

А.В. Царева

ЧЕЛОВЕК В СЕТИ: СМЕНА ВЕБ-ПОКОЛЕНИЙ*

История развития компьютерных коммуникационных сетей — процесс одновременно технологический и социальный. Стремительный количественный рост Всемирной паутины сопровождался качественными изменениями состава пользователей и характеристик их сетевой информационной деятельности. В данной статье предложена типология основных качественных этапов развития отношений «человек — Сеть», и, соответственно, нескольких «сетевых поколений»: «поколение создателей», «поколение потребителей» и «поколение подключенных». Каждое поколение характеризуется особой направленностью сетевой деятельности и интересов. Для «поколения создателей» это творческая и созидательная деятельность, для «поколения потребителей» — деятельность по освоению коммуникативных, потребительских и деловых возможностей Сети, для «поколения подключенных» — использование Сети в качестве посредника практически во всех видах социальных отношений и интеракций.

Ключевые слова: социология Интернета, информационно-компьютерные технологии, виртуальная реальность, виртуальные сообщества, сетевое поколение.

A. Tsareva

HUMAN BEING IN THE NET: THE CHANGE OF WEB GENERATIONS

The history of the Web is a process both technological and social. The proliferation of the World Wide Web accompanied by qualitative changes in the characteristics of users and their network activities. This paper proposed a typology of the main stages in the development of the Web and three “web-generation”: “creators”, “users” and “connected”. Each generation is

* Статья подготовлена в рамках реализации проекта НИР СПбГУ 0.38.171.2011 «Сетевые структуры науки: создание знания в интеллектуальном ландшафте».

characterized by a particular direction of the web-activity and interests: creative and intellectual activity for the “creators”, the development of communication, consumer and business networking opportunity for the “users” and the use of the Web as a mediator in most types of social relations and interactions for “connected”.

Keywords: *sociology of the Internet, information-communication technologies, virtual reality, virtual communities, network generation.*

Новые технологии, встраиваясь в различные социальные практики, определенным образом воздействуют на социальную реальность. Связанные с подобным воздействием изменения могут быть значительными или едва уловимыми, всеобъемлющими или значимыми лишь для отдельных социальных групп. В обществе, основанном на информации и знаниях, сетевые компьютерные технологии определяют специфику социальных изменений, не только являясь их инструментом, но и создавая особую информационную, коммуникационную и культурную среды. В результате взаимодействия человека и подобных технологий формируется особая коммуникационная реальность, которая не только задает условия выполнения различных социальных действий и практик, но и способна серьезно повлиять на восприятие человеком окружающего мира и самого себя.

Можно сказать, что история нашего мира в последние 40 лет — это история постепенного формирования дополнительного измерения социальной жизни, измерения, где технологическое объединено с социальным. Информационное измерение, основанное на технологиях, обладает собственной структурой, размерностью и закономерностями. Среди многих технологий, участвующих в формировании этого измерения, главную роль, безусловно, играют сетевые компьютерные технологии, объединенные под общим названием Интернет. Как писал М. Кастельс, «Интернет — это информационная технология и социальная форма, которая воплощает в себе информационную эпоху так же, как электрический двигатель был рычагом социальных и технических изменений индустриальной эпохи» (Кастельс 2004: 5).

Специфический характер нового цифрового измерения и его воздействия на социальную жизнь отражают термины, которые стали частью интернет-культуры практически с самого начала ее становления. Сам термин, обозначающий объединение нескольких компьютеров в единую информационную систему, — Сеть, или «Net», происходит от названия созданной в 1969 г. первой в мире компьютерной сети ARPANET. Другим общепринятым наименованием нового информационно-коммуникативного пространства стала метафора паутины — «Web», предложенная в 1989 г. «отцом» современных визуально ориентированных интернет-технологий Тимом Бернерсом Ли. Наконец, еще два термина, акцентирующие принципиальное различие цифрового и реального пространств — «online» и «offline», подразумевающие возможность оставаться на связи или вне ее, быть или не быть «в контакте», сохранять или прерывать подключение к информационному каналу. «Сеть», «паутина», «связь» — эти

слова отражают важные особенности цифровых электронных технологий, все более актуальные и все менее осознаваемые в ситуации постепенного перехода к мобильной компьютерной коммуникации. К таким особенностям относятся непрерывность и постоянство подключения человека к информационному полю, «связанность» информационными и коммуникационными отношениями во времени и пространстве и двойственная роль человека как актора цифровых электронных коммуникаций, стремящегося действовать активно, самостоятельно и осознанно и в то же время «связанного» правилами и формами, задаваемыми сетевыми компьютерными технологиями.

Сегодня в мировой Сети более или менее регулярно появляется более трети жителей земного шара. По данным портала мировой интернет-статистики Internet World Stat, на 31 декабря 2011 г. число интернет-пользователей составляло 2,267,233,742, т. е. более 1/3 от общей популяции человечества (6,930,055,154) (Internet World Stat 2012). Интернет сегодня — это и поле коммуникации, объединяющее людей поверх пространственных, временных и социальных границ, и социальное пространство со своими более или менее устойчивыми связями и структурами отношений, это и культурное поле, которое характеризуется особым языком, ценностями и нормами. Но прежде всего Интернет — это технология. Именно особенности технологии, ее возможности и ограничения детерминируют те социальные коммуникации и связи, которые формируются в данном поле. В этом смысле справедлив известный афоризм Г. Маршалла Маклюэна — средство есть сообщение. Способность средства становиться сообщением, способность предметов или технологий продуцировать дополнительные культурные смыслы обусловлена характером их воздействия на человека — одновременно эмоциональным, рациональным и чувственно-деятельностным.

Любая технология — это прежде всего знание, воспроизводимое социально. Ежедневно в мире появляется множество изобретений и новых способов деятельности. Однако лишь ничтожная часть из них имеет шанс стать частью социального мира, воплотиться в технологию и занять свое место в поле практической деятельности. Для этого необходимы востребованность технологии определенными группами, воспроизводимость в виде фиксированной последовательности операций и легитимация как присвоение культурных смыслов. Но, пожалуй, самым важным условием такого превращения становится испытание хабитуализацией.

Феномен хабитуализации, подробно описанный в традициях феноменологической социологии (А. Шюц, Т. Лукман, П. Бергер, Г. Гарфинкель, И. Гофман и др.), является одним из основополагающих для понимания того, как предметы, действия и идеи становятся неотъемлемой частью социальной реальности. Хабитуализация означает прежде всего перенос внимания с процесса какой-то деятельности на ее результат: овладев неким умением, мы применяем его для достижения цели, уделяя все меньше внимания тому, как именно мы действуем. Далее, хабитуализация возможна лишь в том случае, если действие или явление повторяется достаточно регулярно, обуславливая необходимость так же регулярно воспроизводить соответствующие практики. И наконец, ха-

битуализация предполагает рутинизацию действий, отношений и практик — наделив их набором символических объяснений и смыслов, связав с комплексами ситуативных контекстов, субъекты начинают воспринимать эти явления как само собой разумеющуюся часть окружающего мира.

Процесс хабитуализации технологий происходит на двух уровнях — индивидуальном и поколенческом, каждый из которых имеет свои особенности. Индивид, осваивающий какую-либо технологию в зрелом возрасте, когда основные процессы социализации уже завершены, может использовать ее достаточно успешно и эффективно. При этом он помнит опыт альтернативных способов деятельности в условиях, когда эта технология еще не являлась необходимой частью соответствующих практик. Таким образом, старшее поколение, осваивающее технологию как новшество, адаптирует ее к своим задачам, вписывает в привычные, сложившиеся смысловые контексты и использует как удобный инструмент для достижения целей. Однако следующее поколение, получающее эту технологию от своих предшественников в освоенном и рутинизированном виде, воспринимает ее как неотъемлемую часть окружающего мира. Индивиды, которые знакомятся с технологиями в раннем возрасте в процессе общей социализации, впоследствии воспринимают их как необходимую часть окружающего мира, а соответствующие формы деятельности и сопутствующие нормы — как естественные и единственно возможные. В результате хабитуализированные предшествующими поколениями технологии воспринимаются социальными субъектами рутинизированно, целостно, некритично и в неразрывной связи с устоявшимися социальными контекстами и значениями.

Технологии цифровой коммуникации, постепенно эволюционирующие со второй половины XX в., представляют особенную картину хабитуализации. В течение чуть более 40 лет истории своего развития цифровые электронные технологии не только кардинально изменились и продолжают меняться (по своим функциям, видам, формам, возможностям и особенностям), но и стали необходимой частью повседневности людей разного возраста, от пожилых до самых маленьких. При этом «медийные» особенности подобных технологий способны оказывать воздействие не только на процесс социальной коммуникации, но и на социально-психологические и даже физиологические характеристики пользователей. Как отмечают многие исследователи, процесс социализации в коммуникационном поле, создаваемом компьютерными сетевыми технологиями, включает в себя не только освоение языка, ценностей, норм и особенностей социального взаимодействия, но и специфические формы восприятия, концентрации внимания и работы с информацией (См., напр., исследования социального воздействия коммуникативных технологий Г. Рейнгольда (Рейнгольд 2005), исследования Ш. Теркл, посвященные объектам-протезам и субъективизации технологий (Evocative objects 2011), и др.).

Рассматривая относительно недолгую, но насыщенную событиями историю компьютерных коммуникационных сетей как феномена одновременно технологического и социального, мы выделяем несколько качественных этапов ее развития и, соответственно, несколько «сетевых поколений»: «создатели»,

«пользователи» и «подключенные». Подобное разделение носит условный описательный характер и предназначено прежде всего для выявления специфики и качественной динамики отношений «человек — Сеть».

Этапы развития Сети (1970–2010-е гг.)

Этап 1. 1970–1980-е гг. «Поколение создателей»

Первый этап формирования Сети как социально-коммуникативного пространства связан с полями академической, образовательной и научно-исследовательской коммуникации. ARPANET, первая компьютерная сеть, созданная в сентябре 1969 г., была частью американского государственного оборонного проекта ARPA (Advanced Research Projects Agency). Задачи данного проекта, по словам его первого руководителя психолога Джозефа Ликлайдера, заключались в стимулировании исследований в области интерактивного взаимодействия с компьютерной техникой (Кастельс 2004: 23). Создание ARPANET обосновывалось необходимостью распределения вычислительных ресурсов в режиме онлайн между компьютерными центрами и исследовательскими группами, участвующими в проекте. Уже к 1971 г. сеть ARPANET включала в себя 15 центров доступа, объединяющих 23 компьютерных адреса. Участниками нового сетевого пространства коммуникации стали такие известные в США образовательные, исследовательские и федеральные организации, как Массачусетский технологический университет (MIT), Гарвардский и Стэнфордский университеты, Стэнфордский исследовательский институт (SRI), Калифорнийские университеты Лос-Анджелеса и Санта-Барбары (UCLA и UCSB), Университет Юты, Лаборатория Линкольна (Центр исследования и разработок проблем национальной безопасности MIT), Университет Иллинойса, Университет Кейс Вестерн (Кливленд), Университет Карнеги Меллон (Мичиган), исследовательские организации—разработчики BBN Technologies (Bolt, Beranek and Newman) и RAND Corporation (Research ANd Development), а также Национальное управление по аэронавтике и исследованию космического пространства (NASA).

Возможности компьютерных сетей не только как средства обеспечения информационной безопасности и решения задач национальной обороны, но и как эффективного инструмента коммуникации стали очевидными практически с самого начала внедрения системы. В июле 1970 г. программист из BBN Рэй Томлинсон разработал приложение, позволяющее участникам сети обмениваться электронными письмами, и уже к середине 1973 г. электронная почта составляла основную часть трафика сети ARPANET (75 %). Сеть стремительно расширялась, в том же 1973 г. состоялось первое межгосударственное трансатлантическое подключение к Лондонскому университету, в 1975 г. число зарегистрированных пользователей сети ARPANET насчитывало уже около 2 000 (Hobbes' Internet Timeline 2012).

Важным условием становления культуры сетевой коммуникации стал социальный состав разработчиков. Исследовательский персонал ARPA набирался из числа ученых-теоретиков, их друзей и студентов этих друзей, опираясь таким

образом на уже существующие сети социальных контактов в университетском мире, а также из сотрудников научно-исследовательских организаций, вышедших из академической среды и осуществляющих проекты правительства. Гибкая управленческая политика ARPA и инновационный характер исследований предоставляли специалистам, заключавшим с агентством трудовые договоры или получавшим от него финансовую поддержку, достаточно самостоятельности. В свою очередь, культура университетских кампусов 1960–1970-х гг. приносила в компьютерную сетевую коммуникацию ценности свободы, независимости и интеллектуального поиска. Участники стремились использовать создаваемое сетевое пространство не только для выполнения задач проекта, но и для достижения личных целей, для удовольствия осуществлять собственные разработки, для неформальной коммуникации (в том числе маргинального и контркультурного характера). В частности, в наиболее политизированных своих проявлениях эта студенческая культура воспринимала компьютерные сети не только как средство свободного общения, но и как «орудие освобождения, которое вместе с ПК даст людям “силу информации”, чтобы они смогли избавиться от власти правительства и корпораций» (Кастельс 2004: 40). Таким образом, университеты стали основой обмена инновациями между академическими сетями и сетями контркультурной коммуникации.

В 1973–1974 гг. произошли события, которые, по словам одного из идеологов интернет-культуры и автора манифеста «Декларация независимости киберпространства» Дж. П. Барлоу, стали важнейшими для самоорганизации и дальнейшего развития Сети и заложили основы идеологии открытой информации как одного из основных элементов интернет-культуры (Barlow 1996). В 1974 г. два сотрудника проекта ARPA, Роберт Кан и Винт Сёрф, обнародовали концепцию базовой архитектуры компьютерной сети и особенностей создания сетевых протоколов и опубликовали соответствующие статьи (Cerf, Kahn 1974). В это же время компания Bell Laboratories под давлением правительственных организаций за символическую плату передала американским университетам разработанную ею операционную систему UNIX, вместе с исходным кодом и разрешением вносить в него изменения. Следствием этих событий стало появление значительного числа инициативных некоммерческих разработок сетевых компьютерных технологий, прежде всего в рамках университетских сообществ, сопровождаемое активным коллективным обсуждением возможностей их усовершенствования. Показательно, что одной из самых перспективных в студенческой среде стала разработка технологий связи для персональных компьютеров, что предопределило будущую индивидуализацию и приватизацию Интернета. Практически сразу после появления ПК в 1977 г. двое чикагских студентов Уорд Кристенсен и Рэнди Сьюсс создали программу под названием MODEM, позволяющую ПК обмениваться файлами между собой, а в 1978 г. — еще одну программу, Computer Bulletin Board System, позволявшую хранить и пересылать сообщения. Обе эти программы были переданы ими во всеобщее пользование. В 1980 г. на базе UNIX создается независимая сеть компьютерной коммуникации Usenet News, состоящая из новостных групп, в которых пользователи могли обмениваться сообщениями в асинхронном режиме. Именно не-

коммерческая, организованная на неформальных добровольных началах сеть Usenet, объединившись с базовой сетью ARPANET, впервые позволила на практике реализовать концепцию Интернета как «Сети сетей» и заложила основы специфических норм сетевой компьютерной коммуникации, получивших впоследствии название «субкультура хакеров». В результате такого объединения к середине 1980-х гг. принять участие в интернет-коммуникации мог практически любой человек, обладающий соответствующими техническими знаниями.

Вторая половина 1970-х и первая половина 1980-х гг. становятся периодом не только интенсивного развития сетевых компьютерных технологий, но и временем первичной институционализации особой коммуникативной культуры, формирующейся в данном технологическом поле. В 1975 г. сотрудниками Стэнфордской лаборатории искусственного интеллекта был опубликован так называемый Jargon File, или словарь веб-языка, в котором были собраны используемые к тому моменту в сетевом коммуникативном поле неформальные выражения, а также было описано самоназвание техномеритократической культуры интеллектуалов-программистов — хакеры (The Jargon File 1975). В 1979 г. было официально принято употребление в электронных письмах трех дополнительных средств выражения эмоций — так называемых смайлов (Hobbes' Internet Timeline 2012):

-) («шутка, ирония, издевательство»),
- :) («улыбка»),
- :((«печаль»).

В том же 1979 г. на базе почтовых рассылок были созданы первые дискуссионные многопользовательские игровые среды MUD (MultiUsersDomain). Именно в этот период в сетевом пространстве формируются такие повсеместно распространенные сегодня элементы и виды веб-коммуникации, как ники, смайлы, подписи, модераторство, троллинг, флуд, флейм, бан, FAQ и спам. Возникают основные некоммерческие модели сетевой коммуникации и информационного обмена: дискуссионный клуб, архив, самиздат и библиотека (Кузнецов 2004; Царева 2008: 208–209).

Дискуссионный клуб — объединение людей для обсуждения событий в области политики, экономики, культуры, отношений, идей, мнений и др. Дискуссионный клуб нестабилен по составу участников и тематикам обсуждений, в нем преобладает так называемая фактическая коммуникация, или общение ради самого общения. Архив — объединение информационных материалов вокруг определенного сетевого события (тематической дискуссии, научного, социального, культурного, литературного или «самиздатовского» проекта и др.). Архив может хранить самую разную информацию: дискуссии, статьи, анекдоты и др. Систематизация архива (в соответствии с авторством, конкретной темой, другими характеристиками) необязательна, представленные материалы могут быть любого содержания и качества. Библиотека — упорядоченный архив информационных материалов, организованный в соответствии с темами, авторами, датами создания и др. Самиздат — публикация результатов творчества пользователей сети вне зависимости от их качества и художественных достоинств.

Коллективное творчество, свободный обмен информацией и идеями, неформальный игровой тон коммуникации характеризуют этот первоначальный, некоммерческий, во многом утопический этап развития Сети. Исследователи этого периода подчеркивают в первую очередь культуру свободы и личного творчества, ценность коллективного открытого обсуждения и совместной деятельности. Ярким проявлением идеологии открытой информации становится понятие «copyleft» как особая форма авторского права в Сети, предложенное в 1984 г. программистом филиала MIT Ричардом Столлменом. В отличие от «copyright» — традиционного индивидуализированного авторского права, «copyleft» подразумевает, что программное обеспечение предоставляется пользователям Сети в открытом виде. Любой пользователь может внести в него дополнения и, в свою очередь, распространить новый усовершенствованный код, способствуя тем самым коллективной сетевой самоорганизации. Сам Столлмен провозгласил «копилефт» как особую идеологию «прагматического идеализма», основанную на ценностях свободы и сотрудничества и призванную улучшить социальный мир (Stallman 2002: 127–130).

Таким образом, относительно небольшое число пользователей (в 1989 г. число точек сетевого доступа по всему миру составляло всего 100 тыс. (Hobbes' Internet Timeline 2012)), специфическая культура коммуникации и ориентация на научные центры и университеты, — все это на рубеже 1990-х гг. привело к созданию новой коммуникативной среды. К моменту появления первых веб-сайтов, основанных на визуализации информации, в Сети уже сформировалась своя культура, с особыми нормами, ценностями, ролевыми моделями и паттернами поведения, обладающая богатым архивом. Ключевым моментом этой культуры стал один из важнейших ценностных принципов сети — принцип информационной свободы. Этот принцип предполагал неограниченный бесплатный доступ к информационным ресурсам, свободное распространение и тиражирование любой информации, свободу высказываний, свободу самовыражения, свободу «быть собой», выражающуюся в праве создания вымышленной идентичности, и др.

Другая особенность социокультурной ситуации первого этапа, которую и по сей день высоко ценят многие из тех, кто стоял у истоков создания Интернета как коммуникационной технологии и социокультурного пространства, — уже отмеченная выше концентрация на процессе деятельности, этически нейтральная по отношению к результату. Тим О'Рейли, основатель издательского, исследовательского и медийного проекта «O'Reilly Media» (<http://oreilly.com/>) и автор концепции Web 2.0, подчеркивает, что инновации начинаются не с предпринимателей, извлекающих прибыль, а с людей, которые получают удовольствие от самого процесса своей деятельности. «С появлением Интернета мало кто думал, что из него можно извлекать прибыль. Люди просто удивлялись: “Этот файл пролетел через полмира. Это же чудо!”» (Pearlstein 2012). По словам Дж.П. Барлоу, одна из наиболее ценных особенностей Сети, сформированная первыми академически ориентированными сетевыми сообществами, — акцент на коммуникации и коллективном характере процесса творчества, а не значимость конечного продукта (Барлоу 2012).

Таким образом, на первом этапе становления веб-культуры сформировались следующие ценности сетевой компьютерной коммуникации, и сегодня оказывающие влияние на характер Сети:

- ценность открытости и свободы информации, некоммерческий характер контента (не считая оплаты услуг провайдеров интернет-услуг);
- формирование статуса участников сообществ на основе технической, информационной или коммуникативной компетенции;
- децентрализованность и отсутствие стабильной многоуровневой социальной иерархии, формирование представления о собеседнике на основании текста сообщений;
- культура дискуссий и консультации с представителями интернет-сообщества, ценность «коллективного» интеллекта;
- создание впечатления и формирование репутации на основании информационного вклада участников и результатов их деятельности в Сети.

Этап 2. 1990-е гг. «Поколение потребителей»

1990-е гг. задают новые условия развития сетевого компьютерного пространства. Это, в первую очередь, массовость, популяризация, коммерциализация и визуализация. Увеличение числа и разнообразия социальных групп пользователей привело к социальной дифференциации и формированию различных типов деятельности и обменных отношений в Сети. Среди многообразия участников сетевой коммуникации этого этапа можно выделить две основные группы: пользователи-создатели и пользователи-потребители.

Пользователи-создатели — это разработчики технологий (ученые, программисты, хакеры и др., многие из которых активно участвовали в развитии Сети на предыдущем этапе), обладающие специальным образованием, компетенциями и часто (но не обязательно) занятые в сферах науки или образования, а также работающие в профильных компаниях. Отношения в данной социальной группе опираются в первую очередь на так называемую экономику дара. Культура хакеров с ее декларированием ценности свободы и открытости информации унаследовала от первых этапов развития Сети положительное отношение к инициативным некоммерческим разработкам и предполагает безвозмездную передачу, «дарение» результатов сетевому сообществу с целью их тестирования, усовершенствования, а также получения репутации, престижа и уважения в референтных кругах. Значительную роль в сообществе хакеров играют также удовольствие от результативного творчества, удовлетворение от демонстрации собственной изобретательности и осознание факта соучастия в создании ценного технологического продукта, который может вести к дальнейшему сотрудничеству в различных проектах и возможной коммерческой выгоде.

Пользователи-потребители — это самые широкие группы населения, использующие Сеть как инструмент для информационного поиска, досуговой деятельности, обучения, общения, покупок и пр. В 1990 г. первый американский коммерческий провайдер «The World comes on-line» начинает предоставлять модемный доступ через телефонные линии для частных лиц, создавая благоприятные условия для популяризации интернет-технологий за пределами

академически ориентированных социальных групп, обладающих особыми техническими компетенциями и высоким уровнем образования. Вовлечение в сетевую коммуникацию групп потребителей стало стимулом к развитию в середине 1990-х гг. множества виртуальных коммерческих проектов, многие из которых успешно работают и сегодня. Именно в это время появляются первые интернет-магазины, сетевые игровые пространства, поисковые системы и каталоги, сетевые средства массовой информации: Yahoo (1994), Amazon.com (1995), eBay (1995) и др.

Важным условием формирования Интернета как общедоступного популярного пространства коммуникации и информационного поиска стала возможность визуализации информации. Переход от текстовой передачи информации, опирающейся на символы и систему программных команд, к визуализации с использованием цвета и изображений, создание единой структурированной адресации веб-ресурсов и инструментов поиска данных оказались возможными благодаря предложенной в 1989 г. швейцарским математиком Тимом Бернерсом-Ли концепции World Wide Web, включающей в себя гипертекстовый протокол передачи данных HTTP, универсальную систему сетевых адресов URL и язык визуального представления данных HTML. Программа, сочетающая в себе функции адресации и визуализации — браузер, стала ключом к новому визуально насыщенному коммуникационному пространству для множества пользователей, не владеющих специальными техническими компетенциями.

В период с 1993 по 1999 г. количество пользователей во всем мире увеличилось от 2 до 56,2 млн человек (Hobbes' Internet Timeline 2012). На смену преобладающему в сообществах 1970—1980-х гг. коллективному творчеству, основанному на общности интересов и сходстве культурных и образовательных характеристик, приходят коллективный обмен и потребление информации. Основными моделями групповой коммуникации 1980-х гг. были доски объявлений, конференции и почтовые рассылки, предполагающие активное участие всех подписчиков. Основанные на технологиях электронной почты, такие модели коммуникации давали участникам время на обдумывание и интерпретацию сообщений. Несмотря на то что коммуникация осуществлялась под вымышленными именами — «никами», небольшое число пользователей и стабильность их участия вели к превращению «ника» в особую форму анонимизированной идентичности. Новые модели сетевой коллективной коммуникации 1990-х — веб-чаты и форумы — предлагали новые коммуникативные возможности, основанные на синхронной коммуникации и большей анонимности. Возможность массовой относительно анонимной коммуникации в режиме реального времени привлекала в первую очередь молодежь, предоставляя дополнительные возможности социализации и игр с идентичностью.

Синхронность коммуникации, лавинообразное увеличение числа пользователей и унаследованная от предыдущего этапа информационная свобода, в том числе и свобода конструирования собственного сетевого присутствия, обусловили формирование новых ценностей поколения «пользователей»:

— «потоковость», концентрирование внимания на происходящем «здесь и сейчас»;

- анонимность, возможность «игр с идентичностью», конструирования, апробации и смены виртуальных сетевых масок в публичном пространстве;
- свобода распространения информации вне зависимости от ее содержания и качества.

Дифференциация и увеличение числа пользователей, вовлечение в сетевую коммуникацию социальных групп различного возраста и социального положения, постепенная интеграция интернет-коммуникации в различные сферы жизни и использование Интернета как образовательного инструмента не только в университетах, но и в школах привели к необходимости пересмотра социальной роли Интернета и появлению новых институциональных механизмов его регулирования.

Для регулирования границы между виртуальным миром сетевой компьютерной коммуникации и реальным миром бизнеса и политики в первой половине 1990-х гг. был создан ряд некоммерческих общественных организаций, выступающих в качестве медиаторов и защитников нового сетевого пространства. В 1990 г. начинает свою деятельность «Фонд Защиты Электронных Рубежей», возглавляемый Дж.П. Барлоу, — организация, осуществляющая мониторинг соблюдения прав человека в связи с развитием новых технологий связи, а также поддерживающая разработку и развитие новой правовой базы для регулирования деятельности сетевого коммуникационного пространства. В 1996 г. в ответ на попытку принятия правительством США Акта о благопристойности коммуникаций (Communication Decency Act), фактически санкционировавшего цензуру в Интернете, Барлоу публикует «Декларацию независимости киберпространства» («A Declaration of the Independence of Cyberspace» (Barlow 1996)), в которой формулирует ряд базовых ценностей Интернета как социокультурного поля. В манифесте Барлоу Интернет, или Киберпространство, выступает как «новый дом Разума», «природное образование, которое развивается самостоятельно, через посредство наших коллективных действий», «мир, в который могут прийти все, без привилегий или ограничений в зависимости от расы, экономического могущества, военной силы или положения по рождению», «мир, в котором каждый, откуда бы он ни был, может выразить свои идеалы, сколь бы непривычны они ни были, не опасаясь быть принужденным к молчанию или единомыслию», и т. д. Выражая идеологию первых этапов развития Сети, Барлоу подчеркивает активистский характер Интернета, где ценность каждого индивидуального, свободного, осмысленного человеческого действия способна стать основанием для фундаментальных изменений.

«Декларация независимости киберпространства» выступила в качестве своего рода символического рубежа. Воплощая итоги предыдущего этапа развития Сети, она позиционировала Интернет как особое пространство свободы и интеллекта, основанное на внутренней самоорганизации, принципах равноправия и демократии, групповом принятии решений и независимости от внешних правовых, политических и экономических ограничений. Однако ценности, провозглашенные в «Декларации», во второй половине 1990-х гг. все меньше соответствовали нарастающей коммерциализации и интеграции интернет-культуры в реальный мир.

Этап 3. 2000-е гг. «Поколение подключенных»

В течение 1990-х гг. сетевые компьютерные технологии все глубже проникают в различные виды социальной деятельности и социальные практики. В то же время скорость, мультимедийность и нарастающая «мобильность», возможность для пользователей не только управлять собственным присутствием в сети, но и регулировать реальные социальные отношения превращает Сеть в канал особого восприятия реальности. С начала 2000-х гг. можно констатировать нарастающую приземленность утопической сетевой «Цивилизации сознания»: Сеть все более ориентируется не на создание внутрисетевых проектов, воплощающих ценности и паттерны сетевой культуры, а на эффективную интеграцию с процессами «реальной» жизни. Происходящее скорее напоминает «рутинизацию» виртуального, что отражено в одном из девизов повсеместно принятой сегодня в качестве новой сетевой идеологии концепции «Web 2.0» — «Будь реален».

Хотя первые признаки наступления эпохи Веб 2.0 можно проследить значительно раньше, в процессах коммерциализации Интернета 1990-х гг., окончательный диагноз переориентации Сети на ценности и приоритеты развития «реального мира» был сформулирован в 2004 г. на международной конференции «O'Reilly Media» (O'Reilly 2005). Концепция Веб 2.0 декларирует факт новой качественной трансформации Интернета, не только в результате появления новых программных средств (блогосферы, социальных медиа, «облачных технологий» и пр.), но и в связи с очередным изменением состава пользователей, мотивации и целей сетевой коммуникации. Веб 2.0 — не столько технология, сколько новый принцип социальной организации коммуникации.

Эксперт по информационным технологиям и инновационному бизнесу Дион Хинчклифф сформулировал две основные составляющие новой ориентации Интернета: интернет-сингулярность и социальный компьютеринг (Hinchcliffe 2006). Интернет-сингулярность — процесс более глубокого взаимопроникновения онлайн-ового и оффлайн-ового миров, при котором резко ускоряется развитие науки, бизнеса, общества и самореализации. Социальный компьютеринг — расширяющаяся тенденция к использованию социальных веб-приложений, которые объединяют в себе силу общественных связей и мощь компьютерных коммуникаций.

Новая концепция сетевой коммуникации декларирует еще большую свободу пользователя и создание максимальных возможностей коммуникации и самовыражения в Сети для каждого желающего, без учета возраста, пола, образования и способностей. Технологии Веб 2.0 предоставляют пользователям возможности:

- публиковать индивидуальную и авторскую информацию (блоги и социальные медиа);
- осуществлять в онлайн-овом режиме мониторинг обновления избранных ресурсов, как персональных, так и информационных (RSS и френд-ленты);
- бесплатно получать мультимедийный и текстовый контент на условиях участия в его дальнейшем распространении (пиринговые сети);

- участвовать в создании коллективных баз знаний (wiki-технологии);
- оптимизировать информационный поиск на основании предыдущих запросов (технологии Google и др.).

Предоставляя рядовым пользователям богатые возможности для эффективной информационной и коммуникационной деятельности, в социальном плане Веб 2.0 принципиально отличается от предыдущих этапов развития Сети. Важной характеристикой данной технологии, обусловленной масштабностью и глобализацией ее распространения и структурой сообщества интернет-пользователей, постепенно приближающейся по своим качественным характеристикам к структуре всего человечества, является переход от ценности индивидуального интеллекта, способного участвовать в деятельности сетевых сообществ на основании осознанного выбора, к ценности интеллекта коллективного, основанного на постоянстве и непрерывности ежедневного участия в жизни Сети многомиллионной армии пользователей. Объединение вычислительных мощностей и баз данных таких проектов, как Google, Facebook, Yahoo, MySpace, и множества их аналогов с действиями отдельных пользователей превращает Сеть из эффективного коммуникационного инструмента и поля социального взаимодействия небольшого числа технологически ориентированных социальных групп в отражение реального мира во всем его многообразии. Множество социальных сетей, организующихся на базе технологии Веб 2.0, демонстрируют возможность сетевого воплощения практически любой сферы социальной жизни. Это индивидуалистические сети: «Живой Журнал» (<http://www.livejournal.com/>), «Моя Живая Страница» (<http://www.mylivepage.ru/>), «MySpace» (<http://www.myspace.com/>) и др.; музыкальные и видеосети: last.fm (www.last.fm), YouTube (www.youtube.com) и др.; географические сети: «МирТесен» (<http://mirtesen.ru/>) и др.; деловые сети: «LinkedIn» (<http://www.linkedin.com/>), «МойКруг» (<http://moikrug.ru/>), «Профессионалы» (<http://professional.ru/>) и др.; семейно-родственные сети: «Ancestry.com» (<http://www.ancestry.com/>), «Geni.com» (<http://www.geni.com/>) и др. Существует также религиозная социальная сеть «MyChurch» (<http://www.mychurch.org/>), позволяющая создать собственную виртуальную церковь, вести блог и общаться с единомышленниками. По данным 2010 г., аудитория сети насчитывала около 100 000 участников. Количество созданных церквей в настоящее время превышает 15 000.

Однако отличие веб-отражения от реального мира состоит в зависимости от технологической базы, гибкости управления информацией и значительных перспектив для применения манипулятивных технологий. Идеологию Веб 2.0 часто называют «открытой культурой». Простота использования инструментария Веб 2.0, безусловно, открывает данное коммуникативное пространство практически для любого желающего, собственные странички в социальных сетях создают 7-летние дети и люди старше 80 лет. Однако обратная сторона этой открытости — возможность для групп, контролируемых технологическими системами, получать все большую власть над тем информационным полем, которое создают люди, а посредством этого — и над самими людьми. Встраивание технологического элемента в какую-либо сферу жизни, своеобразное «протези-

рование» не только предоставляют людям новые возможности, но и ведут к прогрессирующей зависимости от технологии.

Богатство и разнообразие возможностей технологий Веб 2.0 позволяет сегодня эффективно использовать их в контексте практически любой социальной практики. Особенно важно это для молодежи большинства развитых стран и стран переходной экономики, где базовая социализация граждан включает в себя компьютер и Интернет в качестве необходимой составляющей. Изменения в характере социальных практик, особенностях мотивации, принятия решений и деятельности, а также в общем мировоззрении и идентичности молодежи демонстрирует масштабный исследовательский проект «Поколение Net: стратегическое исследование», инициированный в 2007 г. американским исследователем Д. Тапскоттом, в ходе которого было проинтервьюировано около 10 000 чел. в возрасте от 13 до 29 лет из 12 стран (Tapscott 2008). Целью исследования стало определение ключевых характеристик, отношений и стратегий, различающих два поколения: поколение «бэби бумеров», послевоенное поколение 1946–1964 гг., его также называют поколением ТВ, и поколение Net, или поколение компьютера (1976–1997 гг.). Для поколения Net цифровые сети становятся неотъемлемой частью окружающего ландшафта: быть подключенным — примерно то же самое, что дышать. Опрошенные в ходе исследования представители этого поколения воспринимали присутствие сетевой технологической составляющей практически во всех видах повседневной деятельности как вполне естественное и желательное. В итоге были выявлены следующие особенности интернет-коммуникации поколения Net:

- новые жизненные стратегии: подключенность, многозадачность и быстрое реагирование, практически постоянное обращение к Сети — за информацией для принятия решения, за рецептами готовых действий, за мнением по поводу событий, за новостями и поддержкой;
- новые стратегии поиска информации: переход от поиска информации для решения конкретных задач к постоянному сканированию информационного поля в поиске изменений и новых сообщений;
- новые стратегии коммуникации: возрастающая роль текстовизации в поддержании социальных контактов. Особое значение приобретает фатический обмен сигналами — взаимодействие, не насыщенное информацией, однако поддерживающее социальную связь и эмоциональный контакт;
- новая мотивация и новая концепция карьеры и профессиональной деятельности: индивидуализация и перемена мест, предпочтение работы в ориентированных на результат кратковременных проектах нежели долговременной стабильной деятельности, отрицание жесткой иерархии, ориентация на взаимодействие «в команде»;
- новые стратегии обучения: переход от ориентированного на преподавателя лекционного процесса к ориентированному на студента процессу сотрудничества и создания знания в ходе обучающего взаимодействия; фрагментарность, мозаичность и визуализация в процессах обучения, не рассчитанные на длительную концентрацию внимания;

- новые стратегии потребления: просьюминг — предпочтение масштабируемых и изменяемых продуктов, в создании которых можно принять активное участие;
- новые стратегии политического участия: смена базовых императивов гражданственности и демократии (главное — участие, а не идеи); новые виды активизма в социальной жизни.

Необходимость оставаться на связи, характерная для технологии Веб 2.0, органично связана с другой тенденцией современности — повсеместным распространением мобильной связи. Интеграция компьютерных и мобильных технологий порождает новое пространство, независимое от территориальных ограничений. Термин «онлайн» в этом смысле можно считать культурно устаревшим: технологии беспроводных сетей связаны уже не с определенными «линиями» и «точками» доступа, а с полями досягаемости беспроводных роутеров, доступных через экраны мобильных устройств.

Таким образом, процесс взаимодействия с технологией поколения Net можно определить как технологически детерминированную ассимиляцию. Новое поколение пользователей не просто потребляет информацию, это скорее непрерывный процесс соучастия, организации, корректировки, упорядочивания, комбинации полученного материала. С помощью блогговых технологий и социальных медиа они непрерывно создают вокруг каждого события или объекта, достойных внимания, поле коммуникации и интерпретации. Важными составляющими сетевой коммуникации являются постоянная рефлексия и артикулирование собственных действий в Сети. В качестве яркого примера такого коллективного самоосознания функциональных возможностей мобильных сетевых технологий приведем инициированную психологом Екатериной Мурашовой онлайн-дискуссию в блог-сообществе журнала «Сноб» в марте 2012 г. о наиболее значимых для пользователей причинах постоянного подключения к Сети (Мурашова и др. 2012). В открытой дискуссии участвовали социальные психологи, журналисты, писатели, преподаватели, сценаристы, дизайнеры и другие представители креативного класса. В числе наиболее важных причин были названы следующие возможности:

- в любое время получить нужную информацию, использовать сеть как оперативный источник новых знаний;
- в любое время связаться с нужными людьми, получить психологическую поддержку;
- постоянно поддерживать профессиональные и деловые контакты, проверять электронную почту;
- в любое время «переключить» реальность, включив музыку или фильм;
- оперативно получить помощь;
- сохранять и архивировать большое количество информации, в том числе книги.

Особенности новых интернет-технологий, в частности так называемых облачных, принципиально перестраивают организацию работы с информацией в сети и модели социального взаимодействия пользователей. Работа в «оффлайне», т. е. на независимом, не подключенном к сети компьютере, остается в

прошлом. Новые технологии предполагают, что весь создаваемый пользователями контент централизованно хранится на удаленных серверах, и любая форма сетевой деятельности возможна лишь при условии постоянного подключения. Характеристики технологии Веб 2.0 — потоковость, непрерывность, многоканальность, индивидуализированность, — побуждают пользователей постоянно пребывать в потоке изменчивых данных, где оперативное отслеживание изменений становится залогом успешной коммуникации. Такие технологии Веб 2.0, как, например, микроблоги Twitter и Tumblr, фотосервис Instagram и пр., особенно популярные сегодня среди молодежи, позволяют осуществлять коммуникацию в потоковом режиме, непрерывно генерируя цифровое отражение своей повседневности через публикации мобильных фотографий и краткие сообщения-репортажи, транслирующие как действия и события, так и мысли и чувства. Результатом становится накопление в Сети миллионов цифровых отражений личностей, как творческих, так и банальных, несущих множество персональных характеристик, в том числе самых интимных. Потоковость информации для многих пользователей обуславливает также переход от рефлексивности и целенаправленного действия к фиксации состояний и эмоциональному соучастию. Основой нового социального взаимодействия становится постоянная коммуникативная импровизация, обусловленная, с одной стороны, возможностями и ограничениями сетевой технологии, а с другой — соучастием, сопереживанием и обратной связью со стороны других пользователей, пребывающих в том же коммуникационном потоке. Непрерывное обновление информационного потока обуславливает актуальность проживания настоящего момента, что дает возможность пользователям эмоционально сопереживать с текущими информационными сигналами. Не случайно блоги и социальные медиа позволяют пользователям задавать дополнительные характеристики своих сообщений: «настроение в настоящий момент» и «музыка, которую сейчас слушает пользователь». Важным условием успешной импровизации выступает непосредственность восприятия «здесь и сейчас», основанная на эмоциях.

Повышение роли эмоциональной коммуникации, коллективной сопереживаемости множества пользователей в соответствии с актуальными сюжетами, формирование коллективных мнений, опосредованное и детерминированное сетевыми каналами коммуникации, позволяет разработчикам и идеологам новых интернет-технологий трактовать новое сетевое поколение как своего рода «бионическую систему», объединяющую в единое целое человеческий и компьютерный интеллект. ICANN (The Internet Corporation for Assigned Names and Numbers), организация, с 1998 г. отвечающая за координацию систем уникальной идентификации в Интернете, определяет современную Сеть как «успешную экосистему, в которой разнообразные заинтересованные стороны организованы на основе сотрудничества, направленного на стимулирование общения, творчества и торговли в общей глобальной среде» (Концепция обеспечения... 2011). Веб 2.0 представляет собой своего рода набор изменчивых социальных и технологических элементов, основанных на постоянном стимулировании внутренней мотивации пользователей и включающих в себя многоуровневые меха-

низмы обратной связи между различными группами и поколениями пользователей. В публичных выступлениях о социальном значении Web 2.0 Т. О'Рейли отмечает, что современные веб-технологии играют роль «упряжи коллективного разума» (Openbusiness.cc. 2006; We're Moving... 2006). Развивая данную метафору, можно сказать, что посредством новых веб-технологий группы «создателей» и «менеджеров», обладающие достаточной компетентностью для управления технологическими «вожжами», способны не только использовать силу коллективного интеллекта для повышения эффективности технологической системы, но и направлять движение «умных толп» пользователей в заданном направлении.

Подводя итоги, суммируем краткие характеристики описанных этапов.

Первое сетевое поколение, определяемое нами как «поколение создателей» (1970—1980 гг.), фактически заложило технологические, социальные и культурные основы современных сетевых компьютерных коммуникаций. «Создатели» представляют собой относительно немногочисленную группу высокообразованных, сходных по социальным характеристикам, интересам и ценностям людей, часто объединенных отношениями непосредственного либо опосредованного сотрудничества и относящихся в основном к миру образования, академической науки, исследовательских технологий и государственных организаций. Сеть активно используется «Создателями» как пространство информационного обмена и тематической коммуникации, совместной деятельности и творчества, создания библиотек и хранилищ информации и пр. Именно в среде «создателей» зародились основы псевдонимной сетевой коммуникации и особый символический эмоциональный код — эмодзи, — используемые и по сей день. В этой среде были также сформированы ключевые коммуникативные особенности и ценности, во многом декларируемые Сетью и сегодня: свобода информации, приоритет некоммерческой деятельности, ценность «коллективного интеллекта», культура дискуссий, создание сетевой репутации за счет информационного вклада в коммуникационное поле, децентрализованность и отсутствие стабильной многоуровневой социальной иерархии, формирование особой формы коммуникативной сетевой идентичности с использованием псевдонима и пр.

Второе поколение — «поколение пользователей» (1990-е гг.) — отражает общие характеристики процессов коммерциализации, массовизации, популяризации и анонимизации Сети. В отличие от первого поколения, «пользователи» значительно более дифференцированы по социальному составу, возрасту, мотивам и целям сетевой компьютерной коммуникации. «Пользователи» ориентированы в первую очередь на потребление содержания Сети, информационный поиск, «потокową» коммуникацию. На этом этапе рождаются такие виды сетевой активности, как системы интернет-продаж. Особое место в группе «пользователей» занимает молодежь, привлеченная разнообразием контента, особенностями потоковой коммуникации и возможностями самопрезентации и игр с анонимизированной идентичностью.

Третье поколение — «поколение подключенных» (2000-е гг.) — представляет новый качественный этап развития Сети, связанный с развитием и интегра-

цией мобильных технологий и развитием такой формы сетевой компьютерной коммуникации, как «социальные сети». Технологии, позволяющие находиться в сетевом «контакте» 24 часа в сутки, превращаются для пользователей в особый инструмент социального структурирования, управления коммуникацией и собственной социальностью, позволяя включать Сеть в качестве посредника практически во все виды социальных интеракций. Технологии третьего поколения акцентируются на «реальности» сетевой коммуникации, поощряя использование «подлинной» идентичности и зачастую декларируя анонимность как маргинальный вид коммуникации. В то же время централизованное сохранение и мониторинг пользовательского контента дают возможность структурам, осуществляющим управление сетевыми компьютерными технологиями, принимать решения по регулированию Сети, позволяя воздействовать на потребительское и информационное поведение «подключенных».

Литература

Барлоу Дж.П. Киберпространство — новый дом разума. Лекция из цикла «Будущее коммуникации» проекта Knowledge Stream. 7.02.2012. [<http://theoryandpractice.ru/videos/419-kiberprostranstvo—novyy-dom-razuma>]. Доступ 10.06.2012.

Кастельс М. Галактика Интернет. Размышления об Интернете, бизнесе и обществе. Екатеринбург: У-Фактория, 2004.

Концепция обеспечения безопасности, стабильности и отказоустойчивости в 2012 финансовом году. ICANN. 02.05.2011. [<http://www.icann.org/ru/about/staff/security/ssr/ssr-plan-fy12-parta-02may11-ru>]. Доступ 12.06.2012.

Кузнецов С. Ощупывая слона [заметки по истории русского Интернета]. М.: Новое культурное обозрение, 2004.

Мурашова К. и др. «Быть на связи» — реальная необходимость или... что? 17.03.2012. [<http://www.snob.ru/prprofile/5591/blog/47137>]. Доступ 05.06.2012.

Рейнгольд Г. Умная толпа: новая социальная революция. М.: ФАИР-ПРЕСС, 2006.

Царева А.В. У истоков Интернета: принцип маргинальности как условие творчества // Ценностно-нравственные проблемы российского общества: самореализация, воспитание, средства массовой информации / под ред. В.Е. Семенова. СПб.: СПбГУ, 2008. С. 208—209.

Barlow J.P. A Declaration of the Independence of Cyberspace. 8.02.1996. [<https://projects.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html>]. Рус. перевод см., напр., [<http://www.dnn.ru/indep.htm>]. Доступ 10.06.2012.

Cerf V., Kahn B.A Protocol for Packet Network Interconnection. [<http://www.cs.princeton.edu/courses/archive/fall06/cos561/papers/cerf74.pdf>]. Доступ 15.06.2012.

Evocative objects: things we think with / Ed. by Turkle S. First MIT Press paperback edition, 2011.

Hinchcliffe D. Thinking Beyond Web 2.0: Social Computing and the Internet Singularity. 19.09.2006. Web 2.0. Web Services Journal. [http://web2.wsj2.com/thinking_beyond_web_20_social_computing_and_the_internet_sin.htm]. Доступ 10.12.2007.

Hobbes' Internet Timeline 10.2. [<http://www.zakon.org/robert/internet/timeline/>]. Доступ 15.06.2012.

Internet World Stat: Usage and Population statistic. [<http://www.internetworldstats.com/stats.htm>]. Доступ 18.06.2012.

The Jargon File (version 4.4.7). [<http://catb.org/~esr/jargon/html/revision-history.html>]. Доступ 15.06.2012.

Openbusiness.cc. People Inside & Web 2.0: An Interview with Tim O'Reilly. OpenBusiness. 25.04.2006. [<http://www.openbusiness.cc/2006/04/25/people-inside-web-20-an-interview-with-tim-o-reilly/>]. Доступ 01.06.2012.

O'Reilly T. What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. 09.30.2005. [<http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>]. Доступ 01.06.2012.

Pearlstein J. 8 Visionaries on How They Spot the Future. 24.04.2012. [http://www.wired.com/business/2012/04/ff_spotfuture_qas/all/1]. Доступ 01.06.2012.

Stallman R. Copyleft: Pragmatic Idealism. Free Software Free Society: Selected Essays of Richard M. Stallman, 2nd Edition. GNU Press, Free Software Foundation, Boston, MA USA, 2002. [<http://www.gnu.org/philosophy/pragmatic.en.html>]. Доступ 15.06.2012. Рус. пер. см.: [<http://www.gnu.org/philosophy/pragmatic.html>].

Tapscott D. Grown Up Digital: How the Net Generation is Changing Your World. McGraw-Hill, 2008.

We're Moving into a New World. Interview with Web Guru Tim O'Reilly. Spiegel Online. 14.04.2006. [<http://www.spiegel.de/international/interview-with-web-guru-tim-o-reilly-we-re-moving-into-a-new-world-a-451152.html>]. Доступ 12.06.2012.