

ЛИТЕРАТУРА

1. *Здравомыслов А.Г.* Социология конфликта. М.: Аспект-пресс, 1996. С. 318.
2. *Степанов Е.И.* Конфликтология переходного периода: методологические, теоретические, технологические проблемы / Центр конфликтологии Института социологии РАН. М., 1996.
3. *Коротеева В.* Существуют ли общепризнанные истины о национализме? // Pro et contra. 1997. Т.2 № 3. С. 185-203.
4. *Камкия Б.А.* Проблема легитимности власти в полиэтничном государстве:

Опыт политологической интерпретации общественно-государственных отношений в Грузии и Абхазии в конце 80-х – начале 90-х годов / Московский общественный научный фонд. М., 1997.

5. *Назаров М.М.* Политическая культура российского общества: 1991-1995 годы: Опыт социологического исследования. М.: Эдиториал УРСС, 1998.

Д.Ю. Соин

руководитель Приднестровского центра социально-политических и гуманитарных исследований "Стратегия"

TURKLE S. LIFE ON THE SCREEN: IDENTITY IN THE AGE OF THE INTERNET. NEW YORK: SIMON & SCHUSTER, 1995. 347 P.

Ш. Текл – профессор социологии и психологии Массачусетского технологического института. Проведенное ею исследование состоит из двух частей: первую часть она называет полевым компонентом, вторую – клиническим компонентом. Под полем имеется в виду многолетнее наблюдение на уроках программирования, в компьютерных лабораториях, в университетских городках, в киберкафе и в Интернете. Текл побывала и в Советском Союзе, где провела ряд наблюдений в школах, компьютерных клубах и компьютерных лагерях. "Клинический компонент" представляет собой неструктурированные интервью, выполненные в жанре биографического метода. Автор использовала и виртуальные интервью, но только в тех случаях, когда встречалась с респондентами и в "реальной жизни". В виртуальной реальности вместо привычного пространства мы имеем киберпространство (термин впервые был использован писателем-фантастом Гибсоном в культовом романе 1984 года "Neuromancer"), и отношение социологов к нему еще не имеет методологиче-

ских образцов, как замечает Текл (с. 324).

Виртуальная реальность для многих людей сегодня более реальна, чем сама реальная жизнь (РЖ). Респонденты Текл проводят многие часы за экраном компьютера, привыкая к нему как к своего рода наркотику. Виртуальная реальность связывается, как правило, с MUD (это серверы или области, где много пользователей ведут параллельное и совместное общение, чаще всего анонимное). В этой ситуации характеристики "Я" конструируются ежеминутно в интеракции, а не получены заранее в виде готовых ролей. Так как в MUD можно выбрать для себя любую идентичность, введя ее параметры в компьютерную сеть, все зависит от желаний и фантазий самих пользователей. Однако эти желания и фантазии не так уж разнообразны, как можно было бы ожидать при такой свободе. Большинство пользователей, как показывают данные, мужчины среднего класса в возрасте от 12 до 35 лет. Это делает виртуальный мир менее удивительным, так как именно фантазии и желания этой группы

лежат в основе мира реального — они занимают (или займут, когда станут старше) основные профессиональные, экономические и политические позиции в современных обществах. Мечты, фантазии и желания этой группы довольно хорошо изучены, так как они более всего реализованы, и поэтому для социологов не стало сюрпризом то, что темы сексуальности, конкуренции, насилия и порнографии занимают большое место в Интернете (с. 10-15).

Текл сравнивает деятельность участников MUD с совместными перформансами и уличным театром, так как пользователи не только являются авторами текстов, но также имеют подвижные, незафиксированные и множественные идентичности. Пользователи изучают себя и свои возможности в киберпространстве. Введение в программное обеспечение windows — окошек, позволило удобным образом контролировать сразу несколько параллельных дел на компьютере, и обращение к окошкам продолжает сразу несколько "спектаклей идентичности". РЖ стала только одним из окошек для многих респондентов Текл. Один из них сказал, что РЖ даже не самое приятное из этих окошек — так как нет такой свободы выбора и отсутствия ответственности. Когда появляется желание прекратить дружбу или любовную связь, достаточно выключить компьютер или поменять свою виртуальную идентичность.

Изменились и взаимоотношения индивидуума и компьютера. Первоначально простое приспособление (компьютер считали большой и быстрой счетной машинкой), он срастается с личностью пользователя, становясь наркотиком, от которого невозможно оторваться. "Таким образом, MUD — это не только места, в которых "Я" является множественным и сконструированным языком, в них также люди и машины находятся в новых отношениях друг к другу, даже могут приниматься друг за друга. В этом смысле, они являются побудительными объектами для обдумывания человеческой идентичности и,

шире, набора идей, которые мы знаем под именем "постмодернизм". Они "подвижны", "текучи", "децентрализованы", "размыты" и "непрозрачны" (с. 17). Для Текл именно эти сферы киберобщения дают воплощенный пример постмодернистских идей, где постмодернизм можно "ощутить" (с. 19-26).

Возникающая культура симуляции затрагивает и наши умы, и наши тела. В первой части книги Текл анализирует причины того, что психология и социология сегодня не могут более работать с модернистскими понятиями о разуме и поведении, и им приходится включать в себя постмодернистскую эстетику децентрализации и симуляции. Среди ключевых имен при своем теоретизировании компьютерной культуры автор выделяет Фрейда, Дуглас, Лакана и Джеймсона. Фрейд первым заявил о "децентрализации" субъекта, антрополог Дуглас показала фундаментальность понятий о телесности для человеческого создания и осознания мира, для Лакана термины нитей и их "узлов" символизировали работу бессознательного, а Джеймсон первым заговорил о культуре постмодернизма как предпочтении "поверхности" глубине, а симуляции всему "настоящему". Они, так или иначе, предвосхищали возникновение киберкультуры и киберидентичности: "Фредерик Джеймсон написал, что в постмодернистском мире субъект не отчужден, а фрагментарен. Он объяснил, что понятие отчуждения предполагает централизованное, унитарное "я", которое можно потерять. Но если, как его видит постмодернист, "я" децентрализовано и множественно, понятие отчуждения разваливается. Все, что осталось — это тревога идентичности. Культура персонального компьютера началась с маленьких машин, с которыми было связано утопическое представление 60-х годов о прозрачном понимании. Сегодня наиболее убедительные объекты этой культуры позволяют людям реально обдумывать кризис идентичности (с. 47).

Так как культура симуляции ассоциируется с иеиерархическими способа-

ми мышления, она освобождает место для людей "с большим разнообразием когнитивных и эмоциональных стилей". "Женщины начинают ощущать, что компьютеры более культурно уместны. ... Мягкое управление – это не стадия, а стиль" (с. 55-56). Компьютерная культура требует все менее специализированных умений и знаний, люди все чаще используют готовое программное обеспечение для всех своих виртуальных потребностей. Когда мы находимся в мировой сети, то мы выбираем сначала одно место назначения, затем – другое, третье и т. д. Затем мы связываем их в мозаику окон (windows), и составляем из всего этого подобие лоскутного одеяла (Текл использует леви-строссовский термин "бриколаж"). В таком видении киберпространства автор близка С. Плант, известной киберфеминистке и ведущему теоретику киберкультуры. Плант утверждает, что на компьютерах мы упражняемся в плетении, в своего рода текстильном мастерстве, которое исторически уже давно принадлежит женщинам, традиционно управляющим прялками, – историческими прообразами сложных киберсплетений компьютерных матриц [1]. Это иллюстрирует используемая в Интернете терминология: нити, сети, мировая паутина, пауки, узлы и т.п.

В компьютерной культуре все более заметен сдвиг от "науки программирования" к манипуляциям в области симуляции, начатой военными с симуляций воздушных боев для подготовки пилотов. Распространение симулятивных технологий на уровень всего общества ведет к нескольким возможным реакциям. Текл называет прежде всего реакцию ухода и реакцию отрицания. Однако существует третий вид реакции, более позитивный и продуктивный. Это поиск новых путей социальной критики, соответствующей изменившейся культурной ситуации. Эта новая социальная критика должна "использовать симуляцию" как средство поднятия общественного сознания в отношении самой симуляции, так как лежащие в ее основе установки являются сегодня "ключевы-

ми элементами политической власти" (с. 72). Мы приходим к тому, что граница между настоящим и ненастоящим все более стирается, что Текл иллюстрирует во второй части книги на примерах программ, выдающих себя за людей в сети Интернета, программ-психотерапевтов типа "Депрессии-2", а также исследований в области искусственного интеллекта и искусственной жизни.

Если 15 лет назад люди привыкали к идее искусственного интеллекта (ИИ), то есть того, что человеческий разум можно распространить на компьютеры, то сегодня говорят о размножении компьютером наших тел, и мы привыкаем к понятию искусственной жизни. Одним из первых идей "расширения" своего физического существования в сетях выразили пользователи киберсекса, называемого также сетевым сексом или "сексиком". Основные члены этой группы – подростки мужского пола, которые открывают для себя известную истину, что "девяносто процентов секса происходит в мозгу". Текл пишет, что Интернет оказался сильно стимулирующим средством – эмоционально и физически. Один из ее респондентов ответил, что сексуальные ощущения, возникающие в процессе взаимодействия с компьютером, гораздо сильнее, чем при рассмотрении "Плейбоя". Он объясняет разницу: "С сетевым сексом, это фантазия. ... С "Плейбоем", это также фантазии, но в MUD есть другой человек. Поэтому я не считаю то, что я делаю в MUD, мастурбацией, хотя и можно сказать, что кроме меня самого, никто больше до меня не дотрагивается." Для Текл такие слова являются явным свидетельством изменений идентичности в связи с новыми технологиями, так как другой человек в MUD может быть искусно написанной программой, выдающей себя за человека. Самую интересную из этих программ, названную "Джулия", Текл рассматривает подробнее (с. 88-95). Джулии часто удавалось "провести" своих киберухажеров, которые и не подозревали, что она – программа, и предлагали ей виртуальный секс. Один

из пользователей, Бэрри, стал сомневаться в том, что его подруга "настоящая", так как она отвечает слишком быстро, как бы не думая и не "набирая" слова на клавиатуре. Тогда Джулия ответила, что у нее сегодня "ПМС" (предменструальный синдром), и это сняло все дальнейшие вопросы о том, "настоящая" ли она. В дальнейшем Бэрри упорно продолжал предлагать Джулии "стать отцом ее ребенка". Для Текл такая уловка Джулии и безоговорочное принятие Бэрри ее реальности при упоминании менструации выявляет стереотипы о "человечности" женской идентичности, а также ее социально-культурные истоки (с. 94).

Далее Текл рассматривает проблему искусственной жизни. Сегодня идеи о том, что значит "жить как человек" далеко ушли от идей о том, что значит "думать как человек". Если для первых ученых ИИ – это прежде всего аналитическое мышление, то для современной науки "быть" как человек – значит иметь непредсказуемость, гибкую, а не железную, логику и способность быстро менять свое поведение (с. 125-141).

Несмотря на продолжающееся стирание границ между нами и компьютерами, а также между нами и ИЖ, мы все еще чувствуем глубокое различие между "ними" и "нами". Когда мы осознаем, что новый кибердруг – это программа, то с новой силой ощущаем свою "человечность". Мы знаем, что "я – это настоящая вещь" (с. 165). Однако исследования в области геной инженерии отказывают нам даже в этом родном знании, и сегодня мы чаще потребляем витамины, минералы и химикаты, чем пищу. Мы больше ощущаем себя генами и молекулами, мышцами и жировой тканью, чем плотью. Симуляция жизни в проекте создания ИЖ усваивается нами в культуре симуляции и становится "нашей". Идентичность множится и разлагается, оставляя привкус тревоги и беспокойства (с. 174). В своей последней, третьей, части Текл анализирует изменения, происходящие с идентичностью, их последствия для общества, а

также возможную роль психоанализа и социальных исследователей в этих процессах.

Для Текл, Интернет стал своего рода социальной лабораторией по созданию и перестроению себя, характеризующей эпоху постмодернизма. Мы занимаемся самотворением, находясь в виртуальной реальности, и серверы MUD или IRC делают возможным общение с другими такими множественными идентичностями: "Интернет выступает еще одним элементом компьютерной культуры, способствующим понятию об идентичности как множественности. В Интернете, люди способны создавать себя, перемещаясь в нескольких "Я" (с. 178). При этом Текл осторожно указывает на необходимость более аккуратного обращения с дуализмом "общества" и "личности" и не подразумевает "полной свободы" самоконструирования в Интернете. Будучи и социологом, и психоаналитиком, она исследует сильные и слабые стороны различных теоретических концепций, выбирая (как наиболее валидные для своего исследования) идеи французского психоанализа и постмодернизма Джеймсона. Текл поднимает несколько интересных тем, связанных с существованием виртуальных "Я".

Во-первых, она отмечает распространенность стремления к виртуальной перемене пола – каждый третий мужчина в MUD притворяется женщиной. Известно, что в реальной жизни большинство мужчин гомофобны и с особым неприятием относятся к мужчинам как бы "похожим" на женщину. Однако в Интернете многие гетеросексуальные мужчины, по данным Текл, выдают себя за женщин. Это несмотря на то, что (как и в РЖ) "быть виртуальным мужчиной чаще комфортнее, чем виртуальной женщиной", так как, среди прочего, отсутствуют постоянный и навязчивый интерес к ним лиц противоположного пола, предложения о компьютерной помощи, часто вызванные наличием стереотипов о "женской технической некомпетентности", не говоря уже о

сексуальных домогательств и распространности виртуального изнасилования. Такой опыт помогает многим мужчинам по-другому взглянуть на себя как на мужчину и на проблемы, встающие в наших обществах перед женщинами. Один из респондентов, Гаррет, поясняет: "Мне хотелось узнать больше о женском опыте не просто из литературы... Я хотел почувствовать разницу ... Быть готовым к сотрудничеству и полезным, и я думал, что это будет проще [восприниматься] от женщины. Как мужчину меня растили в духе соревновательности. Я действительно думаю, что женский тип общения более продуктивен, чем мужской, где мешает вся эта конкуренция". Поэтому, будучи женщиной в Интернете, Гаррет мог расслабиться и выразить другие свои желания и потребности в общении. Когда же он захотел виртуально стать "самим собой", то не смог этого сделать— его друзья по Интернету не верили ему, и считали, что "она" теперь старается выдать себя за мужчину. Более того, они находили в нем как "мужчине" больше "женских" черт, чем в нем как "женщине".

Текл заключает, что для многих мужчин и женщин перемена пола в Интернете (с женского на мужской или наоборот) становится попыткой лучшего понимания себя, а также безопасного экспериментирования со своей сексуальной ориентацией (с. 221-223). При этом многие пользователи начинают осознавать, что параметры рода и пола постоянно конструируются, а не даны от рождения. Озабоченность телесностью идентичности в киберпространстве позволяет осознать и настойчивую реальность нашего материального воплощения.

Во-вторых, Текл поднимает вопрос об этических последствиях виртуального секса. Является ли виртуальный секс изменой по отношению к сексуальному партнеру в РЖ? Сегодня многие пользователи имеют виртуальные "связи" и киберлюбовников. Некоторые поддерживают киберсемьи с виртуальными детьми многие годы, ведя параллельную

супружескую жизнь. Текл описывает, как одна респондентка была озабочена компьютерными любовниками своего супруга до такой степени, что стала подозревать его в измене при каждом включении компьютера. В отличие от РЖ, в ВР сексуальные связи являются как бы "только" словами, фантазиями и мастурбацией. Поэтому многим пользователям приходится снова задумываться над определениями того, что такое сексуальность, фантазии, телесность, ответственность, выбор, обман и т. д. Не случайно именно эти понятия становятся ключевыми в современной социальной теории (с. 223-226).

Другая важная тема, рассматриваемая Текл, — это дети и сетевой секс. Она кратко анализирует вопросы, связанные с психологической комфортностью виртуального секса для подростков, которые скованно чувствуют себя в РЖ (с. 226-227). Однако, на наш взгляд, важно также исследовать вопрос о детской порнографии с видеоизнасилованиями, популярные в Интернете. Известно, что существует большой спрос на детскую порнографию.

Распространение видеокамер для "подглядывания" в школьных раздевалках, ванных комнатах и т. п., которые напрямую передают происходящее в сеть Интернета, все еще не имеет правового статуса как нарушение личной неприкосновенности или вмешательства в частную жизнь, не говоря уже об этической стороне такого предприятия или его возможных последствиях для детской личности.

Текл справедливо замечает, что мы не должны поддаваться утопическим взглядам на Интернет как на сообщество свободных людей и воплощение демократических отношений. "Новая практика вхождения в виртуальные миры поднимает фундаментальные вопросы о наших обществах и о нас самих ... Технология меняет нас как людей, меняет наши отношения и ощущение самих себя" (с. 232).

Таким образом, Текл далека от киберутопий. Интернет поднимает множе-

ство правовых и этических проблем, являющихся не только слепком с РЖ, но созданных новыми возможностями виртуальности. Для автора книги важно, что пользователям Интернета все чаще приходится задумываться над вопросами своей ответственности перед виртуальным и реальным сообществом. ВР ставит новые этические вопросы и перед науками об обществе и человеке. Текл пишет, что "Когда идентичность определялась как единая и прочная, было относительно просто отделить девиацию от нормы и подвергать ее цензуре. Более подвижное чувство "Я" дает больше возможностей для признания разнообразия. ... Мы больше не ощущаем необходимости исключать то, что не подходит" (с. 262).

Среди основных тем рецензируемой книги, помимо вопросов взаимодействия людей и технологии, смешивания человеческой идентичности и машины, рассматривается проблема соотношения реального и воображаемого, которое проблематизируется в Интернете. ВР обучает нас культуре симуляции, в этом киберпространстве мы можем "дотронуться" до ее жизни и значений. Мы строим ее, а она меняет нас, что размывает границу между реальным и виртуальным, заключает Текл.

Основатели кибертеории, и прежде всего социолог науки Д. Харавай, всегда продуктивно и критически подходили к виртуальной реальности [2]. С другой стороны, при наблюдаемом ажиотаже вокруг тем о революционном потенциале Интернета и киберпространства, данные, указывающие на воспроизводство на виртуальном уровне "реальных" властных ситуаций и социальных заказов, часто не принимаются с воодушевлением в кибертеории. Исключениями, помимо других, являются А. и М. Крокеры, А. Ю. Сириус, С. Жижек и многие киберфеминистки. Они определяют киберкультуру не столько как культуру симуляции, сколько как культуру стимуляции.

Это не только стимуляция желаний потребителей (для больших прибылей

позднего капитализма), но также и стимуляция самой реальности как *настоящей* и аутентичной, что по словам Жижека, указывает на "виртуализацию истинной реальности" [3].

Виртуальную реальность часто приравнивают к расширению наших тел и наших "Я" в мировой киберсети. В таком случае, это расширение касается в основном белых мужчин среднего класса, составляющих, согласно исследованиям Текл, большинство пользователей. При таком положении вещей новая идентичность может стать только расщеплением доминантной идентичности, а не созданием различных идентичностей или признанием их разнообразия. Так, Стромфельдт пишет об иллюзорности демократии в киберпространстве и об американизации конвенций общения, ценностей и норм в Интернете [4].

В заключение отметим, что важно видеть киберпространство шире его сетевого аспекта. Это значит, что необходимо помнить и о том, где делают компьютеры, как это меняет идентичности тех, кто составляет дешевую рабочую силу (в основном, подростков и женщин), а также экологическую ситуацию в странах так называемого "третьего мира".

Компьютерная культура действительно глобальна, но не только потому, что Интернет связывает пользователей с разных континентов практически мгновенно, а также из-за транснациональных корпораций, ищущих по глобусу места для все более экономичного производства компьютеров, различные компоненты которых делаются в десятках стран "желтой", "коричневой" и "черной" сборки.

Водораздел между цветными работницами поточной линии и теми, кто платит за услуги Интернета, не уменьшается, а увеличивается – пропорционально темпам компьютеризации развитых стран и смены поколений компьютеров.

Важно помнить об этих не последней важности "деталей" постмодернистской компьютерной культуры, если мы

все-таки вводим понятие ответственности в социальную теорию. Конечно, в одном исследовании невозможно принять во внимание все аспекты отношения общества, технологии и идентичности, но именно поэтому стоит отметить фундаментальность проведенной автором работы.

Киберпространство заставляет нас осознать, что необходимо создавать новый критический дискурс об обществе, которое сегодня включает тысячи и миллионы пользователей и создателей Интернета, считает Текл. Ее исследование – один из успешных примеров такого дискурса.

Множеством поднятых проблем и тем автор побуждает и других социологов принять участие в его создании.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Plant S.* Zeros + ones: Digital women and the new technoculture. Doubleday, 1997.
2. *Haraway D.* Simians, cyborgs and women: the reinventions of nature. London: Routledge, 1991.
3. *Zizek S.* From virtual reality to the virtualization of reality // *Electronic culture: technology and visual representation* / Ed. by T. Druckrey. New York: Aperture, 1996. P. 290-296.
4. *Stromfeldt M.* Window dressing // *Clicking in: hot links to a digital culture* / Ed. by L.H. Leeson. Seattle: Bay Press, 1996. P. 140-147.

И.Л. Арустахова,

кандидат социологических наук,
Институт социологии РАН.