

жизни. Не случайно после посещения различных тренингов и семинаров по «трансерфингу» человек испытывает некоторую эйфорию лишь на протяжении определенного отрезка времени, после чего следует глубочайшая депрессия, сутью которой и является ощущение «пустоты смыслов».

В ситуации деконструкции культуры и общей мировоззренческой дезориентации человек стремится найти некоторые мировоззренческие опоры, «мосты», соединяющие его с далеким, виртуальным миром его несбыточных мечтаний и желаний. Функцию такой надежной подпорки и призваны выполнить различные сомнительные концепции, пользующиеся особым успехом при наличии достаточно простых примитивных моделей описания «принципов устройства мира», понятных и доступных каждому обывателю.

#### Литература

1. Аттали Ж. На пороге нового тысячелетия. М. : Междунар. отношения, 1993.
2. Гавайн Ш. Созидающая визуализация. М. : Центр «Единство», 1994.
3. Зеланд В. Трансерфинг реальности. Ступень I: Пространство вариантов. СПб. : Весь, 2008.
4. Зеланд В. Трансерфинг реальности. Ступень IV: Управление реальностью. СПб. : Весь, 2009.
5. Зеланд В. Вершитель реальности. СПб. : Весь, 2008.
6. Зеланд В. Апокрифический трансерфинг. М. : Эксмо, 2011.
7. Преображенский Н.Н., Преображенская В.Ф. Анти-Зеланд, или На халяву и укус сладкий. Ростов н/Д. : Феникс, 2007.
8. Щеглова Л.В. Противоречия современной массовой культуры // Учителю о культуре : сб. науч. ст. Волгоград, 1994. С. 91–96.

#### **“Reality transurfing” and magic experiences in culture**

*The article aims at analyzing the conception of reality transurfing not only as definite psychotechniques, but as one of the models of person's behavior control in the modern culture. The analysis of the conception shows some tendencies and perspectives of development of the modern culture as a whole.*

Key words: *transurfing, reality, magic, esotericism, visualization, management.*

**А.И. ШИПИЦИН**  
(Волгоград)

#### **СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНЫЙ ГЕНЕЗИС ФЕНОМЕНА ОНЛАЙНОВЫХ СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЕЙ**

*Анализируются социокультурные условия, в которых зарождался Интернет; выявляются предпосылки возникновения феномена онлайн-социальных сетей как фактора виртуализации реальности. Представленный исторический ракурс позволяет обнаружить преемственность современной сетевой культуры и основных идей, проектов, экспериментов контркультуры 1960–1980-х гг., воплотившихся в конечном итоге в информационно-зрелищных технологиях.*

Ключевые слова: *Интернет, онлайн-социальные сети, киберкультура, контркультура 1960–1980-х гг., виртуализация действительности.*

*Пресловутые освободительные энергии экстаза контркультуры 60-х, если понимать их как взрывное расширение «Я», прорывающееся за пределы его повседневных границ, сегодня нашли свое фактическое воплощение в технологиях.*

Э. Дэвис

Большая роль, которую играют онлайн-социальные сети в повседневной жизни миллионов пользователей Интернета, массовый характер виртуальных сообществ, высокая степень их популярности наряду с непредсказуемостью порожденных ими культурно-антропологических и социальных модификаций все настоятельнее заставляют задуматься о генезисе данного явления.

Сводить данный феномен исключительно к развитию информационно-коммуникационных технологий было бы грубой ошибкой. Бесспорно, онлайн-социальные сети, будучи интернет-ресурсами, являются очередным техническим достижением человечества, превратившим их в новую специфичную форму социальной организации. Нам представляется, что корни онлайн-социальных сетей следует искать не только в бурном развитии ИТ, создавших материальную возможность для их появления, но и в культурной среде, в которой были заложены основы социальности нового типа, т.к. любая техно-

логия является прежде всего продуктом культуры. Как отметил М. Кастельс, «технические системы представляют собой общественный продукт, общественное производство определяется культурой, и Интернет не является исключением. Культура создателей Интернета формировала данную среду, и эти люди одновременно становились первыми пользователями Сети» [7, с. 59]. Поэтому в контексте нашего исследования технические детали становления онлайн-социальных сетей будут интересовать нас в значительно меньшей степени, тем более, что научно-технологическая составляющая этого вопроса широко известна.

Проблему социокультурной специфики генезиса онлайн-социальных сетей делает крайне сложной не только сама новизна и неполная проявленность феномена, но и его прямая связь с таким культурным институтом современности, как Интернет, частным проявлением которого и являются социальные сети. Исходя из этого, мы будем анализировать происхождение онлайн-социальных сетей в более широком русле: в аспекте становления Интернета, формирования киберкультуры, современных процессов виртуализации реальности как явлений одного порядка. Разумеется, полученные результаты исследования не могут быть автоматически экстраполированы на другие производные глобальной Сети.

Солитаризируясь с Т.Е. Савицкой, мы считаем, что «революция социальных сетей» (the Social Networking Revolution), о которой так много спорят социологи и СМИ, продолжает эстафету социокультурных революций, порожденных молодежной культурой 1960-х гг., радикальным образом трансформировавших модели производства и потребления культуры. Не случайно, рассматривая культурный потенциал онлайн-социальных сетей, один из исследователей назвал их «нью-эйджевскими джунглями», придавшими массовый размах новейшему феномену «сталкерства» в Интернете, бесконечного веб-серфинга по страницам друзей, друзей друзей, знаменитостей и т. д. [13].

С культурологической точки зрения рост популярности социальных сетей – хаотических потоков визуальной (в подавляющем большинстве) краткосрочной информации, которая стимулирует тягу к самопрезентации и поиску групповой, главным образом, сверстнической (peer) идентичности, – такой же феномен глобальной культуры постмодерности, как и фэнтезийно-комиксовый кинематограф, гламурная реклама и т. д. С социаль-

ной точки зрения это довольно противоречивый продукт, с одной стороны, дальнейшей массовизации индивидуалистического дискурса, подталкивающего немедленно заявить о себе *urbi et orbi* (хотя сказать зачастую нечего); а с другой – парадоксальной трайбализации общества, распадающегося на электронные племена различных интернет-сообществ [11, с. 33].

Вероятно даже в большей степени, чем военно-промышленному комплексу США, своим возникновением и развитием на первоначальном этапе Интернет обязан тем научным сообществам на американском континенте, чьи представители сумели сразу же по достоинству оценить возможности нового сверхскоростного способа коммуникации. То обстоятельство, что отношения в онлайн-социальной сети строятся не на иерархической основе, а на совокупности горизонтально-латеральных связей, роднит этот феномен с понятием ризомы, введенным в научный оборот в 1976 г. в совместной работе Ж. Делеза и Ф. Гваттари. Исключая вертикальное соподчинение «ствола и ветвей», призванная противостоять неизменным линейным структурам классической европейской культуры, такая гибкая модель Бытия схожа с постиндустриальной моделью мироздания – мир-сеть. Характерно, что постмодернистская модель Бытия коррелирует с постиндустриальными концепциями, и такие мировоззренческие установки постмодерна, как плюрализм, децентрация, фрагментарность, интертекстуальность, нашли реальное выражение в постиндустриальной культуре (децентрализованные топологии коммуникационных сетей, интертекстуальный принцип сетевых текстов и т. п.) [1, с. 27]. Примечательно, что проблему противостояния властному контролю и диктату концепция сетевого общества не снимает. Например, А.Г. Дугин полагает, что социальные сети изначально создавались для облегчения манипулирования и тотального контроля: «“Сеть” – это не что иное, как система ведения войны и военных действий, даже если она подается как “благо” и “пик технического прогресса”» [4].

На наш взгляд, глобальный процесс виртуализации различных сфер жизнедеятельности человека и превращение онлайн-социальных сетей в базовый культурный институт современности – взаимосвязанные явления, имеющие общекультурный генезис. Являясь симптомом виртуализации реальности, социальные сети в то же время представляют собой одну из причин данного процесса. Предостав-

ляя человеку уникальную возможность создавать собственный искусственный мир, своего рода идеальную социальную модель, руководствуясь личными потребностями, мотивами и целями, социальные сети в конечном итоге деформируют основы привычного способа восприятия окружающего мира, подменяют реальное общественное пространство виртуальным ландшафтом сайта с сотнями страниц «друзей». «Возникает мир видимости и очарования, отрывающийся от “действительности”». Мир видимости ширится и имеет тенденцию захватывать у других миров их содержательную реальность. Все больше и больше производится образов, отправной точкой которых являются только они сами и которым не соответствует никакая “действительность”» [2, с. 204].

В целом становление Интернета совершалось в пространстве компьютерного андеграунда, и этот процесс тысячами нитей – идейно-смысловых, социальных, биографических – был связан с контркультурным подпольем. Как отметил М. Кастельс, «Интернет был рожден в результате кажущегося невероятным пересечения интересов большой науки, военных исследований и либертарианской культуры» [7, с. 31]. В массовых культурных практиках, происходящих в пространстве социальных сетей и ЖЖ и опирающихся на привычные субкультурные модели самопрезентации и групповой солидарности, можно проследить либертарианский индивидуализм, культ сиюминутного переживания как наследие молодежной культуры 1960-х гг., трайбалистский техноромантизм субкультуры хакеров и сетевой анархизм киберпанков 1990-х гг.

Сегодня начинает осознаваться преемственность молодежного движения 1960-х гг., включавшего контркультурные техники расширения сознания с их интерактивным и коллективистским потенциалом; различные медиапроекты «альтернативной культуры» следующего десятилетия, создававшиеся на основе общих групповых ценностей – зачастую по принципу бесплатного пользования, например, субкультура хакеров, успешно заменивших наркотический «трип» «экстазом коммуникации» (по Бодрийяру); психоделическая составляющая у киберпанков, провозгласивших своей идеей виртуальную реальность.

На протяжении 1970 – 1980-х гг. развитие Интернета шло по двум параллельным путям. Первый – наращивание сетевых мощностей в рамках официальной государственной

программы министерства обороны США. Второй – постепенное овладение сетевыми практиками индивидуальных пользователей, прежде всего, технократической элиты и хакерского сообщества (Б. Ли, Т. Нильсен, Л. Торвальдсен). Небывалые возможности парадоксальной слитности человека и компьютера породили у последних ощущение эйфории виртуального всемогущества, ставшее ядром рождающейся киберкультуры и получившее у западных аналитиков наименование «киберделия». Т.Е. Савицкая считает, что киберделия является продолжением психоделической революции 1960-х гг. [12, с. 21]. Это не особенности психологии специалиста, а столь характерное для «хайтечных» (high tech) субкультур особое состояние виртуального «позитива», которое основатель отечественной виртуалистики Н.А. Носов называл «гратуалом» [10], как лишенный рефлексии псевдоантропный режим сознания, получающий удовольствие от странствия по возможным жизненным мирам в киберпространстве. Интересно, что Т. Лири, экстравагантный гуру психоделики, призывавший «включиться, загрузиться и выпасть», позднее называл компьютеры «ЛСД 90-х», разрабатывал кибернетический сценарий видовой эволюции человечества и вообще был страстным технофилом [9]. В рамках культурного феномена киберделии «психоделики воспринимались как техника освобождения сознания, а электронные средства аудиовизуальной информации – как расширяющие сознание психоделики» [3, с. 43].

Одной из самых значимых фигур контркультуры, подготовившей появление киберхиппи, «хакеров сознания» был К. Кизи. Если игнорировать криминальный наркотический компонент, то можно говорить о формировании новой культурной матрицы, включающей соединение постулатов интересубъективности, актуальной одномоментности, интерактивности и синкретизма электронных средств воздействия (прообраз грядущей мультимедийности), основные компоненты которой почти полностью совпадают с канонизированными М. Маклюэном характеристиками глобальной электронной цивилизации, вытесняющей индивидуалистическую и рационалистическую цивилизацию письменного слова. Другими словами, у стихийного бунта хиппи против опустылевших шаблонов истеблишмента обнаруживается весьма солидная культурно-антропологическая база, да и открытая ими новая модель «сверстнической» (peer) коллекти-

вистской мультимедийной социализации была прообразом нынешней массовой киберсоциализации [12, с. 20]. Общекультурный резонанс экспериментов К. Кизи заключался в выработке культурной модели, «запускающей» процессы виртуализации психики на основе массированного применения обеспечиваемого электроаппаратурой сенсорного шока, мультимедийности и возрожденного трайбализма.

Одним из немногих идеологов контркультуры, не попавших под влияние информационного дискурса, был Т. Роззак. Называя «компьютерным фольклором» надежды на расширяющую сознание мощь информации, он пришел к выводу: «... усиливая господство элиты, новая информационная техника ставит под угрозу и нашу свободу, и само наше выживание» [14, р. 9]. Определяя контркультуру как тип протестующего мироощущения, характерного для «детей технократов», привилегированного студенчества и творческой интеллигенции, Т. Роззак выделил следующие программные установки различных ветвей контркультуры: отрицание индивидуально-личностного начала западной культуры; культивирование безличного, коллективно-анонимного начала; возражение против принципа самотождественности человеческого Я; неприятие протестантской этики индивидуального труда и личной ответственности; возведение в культ бесцельного времяпрепровождения. Как мы видим, все эти идеи сегодня практически полностью реализованы и занимают устойчивое место в стратегии поведения пользователя социальных сетей. Некоторыми исследователями именно виртуальный протест определяется как одна из причин успеха социальных сетей [11, с. 34]. Массовыми принципами жизнедеятельности в Сети стали публичность и коллективность.

Тот факт, что многие представители неформальной культуры 1970-х гг., сыгравшие не последнюю роль в развитии интернет-технологий, проводили различные эксперименты с наркотиками, позволяет говорить о когерентности галлюциногенов и Интернета как порождениях одной культурной среды. Отказываясь от жесткого планирования будущего, хиппи исключали и пассивное ожидание, предпочитая конструировать реальность различными способами, в том числе и с помощью психотропных веществ. Например, Т. Лири (1920 – 1996), в конце 1960-х гг. занимавшийся картографированием наркотических грез, вдохновляясь «Тао те кинг» и тибетской «Книгой мертвых», десятилетием позже про-

пагандировал «инфопсихологию», концепцию безграничного развития мозга, а в 1980-е гг. стал разработчиком программного обеспечения [12, с. 22]. Дж. Лири (1915 – 2001) из биолога и нейропсихолога, создавшего камеру сенсорной депривации, где он и проводил эксперименты с ЛСД, превратился в «психонавта», посвятившего себя перепрограммированию человеческого биокомпьютера и принимавшего послания от кометы Когоутека [8]. Как замечает И.И. Засурский, Интернет создавали люди, употреблявшие наркотики, все значимые фигуры IT прошли через психоделические опыты и благодаря этому создали то, чего до них не было, поскольку, чтобы поменять реальность, человеку прежде всего следует знать, что реальностей много [6]. Галлюцинация как ключевое определение реальности информационной эпохи отражена и в литературе киберпанка. Практически любая сфера жизни, затрагиваемая технологиями виртуальной реальности, обретает символический, амбивалентный характер. В романе Н. Стивенсона «Лавина» в качестве примера виртуальных сервисов были предсказаны современные аватары – персонажи, представляющие пользователей в социальной сети. В «Лавине» аватар – виртуальное тело для общения в Метавселенной – такой же товар, который дает возможности самопрезентации и обретения желаемого статуса в виртуальной реальности [1, с. 29].

Изучение социально-культурных корней феномена онлайн-социальных сетей, уклавывающих на его преемственность альтернативной культуры 1970 – 1980-х гг. с техноавангардизмом, коммунитарными экспериментами и психоделическими опытами, приводит к вопросу: является ли реализация данного проекта безопасной для современной духовной культуры? Выдавая за приемлемый образ мира то аркадные видеоигры, то насыщенный спецэффектами фэнтезийно-комиксовый кинематограф, то основанные на зрелищной симуляции массовые развлечения в парках аттракционов, киберделия запустила ставший в наши дни глобальным процесс создания спроектированных реальностей, затронувший на примере онлайн-социальных сетей и сферу общественных связей. Виртуальность как «република сбывшихся желаний» (Х. Бей) стала оказывать давление на действительность, подрывать ее предметные устои, провоцировать новые системные разрывы и смещения в индивидуальном и социальном сознании. Все сложнее становится различить жизнь и искусство, фантазию и действительность.

**Литература**

1. Волошинов А.В., Кирсанов Я.А. Постиндустриальная культура: погружение в виртуальную реальность // Обсерватория культуры. 2010. № 3. С. 24 – 32.
2. Вульф К. Антропология: история, культура, философия / пер. с нем. Г. Хайдаровой. СПб. : Изд-во С.-Петербур. ун-та, 2008.
3. Дери М. Скорость убегания: киберкультура на рубеже веков. Екатеринбург : Ультра Культура; М. : АСТ МОСКВА, 2008.
4. Дугин А. Сетевые войны. URL : <http://evrazia.org/modules.php?name=News&sid=2893>.
5. Дэвис Э. Техногнозис: миф, магия и мистицизм в информационную эпоху. Екатеринбург : Ультра Культура, 2008.
6. Засурский И. И. Идет атака на Сион. URL : <http://f5.ru/freshf5/post/328319>.
7. Кастельс М. Галактика Интернет: размышления об Интернете, бизнесе и обществе. Екатеринбург : У-Фактория, 2004.
8. Лилли Дж. Программирование и метапрограммирование человеческого биокомпьютера: теория и эксперимент. Киев : София, 1994.
9. Лири Т. Искушение будущим. М. : Ультра Культура, 2004.
10. Носов Н. А. Виртуальная психология. М. : Аграф, 2000.
11. Савицкая Т.Е. Виртуальная Россия: новые модусы производства и потребления культуры // Обсерватория культуры. 2010. № 1. С. 29–37.
12. Савицкая Т.Е. Киберкультура: к проблеме генезиса явления // Обсерватория культуры. 2010. № 6. С. 17 – 23.
13. Hassam. Exploring the Social Networking Phenomenon. URL : <http://www.hubpagees.com>.
14. Roszak Th. Person/Planet. The Creative Disintegration of Industrial Society. N.Y. : Garden City, 1979.

***Social and cultural genesis of online social network phenomenon***

*There are analyzed the social and cultural conditions, in which the Internet originated, revealed the preconditions for online social networks phenomenon, regarded as the factor for reality virtualization. The suggested historical viewpoint allows revealing the continuity of the modern network culture and the main ideas, projects, experiments of counterculture of the 1960 – 1980s, implemented in the end into informational and spectacular technologies.*

Key words: *the Internet, online social networks, cyber culture, counterculture of the 1960 – 1980s, virtualization of reality.*

**Ю.А. ГРИБЕР**  
(Смоленск)

**ЦВЕТОВЫЕ АСПЕКТЫ  
ПРОЕКТИРОВАНИЯ  
ДЖЕНТРИФИКАЦИИ  
В ЕВРОПЕЙСКИХ ГОРОДАХ\***

*Дается анализ примеров применения цвета для повышения статуса отдельной постройки, квартала, района или целого населенного пункта; описываются проекты джентрификации городского пространства, разработанные в первые десятилетия XX в. для городов Германии, Швейцарии, России; анализируются цветовые аспекты проектирования джентрификации в Тиране (Албания), Бухаресте (Румыния), Нойштадте (Германия).*

Ключевые слова: *джентрификация, цвет, колористика города, цветовое проектирование, городское пространство.*

Одной из основных форм пространственной динамики современных городов является джентрификация. Термин «джентрификация» (от *англ.* *gentry* – «нетитулованное, мелкопоместное дворянство») был предложен Р. Гласс [9, р. XIII] для обозначения процессов преобразования заброшенных, запущенных городских территорий в эксклюзивные городские районы путем изменения их непривлекательного образа при помощи различных культурных мероприятий. Первые исследования джентрификации касались североамериканских, британских и канадских [6; 10; 14], позже – немецких [7; 8] и голландских [11] городов. Изучение процессов джентрификации приобрело особую популярность в Европе в 1980-х гг. в связи с процессами ревитализации городов. Однако несмотря на то, что применение цвета для повышения статуса квартала, района или целого населенного пункта отмечено в истории колористики города неоднократно, до сих пор нет ни одного исследования, посвященного анализу цветового проектирования городского пространства как одного из ресурсов джентрификации.

Среди первых попыток цветового проектирования джентрификации – постройки пер-

\* Исследование выполнено при финансовой поддержке Германской службы академических обменов (DAAD) и Министерства образования и науки Российской Федерации (проект № 15145).