

# ИССЛЕДОВАНИЯ ТЕХНОЛОГИЙ

## ПОСТКОЛОНИАЛЬНЫЙ ПОДХОД В ИССЛЕДОВАНИЯХ МЕДИА И ПОВЕДЕНИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ

**Юлия Юрьевна Гафарова**  
(gafarova@tut.by)

Белорусский государственный университет, Минск, Беларусь

**Цитирование:** Гафарова Ю.Ю. (2019) Постколониальный подход в исследованиях медиа и поведения пользователей. *Журнал социологии и социальной антропологии*, 22(2): 210–229. <https://doi.org/10.31119/jssa.2019.22.2.8>

**Аннотация.** Формирование глобального медиаландшафта ставит исследования медиа и пользовательского поведения перед необходимостью изучать характеристики пользователей различных медиа не в изоляции, но в «сплетении» и во взаимодействии. Использование медиа как социально заданной активности и неотъемлемой части повседневной жизни порождает проблему изучения локальных (национальных/региональных) особенностей поведения пользователей и локальной специфики контента глобальных платформ. Адекватное основание для решения данной проблемы предлагают постколониальные исследования (Postcolonial Studies), давая теоретико-методологические установки для анализа воздействия экономической и культурной политики Запада на глобальную ситуацию и выработывая дискурсивно-критическую теорию, которая позволяет выявить скрытые формы репрезентации и саморепрезентации культур. Ставится вопрос о теоретических основаниях исследования деятельности и установок пользователей в различных регионах земного шара, которые учитывали бы (а) природу и характер асимметричных властных отношений западного мира и неевропейских регионов; (б) гибридный характер незападных культур и специфику идентичности их носителей; (с) неоднородность, фрагментарность и внутреннюю противоречивость культур как таковых. Разработанные в постколониальных исследованиях категории критического анализа (культурное неравенство, дискурсивное влияние, гибридность, гибридная идентичность, перекартографирование реальности) могут помочь в раскрытии механизмов и практик влияния и взаимодействия культур пользователей, с одной стороны, выявляя определяющую власть гегемонистских культур, с другой — исследуя нормативизацию саморепрезентации различного рода сообществ, до последнего времени считавшихся независимыми.

**Ключевые слова:** медиатизация, постколониальные исследования, исследования медиа, исследования поведения пользователей, гибридизация, медиатизированная транскультурность, цифровой капитализм.

Изучение характеристик и поведения пользователей различных систем и услуг в современном медиатизированном мире нуждается в глобальном подходе. Однако использование медиа как социально заданной активности и неотъемлемой части повседневной жизни ставит исследователя перед проблемой генерализации как возможностей расширения опыта исследования. Ситуация одновременной глобализации и фрагментации современного мира делает невозможной изучение поведения пользователей, специфики платформ и контента как только в рамках локальных (национальных / региональных) границ, так и без учета локальных различий. Кроме того, необходимо принимать во внимание и тот момент, что современные локусы не представляют собой равноправных участников процессов глобализации и медиатизации, находясь в очевидной ситуации экономической и культурной асимметрии. Как найти некую точку исследовательского равновесия, не превратив исследования медиа и поведения пользователей в рассмотрение локальных кейсов, не связанных друг с другом, и избежав при этом неоправданного переноса выявленных в доминирующих культурах характеристик на пользователей всего мира в качестве нормативных? Ответом на этот вопрос являются, на наш взгляд, установки постколониального анализа, актуализирующиеся в новых условиях.

### **Медиатизированная транскультурность и «новая разнородность»**

Медиатизация как процесс растущего медианасыщения всех сфер социума и культуры, которые все в большей степени становятся зависимыми от медиа и их логики (Hjarvard 2013: 17), затрагивает в настоящее время все глобальные регионы. Все большее число людей во всем мире живет в «медиамирах». Они работают, покупают товары и услуги, проводят досуг, учатся, получают информацию о политических процессах и религиозных трансформациях с помощью технических средств массовой информации.

Распространение медиа в самых различных социальных и культурных полях нельзя воспринимать как чисто технологический, социально нейтральный акт. Глобальные информационные и коммуникационные технологии изменяют способы коммуникации во всем мире. Еще в 1955 г. году японско-американский социолог, апологет символического интеракционизма Тамотсу Шибутани констатировал начало процесса детерриториализации социальных миров, отмечая, что опосредованные медиа коммуникационные сети больше не совпадают с территориальными границами, а культурные зоны перекрываются и утрачивают связь с территориальными основами (Shibutani 1955: 566). Позднее американский антрополог Арджун Аппадурай в своей широко известной монографии

«Современность на просторе: культурные измерения глобализации» зафиксировал отдельные аспекты процесса детерриториализации с помощью понятия «ландшафтов» (scapes), используемого для характеристики глобальных культурных потоков — «этноскейпов», «медиаскейпов», «техноскейпов», «финаскейпов» и «идеоскейпов». Движение ландшафтов утратило привязку к национальным границам, оно разъединено и образует сложный перекрывающийся порядок, который не может быть описан в рамках простой модели «центр — периферия» (Appadurai 1996). Если в свое время Бенедикт Андерсон указал на то, что печатный капитализм сыграл ключевую роль в конструировании нации как воображаемого сообщества и способствовал распространению этого типа общности на колониальный мир (Anderson 1983), то организация работы воображения с помощью электронных посредников ведет к возникновению постнационального мира и становлению транснациональных аудиторий.

Последнее, однако, не означает, что детерриториализированные медиамыры и техномыры становятся полностью изоморфными и утрачивают всякое социальное и культурное своеобразие. Немецкий философ Вольфганг Вельш, рассматривая современные культуры как открытые динамические комплексы смыслов, установок и ценностей, постепенно изменяющиеся в результате социальной мобильности их носителей и расширения контекста, «схватывает» это явление в понятии «новой разнородности». По Вельшу, современный мир представляет собой «сеть» культур, переплетение различных нитей, в уплотнении образующих культурные «коконы». При этом каждый единичный локальный культурный «кокон» в значительной степени диверсифицирован, имеет свои специфические сегменты и аудитории (Welsch 2004). Аппадурои также подчеркивает, что все современные культуры находятся в процессе трансформации, и их локальные характеристики формируются на наших глазах. Современное локальное столь же детерриториализовано, как и глобальное. Локальное как артикуляция этнокультурной идентичности конструируется из тех же потоков образов, звуков, идей и технологий, которые конституируют глобальное (Appadurai 2006).

Процессы медиатизации и освоения новых технологий переплетаются с трансформациями локальных социальных структур и культурных измерений. Не существует единой «медиадиалогии», влияющей на все и всех одинаково.

Обращение к частным случаям использования информационных систем, сервисов, интерфейса и контента платформ, социальных сетей, технических интеракционных агентов подтверждает факт культурной заданности действий специалистов и пользователей, позволяет констати-

ровать, что они — зачастую неосознанно — воспроизводят паттерны собственных трансформирующихся локусов.

В качестве примера подобной неосознаваемой культурной заданности опишем случай взаимодействия с техническим интеракционным агентом авиакомпании Республики Беларусь «Белавиа». Пользователь, позвонивший по номеру 106 из Беларуси и по номеру +375 17 220-25-55 из-за пределов Беларуси, услышит приятный женский голос, говорящий: «Робот Василиса, чем могу помочь?» На протяжении всей беседы робот Василиса будет весьма корректно уточнять смысл реплик пользователя, используя конструкции «Правильно ли я вас понимаю? Вы хотите сказать, что...». После трех уточнений в случае, если цель коммуникации не будет достигнута, робот Василиса сообщит о том, что переключает абонента на линию диспетчера, «не дожидаясь» просьб и выражений недовольства со стороны клиента.

Для белорусского пользователя (как, вероятно, и для специалиста, создававшего робота) и «гендерная» принадлежность, и имя, и речевые приемы робота представляются вполне «естественными», не вызывающими ни удивления, ни желания выяснить, почему информацию о возможности бронирования авиабилетов и времени вылета/прилета самолетов предоставляет чрезвычайно учтивая и словоохотливая Василиса, а не, к примеру, нейтрально-лаконичный Пётр. На наш взгляд, здесь мы имеем дело с тем, что Гарольд Гарфинкель описал как социально стандартизированные характеристики повседневных сцен, когда фоновые ожидания неосознанно используются как схема интерпретации (Garfinkel 1967: 35–75). Выстраивая смысл коммуникации, коммуникант — носитель определенной культуры — незаметно для себя ведет напряженную работу по созданию социальной реальности и поддержанию культурного контекста.

Для того чтобы не удивляться наличию у робота специфического имени собственного, нужно знать о достаточно недавнем (2014–2016 гг.) и имевшем большой резонанс в Беларуси ребрендинге «Белавиа». Главными элементами нового бренда стали цветок василек и производный от него васильковый цвет, представленные в оформлении буквально всех корпоративных элементов компании.

Важно отметить, что ни василек, названный в брендбуке компании «традиционным белорусским цветком», ни васильково-синий цвет нехарактерны для традиционного белорусского орнамента. Восприятие цветка в качестве такового как пользователями, так и создателями символики компании является типичным примером «изобретения традиции» (Hobsbawm 1983) и связано с образом цветка, представленным в стихо-

творении 1912 г. «Слуцкія ткачыхі»\* основателем белорусской урбанистической лирики Максимом Богдановичем. Стихотворение, ставшее частью как советского, так и постсоветского литературного канона, а также одноименная песня 1991 г. поп-рок ансамбля «Песняры» известны в Беларуси абсолютно всем. Героини стихотворения, оторванные от дома и семьи крепостные девушки, вынуждены ткать богатые пояса по персидскому образцу и вплетают в орнамент цветов василька как символ родины и свободы: «І тчэ, забыўшыся, рука / Заміж персідскага узора / Цьвяток радзімы васілька»\*\*.

Василек — не только название цветка, но и диминутивная форма имени Василь (Василий). Работа, однако же, называют не Василием, а женским вариантом имени — Василисой. Василиса, с которой клиент сталкивается при самой первой попытке контакта с компанией, призвана, очевидно, олицетворять то, что официально обозначается «Белавиа» как «белорусское радушие». Возможно, не осознавая этого, создатели Василисы связывают идею радушия с поведением гостеприимной женщины-хозяйки («гаспадыні»), что находит понимание и у пользователей. Кроме того, в традиционной белорусской культуре женщины выполняли (и в ряде случаев выполняют и сейчас) функцию транслятора культурной информации, что, может быть, также нашло отражение в выборе «гендера» робота. Речевые приемы Василисы — переспрашивание, повторение, выражение поддержки собеседнику — также вписываются в представление носителей белорусской культуры о нормативном женском речевом поведении.

Межкультурные исследования показывают, что не только практики создания и взаимодействия с техническими интеракционными агентами, но и, к примеру, практики пользования глобальными социальными сетями во многом также культурно заданы. Они формируют модели общения, отвечающие местным культурным и риторическим традициям, и имеют различные «маршруты» использования в разных регионах (Sun 2013).

Примечателен в этом смысле кейс японского Facebook, который описывает специалист по мультикультурным и глобальным технологиям цифровых медиа Хуатун Сунь (Sun 2012: 367–368). Facebook нелегко завоевывал японских юзеров, поскольку требовал использовать для профилей настоящие имена. Опция, принеся Facebook успех в американской культуре, вошла в конфликт с японской интернет-традицией, укорененной в дальневосточной практике пользования

---

\* «Слуцкие ткачихи».

\*\* «И ткет задумчиво рука / Замест персидского узора / Цветок родимый василька» (пер. Ирины Кабановой).

именами собственными — традиции обращения к псевдонимам для сохранения отношений различной степени конфиденциальности. В 2009 г. более 75 % японских пользователей социальных сетей выступало под псевдонимами, что поддерживалось ведущим национальным веб-сайтом SNS Mixi. Несмотря на выпуск в 2008 г. японской версии Facebook и открытие офиса Facebook в Токио в сентябре 2010 г., уровень проникновения социальной сети на этот стратегически важный онлайн-рынок до осени 2011 г. оставался в пределах 3 %. Столкнувшись с таким сопротивлением со стороны местных пользователей, глобальный IT-гигант избрал гибридную стратегию, соединявшую требование локализации пользователей и собственную политику открытости. В конце концов, в сентябре 2012 г. японский Facebook превратился в профессиональный сетевой сайт, подобный LinkedIn, а местные юзеры стали использовать свои настоящие имена для формирования профессиональных сетей.

### **«Вынужденность» транскulturности и принудительность медиатизации глобальных регионов**

Приведенные примеры позволяют нам предположить, что локальные пользователи являются не просто реципиентами, но значимыми, хотя во многом «бессознательными», действующими лицами в формировании значений технологий. Важно, однако, указать на то, что выступают они в этой роли зачастую не только неосознанно, но и вынужденно.

На протяжении ряда лет создание транскulturных аудиторий описывалось как осознанное расширение возможностей идентификации, «вытеснение» идентичностей за пределы привычных локальных, национальных, этнических, классовых и семейных границ. Медиатизированная транскulturность (*mediatized transculturality*) рассматривалась как пространство разнообразия, дающее свободу выбора, право отказа от идентификации через принадлежность к фиксированным группам.

«Транскulturалисты» «думают, потребляют и работают с информацией», выходя за рамки расы, этноса, нации, религии, сексуальности, социального класса. Таков основной посыл программного сборника «Транскulturализм» под редакцией Клода Груницки, в котором авторами делался акцент на активности, инновативности и креативном характере транскulturного образа жизни, возможностях преодоления ограничений собственной культуры и стереотипных представлений о чужих культурах мирах (Grunitzky 2004: 25).

Транскulturная коммуникация описывалась как создание нового коммуникативного пространства — активное приписывание значений окружению, совместное социальное конструирование сетей смыслов,

осознанная трансформация норм, ценностей и оценок. «Транскультура» рисовалась как конструкт, основанный на «увязке» многих элементов культуры и совместном использовании новых когнитивных измерений. Транскультурные аудитории характеризовались как сообщества рефлексивные, креативные и инновационные, формирующиеся с осознанным учетом семантических, семиотических и прочих барьеров. Так, в монографии по истории коммуникаций Маршалл По, описывая современную эпоху медиатизированной транскультурности как выходящее за «пределы культуры» медиатизированное пространство, в качестве ее положительных характеристик указывает на нарастание толерантности в сравнении с эпохами печатного станка и аудиовизуальных средств массовой информации, приводящее к становлению «транскультурной повседневности» (Рое 2010: 240).

Однако специалист по проблемам транскультурности и медиатизации профессор Бременского университета Андреас Хепп отмечает, что расширение «транскультурной повседневности», опосредованное техническими средствами коммуникации, играющими центральную роль в построении «малых жизненных (социальных) миров», приводит к пассивному «втягиванию» в медиатизированную транскультурность огромного числа людей помимо их воли. «Малые жизненные миры», стремительно приобретающие транскультурный характер, во многом формируются ими вынужденно — благодаря использованию компьютеров и Интернета в школах, регулярному потреблению инокультурных продуктов популярной культуры, повсеместному активному использованию мобильной связи и мессенджеров, обсуждению в социальных сетях общемировых политических событий, религиозных и социальных движений (Нерр 2015: 4–6).

Очевидно, что медиатизированная транскультурность, затрагивающая повседневность людей, независимо от того, насколько сами они готовы к этому, не ведет к «автоматическому» усилению толерантности и взаимопонимания. Вторжение транскультурных компонентов в «малые жизненные миры» приводит скорее к сентиментализации собственных локальных культур. Эмоциональная идентификация с «первоначальными» культурами дает возможность концептуализировать чувство национального, расового или религиозного превосходства, ощутить собственный мир как относительно стабильный и управляемый, укрепиться в уверенности в «объективности» собственного способа наблюдения и «забыть» о собственной позиционируемости. Все это усиливает как неосознанную, так и сознательную приверженность локальным формам речи и действия, которые задают коммуникацию в медиaprостранстве.

Принудительность медиатизации касается не только индивидуумов, но и различных регионов современного мира. Нарастание этого процесса связано с отмеченной Салли Уайат еще в 2003 г. асимметрией в использовании современных технологий нациями и регионами, вынужденными «догонять» тех, кто включился в этот процесс ранее (Wyatt 2003: 70). Размывание бинарной модели центра — периферии не означает полного равноправия глобальных регионов в разработке и использовании технологий и медиапродуктов. Необходимость «догонять» приводит к новому «уничтожению пространства временем» (Wyatt 2003: 70) и становлению своего рода «цифрового колониализма», «колонизации дигитально-го» (Jandrić, Kuzmanić 2017).

Асимметрия в использовании технологий сказывается как в том, что визуальные соглашения человеко-компьютерного взаимодействия оказываются неуниверсальными, системы, хорошо зарекомендовавшие себя в США, могут оказаться неэффективными в Южной Африке, а символическая грамотность, принятая как должное, не оказывается таковой в менее компьютеризированных культурах, так и в том, что дешевая рабочая сила и полезные ископаемые Азии и Африки дают возможность развивать новые технологии, используемые и продаваемые по всему миру (Irani, Vertesi, Dourish, Kavita, Grinter 2010: 1311–1312). Доказательства подобной асимметрии в разработке и использовании технологий можно найти повсюду. По меткому замечанию хорватских исследователей Петара Яндрича и Аны Кузманич, два коротких предложения на задней панели смартфона — «Разработано в ХХХ в Калифорнии. Произведено в Китае» — концептуально скажут то же, что и комплексный анализ ситуации (Jandrić, Kuzmanić 2017: 47).

Все это ставит перед исследователями глобального пользования новые вызовы.

### **Актуальность постколониальных исследований в ситуации «цифрового капитализма»**

Констатация того, что эмпирическая основа и теоретическая направленность исследований в области медиа и поведения пользователей односторонни и ориентированы на Запад, не нова. Призывы к девестернизации (Curran, Park 2000), интернационализации (Thussu 2009) и широкому (транс)культурному и (транс)национальному сравнительному изучению медиатизации (Hepp 2014) как смещению акцента на регионы за пределами Европы или Северной Америки раздаются достаточно давно. Необходимо, однако, обратить внимание на то, что подобные исследования не должны эссенциализировать локальные культуры и быть направлены только лишь на выявление, сравнение и сопоставление культурных раз-

личий без увязки их с воздействием модернизации, глобализации и сопутствующего им механизма господства. Следует поставить вопрос о теоретических основаниях исследований деятельности и установок пользователей в различных регионах земного шара, которые учитывали бы природу и характер асимметричных властных отношений западного мира и неевропейских регионов, гибридный характер незападных культур и специфику идентичности их носителей; неоднородность, фрагментарность и внутреннюю противоречивость культур как таковых.

Текстовый и дискурс-анализ различного рода цифровых продуктов все чаще приводит исследователей к выводу о том, что многие культурные формы, имеющие глобальную популярность, содержат «встроенную» идеологию империализма, господства и подчинения, экспансионистскую риторику, объективацию, что требует актуализации постколониальной теории. Постколониальная теория (postcolonial theory) понимается в этом случае как критическая совокупность знаний, ставящая под сомнение доминирующие способы познания мира, основанные на привилегированном западном дискурсе и формах мышления (Gandhi 2013). Постколониальные исследования (postcolonial studies) не утратили своей значимости для изучения не только колониального прошлого в его многочисленных проявлениях, но и современного глобализированного мира. Как отметила Дорис Бахманн-Медик в главе «Постколониальный поворот» монографии «Культурные повороты. Новые ориентиры в науках о культуре», приставка «пост-» используется не для обозначения ситуации «после конца» колониализма, но для выявления продолжающегося влияния колониальных структур, которое осуществляется преимущественно в формах экономической и культурной политики. Это выводит предметную область постколониальных исследований далеко за пределы третьего мира, где колониализм был пережит непосредственно (Bachmann-Medick 2006: 184–237).

В ситуации глобальной медиатизации формируется ряд новых направлений постколониальной теории, таких как постколониальные исследования в области науки и техники (Harding 2011), цифровой постколониализм (Jandrić, Kuzmanić 2016, 2017), постколониальные исследования компьютерного дизайна (Irani, Vertesi, Dourish, Kavita, Grunter 2010; Sun, 2012; 13), постколониальное изучение компьютерных игр (Magnet 2006; Höglund 2008; Šisler 2008; Anthropy 2012; Mukherjee 2017; Murray 2018).

Исследователи отмечают, что в новой глобальной ситуации актуализируются обе линии постколониальных исследований: выявление воздействия экономической и культурной политики Запада на глобальную ситуацию и выработка дискурсивно-критической теории, которая позво-

лила бы выявить скрытые формы репрезентации и саморепрезентации культур. Ключевые фигуры постколониальной теории Эдвард Саид (Said 1978), Гаятри Спивак (Spivak 1988), Хоми Баба (Bhabha 1994) в своих программных работах проблематизировали конструирование «другого» как объекта европейского дискурса под формообразующим взглядом модерна, поставили под вопрос свободу действий и возможность артикуляции и саморепрезентации постколониального субъекта, охарактеризовали становление гибридной идентичности как субъектной позиции, возникающей из переплетения элементов культур колонизатора и колонизируемого. Концептуальные метафоры постколониальных исследований и в настоящий момент дают возможность не только эксплицировать асимметрию культур, но и — в рамках критического ремаппинга — легитимизировать позицию «между культурами», нормативизировать культурную гибридизацию, провозгласить отказ от культурного эссенциализма и рассматривать культуры как подвижные меняющиеся образования.

Так, профессор Калифорнийского университета Сандра Хардинг на протяжении ряда лет ставит вопрос о необходимости постколониальных исследований в области науки и техники (postcolonial science and technology studies, PSTC) как исследований распространения результатов научных и технологических проектов Запада. Исходя из постулата о том, что научная рациональность и техническая экспертиза не являются ценностно-нейтральными, научные сообщества не представляют собой «малых демократий», а технические исследования не автономны по отношению к обществу (Harding 2011: 2), Хардинг задается вопросами о том, какую роль сыграли западная наука и технологии в колониальных историях, какую роль колониализм сыграл в истории западной науки и технологии, кто находится в «выгодном», а кто в «невыгодном» положении в результате устоявшейся асимметрии систем знаний и технологической политики современного мира. Кроме того, призывая к «постколониальной чувствительности», Хардинг говорит о необходимости сделать «видимыми» сложные процессы ремаппинга современного мира. Базируясь на теории множественных модернов, основанной на вопросе Эдварда Саида о том, возможен ли разговор о пересечениях между Европой и неевропейскими мирами как «переплетенных историях», и призыве Хоми Бабы к отказу от рассмотрения культур как чистых форм и нормализации становящихся и размытых гибридных культур, Хардинг ставит задачу переосмысления сильных и слабых сторон текущей глобальной научной и технологической политики и указывает на необходимость взвешенной оценки как наследия колониализма и империализма, так и традиций познания незападных обществ, нуждающихся в демаргинализации.

Опираясь на идеи Сандры Хардинг, Петар Яндрич и Ана Кузманич рассматривают теоретические и практические возможности описания дигитализации с использованием постколониальных теорий и подходов (Jandrić, Kuzmanić 2016, 2017). Характеризуя цифровой постколониализм как общую методологию исследования, они очерчивают три связанных друг с другом направления изучения экспансии человека в цифровые миры: (а) создание цифровой географии на основе перебрасывания концептуальных мостов от геопространственных миграций прошлого к цифровым миграциям настоящего, (б) экспликацию отношений между цифровыми территориями и «цифровыми поселенцами» и (с) рассмотрение современного этапа (пост)колониального развития в широком историческом контексте (Jandrić, Kuzmanić 2016).

Анализ новой географии цифрового пространства, по Яндричу и Кузманич, возможен по аналогии с выявлением причинно-следственных связей между европейской экспансией эпохи Великих географических открытий и научной революцией. Хотя природа цифрового пространства отличается от природы пространства физического, а само цифровое пространство демонстрирует новую динамику физического и логического существования, эти различия не лишают цифровое пространство его социального характера. Оба компонента цифровых миров — материальные пространства Интернета и нематериальные пространства Всемирной паутины — включены в процесс поддержания и воспроизводства современного сетевого общества. По аналогии с взаимосвязью между распространением научно-технического знания и установлением постколониальных порядков Яндрич и Кузманич выявляют взаимозависимость между миграцией в цифровые миры различных видов человеческой деятельности, основанных на информационных и коммуникационных технологиях, и новым колониальным ростом социальных классов. Цифровые миры как новые социальные пространства становятся не только инструментами мышления и действия, но и средствами контроля и господства.

Реальность географии цифровых пространств дает теоретическое основание для рассмотрения сложных отношений между цифровыми территориями и цифровыми поселенцами. Первопоселенцы новых цифровых территорий, как и первые колонисты, — это белые богатые мужчины. В процессе освоения новой территории первопоселенцы взаимодействуют с ней, сотворяя новую реальность. При этом создается и такой социальный конструкт, как образ дикаря. «Очевидно, что пустые цифровые миры, которые своим существованием обязаны взаимодействию с поселенцами, не имеют собственных предсущих аборигенов. Вместо этого новые дикари разыскиваются и создаются в другом месте — среди населения, которое

не последовало за цифровыми конкистадорами в цифровой мир, оставшись на непривилегированной стороне цифрового разрыва» (Jandrić, Kuzmanić 2016: 43). Следовательно, извечный принцип «конструирования» дикаря не исчезает, а лишь меняет свое направление. Вместо создания дикарей из народов, живущих на новых территориях, цифровой колониализм моделирует дикарей из народов, «оставшихся» на старых территориях. Как и любым дикарям, им приписывают такие черты, как лень, отсталость, «твердолобость», и поднимают уровень их жизни путем внедрения в нее информационных и коммуникационных технологий.

Современный этап развития цифровых миров связан со спадом активной колонизации. Самые упрямые «дикари» вытеснены в маленькую нишу ручного труда, сформирован глобальный класс цифровых работников. По своей природе киберпространства небинарны, гибричны, рассеяны и индивидуализированы, это дает основание говорить о том, что на смену цифровому колониализму приходит цифровой постколониализм. Однако, по Яндричу и Кузманич, постколониальные характеристики присущи лишь цифровым мирам глобального Севера. Цифровой разрыв все еще следует за чертой бедности. Сети интернет-инфраструктуры, юридические институты (законы о защите данных, международные договоры, технические стандарты), возможности доступа в Интернет — все это коррелирует с делением физического мира на бедные и богатые регионы. Более того, происходит вторжение цифровых миров в физическое пространство глобального Юга, его захват и моделирование. Глобальные ИТ-компании картографируют улицы Нигерии для тех, кто может позволить себе пользоваться географическими информационными системами. Нигерийский прекариат использует цифровые карты, сидя за рулем своих умных автомобилей, разработанных в Калифорнии и произведенных в Китае работниками, получающими скудную заработную плату и не имеющими социальных гарантий. Сами нигерийские прекариальные работники, преодолевшие свою «неполноценность», могут гордиться тем, что работают на низовых должностях в успешных глобальных корпорациях, а их работодатели — вспоминать миф о ленивом доцифровом дикаре и жаловаться на плохую работу цифровых иммигрантов (Jandrić, Kuzmanić 2016: 47).

Таким образом, по мнению Яндрича и Кузманич, постколониальная оптика дает возможность выявить разрыв между глобальной природой информационных и коммуникационных технологий и встроенным в них локальным идеологическим потенциалом. Соединение трех направлений анализа позволяет увидеть, как традиционная постколониальная политика, основанная на применении военной и экономической силы, дополня-

ется глобальным распространением компьютеров, роутеров и программного обеспечения, что обуславливает развитие исследований цифрового постколониализма как изучения новых механизмов (пере)создания (пост) колониальных отношений, которые прямо или косвенно связаны с информационными и коммуникационными технологиями (Jandrić, Kuzmańić 2016: 36–37).

Постколониальные исследования компьютерного дизайна выступают в качестве аналитической ориентации, нацеленной на соединение проблемных полей изучения генеративных моделей культуры, неравномерности экономического развития и культурной эпистемологии. Американские специалисты в области социальной теории и компьютерных исследований Лилли Ирани, Джанет Вертези, Пол Дориш, Кавита Филип и Ребекка Гринтер делают акцент на том, что по мере перемещения информационных и коммуникационных технологий в новые культурные контексты и расширения пользовательской аудитории западные проектировщики и аналитики сталкиваются с серьезными коммуникационными проблемами. Они нуждаются в пересмотре практик взаимодействия, артикуляции и трансляции результатов проектирования в инокультурных контекстах.

Упомянутая выше специалист по технологиям цифровых медиа Хуатун Сунь отстаивает проект «плюралистического дизайна», который не навязывал бы всему миру «тихо и непреднамеренно» без всякого рационального обоснования западные технологические нормы и практики (Sun 2012: 2). Оценки как крупномасштабных процессов транснационального производства, так и локальных практик понимания и использования технологий должны быть реалистическими и учитывать проблемы экономического неравенства, цифрового неравенства и различия технологических культур. При этом, однако, дизайнеры должны отказываться от колониальных троп, характеризующих определенных людей как нуждающихся в просвещении, цивилизации и развитии. Процессы разработки и развертывания систем человеко-компьютерного взаимодействия в странах третьего мира не должны быть ориентированы просто на «бедные» регионы. Идея герметично закрытого, «всё-в-одном», «plug-and-play» дизайна, казалось бы, идеально адаптированного к среде без развитой технологической инфраструктуры, в ряде культур оказалась бесполезной, не учитывающей специфики «коммуникационности» сообществ (Irani, Vertesi, Dourish, Kavita, Grinter 2010: 1312).

Таким образом, проект постколониальных исследований компьютерного дизайна не является просто совокупностью предложений по оптимизации дизайна для «других» культур или регионов. Это проект, ориентирующий дизайнеров на понимание того, что все дизайнерские

практики, даже самого «общего характера», являются культурно-специфическими и «нагруженными» идеологическим содержанием. Постколониальные исследования компьютерного дизайна — это сдвиг в перспективе, направленный на инициирование дискуссии о том, что является «хорошим дизайном» и что «другие» могут считать «хорошим дизайном».

Постколониальное изучение компьютерных игр в большей степени ориентировано на дискурсивно-критическую линию постколониальных исследований и коррелирует с идеями Хоми Бабы о смещении неравенства в современном мире с дискриминации (*discrimination*) к бессознательному «обесчещиванию» (*dishonor*).

По Бабе, дискриминация институциональна и системна, связана с нарушением прав, для отстаивания которых существуют средства легитимной защиты. «Обесчещивания» являются словесными, визуальными, образными. Они неформальны и неинституциональны, связаны с культурной репрезентацией, асимметрией дискурсивного влияния и направлены на представителей регионов, которые «отстают» от темпов прогресса, диктуемого глобализацией. Определения «других» как «варваров», «убийц», «террористов», даваемые зачастую бессознательно, не указывают на их «отличия», но выводят этих «других» за пределы дискурса, маркируют их как представителей «второй природы», анахроничных, досоциальных и примитивных, недостойных обладать правами человека. Американский теоретик постколониализма Кваме Энтони Аппиа замечает, что оскорбления такого рода являются особой формой выражения обиды носителей западных культур на «глобальную несправедливость». Сохраняя неравенство, бедность, болезни, неграмотность, экономически неразвитые регионы словно ставят под сомнение парадигму «прогресса». Неудивительно, что их жизненный мир отвергается как «несостоявшийся» (Appiah, Bhabha 2018).

Анализируя компьютерные игры, выявляя природу репрезентативных практик, используемых в них, уделяя особое внимание логике игровых миров, Шошана Магнет (Magnet 2006), Йохан Хоглунд (Höglund 2008), Вит Шислер (Šisler 2008), Анна Антропи (Anthropy 2012), Сувик Мукерджи (Mukherjee 2017), Сорайя Мюррей (Murrau 2018) прослеживают, как в конструировании игровых ландшафтов, концепциях пространственности, специфике политических, социальных и этических систем проявляется подобного рода дискурсивная асимметрия. Так, Йохан Хоглунд демонстрирует, как в компьютерных играх, действие которых происходит на Ближнем Востоке, создается представление об этом регионе как о пограничной зоне, где ведется вечная война между США и исламским терроризмом, и формируется образ «другого». Потребляя культурный продукт, игрок (к какой бы культуре он ни принадлежал) не только приобретает военную идентичность

«гражданина мира», но и получает совершенно ориенталистский образ военного насилия. Как отмечает Сувик Мукерджи, принципиально важным является и то, что в подобных играх игрок развит, ловок и проницателен, он «первосортный» субъект, сражающийся с «другим» как с безмолвным субъектом второго сорта. В создании такого культурного продукта находят свое выражение бессознательные установки европейских и американских создателей игр, которые «просто» создают развлекательный продукт и в достаточной степени не искушены как в отношении возможных политических интерпретаций своих артефактов, так и в том, каким образом последние влияют на глобальную аудиторию. Мюррей особо подчеркивает мнимую деполитизацию видеоигр, процесс потребления которых пользователями протекает нерелексивно, без применения критической культурной грамотности, в отличие от процесса чтения книг или просмотра фильмов (Murragy 2018: 9).

Таким образом, постколониальные исследования, изначально связанные с локусами имперской экспансии и изучением ее влияния на формирование гибридизированных культур и социумов, становятся актуальными в ситуации возникновения нового пространства пользователей, с одной стороны, пересекающего старые национальные границы и изначально транскультурного, с другой — формирующегося под влиянием асимметрии властных отношений.

Медиатизация социума и культуры обнаруживает парадоксальность. Она трансформирует способы коммуникации во всем мире, детерриториализируя социальные миры, но при этом создает новую социальную и культурную разнородность, постоянно конструирующуюся и переконструирующуюся из глобальных потоков образов, звуков, идей и технологий. Локально специфические действия специалистов и пользователей информационных систем, сервисов, социальных сетей культурно заданы. Они формируют культурно-обусловленные модели общения и практики использования. Однако локальные пользователи, являющиеся значимыми действующими лицами в формировании значений технологий, выступают в этой роли зачастую не только неосознанно, но и вынужденно, будучи пассивно втянутыми в медиатизированную транскультурность вследствие дигитализации их малых жизненных миров, что порождает определенное сопротивление и усиливает приверженность локальным образцам. При этом принудительность медиатизации захватывает не только индивидуумов, но и различные регионы современного мира, по-разному включенные в этот процесс. Асимметрия в использовании современных технологий нациями и регионами приводит к новому «уничтожению пространства временем», «колонизации дигитального» и становлению «цифрового колониализма».

В этой ситуации формируется ряд новых направлений постколониальной теории, таких как постколониальные исследования в области науки и техники, цифровой постколониализм, постколониальные исследования компьютерного дизайна, постколониальное изучение компьютерных игр. Актуализируя обе линии постколониальных исследований — выявление воздействия экономической и культурной политики Запада на глобальную ситуацию и дискурсивно-критический анализ, позволяющий выявить скрытые формы репрезентации и саморепрезентации культур, исследователи призывают учитывать (а) культурные различия локального (национального/регионального) использования глобальных продуктов и специфики контента глобальных платформ; (б) нарастающий благодаря пассивной медиатизации повседневности характер таких различий во всем мире; (с) природу и характер асимметричных властных отношений западного мира и неевропейских регионов.

Новые подходы в постколониальных исследованиях, ориентированные на понимание специфики современных постколониальных условий, отказ от рассмотрения пользовательских культур в статике, признание всеобщего характера культурной гибридности, могут, на наш взгляд, стать предпосылками для создания как локально-ориентированных, но учитывающих глобальную специфику аудиторий, проектов исследований медиа и пользовательского поведения, так и для проектов, в рамках которых поведение пользователей изучалось бы с позиции критической «постколониальной чувствительности», предусматривающей необходимость выявления скрытых ценностей и социокультурных значений технологий.

### Благодарности

Исследование проводилось при финансовой поддержке БРФФИ в рамках выполнения научного проекта «Распределение знания в сетевом обществе: взаимодействие архаических и современных форм» (№ Г18Р-181).

### Литература

Anderson B. (1983). *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. L.: Verso.

Anthropy A. (2012) *Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Dropouts, Queers, Housewives, and People Like You are Taking Back an Art Form*. N.Y.: Seven Stories Press.

Appadurai A. (1996) *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization*. Minneapolis; L.: Univ. of Minnesota Press.

Appadurai A. (2006) *Fear of Small Numbers: An Essay on the Geography of Anger*. Durham; L.: Duke University Press.

Appiah K.A., Bhabha H. (2018) Cosmopolitanism and Convergence. *New Literary History*, 49(2): 171–198.

Bachmann-Medick D. (2006) *Cultural Turns: Neuorientierungen in den Kulturwissenschaften / Doris Bachmann-Medick*. Hamburg: Rowohlt.

Bhabha H.K. (1994) *The Location of Culture*. London; New York: Routledge.

Curran J., Park M.-J. (ed.) (2000) *De-Westernizing Media Studies*. L.; N.Y.: Routledge.

Gandhi L. (2013) Theory and Practice in Postcolonial Studies. *The Oxford Handbook of Postcolonial Studies*. Oxford: Oxford University Press: 412–416.

Garfinkel H. (1967) *Studies in Ethnomethodology*. N.J.: Prentice-Hall.

Grunitzky C. (ed.) (2004) *Transculturalism: How the World is Coming Together*. N.Y.: Power House.

Harding S. (ed.) (2011) *The Postcolonial Science and Technology Studies Reader*. Durham: Duke University Press Books.

Hepp A. (2014) Mediatization as a Panorama of Media and Communication Research. *Mediatization and Sociolinguistic Change*. Berlin: de Gruyter: 49–66.

Hepp A. (2015) *Transcultural Communication*. Malden: Wiley-Blackwell.

Hjarvard S. (2013) *The Mediatization of Culture and Society*. L.: Routledge.

Hobsbawm E. (1983) Introduction: Inventing Traditions. *The Invention of Tradition*. Cambridge: Cambridge University Press: 1–14.

Höglund J. (2008) Electronic Empire: Orientalism Revisited in the Military Shooter. *Game Studies*, 8 (1). [<http://gamestudies.org/0801/articles/hoeglund>] (дата обращения: 19.02.2019).

Irani L., Vertesi J., Dourish P., Kavita Ph., Grinter R.E. (2010) Postcolonial Computing: A Lens on Design and Development. *Conference on Human Factors in Computing Systems, Proceedings 2*: 1311–1320.

Jandrić P., Kuzmanić A. (2016) Digital Postcolonialism. *IADIS International Journal on WWW/Internet*, 13(2): 34–51.

Jandrić P., Kuzmanić A. (2017) The Wretched of the Network Society: Techno-Education and Colonization of the Digital. *Out of the Ruins: The Emergence of Radical Informal Learning Spaces*. Oakland: PM Press.

Magnet S. (2006) Playing at Colonization: Interpreting Imaginary Landscapes in the Video Game Tropic. *Journal of Communication Inquiry*, 30: 142–162.

Mukherjee S. (2017) *Videogames and Postcolonialism: Empire Plays Back*. L.: Palgrave Macmillan.

Murray S. (2018) The Work of Postcolonial Game Studies in the Play of Culture. *Open Library of Humanities*, 4(1), 13: 1–25.

Poe M. (2010) *A History of Communications: Media and Society from the Evolution of Speech to the Internet*. Cambridge: Cambridge University Press.

Said S. (1978) *Orientalism: Western Conceptions of the Orient*. New York: Pantheon Books.

Shibutani T. (1955) Reference Groups as Perspectives. *American Journal of Sociology*, 60(6): 562–569.

Šisler V. (2008) Digital Arabs: Representation in Video Games. *European Journal of Cultural Studies*, 11: 203–220.

Spivak G. (1988) Can the Subaltern Speak. *Marxism and the Interpretation of Culture*. Urbana; Chicago: Illinois UP: 271–313.

Sun H. (2012) The Case of Facebook Japan: Cross-Cultural Design in Postcolonial Conditions. *Conference Proceedings of the 30th ACM international conference on Design of communication*. ACM: 367–368.

Sun H. (2013) Critical Design Sensibility in Postcolonial Conditions. *AoIR Selected Papers of Internet Research*, 3. [<https://firstmonday.org/ojs//index.php/spir/article/view/8517/6787>] (дата обращения: 19.02.2019).

Thussu D.K. (ed.) (2009) *Internationalizing Media Studies*. L.: Routledge.

Welsch, W. (2004) Tożsamość w epoce globalizacji — perspektywa transkulturowa. *Estetyka transkulturowa*. Kraków: Universitas: 31–47.

Wyatt S. (2003). Non-users also Matter: The Construction of Users and Non-Users of the Internet. *Now Users Matter: The Co-construction of Users and Technology*. Cambridge, MA: MIT Press: 67–79.

## POST-COLONIAL APPROACH IN MEDIA STUDIES AND USER STUDIES

*Julia Gafarova*

Belarusian State University, Minsk, Belarus

**Citation:** Gafarova J. (2019) Postkolonialnyi podkhod v issledovaniyakh media i povedeniya polzovateley [Post-colonial approach in media studies and user studies]. *Zhurnal sotsiologii i sotsialnoy antropologii* [The Journal of Sociology and Social Anthropology], 22(2): 210–229 (in Russian). <https://doi.org/10.31119/jssa.2019.22.2.8>

**Abstract.** Currently, when the global media landscape is forming, different platforms or media must be studied not in the isolation, but as a network and interaction. Analyzing the use of media as a socially defined activity and as an integral part of everyday life, we encounter the problem of the local (national and regional) features of the user behavior and the difference in the local content of the global platforms. An adequate basis for solving this problem can be found in Postcolonial Studies. They give theoretical and methodological guidelines for identifying the impact of economic and cultural policies of the West on the global situation and developing a discursive-critical theory that reveals hidden forms of representation and self-representation of cultures. The study of the activities and attitudes of users in different regions of the globe demands the theoretical foundations, which would take into account (a) the nature of asymmetrical power relations of the Western world and non-European regions; (b) the hybrid character of non-Western cultures and the specific identity of their carriers; (c) heterogeneity,

fragmentation, and internal inconsistency of global cultures. Critical analysis categories developed in the Postcolonial Studies (cultural inequality, discursive influence, hybridity, hybrid identity, re-mapping) can help User Studies uncover mechanisms and practices of influence and interaction of user cultures — on the one hand, identifying the determining power of hegemonic cultures, and on the other, exploring the normativization of the self-representations of previously dependent communities.

**Keywords:** mediatization, Postcolonial Studies, Media Studies, User Studies, hybridization, mediatized transculturality, digital capitalism.

### Acknowledgements

The study was conducted with the financial support of the BRFFR in the framework of the scientific project “Distribution of knowledge in a network society: the interaction of archaic and modern forms” (No. Г18Р-181).

### References

- Anderson B. (1983). *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. London: Verso.
- Anthropy A. (2012) *Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Dropouts, Queers, Housewives, and People Like You are Taking Back an Art Form*. New York: Seven Stories Press.
- Appadurai A. (1996) *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization*. Minneapolis; London: Univ. of Minnesota Press.
- Appadurai A. (2006) *Fear of Small Numbers: An Essay on the Geography of Anger*. Durham; London: Duke University Press.
- Appiah K.A., Bhabha H. (2018) Cosmopolitanism and Convergence. *New Literary History*, 49 (2): 171–198.
- Bachmann-Medick D. (2006) *Cultural Turns: Neuorientierungen in den Kulturwissenschaften / Doris Bachmann-Medick*. Hamburg: Rowohlt.
- Bhabha H.K. (1994) *The Location of Culture*. London; New York: Routledge.
- Curran J., Park M.-J. (ed.) (2000) *De-Westernizing Media Studies*. London; New York: Routledge.
- Gandhi L. (2013) Theory and Practice in Postcolonial Studies. *The Oxford Handbook of Postcolonial Studies*. Oxford: Oxford University Press: 412–416.
- Garfinkel H. (1967) *Studies in Ethnomethodology*. N.J.: Prentice-Hall.
- Grunitzky C. (ed.) (2004) *Transculturalism: How the World is Coming Together*. New York: Power House.
- Harding S. (ed.) (2011) *The Postcolonial Science and Technology Studies Reader*. Durham: Duke University Press Books.
- Hepp A. (2014) Mediatization as a Panorama of Media and Communication Research. *Mediatization and Sociolinguistic Change*. Berlin: de Gruyter: 49–66.
- Hepp A. (2015) *Transcultural Communication*. Malden: Wiley-Blackwell.
- Hjarvard S. (2013) *The Mediatization of Culture and Society*. London: Routledge.
- Hobsbawm E. (1983) Introduction: Inventing Traditions. *The Invention of Tradition*. Cambridge: Cambridge University Press: 1–14.

Höglund J. (2008) Electronic Empire: Orientalism Revisited in the Military Shooter. *Game Studies*, 8(1). [<http://gamestudies.org/0801/articles/hoeglund>] (дата обращения: 19.02.2019)

Irani L., Vertesi J. Dourish P., Kavita Ph., Grinter R.E. (2010) Postcolonial Computing: A Lens on Design and Development. *Conference on Human Factors in Computing Systems, Proceedings 2*: 1311–1320.

Jandrić P., Kuzmanić A. (2016) Digital Postcolonialism. *IADIS International Journal on WWW/Internet*, 13(2): 34–51.

Jandrić P., Kuzmanić A. (2017) The Wretched of the Network Society: Techno-Education and Colonization of the Digital. *Out of the Ruins: The Emergence of Radical Informal Learning Spaces*. Oakland: PM Press.

Magnet S. (2006) Playing at Colonization: Interpreting Imaginary Landscapes in the Video Game Tropic. *Journal of Communication Inquiry*, 30: 142–162.

Mukherjee S. (2017) *Videogames and Postcolonialism: Empire Plays Back*. London: Palgrave Macmillan.

Murray S. (2018) The Work of Postcolonial Game Studies in the Play of Culture. *Open Library of Humanities*, 4(1), 13: 1–25.

Poe M. (2010) *A History of Communications: Media and Society from the Evolution of Speech to the Internet*. Cambridge: Cambridge University Press.

Said S. (1978) *Orientalism: Western Conceptions of the Orient*. New York: Pantheon Books.

Shibutani T. (1955) Reference Groups as Perspectives. *American Journal of Sociology*, 60 (6): 562–569.

Šisler V. (2008) Digital Arabs: Representation in Video Games. *European Journal of Cultural Studies*, 11: 203–220.

Spivak G. (1988) Can the Subaltern Speak. *Marxism and the Interpretation of Culture*. Urbana; Chicago: Illinois UP: 271–313.

Sun H. (2012) The Case of Facebook Japan: Cross-Cultural Design in Postcolonial Conditions. *Conference Proceedings of the 30th ACM international conference on Design of communication*. ACM: 367–368.

Sun H. (2013) Critical Design Sensibility in Postcolonial Conditions. *AoIR Selected Papers of Internet Research*, 3. [<https://firstmonday.org/ojs//index.php/spir/article/view/8517/6787>] (дата обращения: 19.02.2019).

Thussu D.K. (ed.) (2009) *Internationalizing Media Studies*. London: Routledge.

Welsch, W. (2004) Tożsamość w epoce globalizacji — perspektywa transkulturowa. *Estetyka transkulturowa*. Kraków: Universitas: 31–47.

Wyatt S. (2003). Non-users also Matter: The Construction of Users and Non-Users of the Internet. *Now Users Matter: The Co-construction of Users and Technology*. Cambridge, MA: MIT Press: 67–79.