



ФИЛОСОФСКИЙ
ФАКУЛЬТЕТ
МГУ ИМЕНИ
М.В. ЛОМОНОСОВА

teach-in
ЛЕКЦИИ УЧЕНЫХ МГУ

КУЛЬТУРНАЯ АНТРОПОЛОГИЯ: ЦИФРОВАЯ АНТРОПОЛОГИЯ

СЕДЫХ
ОКСАНА МИХАЙЛОВНА

ФИЛСФАК МГУ

КОНСПЕКТ ПОДГОТОВЛЕН
СТУДЕНТАМИ, НЕ ПРОХОДИЛ
ПРОФ. РЕДАКТУРУ И МОЖЕТ
СОДЕРЖАТЬ ОШИБКИ.
СЛЕДИТЕ ЗА ОБНОВЛЕНИЯМИ
НА [VK.COM/TEACHINMSU](https://vk.com/teachinmsu).

ЕСЛИ ВЫ ОБНАРУЖИЛИ
ОШИБКИ ИЛИ ОПЕЧАТКИ,
ТО СООБЩИТЕ ОБ ЭТОМ,
НАПИСАВ СООБЩЕСТВУ
[VK.COM/TEACHINMSU](https://vk.com/teachinmsu).



БЛАГОДАРИМ ЗА ПОДГОТОВКУ КОНСПЕКТА
СТУДЕНТКУ ФИЛОСОФСКОГО ФАКУЛЬТЕТА МГУ
ТУМАНОВУ ДАРЬЮ ПЕТРОВНУ



Оглавление:

Лекция 1. Цифровая антропология	4
Предмет, объект и сферы интереса цифровой антропологии	4
Методы исследований и задачи цифровой антропологии	9
Проблематика цифровой антропологии	12
Лекция 2. Цифровая антропология: понятие культуры и виртуальная реальность... 15	
Virtual: термин	15
Статус виртуальной реальности: философское осмысление	18
Общность проблематики культурной и цифровой антропологии: альтернативная и виртуальная реальность	20
Виртуальная реальность как метафора. Культура как виртуальная реальность.....	23
Лекция 3. Цифровая антропология: Second Life, цифровые племена..... 26	
"Достижение зрелости в мире Second Life: антропологическое исследование человека в виртуальном мире"	26
Т. Белсторф: выводы исследования виртуальной платформы Second Life	31
Цифровые племена	34
Цифровая антропология. С. Уилер "Цифровые племена, виртуальные кланы"	37
Лекция 4. Цифровая антропология: World of Warcraft	42
Задачи антропологического исследования многопользовательской онлайн игры.....	42
World of Warcraft: социокультурные навыки, просумпция.....	46
Техника как органопроекция: Г. Спенсер, Э. Капп, П.А. Флоренский, М. Маклюэн, В.П. Зинченко.....	48
World of Warcraft как мир культуры.....	53
World of Warcraft: "глубокая игра", "умышленная симуляция культурной матрицы" ...	54
World of Warcraft как технология "достройки опыта" и "расширения возможностей" ..	55
Лекция 5. Цифровая антропология: Anonymous	57
"Многоликий Anonymous: хакер, мистификатор, разоблачитель, шпион"	57
Достижение зрелости: от Lulz'a и троллинга к хактивизму	59
Anonymous: специфика субъектности.....	62
Anonymous как цифровой трикстер.....	63

Лекция 1. Цифровая антропология

Предмет, объект и сферы интереса цифровой антропологии

Цифровая антропология - актуальное направление в рамках социокультурной антропологии, посвященное исследованию цифровой культуры и человека, который пользуется цифровыми технологиями, то есть человека настоящего времени. В рамках лекций курса будут обзорно представлены различные аспекты цифровой антропологии. Данная лекция посвящена объекту, предмету, методу и проблематике цифровой антропологии. Отчасти она будет напоминать первую лекцию курса "Культурная антропология. Полевые исследования", в ходе которой социокультурная антропология была рассмотрена как научная дисциплина. Важно сразу обозначить следующее:

- **цифровая антропология - имеет отношение к цифровым исследованиям**, и в этом смысле её можно поставить в один ряд с цифровой философией, цифровой психологией, эстетикой и другими, то есть с гуманитарными дисциплинами, изучающими человека в виртуальном мире.
- **цифровая антропология является субдисциплиной культурной антропологии**. Во второй половине XX века в области антропологических исследования возникают отдельные направления: городская антропология, гендерная антропология, медийная антропология, цифровая антропология и др.

В ходе курса ранее были рассмотрены различные направления культурной антропологии, при этом по большей части мы говорили о больших методологических программах, которые были разработаны в основном в первой половине XX столетия. Отраслевые антропологии занимаются конкретной областью человеческой деятельности. На примере цифровой антропологии будет рассмотрено, что собой представляет социокультурная антропология в настоящее время. Цифровая культура, человек в виртуальном мире - серьезный вызов для современности. Общее определение дисциплины:

- **Цифровая антропология** - область социальной и культурной антропологии, которая изучает многообразные аспекты взаимодействия человека и цифровых технологий

Цифровая антропология ставит перед собой довольно амбициозную задачу - изучать человека во всех его проявлениях, если он является пользователем персонального компьютера, других цифровых устройств и Интернета. Дисциплина складывалась, начиная с 80-х годов XX века. В конце столетия она только начинала формироваться; в данной области реализовывались отдельные, спорадические исследования, тем не менее предметное поле цифровой антропологии уже начало определяться. Интересно, что для новой области знаний предлагались разнообразные обозначения: техно-антропология, цифровая этнография, сетевая этнография, нетография, киберантропология, виртуальная антропология. Возникает вопрос: должны ли мы проводить терминологические различия между понятием "цифровой", "сетевой", "кибер" и "виртуальный"? Это отдельная тема, которая будет рассмотрена в ходе

последующего разговора, посвященного виртуальной платформе Second Life, которую изучал цифровой антрополог **Том Белсторф**. Исследователь отмечал, что понятия "цифровой" и "виртуальный" часто используются как синонимы, однако:

- понятие "**цифровой**" - под цифровым традиционно понимаются технологии, которые позволяют определенным образом генерировать некие виртуальные миры;
- понятие "**виртуальный**" - говоря о виртуальном, мы говорим о сложном феномене, когда человек погружается в среду, генерируемую цифровыми платформами, оказывается в ином мире, то есть в реальности нового типа.

Нам кажется, что виртуальная реальность, возникнув в новую технологическую эру, не имеет аналогов в истории культуры. В этом мире человек находится в сложном взаимодействии и с самим новым миром, и с другими людьми, которые являются его участниками. Отметим: зачастую, употребляя термины "цифровой" и "виртуальный" как синонимичные, мы говорим о том, что человек погружается в мир сложных взаимодействий, по сути, в мир цифровой культуры.

Цифровая антропология - дисциплина, которая в настоящее время проходит активную институализацию. Стоит отметить, что уже сформированы и работают исследовательские центры, осуществляющие цифровые исследования. Важным признаком институализации любой научной дисциплины является появление образовательных программ, то есть профессиональная подготовка. В области цифровой антропологии она существует, соответственно, появилась такая профессия, как цифровой антрополог. Университетский колледж Лондона включает в свою структуру Центр цифровой антропологии. Магистерская программа по данной дисциплине впервые появилась в 2010 году, что стало резонансным событием. Таким образом, цифровая антропология является не только предметом преподавания в разных университетах мира, но и профессией. В настоящее время и первая ступень высшего образования (бакалавриат) тоже ориентируется на программы по цифровой антропологии.

Сферы интереса цифровой антропологии

Рассмотрим сферы интереса цифровой антропологии в самом широком аспекте. О ряде аспектов при этом придется говорить довольно абстрактно, но в дальнейшем мы обратимся к конкретным исследованиям. Соответственно, мы будем идти от абстрактного к конкретному, чтобы прийти к содержательному пониманию предметного поля и проблематики цифровой антропологии.

- социальная антропология может актуализироваться как научная дисциплина, как исследовательская парадигма - там, где есть некие **социотехнические системы, включающие людей и технологии**. Понятие "социотехнические системы" широко используется в настоящее время, поскольку человек использует компьютер не только как калькулятор или редактор, а вовлекается в сложные социальные или культурные взаимодействия.

- **уточнение представлений о человеке и границах человеческого в связи с распространением цифровых технологий** - это то, что в настоящее время подвергается осмыслению, пересмотру, вызывает массу вопросов. В самой общей формулировке речь идет о том, становится ли человек в виртуальных мирах новым феноменом – постчеловеком, трансчеловеком или остается тем же человеком, которого ранее изучала антропология, только оказавшимся в беспрецедентных культурных условиях, которые обеспечиваются цифровыми технологиями. Эта проблема очень важна, но в ближайшее время она не решится.
- **возникающие сообщества, ориентированные или опирающиеся на технологии** - речь идет о сетевых сообществах или цифровых племенах. Термин "**цифровые племена**" в настоящее время активно используется цифровой антропологии. Мы видим тренд, который характерен и для антропологии в целом, и для цифровой антропологии, - распространение понятий, которые были выработаны на материале изучения традиционных сообществ, на современные, включая цифровые сообщества. Исследователями предложен ряд понятий: "цифровой тотем", "виртуальный клан" и другие. Почему такая экстраполяция в социокультурной антропологии считается возможной? - отдельный и важный вопрос, который будет рассмотрен далее.
- **применение методов антропологии, позволяющих понять и оптимизировать использование людьми цифровых устройств** - цифровые антропологи пытаются использовать традиционные понятия для изучения виртуальных миров, следствием является применение в области цифровой культуры методов, которые были отработаны в ходе становления полевой антропологии в XIX и XX веках. Эта установка отличает цифровую антропологию, которая не хочет отказываться от ранее разработанной методологии. В ходе исследований было определено, что это вполне закономерно. Таким образом, антропологические методы применяются для изучения виртуальных миров и цифрового человека и являются довольно эффективными, при этом они могут корректироваться и дополняться.
- **методы социальной антропологии, адаптированные к изучению цифровой реальности в условиях удаленного проведения исследований** - изучение виртуальных миров и опыт использования человеком цифровых устройств с использованием антропологических подходов позволяет достичь следующих практических результатов: оптимизация использования, повышение комфортности, разработка интерфейсов, с которыми пользователю будет удобно взаимодействовать, разработка онлайн сервисов, ориентирующих человека в пространстве и т.д. Понимая, как индивид встроен в культуру, как происходит культуротворчество, по каким каналам это осуществляется, мы можем усовершенствовать взаимодействие людей и цифровых устройств. Одновременно встает интересный вопрос, который активно обсуждается в настоящее время: виртуальные миры могут представляться нам не очень человеческими, по сути, наблюдается тенденция к тому, чтобы их очеловечить. Здесь цифровая антропология оказывается незаменимой. Для того, чтобы

понять, как очеловечить пространство, создаваемое новыми технологическими средствами, и существует профессия цифровой антрополог

- **кросс-культурный прицел: практики использования цифровых технологий и сравнение их культурных контекстов** в разных регионах и странах; интересный аспект - как осваивают цифровые технологии традиционные сообщества, которые всегда были предметом внимания и объектом изучения антропологов.
- **контекстуализация цифровых технологий:** социальные и культурные рамки, которые порождают технологии и в которые они встраиваются;
- **цифровые технологии как формы материальной культуры** - мы можем говорить о цифровизации в различных областях: цифровые методики в образовании, в музейной сфере и т.д. Исследователи изучают, как их можно оптимизировать.

Объект цифровой антропологии

Обратимся к описанию цифровой антропологии в более строгом формате. Объект - то, что представлено перед исследователем; предмет – то, как исследователь подходит к объекту, что в нем выделяет - интересные фокусы и ракурсы, грани и срезы.

- **объект цифровой антропологии** - очень часто объектом выступают разнообразные виртуальные платформы. Как правило, это места в интернет-пространстве, где люди собираются и осуществляют какую-то деятельность: видеоигры, социальные сети, виртуальные проекты, виртуальные события. Эти виды деятельности особенно активизировались в эпоху карантина, связанного с эпидемией COVID-19. Этот фактор очень поспособствовал развитию цифровых исследований и цифровой антропологии. Отметим следующий феномен: многие музыканты играли свои концерты виртуально, люди виртуально их посещали, поддерживали или критиковали исполнителей, общались между собой. Соответственно, появилось поле - объект для исследования цифровых антропологов. Объект цифровой антропологии обладает своей спецификой: исследователям необходимо помнить о том, что люди, которые собираются на виртуальных платформах, уже не являются представителями некой локальной общности, конкретного города или страны, поскольку пользователями могут быть представители самых разных уголков мира.

Предмет цифровой антропологии

- **общая формулировка:** социальные и культурные рамки, которые порождают и в которые встраиваются виртуальные миры - исследователей интересует, как человек проявляет себя как социальное существо и культурное существо;
- **конкретный прицел:** цифровые сообщества, организующиеся на базе виртуальных платформ, или "цифровые племена" - люди, которые играют в видеоигру, посещают виртуальные концерты, лектории, платформы, общаются, взаимодействуют, проявляют себя, то есть образуют цифровое сообщество. Цифровые антропологи зачастую осуществляют долговременные исследования

цифровых племен, например, изучая особенности многопользовательской интерактивной игры, в которой у человека существует множество возможностей: создание аватара, участие в гильдии, коммуникация с другими пользователями, проявление активного эстетического опыта, создание одежды, покупка товаров и т.д. Цифровую антропологию интересуют сложные взаимодействия, где человек проявляет себя как социокультурное существо

Исследования в области цифровой антропологии

В сфере цифровой антропологии осуществлены достаточно авторитетные исследования. Соответственно, мы можем говорить о том, что в данной области знания сформировался круг авторитетных цифровых антропологов. Рассмотрим три примера:

- **Габриэлла Коулман "Многоликий анонимус: хакер, мистификатор, разоблачитель, шпион"** - исследование посвящено виртуальному сообществу "Anonymous". В своей книге исследовательница по сути рассматривает "Anonymous" в качестве виртуального интернет трикстера. Поскольку Г. Коулман является антропологом, для неё рабочей теорией становится обращение к антропологическим исследованиям, в которых объектом внимания является трикстерская тема.
- **Бонни А. Нарди "My Life as a Night Elf Priest"** - исследование, посвященное миру World of Warcraft, вышло в 2010 году и суммирует наблюдения, которые были получены с 2005 по 2010 гг., то есть является долговременным полевым исследованием. Многопользовательская интерактивная игра World of Warcraft в рассматриваемый период была очень популярной и востребованной. Игра объединяла множество участников, живущих в разных регионах мира, обладала интересной эстетикой и дизайном. Антрополог Бонни А. Нарди - сотрудник Калифорнийского университета. Исследовательница делает интересные выводы, поскольку рассматривает разнообразные аспекты мира World of Warcraft, в том числе аддикцию. Антрополог ставит вопрос: действительно ли пользователи подобных платформ попадают в зависимость от онлайн игр? В настоящее время он уже не настолько актуален, потому что появилось много исследований, показавших, что зависимость может сформироваться у человека на любой почве. Люди находятся в ситуации, когда цифровая культура ставит их перед лицом ряда вызовов. В нашей жизни появляются новые факторы, которых история ещё не знала. Адаптируется или не адаптируется к ним человек? Что они для него означают? Подчеркнем, что на отдельном примере в конкретный момент это бывает понять сложно, потому что важна долговременная перспектива. Бонни А. Нарди ставит ряд других вопросов: что такое игра вообще? является ли она собственно игрой или чем-то большим?
- **Том Белсторф "Достижение зрелости в мире Second Life: антропологическое исследование человека в виртуальном мире"** (2010) - сотрудник Калифорнийского университета не только проводит долговременное полевое исследование, но и является одним из теоретизирующих антропологов. Отметим, что Т. Белсторф начинал как классический полевой антрополог.

Ученый делает выводы относительно того, что есть цифровая культура и виртуальный человек. Платформа Second Life предоставляет пользователям возможность построить альтернативную жизнь, например, создать аватар. Человек может быть в виртуальном мире самим собой (дублировать реальную жизнь) или побыть кем-то другим - мужчиной, женщиной, ребенком, старцем, собакой, роботом. Использование ролевых моделей, которые людям недоступны в офлайн жизни, очень любопытный аспект. Участник Second Life может построить дом, завести друзей, посещать лектории и музеи, совершать покупки в магазинах. Исследователя интересуют следующие вопросы: меняется ли человек в виртуальном мире или остается собой? проявляет ли себя человек иным образом? что дает людям опыт участия в платформе Second Life? Т. Белсторф подробно рассматривает поставленные вопросы, при этом опирается на теоретические модели и делает теоретические выводы.

Методы исследований и задачи цифровой антропологии

Методы исследований в цифровой антропологии - важный вопрос, потому что в исследованиях культуры от методологии зависит очень многое. **Культура** - все, что создано человеком. **Цифровая культура** - все, что создано человеком в виртуальном мире и в связи с использованием цифровых устройств. Возникает вопрос: каким образом можно изучать всё? Поскольку это очень сложная задача, постольку в науках о культуре очень большое значение имеет метод. Исследователь должен обязательно определиться с предметом и объектом, но зачастую бывает даже более значимо определиться с методом, потому что от него зависит полученный срез. Для антропологии эта проблема является очень актуальной, ведь дисциплина предполагает изучение человека во всех его проявлениях. И снова возникает понятие "всё" (все проявления), поэтому антропологический метод всегда будет достаточно сложным. Культурная антропология ставит перед собой амбициозные задачи, соответственно метод должен быть хорошо разработан. Обратимся к ряду аспектов методологии:

- **теоретические модели, полевые исследования** (наблюдение, интервью, эксперимент) - **цифровая антропология использует наработки**, которые были получены на основе изучения "**реальных**", преимущественно **традиционных обществ**. Изначальное "кредо" культурной антропологии - изучение человека примитивных или первобытных обществ. Первая книга по культурной антропологии - "**Первобытная культура**" английского этнолога **Эдуарда Бернетта Тайлора**, вышедшая в свет в 1871 году. Исследования культуры человека в примитивных условиях предполагает, что антрополог обращается к чисто экспериментальной ситуации. В простых культурных условиях природа человека будет выражать себя достаточно ясно и четко. **Э. Дюркгейм** отмечал, что здесь ставятся эксперименты, удобные для изучения фактов и их отношений. Соответственно, многие теоретические модели, которые были выработаны на основе изучения традиционной культуры (с применением соответствующих методов), далее использовались для изучения человека в сложных культурных условиях, например, в комплексных условиях современного города. Отметим,

что антропологу сложнее работать в современных обществах, но у него есть теоретическая и методологическая база. Экстраполяция происходит с оговорками и пониманием, что необходимо учитывать ряд факторов, но в целом установка является антропологической: с одной стороны, человек существует в разных культурных контекстах, с другой - есть общечеловеческие особенности; изучая их, можно постигать природу человека. Цифровая антропология может обращаться к выводам исследований, которые были проведены на материале традиционных обществ. Примером могут послужить понятия, которые предполагают экстраполяцию: "цифровые племена", "цифровой бриколаж", "цифровой тотем" и другие. **Основанием для экстраполяции является антропологический аргумент:** перед исследователем - человек, независимо от того, является ли он представителем традиционного общества или виртуальной культуры. Мы постигаем природу человека, которая проявляет себя многообразно, при этом можно выявить определенные закономерности. Важный аспект: в области цифровой культуры человек раскрывает себя определенным образом, соответственно, перед исследователем - снова экспериментальная ситуация. Ученый сопоставляет человека традиционного общества, современного человека в условиях мегаполиса и человека в условиях цифровой культуры - и предполагает, что возможна экстраполяция. Более того, цифровые антропологи говорят о том, что в цифровой среде человек раскрывается таким образом, который не имеет альтернативы, и это тоже экспериментальная ситуация. Здесь мы можем увидеть особенности человеческой природы, которые раскроют себя в более богатом, рельефном и ясном виде. При этом мы все-таки предполагаем, что объект нашего изучения – не постчеловек или трансчеловек, а индивид, который раскрывался как человек традиционной культуры.

- **включенное наблюдение** - цифровые антропологи применяют методы, описанные **Б. Малиновским**, который видел своей задачей создание научной методологии полевых исследований. Антропологи, изучающие виртуальные миры, в рамках включенного наблюдения становятся участниками многопользовательских платформ или игроками. Практически все исследователи интервьюируют своих наблюдаемых. Данные, которые были получены в ходе интервью, являются значимой частью исследования. **Г. Коулман** в рамках исследования "Многоликий анонимус: хакер, мистификатор, разоблачитель, шпион" было непросто найти респондента, однако на связь с исследовательницей вышел один из лидеров движения и поделился с ней своей жизненной позицией.
- **развитие антропологических методов** - реальность цифровой культуры способствует уточнению и "утопнению" антропологических методов, которые адаптируются к новому миру. Виртуальная жизнь, онлайн платформы и игры предполагают раскрытие особых свойств человеческой природы, которые не были столь явно представлены ранее. Полевая антропология всегда помещала наблюдателя "виртуально" в чуждую для него культурную среду. **Т. Белсторф** приводит следующий аргумент: "Самопрезентации людей в виртуальных мирах известны как "аватары". Антропология всегда была посвящена аватаризации

себя, поскольку она практически помещала себя на место (или на берега) другой культуры". Ученые взаимодействовали с носителями иной культуры, которая была им порой совершенно чужда. Ранее отмечалось, что научная фантастика могла опираться на антропологические исследования. Хорошей иллюстрацией является фильм "Аватар", появившийся примерно в тот же период, когда начинают свое развитие многие концепции в цифровой антропологии. Изучение инопланетной расы через аватаров, то есть путем включенного наблюдения, по сути, является этнографическим наблюдением инопланетной культуры. Поскольку научно-фантастический фильм является художественным произведением, в нем по закону повествования возникают всевозможные коллизии – драматические и даже трагические.

Задачи цифровой антропологии

- уточнение представлений о человеке и границах человеческого в связи с распространением цифровых технологий
- постижение человека через создаваемые им культурные миры, в качестве которых выступают цифровые миры

Как проявляет себя человеческая природа в цифровом мире? Какие её черты проявятся особенно ярко? Ставится вопрос о границах человеческого: трансформируется ли человек во нечто иное? В 90-е годы XX столетия, когда цифровая антропология только зарождалась, в ходу был термин "киберантропология". **Артур Эскобар** - исследователь, считающийся одним из основателей цифровой антропологии. В статье "**Добро пожаловать в Киберию: заметки по антропологии киберкультуры**" (1995) антрополог отмечает, что киберкультура может стать плодотворной почвой для теоретизации относительно постчеловечества. А. Эскобар допускает, что человек превратится в постчеловека, однако последующие исследования, которые были проведены в период, когда цифровая среда становится более сложной, изощренной и социальной, этого не подтверждают. Книга **Т. Белсторфа** носит название "**Достижение зрелости в мире Second Life: антропологическое исследование человека в виртуальном мире**": с одной стороны, в названии присутствует отсылка к знаменитой работе **М. Мид** "**Взросление на Самоа**", с другой - речь идет о развитии цифровой культуры, "взрослеет" именно она. Тенденции первого десятилетия XX века претерпевают изменения, возможно, в будущем исследователи опять будут размышлять о постчеловеке. Таким образом, ученые говорят о неких срезах, которые возможны на данный момент.

Круг значимых авторов:

- рефлексия мыслителей на тему "что такое цифровая культура и реальность?": **Шерри Теркл, Пьер Леви, Джарон Ланье, Артур Эскобар, Лев Манович** (известен как исследователь новых медиа);
- полевые антропологи, изучающие цифровые миры: **Том Белсторф, Дэниел Миллер, Хизер Херст, Габриэлла Коулман, Бонни А. Нарди**

Отметим, что цифровые антропологи могут обращаться за теоретическими и методологическими моделями к "аналоговой" антропологии - к работам **Б. Малиновского, К. Леви-Стросса** и других.

Проблематика цифровой антропологии

Суммируем то, что было рассмотрено выше. Значимые проблемы, которые стоят перед цифровой антропологией:

- **вопрос новизны:** есть ли что-то в человеческом опыте, связанном с цифровыми технологиями, что является коррелятом известных культуре практик и форм опыта, получивших, однако, беспрецедентное технологическое (цифровое) обеспечение? - когда цифровая антропология вступила в пору долговременных полевых исследований, данная проблема сразу себя обозначила. Изучая человека в цифровой среде с помощью долговременного полевого исследования, ученый пытается понять, что означает этот антропологический опыт. Человек создает аватар, играет в онлайн игру, в которой каким-то образом себя позиционирует. Соответственно, присутствует некая перформативность. Пользователь активно нарабатывает социальные связи. Встает вопрос: является ли то, что человек делает в цифровой среде, чем-то принципиально новым? Возникает проблема, поскольку многое уже было известно ранее, ведь люди уже делали существенную часть перечисленного, только иными способами. Например, играли в ролевые игры, предполагающие реконструкцию неких миров. Чем общение в онлайн мире отличается от общения в мире офлайн? Исследователи не только формулируют вопросы, но и пытаются на них так или иначе ответить. Выводы ученых будет представлены далее.
- **соотносимость теоретических конструкций**, сложившихся на основе изучения нецифровой культуры, с **новым объектом**, в качестве которого выступает **цифровая реальность** - эта проблема значима не только для цифровой антропологии. **К. Гирц** считал, что любая теория годится в качестве гипотезы только тогда, когда исследователь приступает к изучению какого-то мира. Как только изучаемое начинает противоречить теории, как только она теряет свою объяснительную силу - её необходимо отбросить или подвергнуть кардинальному пересмотру.
- **дихотомия "цифровое и человеческое"** ("digital/human") - дилемма, которая оказывается в центре внимания цифровой антропологии во множестве аспектов: деформирует ли цифровая реальность человека? становятся ли люди постлюдьми? проявляет ли себя индивид в большей или в меньшей степени как культурный человек? какие черты человеческой природы раскрываются или затеваются в цифровом мире?

Просумпция

Попытаемся предварительно ответить на вопрос о новизне. За последние 23 года исследователи, которые занимаются изучением человека в условиях киберкультуры, задаются вопросом: если что-то новое? Исследования последнего периода говорят о

следующем: то, что люди делают в цифровой среде, очень похоже на то, чем они занимаются в офлайн мире. Новым во многих цифровых исследованиях признается фактор просумпции. Термин "консьюмер" происходит от англ. consumer - "потребитель". В мире потребительской культуры все люди являются консьюмерами, получающими удовлетворение и удовольствие от того, что делают нечто своей собственностью. Что в виртуальных мирах и цифровой культуре есть нового, что позволяет нам говорить о том, что человек не только потребляет?

Концепция просьюмера

- **размытие границ между производителем и потребителем цифрового контента:** участник виртуальных миров вовлекается в производство контента - например, создатели онлайн игры или виртуальной платформы предлагают пользователям условия для создания контента. Люди самостоятельно продумывают мир, создают себе аватар, строят взаимоотношения с другими участниками.
- **вовлечение носит творческий характер** - платформа может предоставлять человеку возможность преподнести себя таким образом, что это становится для него активным эстетическим опытом;
- таким образом **производитель делегирует творческую работу потребителю** - с одной стороны, создающие платформы и игры компании получают выгоду, поскольку творческая энергия, индивидуальная, неповторимая личность пользователей участвует в создании оригинального творческого продукта, даже если он формируется по определенным технологиям.
- **усиление фактора просумпции в децентрализованной Web3-экономике** - в качестве примера можно привести такой феномен, как фанфикшен. Он появился в период, когда активно начинает использоваться Интернет. Люди, которые хотели бы написать литературное произведение (рассказ, роман или что-то иное), могут это сделать с помощью онлайн платформ. Ряд проектов предполагает участие пользователей в некотором мире, который был создан тем или иным известным автором. Например, существует большое количество платформ, участники которых создают новые произведения по мотивам книг о Гарри Поттере, автором которых является Д. Роллинг. Человек может стать как автором, так и читателем. Такого рода контент можно попытаться опубликовать в офлайн жизни, однако это сложная задача, поскольку современная Web3-экономика уже ориентирована на онлайн формат. Отметим, что литературные произведения классических авторов современный человек предпочитает читать на электронных устройствах. Если создатель фанфика выложит свое произведение в Интернет, то с ним сможет познакомиться значительное количество людей, часть из которых могут стать почитателями автора. Отметим, что подобного рода творчество фанатов появилось в эпоху, которая была до эпохи Интернета. Примером может послужить создание рядом авторов продолжений известных художественных произведений, например, романа М. Митчелл "Унесенные ветром". Другой яркий пример: в 60-е годы XX века в свет

выходит культовый американский фантастический сериал "Star Trek", у которого появляется огромное количество фанатов. Сериал имеет продолжение и "медиа-фрашизу". Фанаты сериала начали создавать приквелы, сиквелы и т.д., которые публиковались в специальных сборниках, что делало их гораздо менее доступными для широкой аудитории. В настоящее время интернет платформы позволяют развернуться в полной мере фактору просумпции, который действительно меняет культуру. Соответственно, появляется новая вертикальная система. Горизонтальная система предполагает наличие читателя и автора, который должен быть авторитетным, признанным. Однако не всех писателей признавали, многие из них становились известными лишь после смерти. Онлайн жизнь дает человеку возможность горизонтального разворачивания своих способностей и возможностей. Помимо литературного творчества, примером могут послужить самые разнообразные виды деятельности человека: цифровое искусство, видеоролики, музыка и т.д. Этот феномен стал возможен благодаря Интернету и отличает цифровую эпоху.

В завершении обзорной лекции по цифровой антропологии представим литературу, посвященной данной теме:

- Сборник **"Цифровая антропология"** (2012) под редакцией Хизер Хорст и Дэниэла Миллера, который содержит работы авторитетных исследователей в данной области;
- **К. Хине "Этнография для Интернета"** (2015);
- **Г. Коулман "Многолики анонимус: хакер, мистификатор, разоблачитель, шпион"** (2014);
- **Бонни А. Нарди "My Life as a Night Elf Priest"** (2010);
- **Т. Белсторф "Достижение зрелости в мире Second Life: антропологическое исследование человека в виртуальном мире"** (2010);
- **А. Эскобар "Киберия"** (1994) - видение дисциплины в 90-годы XX века;
- **П. Леви ""Киберкультура"** (2001) - книга демонстрирует, как менялось представление о киберкультуре. Французский киберфилософ является автором интересных работ, посвященных феномену виртуальной реальности.
- **Д. Белл "Введение в киберкультуру"** (2005);
- **С. Виллер "Цифровые племена, виртуальные кланы"** - автор книги отвечает на вопросы: как можно экстраполировать понятия традиционной антропологии на цифровую культуру? почему исследователи вправе это делать?

Отметим, что рост факторов цифровой культуры был очень интенсивным, поэтому исследования не всегда за ним успевали, поскольку требуют определенного времени. Тем не менее определенная динамика прослеживается.

Лекция 2. Цифровая антропология: понятие культуры и виртуальная реальность

Virtual: термин

Продолжим рассмотрение цифровой антропологии как субдисциплины социокультурной антропологии. Предметом нашего внимания являются понятия культуры и виртуальная реальность. Важно обратиться к тому, как эти понятия оцениваются и в цифровой антропологии и шире - в контексте философских и цифровых исследований, а также в рамках исследований культуры. Мы будем обращаться к различным авторам, среди которых и цифровые антропологи, то есть полевые исследователи, и мыслители, размышляющие о феномене цифровой культуры. Кроме того, важно рассмотреть, как содержательно связаны понятия "культура" и "виртуальная реальность". Зададимся вопросом: каков статус виртуального в человеческой культуре? Отметим, что под виртуальным мы будем понимать не только виртуальную реальность, которая представляет собой технологию, а подойдем к феномену шире, рассмотрев различные аспекты. Статус виртуальной реальности - важная проблема для цифровых антропологов; размышления и споры по этому вопросу продолжаются.

Происхождение термина "виртуальный":

- "vrt" (индоевр.) - событие, порождаемое сейчас, творимое в данный момент чьей-то активностью;
- "virtus" (лат.) - доблесть, необычайное качество, например, воинская доблесть;
- в средневековой философии: "виртуальное" - сила, способная содержать в себе будущие следствия, потенциал будущих действий; связан со статусом божественного существа.

Термин входит в современные европейские языки в следующем значении:

- **"виртуальное" - указание на возможность проявления реальности, отличной от физической**
- "virtualis" (лат.) - возможный, предполагаемый, мнимый; то, что может или должно проявиться;
- "virtual" (англ.) - фактический, проявляющийся актуально, но не существующий в действительности, мнимый.

Подчеркнем, что под словом "мнимый" не следует понимать "иллюзорный", "кажущийся", то есть неподлинный. В средневековой схоластике речь шла о божественном мире, который имеет виртуальный статус: мир реален, поскольку проявляет себя в "реальности" актуально; его невозможно осязать, однозначно описать, но его проявления людям видны. Начиная с XX века, термин "виртуальный" активно начинает употребляться в области философии культуры. Его использует **Сьюзен Лангер** - известный философ культуры, предметом интересов которой была философия

символа. С концептом символа понятие "виртуальный" соотносится. Существует ряд подходов, в которых символ понимается как основа культуры:

- **философия символических форм** философа культуры **Эрнста Кассирера**, которого С. Лангер считала своим учителем;
- **философия символа в русской традиции** и соответствующая философия культуры: отец **Павел Флоренский** использовал понятие "мнимый" применительно к миру божественного. В работе "**Мнимости в геометрии**" мыслитель обосновывает физическую реальность божественного через понятие мнимых величин, то есть божественный мир оказывается по сути миром мнимых параметров. Обратим внимание: символ является тем, что предполагает соединение. Как христианский философ, П.А. Флоренский говорит о "неразрывном и неслиянном по форме Бога воплощении, соединении в символе феноменального и ноуменального бытия". Ноуменальное бытие - бытие горнего мира, божественное; феноменальное бытие - данное человеку, то есть то, что уже проявилось. Феноменальное не было бы проявлено, не будь ноуменального, имеющего по сути виртуальный статус.



Рис. 22.1. Технология виртуальной реальности

Виртуальная реальность в компьютерных технологиях

Обозначив возможные философские линии истолкования термина "виртуальное", перейдем к рассмотрению понятия "виртуальная реальность" (VR) в более узком смысле. Термин начинает использоваться с начала 80-х годов XX века. Что мы подразумеваем под VR-технологиями? Первое, о чем можно подумать, - это иллюзия, симуляция. Надев очки виртуальной реальности, человек попадает в симулированный мир, который можно не только рассматривать, но и совершать в нем некие действия.

- **виртуальная реальность**: искусственный трехмерный мир - киберпространство, созданное с помощью компьютера и воспринимаемое человеком посредством специальных устройств;
- × **"Виртуальная реальность"** - иммерсивная и интерактивная имитация реалистичных и вымышленных сред, то есть некий иллюзорный мир, в который погружается и с которым взаимодействует человек, причем создается этот мир имитационной системой, способной формировать соответственные стимулы в

сенсорном поле человека и воспринимать его ответные реакции в моторном поле в реальном времени"

Второе определение принадлежит **Джарону Ланье**, которого называют отцом виртуальной реальности, поскольку считается, что именно он ввел в обиход термин "VR" применительно к компьютерным технологиям. Футуролог является автором ряда работ, в которых осмысливается феномен современной культуры, которая переживает трансформации в связи с использованием компьютерных технологий. Обратим внимание на то, что Дж. Ланье говорит о технологической платформе, стоящей за виртуальной реальностью. Цифровая технология, обеспечивающая виртуальную реальность, постепенно становится гораздо более развитой, в результате - пребывание человека в виртуальном мире тоже оказывается очень сложным. Люди моделируют мир, в котором присутствует множество явлений: разного рода опыт, социальные интеракции, активные собственные переживания человека и т.д. Соответственно, мы не можем говорить о том, что виртуальная реальность является симуляцией. Усложняется технология, следовательно, усложняется опыт человека, который он получает в виртуальной реальности. Отметим ряд факторов:

- **фактор multimedia:** объединение в едином информационном пространстве различных форм кодирования информации - вербальной, иконографической, идеографической, фонографической. Следовательно, речь идет о сложном, синестетическом объединении.
- **моделирование "реальной" жизни** - воссоздание "реальных" процессов и объектов, создание объемного компьютерного познавательного пространства за счет активного участия пользователя в событиях, предлагаемых информационной системой. Человек является не только консьюмером, но и просьюмером, поэтому мы переходим границы простой симуляции и простого потребления.
- **наличие аватара** - участие в виртуальном мире часто предполагает наличие электронного двойника человека. Этому явлению сложно дать адекватное определение. В индийской мифологии: аватар - частичное или полное воплощение божества в живое существо. Управляемые людьми, эти "фантомы" могут жить в виртуальном мире, общаться с себе подобными, выполнять различные действия, совместно строить и развивать виртуальный мир. В художественном фильме "Аватар" представлен подобный опыт. Сюжет картины предполагает, что ученые проводят исследование, которое очень сходно с этнографическим. За счет аватаризации они вселяются в тела жителей другой планеты, пытаются окунуться в их жизнь, понять и даже как-то повлиять на неё. Отметим, что эта идея возникает параллельно с эпохой становления цифровых исследований, в том числе этнографических, а также активного развития компьютерных технологий, создающих виртуальную реальность, поэтому в фильме представлена целая концепция аватаризации, а также связанные с ней проблемы.



Рис. 22.2. Сервис National Geographic's Explore VR позволяет окунуться в виртуальные экспедиции

Статус виртуальной реальности: философское осмысление

Зададимся вопросом: насколько реален виртуальный мир, который генерируется цифровыми платформами? Обратимся к философскому осмыслению этого вопроса. Этой проблематикой активно занимается современный философ Дэвид Чалмерс, являющийся автором большого количества работ, посвященных философии сознания и философии языка:

- "Сознательный разум в поисках фундаментальной теории" (1996)
- "Философия разума: классические и современные чтения" (2002)
- "Характер сознания" (2010)
- "Конструирование мира" (2012)
- "Реальность +: виртуальные миры и проблемы философии" (2022)

Феномен современных цифровых технологий, включая виртуальную реальность, интересует Д. Чалмерса в контексте философии сознания. Исследователь пытается ответить на вопрос: что есть реальность для сознания человека? В своих размышлениях философ активно обращается к реалиям современной культуры, в том числе к феноменам, хорошо известным пользователям цифровых миров. В своих работах Д. Чалмерс приводит примеры миров World of Warcraft и Second Life, которые не раз становились объектом этнографических исследований. Учитывая одну из последних работ - "Реальность +: виртуальные миры и проблемы философии", Д. Чалмерса можно назвать цифровым философом. Отметим, что существует направление "цифровая философия".

"Виртуальный реализм"

Рассмотрим позицию Д. Чалмерса относительно статуса виртуальной реальности. Её можно обозначить как "**виртуальный реализм**", следовательно, в понимании философа виртуальная реальность является вполне реальной. Рассмотрим приведенные исследователем аргументы:

- **виртуальная реальность не менее реальна, чем та которую мы привыкли считать реальностью "первого сорта", соответственно, опыт человека в**

виртуальной реальности не менее ценен, чем его опыт в "терраформной" (первичной) реальности;

- **жизнь в виртуальной реальности - это жизнь в искусственно созданной среде, таковой же является среда современного города - жизнь в культурных условиях большого города (не обязательно современного) - это жизнь в искусственно сформированной среде, поэтому провести четкие демаркации очень сложно - если участник виртуального сообщества выключил компьютер и куда-то направился, его мысли при этом могут оставаться в виртуальном мире. Эта реальность для него важна и может иметь определенные последствия: живя в терраформной реальности, мы можем руководствоваться какими-то идеями и установками, которые получили в виртуальной.**

- **когда человек совершает какие-то действия в виртуальном мире, он действительно что-то делает, хотя и посредством виртуального тела; его действия носят осмысленный характер, поэтому они реальны; человек в виртуальном мире остается самим собой.**

контраргумент: в виртуальных мирах World of Warcraft или Second Life происходящее полностью зависит от свободного выбора пользователя. Если в них имеются некоторые ограничения, которые задаются платформой, свои ограничения присутствуют и в не виртуальном мире.

- **жизнь в богатой виртуальной реальности в каких-то аспектах может быть лучше, в каких-то - хуже жизни за её пределами, однако она не является менее ценной: "Это может быть реальность второго уровня, поскольку она содержится в физической реальности и реализуется процессами физического мира, но это необязательно делает её менее реальной или менее ценной"**

Представленная позиция является позицией философа, однако и среди цифровых исследователей, включая антропологов, относительно статуса виртуальной реальности можно обнаружить сходные рассуждения. Подход Д. Чалмерса заслуживает внимания, поскольку философ последовательно размышлял на эту тему.

"Когнитивная ориентация"

Обратимся к важной проблеме, при этом постараемся соотнестись с проблематикой культурной антропологии. В качестве контраргументов виртуальному реализму выдвигается следующий тезис: виртуальная реальность является иллюзорной, то есть напоминающей реальность сновидческую; сновидение генерируется нашим телом, имеет в основе органический субстрат; виртуальная реальность, в которую погружается человек, генерируется технологически. Д. Чалмерс в этой вязи вводит понятие "когнитивная ориентация". Отметим, что когнитивистика является предметом особого внимания философа сознания.

- × **"Сновидческая реальность не есть иллюзия в случае, если мы осознаем, что спим, соответственно, не принимаем сновидческую реальность за реальность бодрствующего сознания, - у нас появляется "когнитивная ориентация" - отметим, что во многих культурах, в том числе в традиционных, присутствует**

практика осознанного сновидения, которая позволяет человеку контролировать и направлять сновидение.

- × **"Виртуальная реальность** не есть иллюзия: точно такой же ориентацией обладает человек, входящий на цифровую платформу и совершающий действия в виртуальном пространстве; он отдает себе отчет, что находится в этой реальности, при необходимости может покинуть платформу также, как осознанный сновидец может проснуться". Соответственно, у человека есть относительная возможность свободного выбора.
- × **сновидческая реальность есть род виртуальной реальности**: "Как и в случае с виртуальной реальностью, искусственный осознанный сновидец может представить события сновидений как происходящие в самогенерируемом мире сновидений, так что их мысли и восприятие не должны быть иллюзорными".

Таким образом, если человек практикует осознанное сновидение, его опыт очень похож на опыт пребывания в виртуальной реальности. В работах, посвященных этой проблематике, Д. Чалмерс с разных сторон разбирает множество различных контраргументов, опровергающих реальность виртуальной реальности.

Общность проблематики культурной и цифровой антропологии: альтернативная и виртуальная реальность

Мы обратили особое внимание на представленный выше аргумент, и на это есть свои причины. Культурная антропология начинается с книги **Э.Б. Тайлора "Первобытная культура"**, вышедшей в 1871 году. Ученый говорит о том, что именно опыт пребывания человека в некоей альтернативной реальности (в первую очередь - сновидческой) дал начало культуре. Для более глубоко погружения в этот вопрос рекомендуется обратиться к лекциям курса, посвященным становлению культурной антропологии, эволюционизму и Э.Б. Тайлору. Каким образом первобытный человек может трактовать сновидческий опыт, который является чем-то невероятным? Засыпая, мы попадаем в иной мир, который может быть чудесным, ярким, прекрасным, совершенно необычным. Главное - он дает людям огромное количество возможностей, которые отсутствуют в жизни бодрствующего сознания. Во сне человек может летать, путешествовать по далеким мирам и т.д. В настоящее время мы можем трактовать этот опыт как работу головного мозга.

В попытках ответить на вопрос "как это мог осмыслить примитивный человек?" у ученых возникает идея, которую впоследствии подтверждает полевая антропология. Аргумент английского исследователя заключается в следующем: опыт сновидческой реальности был настолько ценным для первобытного человека, что он мог посчитать её реальностью более высшего порядка, чем та, в которой он пребывает в повседневной жизни; возможно, сновидческая реальность может быть даже божественной. В этой связи ранее был рассмотрен феномен австралийской культуры, который носит название **"Время снов"** (Dreamtime). Австралийцы считают сновидческое время временем первотворения, божественным, подлинным; миру необходимо периодически в него погружаться, чтобы обновляться и не утратить свою подлинность. Соответственно, мир

бодрствующего сознания должен получать некую "подзагрузку" от мира подлинного. Гора Айерс-рок (Улуру) расположена посреди континента и имеет знаковый характер для австралийской культуры. Улуру считается в Австралии священной, поскольку именно там берет начало творение мира. Таким образом, со сновидческой реальностью дело обстоит очень не просто.

Э.Б. Тайлор говорит о том, что этот опыт позволяет человеку сделать следующий вывод: внутри него есть некая инстанция (душа, дух), которая может отеляться от тела и переноситься в иной мир. У разных народов она может называться по-разному. Отметим, что этот феномен не является душой в более сложном христианском смысле. Отметим: с точки зрения Э.Б. Тайлора, христианская душа является итогом некой эволюции этих преставлений. Будучи эволюционистом, ученый считал, что первобытный человек - философ. Размышляя, он приходит к выводу о существовании подлинного мира, в который когда-то переместиться. Именно этот мир сообщает статус, энергию и бытие миру повседневному. Э.Б. Тайлор пишет:

- ✘ "По-видимому, мыслящих людей, стоящих на низкой ступени культуры, всего более занимали две группы вопросов. Они старались понять:
 - **во-первых**, что составляет разницу между живым и мертвым телом, что составляет причину бодрствования, сна, экстаза, болезни и смерти?
 - **во-вторых**, что такое человеческие образы, появляющиеся во снах и видениях?"
- ✘ "Время сна у диких характеризуется столь же частым общением с умершими, как время бодрствования - общением с живыми"

Соответственно, изначальная сновидческая реальность обладает особым статусом. Э.Б. Тайлор отмечает, что возможно моделирование этой реальности. Как это происходит в первобытных культурах? Ранее были рассмотрены практики инициации, в ходе которой человека намеренно погружают в измененное состояние сознания или в сон. Сон и смерть - эквивалентны: если человек во сне временно покидает свое тело и где-то странствует, то после смерти он окончательно отправляется в альтернативную реальность. Соответственно, мы можем сказать, что в данных практиках человека традиционных обществ происходит определенное моделирование. Иными словами - альтернативная реальность имеет вроде бы иллюзорный статус, но в то же время у нее - реальный статус, потому что представления о ней имеют реальные последствия для культуры.

Здесь мы подходим к моменту, когда можем говорить об эквивалентности сновидческой реальности, как её представляют первобытные люди, и виртуальной реальности. По сути, **реальность альтернативного мира и есть виртуальная реальность**. Несмотря на то, что она существует только в представлениях людей, тем не менее они влияют на их жизнь, имеют реальные последствия. На этих представлениях основаны: мифология, ритуалы, практики повседневной жизни. Вся культурная жизнь человека перестраивается в ориентации на альтернативную реальность, которая является эфемерной, предстает только в сновидениях. Статус альтернативной реальности виртуальный, однако это мы можем сказать только сейчас,

когда термин "виртуальное" вошел в широкий обиход, в том числе в научный. Мы видим, что опыт иной реальности является для человека очень ценным. **Д. Чалмерс** отмечает, что опыт пребывания в виртуальных мирах, где люди взаимодействуют, активно проживают жизнь, испытывают эмоции, может быть для них очень значим.

Рассмотрим аргументы в пользу того, что реальность, которую **Э.Б. Тайлор** постулирует как альтернативную, благодаря представлениям о ней, дала начало первобытным верованиям, в свою очередь, давшим начало культуре. Рассмотрим вопрос: что такое аватар для примитивного общества, в котором тоже происходила аватаризация? Например, человек, проходя инициацию, мог попасть в иной мир и вернуться обратно. Альтернативная реальность считалась миром божественного, миром духов, прежде всего духов предков. Для членов племени потусторонний мир мыслился как вполне объективный, поскольку туда попадают все люди, которые проходят инициацию. Таким образом они "подключаются" к альтернативному миру, созерцают его образы. **В. Пропп** говорит о том, что впоследствии мы видим их в волшебных сказках. Путь героя волшебной сказки является путем инициации, то есть подключением к иному миру, где он живет, путешествует, взаимодействует с другими персонажами, испытывает эмоции. Следовательно, героя можно рассматривать как своеобразного аватара.

У древних египтян существовали представления о мире мертвых, который обеспечивается божественным присутствием и творением. Человек попадает в альтернативный мир, где может взаимодействовать с другими людьми и богами. Отметим, что древнеегипетские представления о человеке очень сложны. Выделяется несколько ипостасей человека, которые могут путешествовать в загробном мире, например, двойник-Ка, душа Ба. Ипостаси также можно считать неким проявлением аватаризации. Альтернативный или виртуальный мир для древних египтян является подлинной реальностью, поскольку в обыденной жизни они живут лишь мгновение, но за её пределами - вечное существование. Кроме того, представления людей об альтернативной реальности по мере усложнения культуры тоже усложняются. Мы можем пойти дальше и перейти к другим культурам и цивилизациям, однако подобные рассуждения могут показаться не очень обоснованными.

В ходе сравнения первобытного и современного человека в рассматриваемом контексте можно найти множество контраргументов:

- **первобытный человек** осознанно погружался в реальность мира мертвых, с представлений о котором, если верить Э.Б. Тайлору, и началась культура; более того, человек традиционного общества даже моделировал его в процессе инициации;
- **современный человек** погружается в виртуальный мир с помощью цифровых устройств;
- **первый аргумент:** для первобытного человека иной мир был единственной реальностью, современный человек имеет выбор и может посещать разнообразные виртуальные миры;

- **второй аргумент:** для древнего египтянина мир мертвых является более подлинной реальностью; пребывая в виртуальном мире, современный человек понимает, что находится в реальности второго уровня; как отмечает Д. Чалмерс, у него есть когнитивная ориентация на искусственность виртуальности. Можно предположить, что первобытный человек тоже ею обладал, соответственно, понимал, что попадает в иной мир. Другое дело, что он считал этот мир подлинным.

Здесь есть о чем поразмышлять, есть и то, что можно сопоставить. Отметим, присутствие моментов, которые вызывают некоторые сомнения, следовательно, их необходимо глубже проработать. Постановка вопроса заключается в следующем: если мы рассуждаем о статусе виртуальной реальности, проблематика культурной и цифровой антропологии соплагаются, потому что перед нами - все тот же человек, которому необходимо жить в виртуальной реальности; с самого начала зарождения культуры человек был ориентирован на альтернативную реальность, поскольку это придавало ему творческие импульсы, являлось основой культуротворчества.

Виртуальная реальность как метафора. Культура как виртуальная реальность

Вернемся к понятию "виртуальная реальность" и отметим, что в настоящее время мы можем назвать виртуальным что угодно, в том числе - мир, в который погружался первобытный человек в процессе инициации, о чем говорит Э.Б. Тайлор. Соответственно мы ищем историко-культурные или в целом культурные эквиваленты понятию "виртуальная реальность" или самой виртуальной реальности. Насколько это оправдано?

- **Дж. Ланье** - связывает понятие "виртуальная реальность" прежде всего с технологией и приводит следующее возражение: "Расширительное понимание понятия "виртуальная реальность" приводит к тому, что мы используем его как метафору"
- **Д.В. Иванов** - в работе "**Виртуализация общества**" пишет, что для современной мысли характерна: "Тенденция расширительного, метафорического использования понятия "виртуальная реальность", с помощью которого в настоящее время обозначаются многие новые экономические, политические, культурные феномены, не связанные непосредственно с компьютеризацией, но обнаруживающие сходство логики социальных изменений с логикой виртуальной реальности"

Путь, который мы прошли, рассуждая об **Э.Б. Тайлоре** и его работе "**Первобытная культура**" также относится к представленной линии. Отметим, что существуют разнообразные теории метафор. Ранее была рассмотрена теория, принадлежащая американской школе культурной антропологии Сепира-Уорфа, которая занималась проблемами культурно-лингвистической относительности. Метафора часто рассматривается как то, что имеет эвристическое значение и даже научный потенциал. Представляется, что в данном случае это соответствует действительности. У авторов,

концепции которых были представлены в ходе лекции, мы видим тенденцию переосмысления феномена культуры и переопределения понятия культуры благодаря вхождению в широкий обиход (повседневный и научный) термина "виртуальная реальность". В круг мыслителей, размышляющих над проблемами цифровой культуры и виртуальной реальности и являющихся авторитетами для цифровых антропологов, входит **Пьер Леви**. Французский философ является автором следующих работ: "**Что такое виртуальное?**" (1995) и "**Киберкультура**" (2001). Исследователь говорит о том, что культура началась благодаря тому, что у человека возникла способность к виртуализации. Рассмотрим тезисы, которые выдвигает П. Леви:

- × **"Язык - средство виртуализации времени** (оно предстает как виртуальное пространство прошлого, настоящего и будущего), **материальных вещей, реальных событий, текущих ситуаций**" - метафорические размышления и употребление слов способствуют виртуализации. Когда мы представляем прошлое, настоящее и будущее в каком-то пространстве, например, в пространстве памяти, или представляем время как линию, на которой они располагаются, то перед нами появляется некое виртуальное пространство.
- × **"Социальные отношения виртуализируются посредством религии, ритуалов, морали, законов, экономических и политических правил"** - существующие в культуре установки и правила по сути носят виртуальный характер, поскольку имеют реальные последствия. Люди живут, ориентируясь на правила, которые корректируются сообразно событиям реальной жизни и по-прежнему продолжают на неё влиять.
- × **"Искусство есть виртуализация виртуализации"** - искусство ещё более вторично по отношению к языку и социальным отношениям; искусство может моделировать, отражать или репрезентировать то, что происходит в "реальной" жизни людей, которая является виртуализацией. В этой связи возникает интересный вопрос: с какого момента человеческой истории, пребывая в том или ином мире (религиозных идей, мир искусств и другие) человек начинает понимать, что он находится в искусственно смоделированной среде? С какого момента у человека появляется когнитивная ориентация на искусственность виртуальной среды, и он начинает понимать, что миры, в которых он живет, являются вымышленными, то есть его же собственным изобретением? Можно предположить, что развитие искусства способствует когнитивной ориентации. Поставленный вопрос является сложным. Можно сказать, что это происходит тогда, когда становится возможной некая десакрализация культуры, которая наблюдалась, например, на пороге Средних веков и Ренессанса или в Античности, когда рождается философия и появляется критическое мышление. Возможно, причиной является понимание, что миры, в которых пребывает человек искусства, и есть виртуализация виртуализации.
- × **"Социальное строительство для человека возможно только через виртуализацию, её векторы - воображение, память, знания, религия, - всё это работало задолго до появления нынешней онлайн жизни"** - современная виртуальная жизнь просто сделала эти факторы выпуклыми, заметными,

благодаря чему мы ретроспективно переосмыслием культурный опыт человечества. Таким образом, теперь мы можем определить культуру как виртуальную реальность.

Культура как виртуальная реальность

Обратимся к принадлежащим цифровым антропологам определениям, в которых культура переопределяется через понятие "виртуальная реальность":

- ✘ **П. Леви:** "В каждую эпоху люди жили и интерпретировали свою жизнь через виртуальную реальность"
- ✘ **Т. Белсторф:** "Виртуальные миры показывают, как под нашим носом "реальная жизнь" все это время была "виртуальной". Именно в виртуальности мы являемся людьми: поскольку это человеческая "природа" - переживать жизнь через призму культуры, человек всегда был виртуальным существом" - отметим, что переопределяется не только культура, но и человек, который ранее определялся как разумное существо, социальное существо, "символическое животное" (**Э. Кассирер**), становится существом, у которого есть виртуальная сущность.
- ✘ **О. Лентини:** "Под виртуальной реальностью я подразумеваю весь массив скрытой информации, усваиваемой индивидами как коллективная память, коллективное сознание, коллективное воображаемое, которое своими действиями позволяет нам существовать, действовать и производить организацию и культуру. Культура по сути является производством и воспроизведением виртуальной реальности" - экстраполяция итальянского ученого является серьезной, то есть мы подошли уже к некоторому редукционизму, поскольку вся культура сводится к виртуальной реальности.

Мы видим итог того, что виртуальная реальность стала заметным фактором жизни современного человека. Изначально генерируемая компьютерными технологиями, цифровыми платформами, она позволяет нам переосмыслить и переопределить прошлый опыт человечества. В цифровой антропологии, как ни в какой другой области, этот процесс совершенно очевидным образом происходит в настоящее время.

Лекция 3. Цифровая антропология: **Second Life**, цифровые племена

"Достижение зрелости в мире **Second Life**: антропологическое исследование человека в виртуальном мире"

Лекция посвящена цифровой антропологии, в том числе исследованиям виртуальной платформы **Second Life**. Предметом исследований цифровой антропологии являются цифровые племена. В этом качестве мы можем рассматривать как игроков, например, компьютерной игры, так и участников платформы **Second Life**. **Том Белсторф** - цифровой антрополог, сотрудник Калифорнийского университета, в структуру которого входит серьезный центр цифровых исследований. Ученый известен тем, что начинал как классический полевой этнограф. Т. Белсторф изучал культуру индонезийцев, в том числе проблемы сексуальности и гендерной идентичности. Общество Индонезии в каких-то аспектах является достаточно традиционным, с другой стороны, это меняющееся общество. Отметим, что в этом регионе в свое время работал **К. Гирц**.

Т. Белсторф продолжает в своих исследованиях линию полевой антропологии XX века. Областью, которой заинтересовался исследователь, становятся виртуальные миры. В книге "**Достижение зрелости в мире **Second Life**: антропологическое исследование человека в виртуальном мире**" (2010) антрополог рассуждает о понятиях "виртуальное" и "цифровое". Он предлагает использовать первое, потому что понятие "цифровое" отсылает к техническим средствам, с помощью которых осуществляется создание виртуального мира. Подход Т. Белсторфа - чисто антропологический, уникальность исследования состоит в том, что его автором является практикующий полевой антрополог. В определенное время ученый одновременно проводил исследования в Индонезии и продолжал работать над исследовательским проектом **Second Life**. Мы видим преемственность методов полевой антропологии в области цифровых исследований. Т. Белсторф - сторонник сохранения преемственности, посвятивший этому вопросу много внимания. В исследовании ученый говорит о том, почему она возможна. Подчеркнем: вопрос методологии - очень важен.

Объект исследования - виртуальная платформа **Second Life**, которую Википедия позиционирует как трёхмерный виртуальный мир с элементами социальной сети. Это определение не представляется достаточно точным и отражающим суть проекта, созданного компанией **Linden Lab**. Отметим важность фактора просупции, поскольку участники **Second Life** являются просьюмерами в полном смысле этого слова, то есть не только потребителями, но и активными создателями цифрового контента. "Золотым стандартом" социокультурной антропологии является проведение долговременного полевого исследования. Т. Белсторф следует стандарту - его исследования занимают достаточно долгое время, в частности, мир **Second Life** изучался в течении трех лет (2004 - 2007). Стандарт был задан **Б. Малиновским**, являвшимся серьезным авторитетом для многих исследователей, включая Т. Белсторфа, неоднократно обращавшегося к его работам. Первый полевой антрополог является

создателем строгого метода полевого исследования. Поскольку Т. Белсторф в каком-то роде является пионером, вышедшим в совершенно неизведанное поле цифровых исследований, он обращается к Б. Малиновскому, который также начинал с нуля.

Название книги Т. Белсторфа отсылает нас к работе М. Мид "Взросление на Самоа", при этом она начинается с отсылки к воспоминаниям Б. Малиновского, который описывает, что чувствует антрополог, когда видит отплывающий от берега корабль, привезший его на остров и оставивший на "берегах" чужой культуры, в которую ему предстоит погрузиться. Осуществляя вхождение в мир Second Life, который был для него абсолютно чуждым, Т. Белсторф испытал сходные ощущения. Отметим, что Б. Малиновский провел на Тробрианских островах длительное время (1914 - 1918), по сути - весь период Первой мировой войны.

- **объект исследования Б. Малиновского** - населяющие конкретный остров тробрианцы, рассматриваемые всесторонне. Б. Малиновский отмечал, что антрополог должен изучать не отдельные аспекты культуры (религиозные или экономические), специфика антропологического исследования и задача антрополога - **холистический охват культуры**. Соответственно, исследователем должны быть охвачены все стороны жизни и деятельности человека. Это сложно, но другого пути нет.
- **объект исследования Т. Белсторфа** - место человеческой культуры, реализуемое компьютерными программами через Интернет. Уже в определении объекта мы видим некоторую установку антрополога, который впоследствии развернет её в своем исследовании в полной мере. Т. Белсторф отмечает, что во всех виртуальных мирах присутствует три фундаментальных элемента: места (1), населенные людьми (2) и обеспеченные онлайн-технологиями (3).

Предметом изучения Т. Белсторфа является Second Life как данность, сам феномен виртуального мира; формирующиеся в нем культурные практики и убеждения. Соответственно, исследователь планирует изучать платформу как полноценный мир человеческой культуры, для которого характерны некие практики и стоящие за ними убеждения. Проблема метода стоит в исследовании очень серьезно. Т. Белсторф использует наработанный полевой антропологией метод включенного наблюдения, для чего становится участником проекта Second Life под псевдонимом Том Буковски.

Повседневная Second Life

Что делают люди в проекте Second Life? С помощью виртуальной платформы человек может прожить альтернативную "вторую жизнь". Например, построить себе жилище, для чего компания Linden Lab предоставляет материалы и первичные инструменты. Это может быть обычный дом, сравнимый с тем, который есть у пользователя в офлайн жизни. Мы не будем использовать термин "реальная жизнь", поскольку он предполагает, что жизнь в Second Life нереальна. Между тем, концепция цифровой антропологии предполагает, что для человека виртуальная жизнь столь же реальна, как и повседневная. Отметим, что терминология в данной области ещё только

проходит этап своего становления. Таким образом, человек может создать некое подобие своей жизни в действительности: построить дом, завести отношения с людьми. В интерактивной многопользовательской Second Life участвуют самые разные люди, живущие во множестве стран. Виртуальный мир предоставляет им множество возможностей. Например, человек может построить необычное жилище - замок в облаках или подземный бункер. Простор для реализации творческой фантазии людей достаточно большой. Т. Белсторф описывает повседневность Second Life следующим образом:

- "Мужчина проводит свои дни как крошечный бурундук, эльф или сладострастная женщина. Другой живет в детстве, и два других человека соглашаются быть его виртуальными родителями. Две "настоящие" сестры, живущие в сотнях миль друг от друга, встречаются каждый день, чтобы вместе играть в игры или покупать новую обувь для своих аватаров. Человек, делающий обувь, уволился со своей "реальной" работы, потому что он зарабатывает более пяти тысячи долларов США в месяц на продаже виртуальной одежды. Группа христиан молится вместе в церкви; рядом другая группа людей участвует в виртуальной оргии, в комплекте с эякуляционными гениталиями. Неподалеку находится газетный киоск с экземплярами виртуальной газеты с десятью репортерами в штате; он включает в себя рекламу "реальной! автомобильной компании, виртуального университета, предлагающего занятия, рыболовный тур и музей космических полетов с репликами ракет и спутников"

В ходе написания книги, исследователь столкнулся со следующей дилеммой: с одной стороны, книгу могут прочитать люди, которые хорошо знакомы с виртуальной платформой, возможно, даже являются участниками проекта, с другой - читателями могут быть ученые, которые не имеют представления о том, что такое Second Life. Следовательно, перед ним, как автором, стояла задача представить этот мир для тех читателей, кто с ним совсем не знаком, одновременно - провести серьезное академическое исследование.

Несмотря на то, что человек может создавать в Second Life ту жизнь, какую только захочет, определенные ограничения все же существуют, поскольку возможности компании Linden Lab безграничны. Виртуальный мир выглядит определенным образом: большой континент, рядом с которым располагаются небольшие острова. Попытка создать некую жизнь в альтернативном пространстве дает человеку в некоторых аспектах большие степени свободы, чем те, что у него есть в обычном мире. Ранее незнакомый с Second Life Т. Белсторф отмечает, что сначала был поражен тем, что жизнь в виртуальном мире абсолютно банальна - зачастую люди делают все тоже самое, что и в обыденности: ходят за покупками, общаются с друзьями, рисуют, посещают лектории. Соответственно, они участвуют в симуляции реального мира, но с расширенными возможностями. Если присмотреться внимательнее, то можно заметить, что в Second Life **пользователь может попробовать перейти за границы своей субъектности**. Например, попробовать побыть человеком

другого возраста - ребенком или старцем, человеком другого пола, в целом - кем угодно, в том числе - животным.



Рис. 23.1. Миров Second Life

Таким образом, у людей появляется возможность попробовать себя в нетрадиционных и неочевидных ролях. Взаимодействия с другими людьми также могут осуществляться своеобразными способами. Мужчина, решивший побыть женщиной, может выйти замуж, для чего в Second Life предусмотрены всевозможные ритуалы и церемонии. При этом будущий супруг может оказаться женщиной, которая решила попробовать побыть мужчиной. Возникает вопрос: если подобное возможно, не становится ли человек в виртуальном мире иным? Вопрос, который интересовал Т. Белсторфа: не становится ли человек за счет дополнительных возможностей, предоставляемых виртуальным миром, постчеловеком?

Цели и задачи исследования

- **Цель** - исследовать то, что можно было бы узнать из Second Life, взятой как единая культура - антропологическое исследование человека в виртуальном мире

Т. Белсторф подчеркивает следующее: когда человек знакомится с Second Life, то у него поначалу не возникает ощущения, что он попадает в единую культуру, поскольку он живет в виртуальном мире собственной частной жизнью (строит дом; занимается тем, что ему интересно - досуг, хобби и т.д.); далее – пользователь начинает взаимодействовать с другими людьми, как правило, встроенными в некие социальные группы, например, посещающими лекторий. Отметим: будучи участником проекта антрополог организовал клуб, посвященный цифровым исследованиям. Задача Т. Белсторфа - насколько возможно, говорить о Second Life, как о месте, где человек реализует себя как существо культурное. Это задача, достойная классической социокультурной антропологии.

Мы рассматриваем виртуальную платформу как целостный культурный мир, но он, безусловно, представлен отдельными субкультурами. Скажем иначе: мы можем рассматривать Second Life как некое цифровое племя, а субкультуры - как некие виртуальные кланы - подразделения племени, которые довольно органично в него встроены, находятся во множественных взаимосвязях друг с другом.

➤ **Задачи:**

- **описательная** - предоставить этнографический портрет Second Life;
- **методологическая** - продемонстрировать потенциал этнографии для изучения виртуальных миров. Принципиальная позиция Т. Белсторфа заключается в следующем: для изучения цифровых миров подходят традиционные этнографические методы.
- **теоретическая** - способствовать лучшему пониманию виртуальных миров во всей их постоянно трансформирующейся сложности.

Second Life: применение традиционных этнографических методов

Традиционные этнографические методы действительно оказались полезными. Т. Белсторф отмечает:

- ✳ "Я намеренно использовал самые "традиционные" этнографические методы, и тот факт, что я нашел их настолько полезными, является одним из доказательств, указывающих на то, что виртуальные миры являются надежными местами для культуры"

В исследовании мы видим ссылки на классических этнографов: **Б. Малиновский, К. Гирц, М. Мид, К. Леви-Стросс** и другие. Аргументы, которые приводит Т. Белсторф в пользу классических методов этнографии:

- этнография играет особую роль в изучении виртуальных миров, потому что она их предвосхитила;
- этнография особенно хорошо подходит для изучения виртуальных миров, потому что с самого начала работала над тем, чтобы поместить читателя "виртуально" в культуру другого;
- презентации людей в виртуальных мирах известны как аватары; антропология всегда была посвящена аватаризации себя, стоя практически на месте (или на берегах) другой культуры.

Это проблема, которую можно назвать проблемой понимающего метода, включенного наблюдения, культурного релятивизма. Исследователь виртуально помещает себя в чужую культуру. Исследуя Second Life, Т. Белсторф применяет традиционные этнографические методы, и они работают, при этом возникает важный вопрос: почему они годятся для описания цифрового мира?

Мы подходим к следующему вопросу: если рассматривать человеческую культуру до эпохи активного вхождения компьютера в жизнь людей, не учитывать фактор технически генерируемой виртуальной реальности, фактор цифровых платформ и устройств, то уже можно сказать, что культура всегда предполагала виртуального человека. **Культура, по большому счету, и есть виртуальная реальность.** Она была таковой с момента своего зарождения. Именно потому, что этнография и антропология разрабатывали методы для изучения человека культурного, начиная с самых ранних стадий и самых традиционных обществ, классические методы этих наук годятся для

описания виртуальных миров. В виртуальном мире перед нами - по сути такой же человек, творящий культуру, только у него теперь есть несколько расширенные средства - более мощные и изолированные. Соответственно, в нем происходит такое же культуротворчество, как и то, которое происходило и в докомпьютерную эру.

Т. Белсторф: выводы исследования виртуальной платформы Second Life

Выводы, которые делает цифровой антрополог в итоге проведенного исследования, очень интересны. Отметим, что мы не можем считать их окончательной теорией, объясняющей виртуальный мир. Автор отмечает, что его исследование проводилось с 2004 по 2007 год, книга вышла в 2010 году, и он представляет результаты, которые были получены на этот период. В настоящее время осуществлены новые исследования, получены новые результаты. Для нас работа Т. Белсторфа интересна и значима тем, что она является антропологическим исследованием, попыткой холистического охвата культуры, то есть попыткой рассмотрения Second Life как целостного мира человеческой культуры - антропологический фокус, соответственно, антропологические методы.

Человек строит в Second Life свою вторую жизнь, знакомится с людьми и заводит с ними отношения, при этом очень важна творческая составляющая. Человек может создавать интересные творческие продукты (сочинять музыку, писать картины и т.д.) и представлять их участникам, которые готовы поддерживать его в творческих начинаниях. Соответственно он генерирует некий контент, виртуальная платформа предоставляет ему для этого ряд возможностей. В итоге контент создает не компания Linden Lab, а пользователи Second Life, которые участвуют в этом процессе своей личностью. Это является настоящей просумпцией. Отметим, что эта деятельность может быть экономически выгодной: человек, представивший в виртуальном мире, например, свое музыкальное произведение, может устроить концерт в реальном мире. Примеров реализации подобных начинаний очень много. Т. Белсторф рассказывает об участнике проекта, который в офлайн жизни занимался производством обуви, но уволился с работы, потому что начал зарабатывать колоссальные средства на продаже виртуальной одежды. В мире Second Life существует собственная валюта, на которую человек может приобрести стройматериалы или одежду, при этом возможно хождение и реальных денег. Соответственно, участник может заработать, не только продавая что-то в виртуальном пространстве, но и "курсируя" между мирами. С одной стороны, можно отметить потребительскую составляющую, поскольку компания Linden Lab обогащается, с другой стороны, участники также имеют возможность получить доход. Очень важно, что люди зарабатывают собственным творчеством, при этом его можно понимать шире - включая научные и бизнес проекты. Реализованные в виртуальном мире, они могут найти продолжение и в офлайн жизни. Благодаря этому люди активно создают, соучаствуют, то есть являются не только потребителями - консьюмерами, но и просьюмерами, поэтому Second Life - хороший пример просумпции.

Проблематика исследования Т. Белсторф достаточно богатая, антрополог рассматривает много аспектов, ключевыми из них являются:

- × **"Ключевой проблемой в отношении изучения виртуальных миров оказывается их характер как социальных миров.** Виртуальные миры предоставляют возможность для многих форм социального взаимодействия, и это может включать антропологическое исследование" - в этом смысле ученый является хорошим наследником и социальной антропологии, и **К. Гирца**, который отмечал следующее: какими бы ни были интерпретации исследователя, он не должен отрываться от социального действия. Т. Белсторф говорит о важности следующего фактора: человек в виртуальном мире встраивается в некие социальные группы, является участником социальных интеракций, то есть проявляет себя как социальное существо, даже если он решил предстать в качестве женщины, ребенка, старика или животного. При этом виртуальные миры предоставляют возможность для расширенных форм социального взаимодействия: человек может испытать такой социальный опыт, который невозможно испытать в офлайн мире. Соответственно, создаваемые на цифровых платформах виртуальные миры предоставляют людям гораздо большие степени свободы и возможности достройки опыта.
- × **"Есть ли что-то новое под немигающим светом виртуального солнца?** Да, в виртуальном пространстве наша человечность, наша субъективность выбивается из равновесия, рассматривается заново и перестраивается благодаря возможностям, которые предоставляет платформа, - это новый мир для человеческой социальности. И все же он опирается на способность к виртуализации, которая является такой же древней, как и само человечество" - рассуждения Т. Белсторфа очень интересны: даже если человек не использует аватар совершенно иного существа, а просто существует в альтернативном мире, дублируя свою жизнь, его субъектность перестраивается, однако он не превращается в постчеловека. Этот опыт присутствовал в культуре и ранее. Существует много примеров, когда человек мог примерить на себя некую маску, сыграть своеобразную или непривычную социальную роль: писатели, создающие и публикующие свои произведения под псевдонимом, в том числе женщины-писательницы, издающие книги под мужскими именами. Соответственно, человек и в офлайн жизни зачастую оказывается в ситуации, когда его субъектность выбивается из равновесия. Примеров в истории множество: отрыв от корней, когда человек переезжает из деревни в город; попадает из одного сословия в другое - в результате банкротства оказывается на социальном дне, или наоборот - внезапно приобретает богатство и попадает в элитные сферы. Отличие заключается в том, что в виртуальном мире люди осознанно пытаются сформулировать иную жизнь, исследуют свои границы и получают новый опыт.
- × **"Культура Second Life глубоко человечна.** Виртуальные миры показывают нам, как под носом наша "реальная" жизнь все это время была "виртуальной". Именно в виртуальности мы являемся людьми: поскольку это человеческая "природа" - переживать жизнь через призму культуры, человек всегда был виртуальным существом" - отметим наличие парадокса: чем больше человек пытается уйти от своей привычной роли в офлайн жизни и смоделировать

альтернативную, тем более становится понятно, что она все равно является человеческой, поскольку у участника остаются все те же мысли, потребности, эмоции и желания. Виртуальный мир "обнажает" нашу человеческую природу, позволяет глубже её увидеть и понять. То, что ранее, возможно, было скрыто для человека или окружающих, в цифровой вселенной может стать явным.

- × **"Люди создают культуру в виртуальном и реальном контекстах.** Поскольку люди являются частью природы, а виртуальное является продуктом человеческой интенциональности, виртуальное является таким же "естественным", как и все, что люди делают в реальном мире" - Т. Белсторф придерживается позиции, которая называется **"виртуальный реализм"**, как и многие ученые, размышляющие и исследующие цифровую культуру, включая философа **Д. Чалмерса**: созданное человеком в виртуальном пространстве является для него реальным, поскольку имеет реальные последствия. Исследователь приводит следующий пример: человек включился в жизнь в Second Life, познакомился с другими участниками, пообщался на разные темы, вместе сходил куда-то в виртуальном пространстве; прошло два часа, и человек захотел есть, отключился и направился на кухню; при этом он продолжает осмыслять разговоры и отношения, более того, может впоследствии заняться некой деятельностью, которая будет находиться под влиянием его мыслей и впечатлений. Соответственно, ценность виртуального мира для человека не менее, а может быть даже и более значима, чем фактический мир. Люди создают реальную культуру и в виртуальном контексте, и это столь же естественный процесс, как культуротворчество в офлайн жизни.
- × **"Что делает реальные миры реальными:** отношения, романтика, экономические транзакции т сообщество происходят внутри них - короче говоря, они являются мирами человеческой культуры. Именно эта социальная реальность связывает виртуальную и актуальную"
- × **"Виртуальные миры подчеркивают виртуальность, которая всегда была частью человеческого состояния.** Вот почему ошибочно темпорализировать этого "виртуального" человека в фигуру "постчеловека". Вместо того, чтобы открывать постчеловеческое, виртуальные миры делают нас "ещё более человеческими"
- × **"Исследование показало, что один из виртуальных миров может продемонстрировать нам, что значит быть практически человеком.** Реализуя видение виртуальных миров, этнография обещает лучше понять, как получилось, что мы, все мы, онлайн и офлайн, - практически люди"

Иными словами - виртуальная платформа Second Life дает нам возможность увидеть свою человечность, и это подход антрополога. С рассмотренными тезисами Т. Белсторфа можно соглашаться или не соглашаться, но они являются очень интересными. Исследователю важно обосновать вывод о том, что речь не идет о постчеловеке, потому что цифровая или киберантропология рубежа XX - XXI веков активно развивала следующий посыл: в виртуальных мирах человек превращается во что-то иное. Причиной этому послужило отсутствие таких достаточно сложных

проектов, как Second Life. Существующие на тот момент компьютерные игры были ещё недостаточно развиты.



Рис. 22.3. Миров Second Life

Многопользовательские интерактивные платформы позволяют людям активно проявлять свой творческий потенциал и опыт. Т. Белсторф отмечает следующие причины, по которым его книга носит название "Достижение зрелости в мире Second Life: антропологическое исследование человека в виртуальном мире": с одной стороны, в названии присутствует отсылка к знаменитой работе М. Мид, с другой - антрополог имеет в виду попытку человека перестроить свою субъектность, адаптироваться в новом мире, "повзрослеть" там. Ученый отмечает, что для него важно и то, что происходит вхождение самой индустрии создания сложных виртуальных миров в некий возраст ("взросление"). В момент выхода книги антрополога она сформировалась до такой степени, что это позволило провести долговременные исследования и получить значимые результаты.

Т. Белсторф объясняет, почему он выбрал формат книги, а не веб-сайта, где на представленные результаты исследования можно было бы получить множество комментариев, в том числе и от участников Second Life. Антропологу было очень важно изложить материал в виде академического исследования, поскольку данные фиксировались на определенный момент времени; если бы полученные материалы и выводы были представлены онлайн, это дало бы возможность их коррекции и доработки, проведения дополнительных исследований, следовательно, результат был бы иным. Соответственно, для антрополога был значим срез на момент становления культурных виртуальных практик. Кроме того, было важно, чтобы с исследованием могли познакомиться и люди академического круга, которые мало знают про Second Life, и читатели, которые мало участвуют в цифровых проектах, поскольку им стоит показать, что виртуальные миры являются вполне человеческими.

Цифровые племена

Обратимся к различным подходам к понятию "цифровое племя", чтобы определить, чем оно отличается от реального племени, почему антропологи имеют право экстраполировать понятие классической антропологии на виртуальные миры, при этом будем исходить и из примера проекта Second Life, участников которого мы можем представить, как целостное племя и даже как целостную культуру. Рассмотрим,

как понятие "цифровое племя" возникает в довольно широких кругах и употребляется в ненаучном контексте.

- **Digital Native** - цифровые аборигены - речь идет о человеке, который уже родился и прошел социализацию в эпоху, когда персональный компьютер, Интернет и цифровые технологии широко распространились. Цифровые аборигены выросли в контексте новой культуры, и это особое поколение. В области психологии, нейронаук и социологии существуют разнообразные исследования этого феномена.
- **Digital Immigrant** - цифровые иммигранты - речь идет о людях, которые родились в доцифровую эпоху и осваивали новые технологии в процессе жизни. Цифровые иммигранты, как правило, испытывают определенные трудности, связанные с использованием цифровых технологий. Они могут быть довольно продвинутыми пользователями, вместе с тем их отличие от цифровых аборигенов является очевидным, потому что настолько органичного восприятия виртуального мира у цифровых мигрантов нет.
- **Digital Generation** - цифровое поколение - термин используется применительно к цифровым аборигенам;
- **Digital Tribe** - цифровые племена - в данном случае может быть самый разный фокус:
 - **цифровые племена**, представленные в сети Интернет в социальных сетях или платформах (facebookers, ticktockers и др.);
 - цифровой антрополог **Стив Уивер** отмечает, что феноменологически в повседневном опыте можно зафиксировать два типа людей, которые по-разному используют мобильные телефоны: первый - в основном представлен молодым поколением, которое предпочитает текстовые сообщения и полностью ушло в текстовый формат; второй - люди, по-прежнему предпочитающие звонки или запись голосовых сообщений, то есть пользователи, которых можно отнести скорее к цифровым мигрантам.

Обратимся к дефинициям, которые введены в научный обиход исследователями разных направлений (антропологи, социологи, нейрофизиологи, эволюционные биологи и др.):

- **трайбализм, трибализм, трайбализация** (от лат. tribus - племя) - форма групповой обособленности, в традиционных обществах её основой часто являются кровнородственные связи. Обособленность характеризуется внутренней замкнутостью и исключительностью, обычно сопровождается враждебностью и даже агрессивностью по отношению к другим группам; к восприятию соседнего племени как чужеродного. Изначально трайбализм характеризовал систему первобытных, неразвитых обществ; позднее понятие - расширилось и обрело новые направления. Эволюционные биологи говорят о том, что трайбализм является способом выживания человека, который существовал в сообществах, которые были каким-то образом организованы в целях обеспечения существования своих членов. Человек научился выживать в

обозримых группах, которые содержат определенное количество людей (80 - 140). В них возможны непосредственные связи между членами, при этом они могут распадаться на подгруппы: семейные группы, возрастные кланы или кланы, образованные по гендерной принадлежности. Соответственно, человек приспособлен к жизни в социальной среде через жизнь в племени.

- **неотрайбализм** - социологическая концепция, которая постулирует, что люди эволюционировали для жизни в племенном обществе, в отличие от массового общества, соответственно, естественным образом формируют социальные сети, составляющие новые племена. Оба понятия активно используется, в том числе и в антропологической мысли. Для современного человека, живущего в мегаполисе и являющегося частью массовой культуры, жизнь оказывается неестественной. В настоящее время об этом много говорится, в том числе в рамках подхода со стороны социобиологии и эволюционной психологии: человек долгое время формировался в эпоху первобытности, соответственно, сохранил в себе многие инстинкты, установки, когнитивные заблуждения, которые когда-то были необходимы ему для выживания. Самый яркий пример - тревожность, которая в настоящее время является неким бичом современного человека, страдающего страдает от социальной тревожности, панических атак и других проявлений. В эпоху первобытных обществ тревожность была необходима людям, поскольку опасности подстерегали их со всех стороны. Традиционному человеку было необходимо все время быть начеку (например, блюсти территорию), ожидать самого худшего. Неотрайбализм говорит о том, что в современном мире, несмотря на то, что человек живет уже в совершенно ином культурном и социальном ландшафте, он, тем не менее, сохраняет приверженность к тому, чтобы быть частью племени. В этом случае ему комфортно, поскольку человек - существо социальное. Важен вопрос идентификации: нам важно ориентироваться на своих сверстников, современников, авторитетных людей, которые могут предложить общность, в которую мы можем вступить. Жить, ничем не выделяясь в безликой массе, человеку сложно, поэтому он тяготеет к тому, чтобы вступать в племенные сообщества, в которые дают ему возможность формировать свою идентичность. Отметим, что можно использовать иные термины. Момент социальной сегментации, дифференциации изучался со всех сторон в течении как минимум двух столетий, что привело в этой области к появлению значительного числа концепций. Мы можем говорить о разных субкультурах.

Рассмотрим примеры "нового племени", для чего обратимся к доцифровой эпохе, в которой присутствовал очень интересный феномен - молодые люди формировали субкультурные общности. Объединяться могли фанаты какой-то музыкальной группы или спортивной команды. В американской культуре присутствовало движение хиппи, в России в период 80-х - начало 90-х годов XX века существовало многообразное контркультурное объединение "Система", в которое входили молодые люди, не желающие жить в некой наличествующей в социуме системе. Название объединения подразумевало альтернативу стандартным

обывательским ценностям и образу жизни. Представителями "Системы" были очень разные группы молодежи: молодые люди, увлеченные творчеством группы "The Beatles", рок-музыкой определенного направления, включая панк-рок, или направлением Heavy Metal, и другими. Они могли уйти из семьи и вести бродяжнический образ жизни или существовать в сообществе себе подобных.

Для людей, которые ориентированы на заработок денег, экономистов и маркетологов, рассматриваемые понятия также оказываются значимыми. В качестве примера можно привести книгу С. Година "Племена: мы нуждаемся в вас, чтобы вы вели нас". Известный маркетолог пишет о том, что в настоящее время племена организуются вокруг идей. Отметим, для С. Година важна креативность. Он представляет нам идеи, которые были значимы в маркетинге. Считается, что американский предприниматель и блогер совершил в данной области революцию, создав доверительный маркетинг. Это произошло в 90-е годы прошлого столетия, когда от традиционной рекламы на радио и телевидении пришлось перейти на новые рельсы. Появившиеся компьютерные технологии и Интернет способствовали созданию новых маркетинговых стратегий, при этом потребитель становился все более изощренным. С. Годин считал, что с ним необходимо выстраивать новый тип отношений, а не только зарабатывать за счет рекламы. Это должны быть более глубокие и честные отношения, предполагающие обратную связь. С. Годин написал на эту тему ряд книг, в книге "Племена" он развивает следующую концепцию: в современном мире маркетинг должен быть ориентирован на племена, которые сейчас уже представлены в Интернете. Племена сгруппированы таким образом, что имеют определенные ценности, соответственно, определенные ориентиры и интересы, то есть склонны потреблять те или иные товары и услуги. Это означает, что от маркетинга требуются более тонкие механизмы. Книга С. Година "Племена", в которой представлена и трайбалистская концепция, и неотрайбализм в экономике и маркетинге, рекомендуется к прочтению.

Цифровая антропология. С. Уилер "Цифровые племена, виртуальные кланы"

В цифровой антропологии понятие "цифровое племя" используется активно. Английский исследователь **Стив Уилер** работает в Университете Плимута. Сферами интересов ученого являются цифровая культура, цифровые технологии в образовании и др. С. Уилер - один из авторов, развивающих концепцию цифрового племени. Кроме того, исследователь вводит понятие "виртуальный клан". Рассмотрим различия:

- **цифровое племя** - наиболее общим способом выделенная группа людей, например, все люди, которые пользуются цифровыми технологиями; вопрос можно рассматривать более прицельно и выделять племя игроков "World of Warcraft" или пользователей виртуальной платформы Second Life;
- **виртуальный клан** - более интересный вопрос, требующий социологического прицела: определенные социальные группы в рамках племени можно выделить по более содержательным критериям.

Для рассмотрения принципа объединения следует обратиться к понятию "**цифровой тотем**". Ранее был представлен обзор теоретических исследований. В число рассмотренных кабинетных теоретиков вошел Э. Дюркгейм, который занимался этим вопросом как социолог. Предметом интереса ученого были и тотемные кланы. В этой связи он отмечает, что любое племя может делиться на них, как и традиционное общество. Необходимо помнить о том, что цифровая антропология использует наработки традиционной антропологии, в том числе и в данной сфере. Наша цель - адекватно сформировать понятие о социальных общностях, на которое дробиться цифровое племя. Возникает вопрос: что мы можем рассматривать в качестве цифрового тотема, пользуясь этой аналогией с научными целями? Тотем предполагает, что люди группируются вокруг каких-то значимых для них ценностей. В традиционном обществе тотем изначально означает, что у определенного клана есть общее происхождение, его представители имеют общий генезис. Это может быть божество, первопредок или животное, которое объединяет людей. В современном обществе генезис виртуальных кланов связан с тем, что их представители объединяются вокруг какой-то ценности, то есть вокруг того, что дает им возможность формирования собственной идентичности, обеспечивает принадлежность к социальной группе. Таким образом люди чувствуют себя не только социальными, но и человеческими существами, поскольку человек - существо социальное.

Какими могут быть тотемы - ценности? В виртуальной среде ими могут быть эквиваленты ранее существующего в офлайн мире, например, фанаты спортивных команд могут теперь группироваться в Интернете, создавая таким образом цифровое племя и виртуальный клан. Отметим, что это иной уровень, поскольку поклонники объединяются уже не по географическому принципу. Если ранее это могли быть жители одного города (например, молодежь Санкт-Петербурга собиралась в определенных местах), то с появлением Интернета географический охват увеличился многократно, поскольку в племя могут входить люди из совершенно разных точек земли. В статье "**Цифровые племена, виртуальные кланы**" С. Уилер отмечает следующее:

- * "До недавнего времени технологических инноваций люди с общей племенной идентичностью жили в географически определенных местах и считали участки земли своей единственной территорией. Такие территории в настоящее время разрушаются из-за появления новых цифровых племен, которые занимают пространства, расположенные в киберпространстве - виртуальном пространстве, которое нарушает все традиционные, социальные и политические границы"

Этим современное цифровое племя будет отличаться не только от традиционных племен, которые описывал Э. Дюркгейм, но и племен, которые сформировались в доцифровую эпоху. При этом существуют совершенно новые тотемы, вокруг которых объединяются виртуальные кланы. Они могут быть связаны исключительно с сетевой активностью. Если рассматривать участников мира Second Life как некое цифровое племя, то следует отметить, что они, как правило, не живут в нем в одиночку, хотя и это возможно. Однако основной интерес человека в участии в

виртуальном мире связан с поиском единомышленников и друзей, поэтому основным занятием людей является общение. В процессе взаимодействия они создают виртуальные кланы. Изучающий виртуальную платформу Т. Белсторф сам был создателем виртуального клана - группы исследователей цифровой культуры. В многопользовательской оналайн-игре World of Warcraft есть гильдии, которые соревнуются между собой, обладают определенной идентичностью.

Соответственно, для виртуальных кланов характерен условный тотем. Если мы называем его "**цифровой тотем**", то делаем массу оговорок, выделяем общие черты, которые объединяют его с древним: ценности, момент генезиса, определенная символика, язык. Это понятно, если мы говорим о молодежных субкультурах, в число которых входят и такие объединения, как готы, эмо, арт-фрики и т.д. Представителей молодежных объединений могут объединять музыкальные предпочтения, как и другие аспекты: манера себя вести, одеваться, определенный сленг и даже определенные установки и ценности. Здесь появляется атрибутика, и это уже очень похоже на тотемические феномены, потому что для данного племени или клана он выражен определенным образом. При этом племя идентифицирует себя с тотемом. Для виртуальных кланов также могут быть значимы какие-нибудь символы, например, мемы, коммуникативные практики или единицы информации, которые распространяются в рамках данного клана. Соответственно, здесь мы имеем признаки родовой или клановой идентичности. Это может выходить и в офлайн, например, в виде посещения определенных знаковых мест. Таким образом, мы в полной мере говорим о неотрайбализме, только в цифровом пространстве.

Цифровые племена и цифровые кланы:

Безусловно, рассмотренный подход является достаточно общим. Перенос понятий, которые формировались на основе изучения традиционных сообществ, на современные сообщества, может представляться несколько упрощенным. Важно подчеркнуть, что в этом суть антропологического подхода: мы понимаем, что современный человек во многих аспектах отличается от человека традиционного общества, но в каких-то аспектах - является тем же человеком, но получившим новые возможности, живущим в новой социальной и технической среде, в условиях цифровой культуры.

Мы можем идти другим путем и выделять аспекты, которые, с одной стороны, сближают феномен традиционного племени и феномен современного цифрового племени, с другой - аспекты, которые отличают их. Отличия заключаются в следующем:

- **современные цифровые племена** - образования достаточно неустойчивые, диффузные, текучие, временные;
- **традиционные племена или кланы** - по ходу взросления человек становился членом сообщества и оставался им всю жизнь, например, у нуэров есть явные поколенческие кланы, поэтому нуэр все время является членом той или иной возрастной группы.

Основатель социологии Э. Дюркгейм отмечал, что для традиционных обществ характерна механическая солидарность, то есть человек становится членом социальной группы не по своему желанию или нежеланию, а потому что вынужден. У него нет другого выбора, поскольку все изначально механически задано. Современный человек таким выбором обладает, то есть может стать членом той или иной группы, поскольку является социальным существом. На подростка может оказывать влияние авторитет друга, сверстника, социально значимого другого, моды, неких трендов. Этот фактор сохраняется, при этом молодой человек может осуществить свой выбор. Достаточно взрослый современный состоявшийся индивид выбирает довольно свободно. Отметим, что Э. Дюркгейм в целом предвидел эту ситуацию, поскольку отмечал что в истории человечества механическая солидарность постепенно сменяется органической. На первых этапах истории человечества коллективное сознание обладает абсолютной принудительной властью. Человек не может свободно это осмыслить, критически отнестись к тому, что общество заставляет его делать.

Постепенно люди освобождаются от абсолютной власти абсолютного детерминизма, связанного с социальной реальностью. В истории все в большей степени проявляет себя органическая солидарность, общество становится все более дифференцированным. Появляется то, что Э. Дюркгейм называл разделением труда, которое ученый рассматривал широко, то есть в социологическом аспекте: дифференциация в различных сферах - профессиональной, экономической и др. Человек становится более свободен в своем выборе, в формировании своей идентичности. Э. Дюркгейм предсказал все большее объединение людей, поскольку потребность быть членом какого-то племени у человека тем не менее остается. Об этом нам говорит и неотрайбализм. Поэтому люди постепенно будут объединяться, но уже более свободным образом. В качестве примера социолог приводит феномен клубов, который был характерен для его эпохи, то есть для конца XIX - начала XX века. Нам хорошо известно такое понятие, как английский джентльменский клуб. В данном случае имел значение также социальный аспект, потому что членом подобного клуба могли быть только представители элиты, тем не менее, люди могли свободно объединяться в сообщества. Соответственно, современные цифровые племена - это явление органической солидарности. Подводя итоги, обратимся к цитате из статьи С. Уивера:

- × "Новые племена и кланы возникают как прямой результат устойчивого взаимодействия с технологиями. Кроме того, кланы, как правило, возникают внутри племен по мере того, как культурные определения и создание артефактов становятся более выраженными. В мире может существовать одно-единственное "цифровое племя" в самом широком смысле этого слова, но анализ многих видов социальной активности, найденных в Интернете, показывает, что существует множество подмножеств этого большого цифрового племени - "виртуальных кланов"

Выделение племени и клана зависит от того, какой фокус мы выбираем. Соответственно, уже внутри племени мы можем увидеть некую сегментацию и

дифференциацию. Группы, которые образуются внутри племени, мы можем называть цифровыми или виртуальными кланами. Культурное определение, то есть идентификация, которая возможна в современном мире - вопрос цифровых тотемов, который был рассмотрен выше. Отметим, что фокус может быть таким, что все пользователи цифровых технологий будут считаться членами цифрового племени, далее исследователи могут определить, как это сообщество сегментируется.

Феномен, который изучался с множества сторон, - это феномен социальных сетей. Поскольку он продолжает существовать, будут и новые исследования. Если посмотреть на социальные сети точки зрения антропологии, то можно увидеть все процессы, о которых шла речь в лекции. Для чего люди становятся пользователями социальных сетей? Ответ на поставленный вопрос: чтобы коммуницировать, вступать в объединения, например, объединения друзей, одноклассников, коллег, любителей книг или кинематографа, выкладывать собственные фотографии или продукт творчества, в свою очередь интересоваться жизнью других людей, оценивать её.

Т. Белсторф отмечает, что цифровые технологии делают людей ещё более человечными. Например, мир Second Life показывает нам, что означает практически быть человеком. Социальные сети демонстрируют, что означает практически быть человеком как социальным существом. В этой связи стоит вспомнить исследование К. Гирца, посвященное феномену петушиных боев у балийцев. Антрополог называет петушиные бои парадигматическим событием, то есть для балийцев они являются неким аналогом социальной сети; чем-то вроде погружения в социальный мир, который репрезентирует себя определенным образом, в котором человек репрезентирует себя определенным образом, может смотреть через призму петушиного боя на статусы, на то, как люди взаимодействуют друг с другом, на отношения людей - кто кого любит или не любит, поссорился или хочет помириться. **К. Гирц** называет петушиный бой метасоциальным комментарием: находясь в этой ситуации, человек, вне зависимости от того, является ли он хозяином птицы или делает на нее ставку, участвует в периферийном пари, он видит значимое для него сообщество, свое племя, во всех разрезах, то есть получает некую репрезентацию того, что происходит в его мире. Участник социальных сетей в целом тоже все это получает, поэтому социальные сети являются предметом самого пристального внимания цифровых антропологов.

Лекция 4. Цифровая антропология: World of Warcraft

Задачи антропологического исследования многопользовательской онлайн игры

Продолжим рассмотрение цифровой антропологии как субдисциплины культурной антропологии. Лекция посвящена этнографическому исследованию интерактивной многопользовательской игры World of Warcraft. Подчеркнем: как научная дисциплина, цифровая антропология уже получила свою институализацию - создано и работает множество институтов и научных центров, в том числе при университетах, в которых существуют соответствующие образовательные программы. Первая магистерская программа по цифровой антропологии открылась в 2010 году в Университетском колледже Лондона. В Московском университете существуют очень близкие по содержанию, например, магистерская программа философского факультета "**Цифровые технологии в культуре**".

В 2010 году, одновременно с исследованием виртуальной платформы Тома Белсторфа "**Достижение зрелости в мире Second Life: антропологическое исследование человека в виртуальном мире**", появляется исследование "**Моя жизнь жрицы ночных эльфов: антропологическое исследование World of Warcraft**". Его автором является **Бонни А. Нарди**, работающая в Калифорнийском университете. Её коллега Т. Белсторф дольше доводил свои изыскания до книжного формата, поскольку для него было важно, чтобы о цифровой антропологии и виртуальных мирах узнало как можно большее количество людей. Читатели, которые являются активными пользователями Интернета, о них осведомлены хорошо, однако академическое сообщество в этом смысле может быть достаточно консервативным, соответственно, для его представителей может быть удобнее формат книги. Б.А. Нарди тоже старается его придерживаться. Работа исследовательницы состоит из трех разделов Третий носит название "**Культурная логика мира World of Warcraft**". В нем исследовательница пытается представить этот мир людям, которые скептически, возможно, даже негативно настроены по отношению к компьютерным мирам и онлайн играм, поскольку они вызывают у них опасения и тревоги. В третьей части своего исследования Б.А. Нарди рассматривает следующие темы:

- **вопрос аддикции** - исследование мира World of Warcraft было проведено в 2005 - 2008 гг. Отметим, что в этот период вопрос аддикции стоял очень остро, потому что игра World of Warcraft была очень популярной. Массовое вовлечение молодежи привело к тому, что психологи подняли вопрос зависимости людей от Интернета и видеоигр.
- **"Гендер"** - раздел очень интересен, поскольку феномен онлайн игры рассматривается антропологом с точки зрения гендера. Б.А. Нарди изучает пользователей World of Warcraft и делает вывод о том, что в игре принимают участие разные люди, в том числе представители старших возрастных групп.

Основные характеристики исследования

Определение: **World of Warcraft** - массовая многопользовательская ролевая онлайн игра, в которой действие разворачивается в фэнтезийной вселенной.

Мотивы, которые присутствуют в игре, могут отсылать пользователей к средневековому эпосу, сказке, фэнтезийным мирам (Дж. Р.Р. Толкин "Властелин колец", "Игра престолов" и другие).

- разработчик многопользовательской онлайн игры World of Warcraft - компания Blizzard Entertainment;
- **период изучения:** 2005 - 2008 гг., следовательно, исследование является долговременным этнографическим исследованием - в соответствии с "золотым" стандартом полевой антропологии, который был введен Б. Малиновским, проводившим на Тробрианских островах четыре года;
- **объект изучения** - игроки World of Warcraft как "цифровое племя";
- **предмет изучения** - социальный и антропологический опыт игроков World of Warcraft. Как и Т. Белсторф, Б.А. Нарди начинала свою деятельность в качестве классического полевого антрополога. Цифровые миры развиваются, то есть происходит то, что Т. Белсторф называет "достижением зрелости", включая усложнение и совершенствование цифровых платформ. Антропологи начинают активно интересоваться этим объектом. Б.А. Нарди никогда не увлекалась компьютерными играми, но решила приступить к изучению этого мира, потому что её привлекли следующие особенности:
 - **активный эстетический опыт людей** - таинственный и увлекательный мир, который видит игрок World of Warcraft, - очень красив с художественной точки зрения;
 - **социальные взаимодействия и опыт игроков** - К. Гирц отмечал, что антрополог обязательно должен изучать социальное действие. В мире World of Warcraft участник самостоятельно создает персонажа, до мельчайших деталей продумывает его костюм, одновременно - активно социально взаимодействует. Это то, что с очевидностью представляет антропологу его предмет. Б.А. Нарди говорит, что при первом приближении предметом изучения является мир активных социальных взаимодействий, который антропологу интересно изучать. Следующая ступень - погружение в этот мир дает исследовательнице некое понимание, что это особый антропологический опыт, специфика которого будет рассмотрена ниже.
- **методы изучения:**
 - **этнографическое исследование, предполагающее включенное наблюдение** - Б.А. Нарди понимает, что ей необходимо стать игроком World of Warcraft. Исследовательница подробно описывает свой путь, начиная с создания персонажа Иники - жрицы ночных эльфов, до активного участия в игре. Отметим, что антрополог входила в мир World of Warcraft как человек, для которого он был абсолютно чужд, поэтому мы можем говорить о неких этапах погружения. В этом смысле книга Б.А. Нарди будет интересна и

читателям, представляющим академическую среду, и тем людям, кто не знаком с онлайн играми. Отметим, что перед нами - уникальный этап в развитии цифровой антропологии, потому что исследователи имеют полевой опыт изучения и виртуального, и офлайн мира.

- **интервью онлайн и офлайн игроков World of Warcraft** из США и Китая - по вопросу исследований в "реальной" жизни у цифровых антропологов есть некоторые разногласия. Часть ученых считает, что опросы и интервью необходимо проводить в онлайн формате, тем более, если используется метод включенного наблюдения; второй подход предполагает, что необходимо сочетать онлайн и офлайн форматы; во втором случае исследователю важно выбрать определенные срезы, сформировать фокус-группы. Встают следующие вопросы: какой из методов является более репрезентативным? важно ли исследователям, кем в реальном мире являются люди, которых они интервьюируют, или этот фактор лучше исключить в целях чистоты эксперимента? Важно отметить, что в данном случае включенное наблюдение - вполне естественный ход, как и в случае исследования виртуальной платформы Second Life. Оно не всегда возможно, как и в ситуации полевой антропологии начала XX века. **Э. Эванс-Притчард** считается герменевтом - исследователем, последовательно использующим метод включенного наблюдения. В книге "**Нуэры**" антрополог пишет о том, что заслужить доверие представителей африканского нилотского народа - сложная задача. Опросить нуэров было очень затруднительно, поскольку они всячески уходили от ответов на заданные им вопросы. Э. Эванс-Притчард отмечает, что ему пришлось ограничиться наблюдением. Антрополог **Г. Коулман** изучала сообщество "Anonymous", при этом столкнулась с тем, что практика включенного наблюдения в исследовании практически невозможна. Ей удалось провести интервью, но выйти на связь с представителем закрытого сообщества и провести беседу, предполагающую доверительность, было непросто. Таким образом, методы зачастую диктуются объектом исследования.

Задачи исследования мира World of Warcraft

Обратимся к задачам, которые ставит перед собой Б.А. Нарди. Отметим, что они соответствуют этапам вхождения антрополога в мир World of Warcraft как включенного полевого исследователя:

1. **рассмотреть World of Warcraft как активный эстетический опыт** на основе теории деятельности **А.Л. Леонтьева** и **Дж. Дьюи**. В первую очередь антрополога заинтересовала особая эстетика World of Warcraft. Б.А. Нарди отмечает важность дизайна и его влияние на человеческую деятельность, осуществляемую в визуально-перформативной среде, где игрок себя активно позиционирует и проявляет. Отметим, что человек должен быть адекватен тому, что происходит в онлайн мире, для чего ему необходимо быть социально активным и наблюдательным.



Рис. 24.1. Визуально-перформативная среда World of Warcraft

Визуально-перформативная среда стимулирует человека к активному эстетическому опыту. Самое простое проявление - оформление внешности персонажа. Обратим внимание на то, что Б.А. Нарди, как многие цифровые антропологи, выбирает ученых, на которых опирается в своих изысканиях. Отечественный психолог А.Л. Леонтьев и философ Дж. Дьюи, являющийся представителем американского прагматизма, жили в доцифровую эпоху. Соответственно, антропологу важны теоретические конструкции, которые сложились на основе исследований человеческой деятельности в прошлом столетии.

2. **понять World of Warcraft как именно человеческую игру** - благодаря исследованию можно глубже погрузиться в вопрос о том, что вообще есть игра в человеческом мире: "С одной стороны, игра связывает людей с высшими уровнями животного царства, в то же время - имеет отличительные культурные конструкции". Отметим, что существует тренд исследования феномена игры. **Йохан Хёйзинг** является автором книги "**Homo ludens. Человек играющий**". Нидерландский мыслитель предлагает следующее определение: "Человек - существо играющее". Игра - процесс, который возможен в условиях, заданных культурой. В этой связи стоит упомянуть социолога **И. Гофмана** и антрополога **К. Гирца**, выстроившего концепцию "глубокой игры", представленную на примере петушиных боев у балийцев.
3. **рассмотреть World of Warcraft в современных цифровых проявлениях** - видеоигры являются новой визуально-перформативной средой, поддерживаемой и формируемой возможностями цифровых технологий, в частности, выполнением цифровых правил, достаточно мощных, чтобы вызывать сложные виды деятельности.
4. **рассмотреть World of Warcraft как технологию расширения человеческих возможностей** - важная задача, к которой Б.А. Нарди приходит в ходе проведения исследования. World of Warcraft - новая среда, ориентирующая человеческую деятельность в стимулирующей визуальной среде, которая позволяет высвободить творческий потенциал в условиях автономии, социальности и положительного вознаграждения. Говоря о расширении человеческих возможностей, стоит вспомнить книгу **М. Маклюэна "Понимание медиа: внешние расширения человека"**. В ходе своего этнографического исследования Б.А. Нарди приходит к необходимости ответить

на вопросы: что есть техника и технология? что они дают человеку? Соответственно, исследователь упирается в проблематику философии техники.

5. **этнографический репортаж** - интерпретация опыта игры World of Warcraft для тех людей, которые никогда не будут играть, но хотят что-то понять о роли видеоигр в культуре. Антрополог посетила мир World of Warcraft как репортер, постаралась понять, как он устроен, и может предложить аудитории журналистское сообщение.

Представленным задачам исследования World of Warcraft соответствуют главы книги Б.А. Нарди:

- **в первой части** - антрополог представляет используемые подходы и основания, в том числе теоретические, цели и задачи;
- **вторая часть** - посвящена активному эстетическому опыту, который человек может получить с помощью World of Warcraft, то есть тому, с чего начался интерес антрополога;
- **третья часть** - рассмотрение культурной логики World of Warcraft.

World of Warcraft: социокультурные навыки, просумпция

Постепенно погружаясь в исследование World of Warcraft, рассмотрим его содержательно. По мнению Б.А. Нарди, мир видеоигр позволяет людям формировать и развивать социокультурные навыки. Отметим, что под видеоиграми мы подразумеваем игры, созданные в первые десятилетия XXI века, позволяющие современному человеку развить те способности, которые он традиционно развивал, будучи носителем культуры:

- **активный эстетический опыт** - Б.А. Нарди выдвигает следующий тезис: World of Warcraft можно рассматривать как произведение искусства. Обратим внимание, произведение не является результатом творчества профессионального художника, имеющего академическое образование или признанного своим сообществом, поскольку его создают пользователи.
- **творчество (фактор просумпции)** - визуальный и перформативный опыт в World of Warcraft переплетены, взаимно дополняют друга, позволяют человеку быть не только консьюмером, но и просьюмером, создающим интересные творческие произведения. В условиях "реального" мира человек, возможно, не раскрыл бы настолько полно свой творческий потенциал. Визуально-перформативная среда World of Warcraft позволяет игроку это сделать.
- **возможность саморазвития за счет развития персонажа** - можно выделить различные векторы развития человека, которые дает игровая среда: социальный, эстетический, личный, коммуникативный и другие. Игровой дизайн создает средства достижения своего рода величия в личной истории игрока, убедительную форму участия.
- **активное познание и/или физические навыки** – участие в игре стимулирует воображение, игроку необходима бдительность по отношению к окружающему,

иногда - физическая активность. Это можно назвать познанием мира, поскольку через активность в World of Warcraft пользователь познает мир и других людей.

- **социальные навыки, активное участие в социальных группах** (гильдии и др.) - Б.А. Нарди отмечает: "Игра является расширением социального опыта. Игра не сокращает, а поощряет социальные навыки". Игроку необходимо договариваться с другими игроками, согласовывать свои действия, быть внимательным, бдительным и адекватным. Следовательно, человек приобретает активный социальный опыт. Подчеркнем: традиционно существует заблуждение, что человек, играющий в видеоигру, уходит от социальной жизни, что приводит к деградации его социальных навыков. Игроками преимущественно являются молодые люди. По данным исследования, опубликованного в авторитетном бизнес журнале, люди с опытом работы в World of Warcraft становятся лучшими корпоративными менеджерами.
- **эскапизм** - слово "эскапизм" происходит от английского "escape" - "бегство, выход", и означает - побег от реальности. Мир World of Warcraft действительно позволяет человеку убежать от терраморфной реальности в виртуальную. Антрополог фокусирует внимание на следующем: "Игра создает свою собственную реальность, отличную от современной жизни, уводя игрока от обыденности в альтернативную реальность фантастического пространства". Является ли эскапизм в данном случае чем-то необычным или чем-то, что появилось только в цифровую эпоху? Ответ на поставленный вопрос будет отрицательным, потому что такого рода побег человеческая культура знала всегда. Вопрос заключается также и в том, куда человек убегает. По поводу цифровой аддикции антропологи, исследующие виртуальную реальность, приходят к следующему выводу: зависимость может сформироваться у человека на любой почве, если он склонен к её формированию; цифровые миры не создают для неё особого поля. Если речь идет о среднестатистическом пользователе, который подобным образом отвлекается от повседневной действительности, чтобы отдохнуть или наоборот - активно поучаствовать в мире World of Warcraft, то можно отметить, что он получает возможность переключиться и обновиться. После игры человек возвращается к "реальной" жизни, чтобы направиться на работу, в школу или университет. Альтернативные миры, в которые люди могли погрузиться, чтобы отвлечься от обыденности, культура предоставляла всегда: игра в шахматы, захватывающий роман или фильм, парк развлечений и т.д. Соответственно, эскапизм в данном случае действительно присутствует, но не является чем-то беспрецедентно новым. Отметим, что антропологи пытаются вычленить новизну, то есть определить наличие у людей нового опыта или опыта, имеющего культурные эквиваленты.

Фактор прооумции

Важно обратить внимание на фактор прооумции, присутствующий в мире World of Warcraft:

- **World of Warcraft** - более доступный мир, чем большинство визуально-перформативных действий в реальном мире, потому что точкой входа являются небольшая плата за Интернет и сетевой персональный компьютер. Зайдя на платформу, человек получает возможность для творчества. В "реальном" мире она по разным причинам есть не всегда и не у всех людей: кто-то может быть очень занят повседневной профессиональной деятельностью, которая отнимает львиную часть времени; женщина может быть многодетной матерью, которая всё свое время уделяет детям. Может быть значим социальный фактор, например, не всех художников признает сообщество, которое должно их признать; не все творческие люди имеют возможность презентовать свои работы. World of Warcraft предоставляет людям множество возможностей.
- World of Warcraft и другие видеоигры позволяют миллионам людей достигать мастерства в художественно оформленном пространстве, в которые можно попасть с помощью обычного компьютера. Миллионы людей будут совершенствовать свои навыки, поскольку игра предполагает этот фактор. Соответственно, раскроется творческий потенциал людей, волей-неволей их начнет увлекать творчество. В этой связи Б.А. Нарди отмечает, что играющий человек очень страстно принимает участие в World of Warcraft. Подобная активность у людей в рамках театральной студии или конкурса рисунков в "реальной" жизни практически не наблюдается. Возможно, причиной является больший выбор и большие степени свободы, которые предлагает игра.
- "Если игроки не расширяют игру с помощью своего "собственного воображения", игровая деятельность является простым потреблением" - тезис хорошо иллюстрирует концепцию просумпции.

Техника как органопроекция: Г. Спенсер, Э. Капп, П.А. Флоренский, М. Маклюэн, В.П. Зинченко

Обратимся к одной из задач, которые ставит в своем исследовании World of Warcraft антрополог Б.А. Нарди. Она заключается в том, чтобы показать, что онлайн видеоигра, которая представляет собой технологическую платформу, позволяет пользователям расширять свои возможности, достраивать свой культурный опыт. Рассмотрим тезис исследовательницы подробнее, для чего необходимо обратиться к вопросу техники. Что означает расширение возможностей и достройка опыта человека? Люди многое не способны делать посредством своего физического тела, которое им дано изначально, как и жизнь в естественной физической среде. Например, человек не может летать, однако техническое изобретение, например, самолет, предоставляет ему такую возможность. Человек не способен опуститься глубоко под воду и долгое время там находиться, однако соответствующие технические средства (батискаф, подводная лодка, акваланг) позволяют ему это осуществить. Человек не может забить гвоздь в твердую поверхность рукой, желательнее с этой целью использовать молоток - пример простого технического орудия. Следовательно, техника всегда является расширением возможностей людей.

В связи с вышеизложенным рассмотрим концепцию, которая получила название "**Органопроекция**". Концепция разрабатывалась с целью определения сути техники: что есть техника? как понимать её природу? Органопроекция появляется в период возникновения в философских исследованиях направления, которое впоследствии получило название "**философия техники**". Первой полноценной работой, полностью посвященной этому вопросу, является труд **Эрнста Каппа "Основные направления философии техники. К истории возникновения культуры с новой точки зрения"**, вышедший в 1877 году. Немецкий философ не только пытается ответить на вопрос "что такое техника?", но и говорит о том, что культуру можно рассматривать с новой точки зрения - как историю расширения опыта человека за счет технологий. Очень любопытна дата издания работы, поскольку она соотносится со временем, когда **Э.Б. Тайлор** создает книгу "**Первобытная культура: Исследования развития мифологии, философии, религии, языка, искусства и обычаев**" - 70-е годы XVIII столетия. Английский этнолог пытается представить версию возникновения культуры. Ранее было отмечено, что в настоящее время мы уже можем переопределить понятие человека и понятие культуры, например, используя понятие "виртуальная реальность". В этой связи можно рассматривать и работу Э.Б. Тайлора, чтобы сказать, что человек - существо виртуальное.

В книге Э. Каппа по сути происходит такой же пересмотр. В XIX веке техника становится очень значимым и заметным фактором жизни людей. Появление железных дорог, парового двигателя и других технологий сильно изменило жизнь человека. Многим мыслителям становится понятно, что техника меняет мир. Встают вопросы: как можно осмыслить технику? можно ли в этой связи ретроспективно пересмотреть проблему начала культуры? можно ли увидеть сквозь призму техники феномен человека? Ответ на последний из поставленных вопросов будет положительным. Э. Капп предлагает концепцию техники как органопроекции. Философ говорит о том, что человек создает технические орудия со времен палеолита:

- ✱ "Рука - естественное орудие, из деятельности которого возникает искусственное. Во всех возможных формах своих положений и движений она даёт органические прообразы, которым человек бессознательно подражал, создавая свои первые необходимые приспособления"

Рука - первый очевидный и естественный пример: человек может попробовать забить гвоздь кулаком, но это действие не будет эффективным; сконструировав молоток, пусть и каменный, он добьется лучшего результата. Отметим, что в ходе создания технического орудия часто используется только определенный аспект, однако их множество. Примеры проекции:

- **проекцией ладони** является утюг - разглаживание чего-то с помощью руки будет не так эффективно, как с помощью утюга; соединив ладони в горсть мы можем зачерпнуть воду, чтобы выпить её или перенести; это действие будет достаточно эффективным, при этом вода все равно будет просачиваться сквозь пальцы. Сделанная из глины чаша может повысить эффективность действий человека.

- **проекцией глаза** является лупа - в ряде ситуаций лупа более эффективна, чем человеческое зрение;
- **проекция зуба** - игла: человек может сделать отверстие в шкуре или ткани зубом, однако иглой это делать удобнее;
- **скелет** - прототип железобетонных конструкций, которые лежат в основе архитектурных сооружений;
- **тепловое** - термостат;
- **нервная система** проецируется электрическими приборами - кабели, электрические и тепловые сети сходны с передачей импульсов, созданием нервных связей и т.д.

Подчеркнем: если рассматривать отдельные аспекты, в которых можно использовать органы человеческого тела, мы получим довольно простое орудие - топор, игла, молоток и др.; при рассмотрении человека в целом, например, его костной или нервной системы, результат будет более сложно организованным и тонким. Философы, которые развивают эту тему, говорят о том, что изначально данный процесс по сути является бессознательным, но постепенно становится всё более осознанным. В настоящее время существует философия техники, которая его отрефлексовала. Нельзя сказать, что до работы Э. Каппа философии техники не существовало. Упоминание органопроекции можно увидеть в работах английского позитивиста, философа **Г. Спенсера**, как и в марксизме. Сходные идеи мы обнаруживаем в основном в XIX веке, однако существуют и более ранние примеры. В этой связи интересно обратиться к фигуре **Леонардо да Винчи**, который оставил нам удивительные чертежи футуристических проектов, в том числе - летательных аппаратов. Кроме того, великий изобретатель оставил свои тексты, в которых говорится о том, что в основе летательных аппаратов лежит идея птицы - целостного органического существа или крыла - отдельно взятого органа животного. Соответственно, человек расширяет себя в мир, расширяет свои возможности, при этом помимо самого себя он может пользоваться иными конструкциями, то есть всевозможными образами органического мира. Леонардо да Винчи пишет:

- ✘ "Птица, есть действующий по математическому закону инструмент, сделать который в человеческой власти. Поэтому мы скажем, что построенному человеком инструменту не хватает лишь души птицы, которая в данном случае должна быть заменена душою человека"

Следовательно, перед нами - идея органопроекции: конструируя крыло, мы вкладываем в инструмент душу птицы, далее - заменяем её душой человека, потому что именно он будет управлять летательным аппаратом. Уметь летать - древнейшая мечта людей, о которой нам говорит множество произведений, включая миф о "Дедале и Икаре". В "**Божественной комедии**" Данте Алигьери, созданной в начале эпохи Возрождения, есть образ летающего чудовища Гериона. Когда Данте и Вергилий спускаются в ад, им требуется перенестись с одного круга ада на другой, для чего они используют "летающий танк". Итальянский мыслитель описывает полет, который никогда не переживал в обыденности; он конструирует идею полета - что испытал бы

человек, если бы сел на крылатое существо и полетел? Современный человек может это представить, потому что в его распоряжении в достатке всевозможных летательных аппаратов. Примером полной органопроекции человеческого тела является и прототип робота, который Леонардо да Винчи предложил в виде идеи и технического проекта.

Идея органопроекции в XX веке

В XX веке идея органопроекции продолжает развиваться. Она является предметом внимания ряда авторов:

П.А. Флоренский: человек как микрокосм

Отечественный мыслитель развивал идею органопроекции в начале столетия. Поскольку отец Павел Флоренский был религиозным философом и священником, техника его интересовала и с этой точки зрения. Можно предположить, что представитель церкви будет настороженно относиться к этому феномену, но П.А. Флоренский был по образованию математиком, работал инженером и не видел в нем ничего чуждого. Мыслитель разделяет идею Э. Каппа относительно того, что техника по сути является антропоморфной проекцией человека, её сущность глубоко человеческая. Когда мы рассуждаем о технике, то зачастую отмечаем, что она является чем-то отчужденным от человека, чем-то совершенно нечеловеческим. Такой момент присутствует, потому что органопроецирование или конструирование техники предполагает, что человек отчуждает от себя свою сущность. В работе **"Основные направления философии техники. К истории возникновения культуры с новой точки зрения"** Э. Капп говорит о технике как о **"рассеивающейся природе человека"**. Отчуждая от себя некий орган, он его конструирует. При этом делает это не полностью, например, молоток является орудием, но не целостной рукой. Соответственно, человеческая природа изначально "рассеивается" и создается мир культуры. Для П.А. Флоренского в этом нет коллизии, напротив - техника оправдывает человека и его бытие в мире; подтверждает, что человек есть микрокосм, мир - макрокосм. **Создавая какие угодно сложные технические конструкции**, человек проецирует себя в макрокосм, выстраивает макрокосм культуры. П.А. Флоренский глубоко вдумается в вопрос: что собой представляет процесс органопроецирования:

- * "Отражение относительно поверхности тела, переводя внутреннее во внешнее, "превращает" физиологические органы в технические. Иначе говоря, речь идет скорее об идеях органов, а не них самих"

Важный тезис, к которому приходит мыслитель, заключается в том, что **возможны целостные органы проекции**. Э. Капп в такой мере эту концепцию не видит. Ранее был приведен пример робота, в настоящее время мы можем говорить об искусственном интеллекте. Отметим, что целостность в органопроецировании существовала в человеческой культуре с самого начала. Как религиозный философ, П.А. Флоренский говорит о том, почему человеку необходимо расширять себя в мир: если бы люди жили в раю, то им не понадобилась бы даже одежда, как и орудия, но свершилось грехопадение и граница между человеком и миром была нарушена, поэтому люди вынуждены её восстанавливать за счет техники. В этом смысле **техника**

- **глубоко человечна и конструктивна.** Восстановление границы начинается с самых простых вещей: после того, как человек был изгнан из рая, он вынужден был использовать одежду. Сшитый костюм - уже органопроецирование, как и рыцарские доспехи. Философ отмечает:

- ✘ "Если каждое орудие порознь есть отображение какого-либо органа нашего тела с той или другой его стороны, то вся совокупность хозяйства, как одно организованное целое, есть отображение всей совокупности функций органов, в их координированности. Следовательно, жилище имеет своим первообразом все тело, в его целом. Тут мы припоминаем ходячее сравнение тела - с домом души, с жилищем разума. Тело уподобляется жилищу, ибо самое жилище есть отображение тела"

Ранее мы говорили о том, что проекцией скелета являются железобетонные конструкции, использующиеся в архитектуре. Жировую прослойку можно сравнить с утеплителем. Дом, жилище - целостная органопроекция. В доме есть окна, которые являются по сути проекцией глаза. Благодаря окнам, находясь внутри, мы можем смотреть на внешний мир. Традиционная русская изба имеет окна, украшенные резными наличниками, то есть "глаза" жилища имеют "ресницы" и "брови". Таким образом человек, возможно, бессознательно, придает окну антропоморфную форму. П.А. Флоренский говорит о том, что храм также является антропоморфным. Как правило, мы это видим во многих культурах. Христианский храм обладает куполом - "головой" и основанием, на котором он стоит. Отметим, что философ очень оптимистично настроен по отношению к будущему техники: человек будет продолжать разворачивание, таким образом будет продолжать раскрывать через технику свой творческий потенциал, следовательно, по мере усложнения культуры будут появляться все новые и все более сложные органы проекции.

- ✘ "Техника может и должна провоцировать биологию, как биология - технику. В себе и вообще в жизни открываем мы ещё неосуществленную технику: в технике - ещё не изученные стороны жизни"

Маршалл Маклюэн: внешние расширения человека

Известный философ XX века М. Маклюэн является автором работы "**Понимание Медиа: внешние расширения человека**" (1964). Идея техники как внешних расширений человека уже была у Э. Каппа, за которым следует теоретик медиа, при этом он идет дальше своего учителя и продолжает его мысль о том, что нервная система человека может проецироваться электрическими сетями. Исследователь отмечает, что появление радио и телесвязи также является расширением человека. Оно сделало очень заметным фактор всевозможных медиакоммуникаций.

- ✘ "Мы быстро приближаемся к финальной стадии расширения человека вовне - стадии технологической симуляции сознания, когда творческий процесс познания будет коллективно и корпоративно расширен до масштабов всего человеческого общества примерно так же, как ранее благодаря различным средствам коммуникации были расширены вовне наши чувства и наши нервы"

Цитата приводит нас к мысли об искусственном интеллекте, нейросетях, робототехнике и т.д. По сути М. Маклюэн говорит о возможности целостной органопроекции, проецировании человека вовне.

В.П. Зинченко: компьютер как органопроекция интеллекта

Психолог В.П. Зинченко изучает вопросы разума и сознания человека. Группа исследователей развивает концепцию, в которой проекцией интеллекта человека выступает компьютер. Отметим, что отечественный ученый и его коллеги опираются на идеи философа П.А. Флоренского.

World of Warcraft как мир культуры

Вернемся к World of Warcraft и идее Б.А. Нарди о том, что игра позволяет людям расширять свои возможности, расширять и достраивать культурный опыт. Отметим, что исследовательница не привлекает идею органопроекции, чтобы проиллюстрировать важный вывод, к которому приходит в результате своего исследования. Одновременно Б.А. Нарди в этой связи много говорит о сути техники. Соответственно, исследование может быть выведено на философский уровень осмысления за счет идеи техники как органопроекции: **Т. Белсторфом** в исследовании платформы Second Life был задан тренд; Б.А. Нарди предлагает нам следующий тезис:

- ✘ "World of Warcraft - не только игра, но и социальный мир. Это новый способ формирования и поддержания человеческих отношений и сотрудничества с помощью цифровых технологий"

Люди дошли до такой стадии развития компьютерных технологий, что они позволяют моделировать мир культуры достаточно полноценно. Ранее было возможно моделировать лишь отдельные аспекты. Например, очки виртуальной реальности позволяли нам в качестве потребителей погрузиться в мир симуляции. Такие миры, как World of Warcraft и Second Life, моделируют множество аспектов, практически культуру целиком (насколько это возможно). Если сопоставить тезис антрополога с выводами философов техники, то можно сказать, что они позволяют создать целостную органопроекцию; культура воссоздается на цифровых платформах как довольно целостный человеческий мир. В этой связи Б.А. Нарди пишет, что World of Warcraft похожа на такие среды, как Second Life, потому что участники: создают анимированного персонажа, перемещают персонажа в трехмерном пространстве, имеют средства для общения с другими участниками, получают доступ к широкому спектру цифровых объектов. Соответственно, моделируется сложность культурного мира. Тезисы, к которым приходит антрополог в результате проведенного исследования:

- ✘ "Как и в других местах, культура виртуального мира реализуется посредством человеческого общения и спроектированных объектов, которые опосредуют деятельность"
- ✘ "Виртуальные миры, возможно, более достоверно напоминают культуры из-за продуманности пространства и объектов"

В период проведения исследования World of Warcraft был востребован формат онлайн чатов и форумов, который также предполагает общение участников. Отметим, что общение является только одним аспектом - текстовым диалогом. В World of Warcraft присутствует множество аспектов: творчество, игры, соревнования, конкуренция, развитие, общение. Соответственно, в многопользовательской игре воссоздается и моделируется практически вся культура. Поэтому такие миры, как World of Warcraft и Second Life более достоверно напоминают культуру, чем какие-либо иные технологии, симулирующие лишь определенный функционал.

World of Warcraft: "глубокая игра", "умышленная симуляция культурной матрицы"

Важно обратиться к вопросу: что есть игра? Изучая World of Warcraft, антрополог исследует феномен игры. Цифровая антропология предполагает, что какие-то аспекты человеческой природы через цифровые технологии раскрываются глубже и лучше. Соответственно, появляется платформа для человеческого самораскрытия. Рассмотрим, как осмысляется аспект, который связан с игрой: человек играл всегда, но в последние десятилетия созданы многопользовательские ролевые интерактивные онлайн игры на цифровых платформах. На исследование Б.А. Нарди стоит посмотреть с точки зрения идеи "глубокой игры", которая появилась в результате исследования **К. Гирца "Глубокая игра: Заметки о петушиных боях у балийцев"**. Ученый отмечает, что некая теория в области наук о культуре может существовать лишь при первом приближении; когда антрополог начинает изучать свой объект глубже, он может от нее отказаться.

World of Warcraft может быть рассмотрена как "глубокая игра" или "умышленная симуляция культурной матрицы". Это означает, что игра, особенно настолько сложная, как World of Warcraft, по сути - сотворение некоего культурного мира, поскольку она предполагает наличие правил, временных и пространственных границ. Исходя из этих условий, человек строит некий мир. В своей книге Б.А. Нарди пишет следующее:

- ✗ "игра - это культурные объекты, но они не оживают до тех пор, пока ты не начал играть;
- ✗ игра - это вещь с формальными правилами и пространствами, игровой процесс - это активность игры;
- ✗ игровые правила и пространства - разнообразны, и мы должны учитывать субъективные предрасположенности тех, кто играет и определяет действия (даже действия, связанные с культурной конструкцией, которую мы определяем, как игру, - играть или не играть"

Существует ряд концепций, которые говорят о том, что жизнь человека является театром; в своей культурной жизни люди активно участвуют в этом процессе - разыгрывают роли, играют, являются участниками, наблюдателями или судьями. **Йохан Хёйзинг** говорит о том, что "человек - существо играющее". Философ игры **Роже Кайуа** приходит к тому, что игра является всем миром, поскольку культурный

мир сотворятся посредством игры. World of Warcraft - симуляция культурного мира, при этом очень многие черты, которые ему присущи, воссоздаются в игре. Поэтому человеку так интересно в ней участвовать.

World of Warcraft как технология "достройки опыта" и "расширения возможностей"

Обратимся к тезису, к которому мы долго подходили, в том числе через обращение к концепции техники как органопроекции. В каком смысле World of Warcraft является технологией "достройки опыта" и "расширения возможностей" человека? Моделируя культурный мир, World of Warcraft является по сути целостной органопроецией. Концепция органов проекции предполагает, что человек достраивает то, чего ему не хватает. Молоток был сконструирован потому, что рука работает не столь эффективно. Летательный аппарат был создан потому, что люди не умеют летать. В целом, человек является существом неприспособленным, и он приспособливается за счет достройки необходимого. Современный мир очень сложен, индивид в нем часто отчужден, зачатую - одинок. В компьютерные игры, как правило, играют жители мегаполисов. Часто мы испытываем трудности в общении, особенно это касается подростков, молодых людей, переживающих сложный этап социализации. Зачастую человек не имеет возможностей проявить себя как творческое существо, и список ограничений на этом не заканчивается. Всё перечисленное возможно достроить за счет таких цифровых платформ, как World of Warcraft и Second Life. "Совместная деятельность участников в World of Warcraft - векторы "достройки опыта" - рассмотрим, о чем конкретно говорит Б.А. Нарди:

- **страсть - интенсивность и интерес:** нередко людей заставляют чем-то заниматься, например, учеников в школе. Человек может реализовать себя и в этом случае, но при этом он находится в некотором пространстве несвободы, иногда - жестких невротических требований или суровой критики, не может проявить себя так, как ему хочется. В виртуальном мире индивид может создать любого персонажа в соответствии со своими пожеланиями. Поэтому первое, на что обратила внимание Б.А. Нарди, изучая мир World of Warcraft, - это то, что люди играют страстно, интенсивно погружаются в игру, потому что им присущ глубокий интерес. Речь идет не о мгновенном развлечении, а о глубоком поглощении за счет развития перформативного мастерства, когда человек имеет возможность творчески проявить себя.
- **способности - визуальные, когнитивные и социальные:** в виртуальном мире человек разворачивает свои способности в той мере, в какой никогда бы не смог их развернуть в "реальной" жизни;
- **визуально-перформативный опыт** - возникает интересный аспект, который условно можно обозначить как "инклюзия". Игроками в World of Warcraft могут быть люди, для которых мир недоступен или доступен ограниченными способами в силу каких-то объективных причин: у многодетной матери нет времени ни на какие иные виды деятельности; люди с ограниченной мобильностью (инвалиды); испытывающие трудности в коммуникации,

невротизированные жесткими правилами и не способные в полной мере себя развернуть и другие. Для таких людей опыт участия в World of Warcraft и подобных цифровых платформах - настоящая достройка культурного опыта. Соответственно, игра является "технологической подпоркой" для очень многих категорий людей, которые включаются в нормальные формы человеческого взаимодействия и творческой активности. Возможность творчества - также является достройкой или полным выстраиванием опыта, которого у человека нет в реальности.

- **свобода:** очень важный для человека фактор. Б.А. Нарди отмечает: "Необходимо помнить об остром отличии игры от обычной жизни - её невероятности, даже абсурдности". Несмотря на то, что в игре есть правила и техническая платформа, которая в чем-то ограничивает людей, степени возможностей выбора и более свободного проявления зачастую несравнимы с тем, что мы имеем в мире повседневной жизни. Фактор свободы - это то, чего человеку очень часто не хватает, то есть то, что приходится каким-то образом достраивать.

Соответственно, мир World of Warcraft предоставляет нам возможность раскрыть себя, "практически быть человеком", как говорит **Т. Белсторф**. Вернемся к тезису, который был рассмотрен ранее: цифровые платформы позволяют раскрыться человеческим качествам, которые, возможно, иначе не раскроются. В этом отношении стоит вспомнить мысль киберфилософа **Пьера Леви**: цифровые миры показывают нам, что означает - на самом деле быть человеком; вместо того, чтобы делать из нас киборгов, они позволяют нам становиться ещё более людьми. Можно ли в виртуальном мире не быть человеком? Попробуем ответить на поставленный вопрос в ходе следующей лекции курса.

Лекция 5. Цифровая антропология: Anonymus

"Многоликий Anonymus: хакер, мистификатор, разоблачитель, шпион"

Цифровая антропология является субдисциплиной культурной антропологии. Тема заключительной лекции курса "Культурная антропология: полевые исследования" - виртуальное сообщество Anonymus и феномен, который в цифровой антропологии носит название "цифровое племя". Мы обращаемся к этой теме, потому что интересно вернуться к вопросу, который был представлен в начале курса, - трикстер в культурной антропологии. В ходе лекции будет рассмотрена феномен цифрового трикстера, который является темой цифровой антропологии.

Цифровым антропологом **Габриэлой Коулман** в период с 2008 по 2013 гг. было проведено долговременное исследование сообщества Anonymus. В 2014 году в свет выходит книга исследовательницы "**Многоликий Anonymus: хакер, мистификатор, разоблачитель, шпион**". Общая концепция Г. Коулман заключается в следующем: Anonymus является цифровым трикстером. Поскольку эта фигура традиционно изучалась антропологами, к трикстерской теме важно обратиться в контексте цифровых исследований и соответствующей методологии.



Рис. 25.1. Символика сообщества Anonymus

Атрибутикой международной сети Anonymus является знаменитая символика - маска Гая Фокса и изображение человека без головы в черном костюме. Г. Коулман - профессор кафедры антропологии Гарвардского университета. Работа исследовательницы сосредоточена на культуре хакерства и онлайн активности, особенно анонимной. Ранее Г. Коулман занимала кафедру Т. Вулфа по научной и технологической грамотности в Университете Макгилла (Канада). Профессор известна и в научном сообществе, и среди людей, которые интересуются феноменом сообщества Anonymus, в число которых входят представители правительственных организаций и спецслужб, видящих в нем потенциальную или актуальную угрозу. В подобных ситуациях ученый может выступать в качестве эксперта, к которому представители власти общаются за консультацией.

Основные параметры исследования

Обратимся к определению, поскольку определения дефиниций важны, ведь мы говорим о текучей современности, где очень много неопределенности, и к основным параметрам исследования Г. Коулман "**Многоликий Anonymus: хакер, мистификатор, разоблачитель, шпион**":

- **"Anonimous"** - современная международная сеть активистов и хактивистов, отдельные узлы которой слабо связаны между собой. Первоначально термин появился в 2003 году на имиджборде 4chan.
- **"хактивизм"** – термин, сочетающий понятия "хакер" и "активист"; многие представители сообщества Anonimous являются искусными пользователями компьютеров, гиками.
- **история формирования** сообщества Anonimous и основы, на которых оно стоит, Г. Коулман подробно рассматривает в своей работе. Anonimous носят такое название, поскольку видят своей задачей незаметное присутствие в сети. Вместе с тем существуют определенные платформы, на которых представители сообщества встречаются. Там можно увидеть репрезентацию их ценностей, примером может послужить Encyclopedia Dramatica. В период, когда были востребованы интернет чаты, имиджборд 4chan дал начало очень многому.
- **период изучения:** с 2008 по 2013 гг. Отметим важный момент: рассмотренное определение является современным и актуальным; если бы мы до 2010 года пытались понять, что такое Anonimous, то могли бы дать сообществу иное определение. Д. Колуман отмечает в своей книге, что до 2008 года Anonimous не представляло собой объединение активистов. Сообщество формировалось из того, что принято называть троллингом, поскольку на ряд площадок в Интернете приходили люди, тяготеющие к подобному времяпрепровождению.
- **объект исследования** - Anonimous как виртуальное сообщество, "цифровое племя";
- **предмет исследования** - специфика субъектности сообщества Anonimous, которая является загадочной. Самоорганизация людей происходит таинственным образом, очень сложно даже вербализировать: что есть эта организация? как её можно определить? можно ли вообще говорить о субъектности или перед нами - новый способ организации сетевого типа, причиной появления которой является вхождение в жизнь людей цифровых технологий, Интернета?
- **цель исследования** - "искоренить дезинформацию и принять очарование". Что имеет в виду исследовательница? Речь идет о том, что Д. Коулман видит своей задачей этнографическое и антропологическое изучение Anonimous, которое предполагает некоторое понимание. Сообщество может представляться чем-то одиозным, находящимся в "серой" зоне, непонятным и даже опасным. Г. Коулман видит свою задачу в том, чтобы пояснить людям из самых разных кругов, в том числе - академических, что такое Anonimous. Исследовательница стремится развеять заблуждения и мифы, порождающие тревоги и страхи. Говоря о принятии очарования Anonimous, Г. Коулман имеет в виду возможность увидеть человеческие, позитивные цели сообщества, которые достигаются весьма необычными способами. Антрополог отмечает, что Anonimous можно увидеть, как силу, которая дает людям надежду. Отметим, что отношение к этому феномену очень разное, в том числе и среди исследователей. Важно подчеркнуть, что мы рассматриваем антропологические исследования, наша

задача, как и задача Г. Коулман, - понять феномен Anonymous с антропологической точки зрения. Соответственно, мы не можем говорить, что сообщество представляет собой нечто нечеловеческое, негуманное и запредельное, поэтому заниматься этим объектом мы не будем. Стоит заметить, что в истории культуры подобные формы бытия людей известны. Одной из них является трикстер, который присутствует не столько в повседневной жизни людей, сколько в искусстве, мифе, литературе, то есть в том, что репрезентирует нам нашу жизнь.

- **методы исследования - наблюдение, интервью, ограниченное участие:** с одной стороны, антрополог использует достаточно стандартные методы. В первую очередь - наблюдение, потому что представители сообщества находятся в серой зоне и могут совершать как вполне законные действия, так и незаконные. Г. Коулман приходилось с осторожностью формировать свою позицию. Подчеркнем, что включенное наблюдение не всегда было возможно, Антрополог отмечает, что она могла принимать участие в акциях, которые предпринимались Anonymous, только в том случае, если они не выходили за рамки правового поля. Отметим, что Г. Коулман удалось добиться контакта с участником Anonymous и провести интервью. Интересно, что этот человек позиционировал себя в качестве представителя определенной культуры. Имея за плечами уголовные преследования, он осознавал себя как представитель Anonymous, более того, подчеркивал, что говорит за свое племя.

Достижение зрелости: от Lulz'a и троллинга к хактивизму

Рассмотрим, что представляло собой сообщество Anonymous до 2008 года, то есть в период своего становления. Изначально его представителями были интернет тролли, хулиганы, киберпартизаны. Во введении к своей книге Г. Коулман приводит "**Манифест сообщества Anonymous**":

- ✕ "Мы все и мы никто... Мы являемся лицом хаоса и предвестниками суда. Мы смеемся перед лицом трагедии. Мы издеваемся над теми, кому больно. Мы разрушаем жизни других просто потому, что можем... Сотни людей погибают в авткатастрофе - мы смеемся. Мы являемся воплощением хакера, мистификатора, разоблачителя, шпиона...

ТЫ... ТЕПЕРЬ ЕСТЬ... НАШЕ ВНИМАНИЕ"

В 2007 году "Манифест" был загружен на You Tube. Хакер, мистификатор, разоблачитель, шпион - самоидентификация представителей сообщества. Манифест содержит много неприятного. Anonymous объявляет, что любой человек без исключения (хороший или плохой) теперь может стать объектом хакерской атаки. Поскольку представители Anonymous любят злые шутки и розыгрыши, их кредо - высмеивать, они способны взломать аккаунт человека, снять средства с его счетов, похитить информацию приватного характера и выложить её на всеобщее обозрение, разослать всем его контактам порочащую человека информацию.

В книге "Многоликий Anonumous: хакер, мистификатор, разоблачитель шпион" Г. Коулман рассматривает:

- феномен сообщества Anonumous через призму трикстерской темы;
- виды активности Anonumous, в том числе известный пример нападения на сайт Церкви саентологии, которая не вызывает симпатии у стоящих за свободу слова и против цензуры представителей сообщества, потому что любой феномен тоталитарного сознания, тем более представленный в сети Интернет, для них неприемлем;
- "Anonumous везде" - в главе отмечается: благодаря Интернету сообщество является всепроникающим;
- Гик-культура - связана с сообществом Anonumous. Не все представители гик-культуры входят в сообщество, но некоторые из них точно.

Почему Г. Коулман начала изучать Anonumous? Исследовательница заметила, что с 2008 года сообщество постепенно переходит от этапа Lulz'a и троллинга, который можно назвать неосознанным этапом, к активизму в конструктивном смысле, предполагающему защиту определенных прав, ценностей и интересов. Эволюции Anonumous антрополог уделяет большое внимание. Антрополог Т. Белсторф является автором книги "Достижение зрелости в мире Second Life: антропологическое исследование человека в виртуальном мире" (2010). С одной стороны, название книги является отсылкой к книге М. Мид "Взросление на Самоа: психологическое исследование первобытной юности для западной цивилизации" (1928), с другой - антрополог имеет в виду развитие цифровых миров, соответственно, развитие человека в цифровых мирах. Т. Белсторф отмечает, что в первые десятилетия XXI века виртуальные миры становятся достаточно разнообразными и сложными, как и деятельность людей в них. В цифровом мире человек может реализоваться в полной мере, холистически проявить себя. Здесь приходит время говорить о проведении серьезных исследований. Следовательно, произошло взросление.

Г. Коулман описывает по сути этот же процесс, говоря об эволюции Anonumous, о переходе сообщества к осознанному этапу. В своей книге исследовательница рассматривает такой феномен, как lulz (лулз);

- Lulz (лулз) - искажение LOL (открытый добрый юмор); злобный юмор, ужасающее озорство: "состояние добровольной радостной социопатии над нынешним апокалиптическим состоянием мира".

В своем манифесте представители Anonumous декларируют готовность смеяться над несчастьями людей. С точки зрения понятия "лулз" можно говорить об идентификации, поскольку люди, которые стремятся к лулзу, могут вступить в сообщество:

- × "Лулз - и форма культурной дифференциации, и инструмент или оружие, используемые для нападения, унижения и клеветы на нормальных ЛОЛеров. Лулз показывает, как легко и небрежно тролли могут перевернуть наше чувство безопасности, вторгаясь в личные пространства и раскрывая конфиденциальную

информацию. Цели нападения получают: десятки неоплаченных пицц, публикацию своих незарегистрированных номеров телефона, номеров социального страхования, частных сообщений, размещение номеров кредитных карт и заполнение содержимого жесткого диска. Любая информация, считающаяся личной, безопасной или священной, является главной целью для обмена или осквернения множеством способов"

Anonumous начало свою деятельность с лулза, поскольку это занимало и развлекало его участников. Отметим: с одной стороны, это демонстрирует инфантилизм, несознательность, подростковую жестокость, нечеловеческое отношение к людям и даже психопатию, с другой - в лулзе можно отметить позитивные черты. С точки зрения обывательских ценностей, социальных статусов и иерархии, активность представителей сообщества не может оцениваться позитивно, однако в ней есть смысл, потому что таким образом они проблематизируют многое, что воспринимается людьми как должное, то есть позволяют нам увидеть мир с иной стороны. Подчеркнем, что им есть что проблематизировать, более того, в современном мире существует множество аспектов, которые необходимо демонстрировать, чтобы побудить людей задуматься и встряхнуться. Anonumous имеют для этого особые средства. Можно сказать, что лулз является способом более честного взгляда на мир или "радостной социопатией".

Начиная с 2008 года, постепенно происходит "взросление" Anonumous. Представители сообщества начинают организовываться и принимать участие в достаточно серьезных начинаниях.

- "Троллинг уступил место серьезному активистскому начинанию, как будто Anonumous вышли из своего онлайн-убежища и решили улучшить мир"

Тенденция, которая отчасти наблюдалась у Anonumous с самого начала, - встряхнуть иерархию, проблематизировать статусы, раскочегорить застывшие ценности, которые представляются сообществу ханжескими и фарисейскими. Anonumous хочет более искренний и настоящий мир. Возникает вопрос: наносят ли действия Anonumous реальный вред людям? Сообщество может причинить человеку моральный вред, способствовать крушению репутации и имиджа, а также принести некоторые финансовые проблемы, но причинить серьезный вред его жизни - не способно. Г. Коулман отмечает, что чего-то, что касается подлинных ценностей человеческой жизни, представители сообщества не допускают.

В начале книги антрополог отмечает: начав заниматься Anonumous, она уже ждала, что правительственные структуры попросят её вынести экспертные оценки. В 2012 году исследовательница действительно получила приглашение и приехала в Оттаву, где располагается Канадская служба безопасности. Г. Коулман в качестве эксперта познакомила сотрудников службы с Anonumous, прочитав лекцию. Канадская служба безопасности заинтересовалась сообществом, поскольку прошел слух, что оно с помощью хакерских атак может повлиять на электрические сети с целью отключения электричества на какой-то период времени. Подобная акция действительно могла бы причинить большой вред. Антрополог совершенно искренне заверила, что об этом не

может идти речи, поскольку это действие создает реальную угрозу человеческой жизни, а подобное представители сообщества не принимают и не совершают. Кроме того, в результате Anonymous лишилось бы цифровой базы, то есть ключевых инструментов - компьютеры, гаджеты и т.д. Отметим, что в манифесте и акциях сообщества очень много показного, нарочитого, провокаторского, трикстерского; многое из того, что декларируется, является лишь маской.

Говоря об эволюции Anonymous, можно отметить, что проводимые с 2008 года акции уже касаются защиты определенных ценностей. Соответственно, мы можем говорить об активизме конструктивного типа, который достигается посредством:

- **хактивизм** - активизм Anonymous конструктивного типа, предполагающий отстаивание определенных целей специфическими средствами, в частности - хакерством. Действия могут быть самыми разными: осмеяние конкретного правительственного чиновника или представителя финансовой сферы; масштабная атака на сайты правительственных учреждений, средств массовой информации, если действия этих структур представляются несправедливыми, нарушающими права людей. Взлом сайтов может повлечь за собой публикацию чувствительной информации.
- **ценности Anonymous:** свобода слова, самовыражения и информации, прозрачность действий властных и финансовых институтов, права и свободы человека. Anonymous категорически против того, чтобы Интернет становился средством контроля и слежения за людьми, что происходило в тот период, когда сообщество возросло и становилось все более сложным. Г. Коулман отмечает, что властные иерархические структуры общества, в том числе службы безопасности, тоже эволюционируют, будучи представленными в Интернете и имея особые рычаги влияния на сеть. Соответственно, вместе с Anonymous активно развиваются и их противники.

Таким образом, одно влечет другое: хактивизм сообщества является адекватным ответом на усложнение жизни в Интернете, на внедрение в этом пространстве цензуры, использование его как средства ограничения прав. Следовательно, Anonymous выступают против тоталитарности любого рода, против манипуляций массовым сознанием, теневых механизмов, которые могут использоваться властями, и т.д. Г. Коулман уделяет эволюции сообщества много внимания и в результате делает следующий вывод:

- × "Из "Интернет-машины ненависти", как его называли вначале, Anonymous превратился в серьезное политическое движение"

Anonymous: специфика субъектности

Отметим, что организация сообщества - очень специфическая. Люди привыкли к тому, что организация, имеющая определенные активистские цели (правозащитная или даже террористическая), должна быть устроена таким образом, чтобы её было сложно отследить. Anonymous - сообщество, которое не описывается традиционными

способами и не устроена по привычным шаблонам. Как правило, в традиционной организации есть лидер или несколько лидеров (партийные ячейки, сегменты), иерархия, разделение труда - в соответствии с спецификой функций. В Anonymous нет ничего подобного, более того, у представителей сообщества нет желания прославиться, обязательно взять на себя ответственность за какую-либо акцию, тем самым заработать репутацию. Именно поэтому Anonymous так сложно описывать, а также бороться с ним. Возникают вопросы: как можно описать устройство сообщества? как выстраивается его субъектность? Г. Коулман пишет:

- ✘ "Anonymous является не просто лабиринтом со структурой и путем эвакуации, раскрытыми в виде сверху, - сообщество Anonymous гораздо более сложно и запутано. Это не статический лабиринт, как тот, который построил Дедал для размещения Минотавра. Это бесконечная машина, управляющая узкой рекурсивной петлей, в которой **лабиринты порождают лабиринты, генерирующие лабиринты**"

Соответственно, Anonymous - имеет ризоматическую природу, при этом постоянно трансформируется. Это необходимо для того, чтобы представителей сообщества было сложно отследить, идентифицировать и поймать. Таким образом, перед нами - не очень понятная структура. Подчеркнем, что она оказалась возможной только благодаря цифровому миру, сети Интернет, поскольку выстроить настолько сложную организацию позволила опора на развивающиеся технологии. Г. Колман дает Anonymous следующее определение:

- ✘ "Хитрая гидра" со множеством "щупалец": в состав Anonymous одновременно входит слишком много сетей и рабочих групп, каждая из которых в разные моменты находится в определенном противоречии друг с другом"

Люди, входящие в сообщество, могут ничего не знать друг о друге, получать определенные сведения в самый последний момент. Это создает трудности в том, чтобы предсказать действия Anonymous, кроме того, препятствует изучению сообщества.

Anonymous как цифровой трикстер

Если мы говорим о том, что одной из важнейших проблем цифровой антропологии является попытка увидеть виртуальный мир как мир человеческой культуры; увидеть человека в цифровом мире именно как человека, творящего культуру, то возникают закономерные вопросы: что с этой точки зрения есть Anonymous? есть ли в опыте культуры какие-то феномены, сходные со специфической субъектностью, которую имеет сообщество?

Anonymous - "классический" трикстер

Здесь мы подходим к теме трикстера. Трикстерский образ и поведение свойственны представителям сообщества Anonymous. Г. Коулман прямо говорит следующее:

- ✘ "Я признаю троллей родственниками мифических трикстеров. В конце концов, я - антрополог, а трикстеры - это проверенная временем тема антропологических размышлений"

Антрополог, изучающий подобные сообщества, может найти культурно-исторический эквивалент. Рассмотрим, что сближает Anonymous с трикстерством; какие можно выделить черты, присутствующие в обоих случаях. **П. Радин** является автором монографии "**Трикстер. Исследование мифов североамериканских индейцев**", в которой описывается персонаж Ваджункага - трикстер индейцев племени виннебаго. В мифологическом цикле у трикстера индейцев присутствуют черты, которые присущи трикстерам всех времен и народов:

- **многоликость, отсутствие четкой идентичности** - название книги Г. Коулман "Многоликий анонимус". Мы не можем сказать, что перед нами - определенная личность, четкая идентификация. Само название сообщества предполагает, что конкретного лица не существует, множество лиц сливаются в одно. В итоге мы можем говорить о коллективной идентичности
- **спонтанность, импульсивность** - трикстеры не могут управлять своими действиями и планировать их, в этом отношении они непредсказуемы. Именно этот принцип лежит в основе сообщества Anonymous, акции которого могут быть неожиданными, спонтанными, например, сетевые флешмобы или флешмобы в повседневной жизни.
- **"серая зона", пренебрежение к социальным нормам, вытекающим из статусов и иерархий** - классический трикстер является пограничным, лиминальным существом, которое постоянно превосходит границы миров, переходя из одного в другой, при этом легко соединяет их. Это касается любых границ - пространственных, временных, телесных. Какие-то действия, которые совершают представители Anonymous, являются противозаконными, иные можно назвать безобидной шуткой, поэтому "серая зона", в которой они находятся, очень хорошо соответствует сути трикстера. Для трикстера характерно пренебрежение к социальным нормам, которые являются следствием статусов и иерархий, или наоборот - обуславливают статусы и иерархии. Лейтмотив в культурологических исследованиях: трикстер необходим для того, чтобы проблематизировать иерархии, его функцией часто является её опрокидывание, снижение статусов, что позволяет культурной системе переродиться, обновиться. В своем знаменитом исследовании "Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса" М.М. Бахтин говорит о смеховой культуре, которая была необходима, чтобы не только проблематизировать, но и обновлять иерархию. Мефистофель также является трикстером; хорошо известно следующее изречение этой фигуры: "Я - часть той силы, что вечно хочет зла и постоянно совершает благо". Следовательно, слуга дьявола - необходимая часть мироздания, как и сообщество Anonymous, которое также творит необходимое зло, которое неприемлемо с точки зрения социальных и моральных норм, но в каких-то ситуациях оказывается добром.

- **"недочеловек" → "животное" → "сверхчеловек"** - трикстера можно определить, как существо, которому чего-то не хватает, чтобы в полной мере быть человеком. Как правило, этому персонажу недостает сознательности, он недостаточно конформно относится к устоявшимся культурным и социальным нормам, как и Anonamous. В любой момент этот персонаж может совершить некие действия, которые нормальный человек не совершит. Трикстер может быть животным, потому что оно в силу своей природы не обязано почитать человеческие нормы и следовать им. Отметим, что трикстер является и сверхчеловеком. Неслучайно среди богов есть трикстеры, например, Локи - бог хитрости, коварства и обмана. Мифологический цикл о ваджункаге индейцев виннебаго рассказывает о том, как он из недочеловека превращается в культурного героя и даже в божество. Соответственно, трикстер проходит определенный путь, который отмечается и в случае эволюции Anonamous. По сути, за годы, которые описывает Г. Коулман, сообщество прошло путь от недочеловека к чему-то позитивному. Обратим внимание на то, что трансформация человеческого - тема, которая требует осмысления.
- **путь от неосознанности к осознанности** - в конечном итоге мы можем сказать, что Anonamous проходит и этот путь.



Рис. 25.2. Маска клана Каагваантаа, маска сообщества Анонимус

Анонимус как цифровой трикстер

Рассмотрим, как характеристики трикстера реализуются благодаря тому, что перед нами - цифровой трикстер. Анонимус не только похож на трикстера, каким мы его знаем по описаниям антропологов; нам важно рассмотреть, как его специфические черты живут, раскрываются и развиваются именно в цифровой среде, благодаря новым технологическим возможностям.

- **"Анонимус везде"** - всепроникновение и многоликость Анонимус – черты, которым позволяет реализоваться виртуальный мир;
- **специфика субъектности Анонимус** - возникает и проявляется благодаря цифровым платформам;
- **специфика лидерства** - Г. Коулман уделяет отдельное внимание следующему аспекту: что в ходе изучения Анонимус исследовательница столкнулась с коллизией, потому что представители сообщества не стремятся к лидерству. Также странным является и то, что они всеми силами стараются уйти от того, что присуще человеку: стремление к лидерству, поиск славы, пиар и т.д.

Anonumous аскетически отвергает вышеперечисленное, предпочитая оставаться вне статусов. Если вдруг появляется человек, который претендует на статус лидера или каким-то особым образом себя позиционирует, выделяется как личность, скорее всего, с ним расстанутся. Репрезентация собственного "эго" в сообществе не поощряется. В этом смысле мы можем сказать, что у этого коллективного субъекта нет идентичности, то есть отсутствуют каналы, которые позволили бы ей состояться.

- **специфика организации: хаос как структура** - Anonumous организовано в хаотическом модусе; это трикстерская парадигма, потому что этот персонаж живет в хаосе. Его неосознанность не позволяет ему организоваться. Организован и сознателен культурный герой. Отметим, что именно цифровая среда позволяет хаосу каким-то образом предстать формализованным. Это парадокс.
- **"серая зона": lulz**
- **"серая зона": хакерство**
- **"серая зона": психопатичность**
- **отвержение ценностей, связанных со статусами и иерархиями, и утверждение гуманистических ценностей** - происходит опрокидывание фальшивых ценностей и, одновременно, утверждение подлинных, гуманистических ценностей, которые действительно важны людям - защита прав человека и свободы слова. Безусловно, это сложно проговорить, однако Г. Коулман в своем исследовании много об этом пишет. Поэтому исследовательница отмечает, что Anonumous имеет определенное очарование. Более того, в современном мире человек все больше оказывается под контролем всевозможных структур, при этом Anonumous дает ему какую-то надежду. Подчеркнем, что даже среди ученых есть те, кто относится к сообществу Anonumous достаточно настроенно.
- **"недочеловек" → "животное" → "сверхчеловек": трансформация человеческого, "трансгуманизм"** - именно цифровой мир позволяет состояться, раскрыться трансгуманистическому потенциалу трикстера. Трикстер - недочеловек или сверхчеловек - это попытка уйти от человеческого в иную зону и там какое-то время побыть, по крайней мере, получить опыт нечеловеческого. Своеобразная транзитивность или трансгуманность - это то, что существует благодаря цифровым платформам.
- **возможность быть трикстером в повседневной жизни** - рассматривая фигуру трикстера, мы отметили, что человек в своей повседневной жизни трикстером не является. Соответствовать этой фигуре достаточно сложно, поэтому таких случаев очень немного. Трикстер - это образ в искусстве, мифе, литературе, то есть то, о чем человек думает. С помощью этого персонажа люди моделируют: как могло бы быть, если бы человек был свободен - от самого себя, социальных норм, навязанных норм морали, границ. Индейцы виннебаго очень любят мифы о ваджункаге, при этом слушают их со смешанным чувством ужаса и восхищения, поскольку человеку сложно быть трикстером, при этом этот

персонаж свободен и способен на то, что люди в своей повседневной жизни совершить не могут. Подчеркнем: именно цифровая среда дает человеку возможность побыть трикстером в повседневности. Для этого необходимо войти в Интернет и предстать там, для начала, в качестве тролля. Став частью сообщества, мы можем проявить свое трикстерство через цифровые технологии.

Отметим: трикстерство является частью человеческой природы, которая тоже требует какой-то репрезентации, реализации и раскрытия. В этом смысле мы не уходим далеко от тезиса цифровой антропологии, который говорит о том, что **виртуальные миры являются условием для человеческого самораскрытия**. Именно пребывание в цифровой среде позволяют человеку быть человеком; изучить разные стороны своей природы. Тема трикстера нас к этому тоже подводит.

Подчеркнем: рассмотренное в лекционном курсе, посвященном цифровой антропологии - актуальному направлению культурной антропологии, является неким срезом. Представленные исследования проводились учеными в определенные периоды и зафиксировали определенные состояния цифровой культуры и человека, как её участника. Безусловно, срез обусловлен временными рамками, впоследствии будут проведены новые исследования, которые дадут новые результаты, поскольку цифровая антропология является отраслью знания, которая активно развивается.



ФИЛОСОФСКИЙ
ФАКУЛЬТЕТ
МГУ ИМЕНИ
М.В. ЛОМОНОСОВА

teach-in
ЛЕКЦИИ УЧЕНЫХ МГУ