.

---

12 В данном контексте следует, наверное, вспомнить исследование К. Юнга о связи форм культуры как проявления „коллективного бессознательного” (Jung 1990).

13 В связи с этим следует упомянуть прежде всего следующие труды: Ю.М. Лотман, *Семиотика кино и проблемы киноэстетики*, в: Лотман 1998; Metz 1985.

14 Вероятно, было бы лишним особо останавливаться на том, что фотография выполняет в культуре прежде всего функцию документа, являющуюся в системе общественного договора достоверным доказатель-

Учитывая вышеупомянутую специфику в контексте настоящей работы, следует рассматривать фотографию как способ моделирования, в котором в качестве организующего принципа преобладает центростремительная сила, ведущая к монологичности, к отождествлению знака с (материальной) реальностью. В кинематографии как сукцессивно организованном ряду сменяющихся картин (фотографий) в начальной фазе повторяется уже описанный процесс: в переплетении изображения, звука/слова, движения формируется убедительное представление о том, что перед нами реальные люди и, что речь идет о реальных событиях<sup>15</sup>.

В третьей иллюстрации мы попытаемся коротко представить специфику компьютерной коммуникации как нового способа моделирования<sup>16</sup>. При этом отмечаются те же параллели, что и в вышеприведенных примерах. На начальной стадии развития преобладающей особенностью компьютерного знака выступала его однозначность, недвусмысленность. Если говорить о *DOS*-е – наиболее распространенной оперативной системе, использовавшейся на персональных компьютерах в тот период, когда *PC* входили в массовое упо-

---

ством (например, на суде). Интересно, что несмотря на процессы развития, свидетельствующие о релятивизации верификаторской функции (например, художественная или экспериментальная фотография), в коллективном сознании фотография продолжает сохранять свою основную функцию, проявившуюся на начальной стадии развития – она воспринимается, прежде всего и главным образом, как запись, свидетельство о реальном событии.

15 С появлением кино начинает проявляться характерная черта современной (постмодернистской) культуры – ее ярко выраженный двойственный характер. Все более совершенные (кинематографические) формы симуляции реальной жизни стирают в нашем представлении грани между тем, что представляет действительную реальность, и тем, что является лишь плодом режиссерской фантазии – то есть фикцией. Зачастую характерные черты, по которым можно отличить документальный фильм от художественного, не зависят от того, что изображено: названия, титров и т.д. Двойственность дополнительно возникает уже из представления о героях как о реальных людях, что в свою очередь порождает идентификацию реально существующих актеров и киногероев. Особую проблему и новую фазу симуляции порождает дигитализация героев кино: герой, созданный компьютерным способом, *выступает* наряду с настоящими актерами (например, фильм *Final Fantasy*).

16 Внимание заслуживают лишь персональные компьютеры – *PC*.



требление – мы приходим к выводу, что лишь повторение одних и тех же знаков в заранее известной последовательности (линейность!) вело к успеху компьютерной операции. Знакомство с элементами и владение правилами или приемами структурирования компьютерных знаков является необходимым условием успешной коммуникации. Направленность знака на денотат, строгая иерархия правил комбинирования свидетельствуют о доминантности центростремительных сил, которые и обеспечивают взаимопонимание, а косвенно также и о монологичности как важнейшей характеристике ранней фазы компьютерной коммуникации.

Приведенные выше схематичные сравнительные описания допускают рассмотрение начальной стадии развития различных способов моделирования как процесса, в котором формируется представление о системности. В качестве конструктивного принципа выступают методы и приемы, в которых доминируют центростремительные силы как способ утверждения значения и ценности отдельного знака или определенных сил. При этом следует особо подчеркнуть, что в развитии культуры знаковое моделирование (способ семиотизации) становится все более комплексным, сам же процесс сближения обозначающего с обозначаемым (знака и физической реальности) – все более совершенным, при этом он обеспечивается средствами технологической симуляции, которые развиваются все более высокими темпами и становятся все более незаметными. Упомянутый процесс наглядно можно наблюдать в Интернете, как мы уже говорили, в наиболее сложном, по нашему мнению, из существовавших до сих пор в развитии культуры, способе семиотизации.

Для аргументации вышеприведенной мысли, следует остановиться на понятии так называемого циклического процесса, решительным образом влияющего на динамику культуры. Анализ закономерностей развития разных способов семиотизации показывает, что системность в действительности формируется по определенным имманентным правилам (линейность), но при этом она одновременно (специально или случайно) отражается в правилах комбинирования знаков, сформировавшихся в предыдущие культурно-исторические периоды. Несмотря на часто декларативное отрицание предыдущих

способов моделирования (характерного для так называемых эстетических антагонистов), в новом способе *преломляются* характеристики уже развитых принципов структурирования. Таким образом, проявляется цикличность, в которой просматривается парадигма культуры. В нашем исследовании уже шла речь о повторяемости форм и приемов на начальной фазе развития различных способов моделирования, когда понятие о системности выстраивается во взаимном переплетении линейных и циклических процессов. Повторение одних и тех же элементов, а также близких способов структурирования постепенно приводит к утрате информативности. Не углубляясь в детали данной проблематики, рассматриваемой, например, в трудах русских формалистов (В. Шкловского и Ю. Тынянова), следует отметить, что в процессе автоматизации все более важную роль приобретают центробежные силы, противостоящие монологическому принципу. Данная замена идет постепенно – если парафразировать Лотмана – по боковой линии развития<sup>17</sup>. Следовательно, можно предположить, что уже в основе центробежных сил заложены зачатки центробежности. Данная мысль вновь приводит нас к пониманию Бахтиным культуры как постоянно изменяющегося процесса. Понятие *гротескного реализма* Бахтина как динамики единства полярных противоположностей (Бахтин 1965: 23-57)<sup>18</sup>, его понимание *двумерности* предлагает, по нашему мнению, продуктивный способ поиска характерных черт развития различных способов моделирования и в последствии развития культуры в целом. Суммируя выводы Бахтина и приложив его идею к нашему пониманию эволюции разных спо-

---

17 Здесь кажется особенно уместным привести мысль Лотмана из уже упоминавшегося исследования *Культура и взрыв*: „Всякий раз, когда мы говорим о непредсказуемости, мы имеем в виду определенный набор возможностей, из которых реализуется только одна. При этом каждая структурная позиция представляет собой набор вариантов. До определенной точки они выступают как неразличимые синонимы. Но движение от места взрыва все более и более разводит их в смысловом пространстве. Наконец, наступает момент, когда они становятся носителями смысловой разницы. В результате общий набор смысловых различий все время обогащается за счет новых и новых смысловых оттенков” (Лотман 2000: 108).

18 См. также: А. Skaza, *Mihail Mihajlovič Bahtin. (Oris življenja in dela)*, в: Bahtin 1982: 410-414.

собов моделирования, отметим, что в каждом конкретно реализуемом знаке (высказывании), наряду с центростремительными тенденциями, направленными на изначальное стремление к сохранению функции знака и, вместе с тем, системности, присутствуют также силы, ведущие к деградации этих тенденций, то есть к разрушению *однозначности*<sup>19</sup>. Они проявляются как манифестация так называемой *чужой речи*, их можно заметить в развитии любого способа моделирования в качестве стилизации, пародии, травестии, (скрытой) полемики; по Бахтину, все эти проявления представляют собой центральные элементы/способы деградации однозначности, монологичности и системности. Эти проявления, хотя, может быть, и с другой точки зрения, следует понимать как воплощение центробежных сил<sup>20</sup>. Таким образом, ссылаясь на идеи Бахтина, можно связать замену знака в динамике культуры (центростремительность на центробежность) с диалогическими процессами, свидетельствующими о демократизации в развитии способов моделирования. Оставим в стороне вопросы диалогизации и демократизации литературы (подробно рассматриваемые Бахтиным), сосредоточив внимание на кино и компьютерной коммуникации. В их развитии можно отметить параллели с процессами, затронувшими до этого литературу. Говоря об этом, нам представляется особенно важным обратить внимание на проблему так называемой *фамильяризации*, которая наряду с упомянутыми проявлениями *чужой речи* также является одним из центральных способов разрушения однозначности, монологичности и монолитности. Бахтин подразумевает под этим процесс, благодаря которому все *высокое, отдаленное, авторитарное, абсолютное* воспринимается как нечто близкое будничному, домашнему. Стремление *одомашнить (фамильяризировать)* все высокое, включив его в жизнь как ее составную часть, не испытывая при этом из-

---

19 Смотри сноску 17.

20 Когда Бахтин в своих работах исследует формы, приводящие к разрушению однозначности, он не случайно связывает их с процессом диалогизации (полифонии), усматривая его в переходе от поэзии к прозе – от монологичности к (внутренней) диалогичности языка романа. Не кажется удивительным также и тот факт, что роман им понимается как реализация демократических тенденций в развитии культуры (Бахтин 1975).

лишней боязни, вызывает изменения пространственных отношений, что решительным образом отражается на способах коммуникации. В данном контексте можно рассматривать такое явление как телевидение. Телевидение, повторяющее, а вместе с тем также модифицирующее характер кинематографического способа моделирования, существенным образом видоизменяет пространственные координаты, перенося *кинематографический знак* в интимную сферу домашней жизни (то есть в атмосферу близости и будничности). Раньше, чтобы посмотреть фильм, зритель должен был прийти в точно определенное время, в специально отведенное для этого место; сейчас же с помощью кнопки дистанционного управления, не поднимаясь из своего кресла, он может выбирать из множества различных программ, идущих по различным каналам, то есть, чтобы посмотреть кинофильм, ему совсем не нужно перемещаться в иное место<sup>21</sup>. Как становится понятным из уже сказанного, упомянутая пространственная модификация означает не только фамилляризацию, но свидетельствует также о процессе диалогизации, проявляющемся в симультанности, в появившейся у зрителя возможности выбора, какую программу смотреть, а при желании даже сохранять их в форме аудио-видео-записи.

В развитии компьютерных технологий также отмечаются параллели: операционная система Окна (*Windows*) свидетельствует о процессе, означающем переход от доминанции центростремительных сил к доминанции центробежных, от монологичности к диалогическому принципу. Новый способ моделирования формируется не на основе легкодоступной системы правил, базирующихся на линейности и последовательности, перед реципиентом, который теперь является пользователем (*user*)<sup>22</sup>, на экране возникает множество знаков (пиктограмм,

---

21 Конечно, следовало бы уделить особое внимание видео-коммуникации, которая для телевидения представляет следующую ступень процесса фамилляризации, при чем появляется важное изменение: в свое время бывший всего лишь зрителем перед телеприемником, современный человек способен сам (вос)создавать телевизионную коммуникацию: сняв на видео какие-то события, он может затем показать их на телеэкране.

22 О важнейшем изменении, вносящем динамику в теперь уже окончательно канонизированную схему коммуникации по Якобсону, смотри далее.

„икон”)<sup>23</sup>. При этом одним щелчком на пиктограмму (икону) он может подключиться к нескольким программам одновременно, для чего совсем не обязательно знать какие-то синтаксические правила, обеспечивающие успешное осуществление вычислительных процессов. Упомянутый факт свидетельствует о существенных изменениях в компьютерной коммуникации: 1) упрощение процесса использования программ (так называемая *user-friendly technology*), характерное для развития операционной системы Окон, который может расцениваться как процесс фамилляризации; 2) сукцессивный процесс, свойственный для *DOS*, в Окнах заменяется симультанностью, включающей в себя идею диалогичности. Иными словами, в выборе различных возможностей, реализуемых пользователем в одно и то же время, утрачивает свое значение темпоральный аспект, в то время как все более важное значение приобретает пространственная организация – не случайно, что в развитии компьютерной коммуникации роль последней все время растет, что становится наиболее очевидным в сети сетей – Интернете.

До сих пор в нашей работе речь в основном шла о повторяемости процессов в развитии различных способов моделирования, что свидетельствует о закономерности, которую одним словом можно определить как отдаление знака-выражения от того, что обозначается знаком на начальной стадии развития. Если сосредоточиться на данной характеристике процессов в 20 столетии, интересно отметить, что она совпадает с переходом от модернизма (монологической субъективности) к постмодернизму, для которого характерна принципиальная диалогичность бесконечной игры образов или симуляций, где в качестве организующего принципа выступают центробежные силы. Логичным было бы предположить, что диалогичность и фамилляризация как манифестации этих сил подготавливают путь к развитию симуляции, наиболее полно осуществляющейся в интернетной коммуникации.

---

23 Интересно, что с развитием Окон (*Windows*) мы возвращаемся в своем развитии к иконическому знаку. Упомянутый факт заслуживает особого внимания с точки зрения культурной эволюции.

Следуя идеям Бахтина и Лотмана о бинарности, двойственности принципов развития культуры, при наличии бесконечного выбора и неограниченного разброса возможностей, порожденных диалогичностью развитых форм культуры и коммуникации, нельзя не отметить появление новых форм монологичности. Данные формы, в рамках которых в качестве организующего принципа вновь рождаются (как это не парадоксально) центростремительные силы, проявляются именно в развитии Интернета.

Интернет как комплексный способ моделирования в своем развитии повторяет стадии, уже известные по другим, уже канонизированным способам семиотизации. Для его начальной стадии, как можно было и ожидать, характерна линейность и, как следствие этого, монологичность знака (ср. характеристику систем *Arpanet*, *NFS net*, *ftp*, простейшие формы *WWW*)<sup>24</sup>, с развитием же и укреплением определенной семиотичности появляются новые формы, реализующие диалогический принцип, характерной чертой их является процесс фамильяризации (электронная почта, *HTML*-формы с *hyperlink*-ом)<sup>25</sup>.

Для Интернета характерно не только линейное развитие, но и циклическое: все заметнее становятся элементы знаковой характеристики прежних способов моделирования, которые модифицируются в нем, по-новому соединяя звук, слово, изо-

---

24 О более подробном представлении интернетных протоколов смотри Javornik 1998.

25 Так, характерной чертой электронной коммуникации, посредством *e-mail* является приближенность разговорному языку – в электронном сообщении появляется разговорный синтаксис, разного рода сокращения, слэнг, чего не встретишь в обычном письме. Важнейшим вопросом, заслуживающим особого рассмотрения является *hyperlink* – нелинейная система ссылок, сообщающая изображению и письму совсем иные масштабы. Информация уже не строится лишь по линейному принципу, как последовательное нанизывание знаков, но расширяется и идет вглубь. Благодаря этому создается пространственная перспектива, характерная для современной коммуникации, косвенным путем свидетельствующая о симультанности, свойственной лишь высоко развитым знаковым системам (например, метафорической поэзии, телевидению и операционной системе *Windows*).

бражение, движение в комплексное целое<sup>26</sup>. На первый взгляд кажется, что при этом происходит повторение некоторых характерных особенностей развития кино и телевидения. Однако при более подробном анализе становится ясно, что Интернет делает в этом отношении шаг вперед, выражающийся прежде всего в тех изменениях, которые касаются положения или функции субъекта, воспринимающего информацию. Об этом изменении говорит уже само наименование – как уже упоминалось, вместо традиционного „реципиент” появляется слово „пользователь” (*user*): если пользователь хочет общаться, ему следует (предварительно) самому создать текст, целый мир знаков, овладев при этом, как минимум, основами нового способа семиотизации. Своей деятельностью он создает новый мир связей и взаимоотношений<sup>27</sup>, становясь „героем” еще ненаписанных текстов<sup>28</sup>, возникающих во взаимных контактах с другими интернетными действующими лицами. Важно подчеркнуть, что виртуальные герои являются одновременно также физическими лицами (пользователями), которые в то же самое время (симультанность!), с помощью той же самой программы подсоединяются к определенному серверу.

---

26 Речь идет, конечно, о все более совершенных формах дигитализации, деформирующих характеристику предыдущих способов моделирования, по-новому организующих знак. При этом особо следует подчеркнуть, что традиционные способы кодирования начинают постепенно исчезать, уступая место новой системности, продиктованной возникновением новых компьютерных языков (например, *Java*, *Visual Basics* и т.д.). При этом характерно, что новый способ моделирования пытается подчинить себе все до недавнего времени самостоятельные способы одним единственным – дигитальным. Наглядным примером разрушения в настоящее время классических способов моделирования являются аудио-видео записи, заменяющие *классический текст*: виниловую грампластинку заменяют датотеки *\*.au*, *\*.mp3*, кинолентку и видеокассеты – *DVD* фильмы или датотеки типа *\*.mov*, *\*.avi*, *\*.asx*, *\*.mp2* и т.д.

27 Вспомним о такой преобладающей в интернетной коммуникации категории, начало которой было положено с возникновением системы гипер-ссылок (*hyperlink*).

28 Это буквально образом происходит в так называемой технолитературе – например, в виртуальном романе (Vuković 1999).

Все вышеописанное, наглядно представляющее характеристику *MUD* и *IRC* коммуникации<sup>29</sup>, свидетельствует о важнейших изменениях в связях между реципиентом/пользователем и текстом. Можно представить их как переход от подражания (одного из доминантных способов моделирования) к симуляции<sup>30</sup>. Если при подражании речь идет о комплексных способах моделирования (кино, телевидение), о приближении к объективной реальности или уже существующей модели, то симуляция создает представление о реальности, не существующей в материальном мире – в действительности же симулирует то, что не существует – в частности, отметим, что для виртуальной реальности не существует ничего *физического, материального*, кроме сети сложно организованных микросхем, связанных „паутиной”<sup>31</sup>. В качестве иллюстрации приведем высказывание Sherry Turkle (одного из ведущих теоретиков компьютерной коммуникации) о специфике виртуальной коммуникации: „We take things at their interface value” (Turkle 1995) – мы не воспринимаем вещи таковыми, какими они являются на самом деле, но лишь через посредничество (*not face but inter-face*)<sup>32</sup>.

Если во всех до сих пор существовавших способах моделирования с более или менее узнаваемым разграничением „модель – реальность” (реципиент идентифицируется с образами/героями и событиями в представленной модели [тексте] лишь определенное время, длящееся как иллюзия), в виртуальной реальности это разграничение начинает стираться. Рассматривая упомянутое явление в контексте теории Бахти-

29 *IRC (Internet Relay Chat)* и *MUD (Multiple User Domain/Dungeon)* в настоящее время являются наиболее широко распространенными формами разнонаправленной интерактивной коммуникации в Интернете в реальное время (*in real time*).

30 При данном разграничении мы опираемся на теоретические данные, предлагаемые Virilio 1994, Baudrillard 1999, Wooley 1992.

31 Наглядный пример – так называемая виртуальная память компьютера. Компьютер может симулировать наличие значительно более объемной памяти, чем та, которой он в действительности располагает.

32 В настоящей работе мы не собираемся заниматься возможными сравнениями „проводника” компьютерной информации с аналогичными „посредниками”, существующими в других способах моделирования. Разве бумага, киноплёнка, холст и т.д. не являются специфическими посредниками, позволяющими осуществлять моделирование?



на, можно прийти к выводу, что речь здесь вновь идет о типично амбивалентном ощущении: мы строим мир знаков, непосредственно не имеющих ничего общего ни с какой материальной узнаваемой реальностью (то есть мы создаем виртуальную реальность), при этом мы сохраняем абсолютную уверенность в том, что за знаком стоит реальное материальное лицо – то есть человек. Из реальной интеракции взаимодействия между двумя или более пользователями (*in real time*) в гиперпространстве в процессе симуляции рождается новая, физически несуществующая реальность. Знак, возникающий через посредничество (компьютера) при взаимодействии реально существующих пользователей, создает ощущение возможности существования такой реальности и, как следствие этого, материально существующая реальность как бы заменяется виртуальной: Sherry Turkle приводит многочисленные примеры, когда реальные пользователи утрачивали способность различать виртуальную и физическую реальность<sup>33</sup>.

Упомянутая двойственность свидетельствует о неясности, стертости, недифференцированности, разбросанности – то есть тех ощущениях, которые часто упоминаются в ряду характерных черт эпохи постмодернизма, осложняющих для современного человека процесс авторефлексии и поиска самоидентификации. Постоянно совершенствующиеся высокоразвитые технологические системы, врываются в частную жизнь человека, в его внутренний (интимный) мир, все более агрессивным образом вмешиваются в его деятельность через посредничество различных технических устройств. Эта крайняя форма фамильяризации технологии, как можно было бы обозначить упомянутый процесс, свидетельствует о стирании границ между *внешним* и *внутренним*, которая безусловно является одной из центральных символических психо-культурных оппозиций. Не случайно в этой оппозиции центральную роль играют именно пространственные координаты, устанавливающие границу между близким (домашним, обычным) и внешним (чужим). Процесс, свидетельствующий о фамильяризации, усложняет разграничение между „я” и „не-я”. В мире неясных взаимоотношений вполне логично и

---

33 Обычно это переплетение возникает из-за проекции собственных желаний на реальность знака (Turkle 1995: 189, 194, 198).

ожидаемо наличие весьма туманных представлений, отражающих различную степень релятивизации; все это имеет отрицательное влияние на процесс формирования системы ценностей. Человек оказывается перед лицом бесчисленного числа притягательных возможностей, список которых постоянно пополняется, оставаясь без необходимой контемплиации, способной обеспечить ему рефлексивную историческую, культурную память. Бесчисленные возможности, таким образом, не позволяют человеку сформироваться в самостоятельно мыслящий субъект, осознающий закономерности и ловушки, подстерегающие его на пути исторического развития.

Перманентная нестабильность – как характеристика пост-модернистской культуры *sui generis* – не позволяет установить необходимую для эпохи глобализации границу, которая бы через осознание отличий Себя от Другого обеспечила возможность индивидуализации и, тем самым, субъективности. Иными словами: виртуальность и кибер-пространство изначально, благодаря электронному посреднику, обеспечивающие возможность углубления самопознания с помощью различных форм интерактивной коммуникации (например *MUD*, *IRC*), порождает новый мир, из-за которого виртуальность начинает восприниматься как реальная действительность. Современные технологии создают все более убедительные симулятивные миры, втягивая в них пользователей, давая им возможность самостоятельного выбора для себя роли (то есть создаются кибер-социальные группы), в интеракции с другими виртуально-реальными героями выстраивают якобы действительно им свойственные отношения, в которые закрыт доступ механизмам общественного контроля. Выясняется, что подобным образом создаются такие механизмы симуляции, которые способны породить чувство наслаждения, по силе все более приближающееся к тому, что известно по реальным физическим ощущениям, создают новую реальность, которая как типично шизоидное явление встраивается в мир все менее узнаваемой физической реальности<sup>34</sup>. Вопрос, который ло-

34 Примером упомянутого механизма может послужить виртуальный секс-содром в Кельне: *виртуальные партнеры*, одетые в одежду, способную трансформировать раздражение с помощью электрического тока в (не)приятные ощущения, „вживаются в тела” выбранных ими героев на стерео-экране и через них связываются с телами других действующих

гично вытекает из всего вышеперечисленного, следующий: как создать границу универсума постмодернистского релятивизма, чем заполнить этот разрыв между тем, что мы привыкли называть *реальностью*, и кибер-пространством – эту пустоту Реального (по выражению S. Žižek-a), которая говорит о характеристике фантазматского, об этом ускользающем, недоступном пониманию пробеле, сохраняющем *реальность* (Žižek 1996: 125)?

Ответ на этот вопрос не является целью данной работы, однако в поисках закономерностей развития культуры, берущих начало в явлениях так называемого постпостмодернизма или трансмодернизма (Маньковская 2000: 307-328), можно сделать следующий вывод: фамильяризация и диалогизация/диалогичность как симптом доминации центробежных сил, характерных для интернетной коммуникации, косвенным путем становится причиной диффузности.

Следствием этого является неконцентрированное выражение субъекта, его „разбросанность”, поскольку личность, постоянно находящаяся среди новых, притягательных возможностей, оказывается неспособной к контемплации и все время в процессе выбора пребывает как бы на полпути, что ведет к неясному представлению о себе самой. В условиях технологического формирования пространства (кибер-пространства), порождающего представление о полной свободе – где, якобы, все дозволено – возникает новое явление текста: пользователь представляет собой не только автора текста, но также *образ*, его героя. В сознании пользователя этот текст преобразуется в одну из действительно существующих реальностей. Это говорит о том, что мы имеем дело с процессом, ведущим к отождествлению знака и реальности – то есть рождается циклизация. Характеристика виртуальной коммуникации возвращает нас таким образом к самому началу, оживляя особенности мифологического мышления, где доминируют центро-стремительные силы. Ну, а если это так, то Интернет следует рассматривать как начало развития новой стадии – новой ми-

---

лиц. Понятно, что ощущения виртуального контакта практически полностью соответствуют реальным (Маньковская 2000: 321-322). Напомним, что теоретики часто связывают постмодернизм с явлением шизоидности (см. Смирнов 1994: 315-348).

фологизации, где существенную роль будет играть технология – единственный действительный Автор еще ненаписанных текстов.

## ЛИТЕРАТУРА

- Аверинцев, С.С.  
1967 *Мифы*, в: *Краткая литературная энциклопедия*, Москва 1967: 4: 877.
- Бахтин, М.М.  
1965 *Творчество Франсуа Рабле*, Москва 1965.  
1975 *Вопросы литературы и эстетики*, Москва 1975.
- Веселовский, А.Н.  
1989 *Историческая поэтика*, Москва 1989 [*Психологический параллелизм и его формы в отражении поэтического стиля. Поэтика сюжетов*].
- Волошинов, В.Н.  
1929 *Марксизм и философия языка*, Ленинград 1929.
- Лихачев, Д.С.  
1973 *Развитие русской литературы X-XVII веков*, Ленинград 1973.
- Лотман, Ю.М.  
1970 *Структура художественного текста*, Москва 1970.  
1998 *Об искусстве*, Санкт-Петербург 1998.  
2000 *Семиосфера*, Санкт-Петербург 2000.
- Лотман, Ю.М.; Минц, З.Г.  
1981 *Литература и мифология*, „Труды по знаковым системам”, Тарту 1981: XIII.
- Маньковская, Н.  
2000 *Эстетика постмодернизма*, Санкт-Петербург 2000.

- Мейзерский, В.М.  
1986 *Проблема символического интерпретанта в семиотике текста*, „Труды по знаковым системам”, Тарту 1986: XXI.
- Мелетинский, Е.М.  
1976 *Поэтика мифа*, Москва 1976.
- Смирнов, И.П.  
1994 *Психодиахнологика*, Москва 1994.
- Тынянов, Ю.Н.  
1977 *Поэтика. История литературы. Кино*, Москва 1977 [О литературной эволюции].
- Bahtin, M.  
1982 *Teorija romana*, Ljubljana 1982.
- Baudrillard, J.  
1999 *Simulaker in simulacija. Popoln zločin*, Ljubljana 1999.
- Eliade, M.  
1975 *Myth and reality*, New York – Hagerstown – San Francisco – London 1975.
- Javornik, M.  
1998 *From the Book to the Internet (And What Does Bakhtin Have to Do With It?)*, в: *Studia russica II*, (Slavica tergestina, 6), Trieste 1998: 227-241.
- Jung, K.  
1990 *Dinamika nesvesnog*, Novi Sad 1990.
- Metz, Ch.  
1985 *Psychoanalysis and Cinema*, MacMillan 1985.
- Strauss, C.L.  
1964-1971 *Mythologiques*, Paris 1964-1971.
- Tschizhevskij, D.  
1968 *Vergleichende Geschichte der slavischen Literaturen*, Berlin, 1968: I-II.

- Turkle, S.  
1995 *Life on the Screen*, Simon&Schuster 1995.
- Virilio, P.  
1994 *The Vision Machine*, Bloomington, Indianapolis: Indiana University Press, London, British Film Institute, 1994.
- Vuković, B.  
1999 *Knjiga labirint: tehnoliteratura v kiberprostoru*, "Dialogi", 1999: XXXV/1-2.
- Wooley, B.  
1992 *Virtual Worlds*, Oxford 1992.
- Žižek, S.  
1996 *Kiberprostor ali neznosna zaprtost bivanja*, "Razpol 9/Problemi", 1996: XXXIV/7-8.