

Рай.ру: бета-версия¹

Данная статья продолжает цикл из трех работ, посвященных проблеме воплощения утопических проектов в пространстве медиа. Две другие статьи рассматривают проблему утопического как такового (Савенкова Е. В. «Медиа как поле реализации утопических претензий разума») и трансформацию утопического в эпоху модерна на примере кино (Корецкая М. А. «Терезинштадт: медиаутопия в стиле модерн»).

С запятнанием репутации модерна быстро набрала силу иная перспектива – перспектива постмодерна, где одну из главных ролей играет дискурс желания. Теперь эстетика модерна: *должное*, как если бы оно было *данным* (симулякр на службе у эйдоса) меняется на эстетика постмодерна: *желанное*, как если бы оно было *данным* (эйдос на службе у симулякра). Неукротимая и всеядная современная диалектика гламура и дискурса желаний в сплаве с новыми могучими средствами медиа дает обновленный образ Утопии, так сказать, *римейк*. Главный мотив сохраняется: *Разум* по-прежнему пытается втянуть в свои игры непокорное и непрозрачное ему *Тело*, однако меняются механизмы построения и функционирования Острова Блаженных, от *утопии* мы делаем шаг к *атопии*.

Речь пойдет в основном о так называемой блогосфере (понятой очень широко), как *не-месте, где*, однако, ежедневно осуществляют свое

¹ Бета-версия (англ. beta testing) — интенсивное использование почти готовой версии продукта (как правило, программного или аппаратного обеспечения) с целью выявления максимального числа ошибок в его работе для их последующего устранения перед окончательным выходом (выпуском) продукта на рынок, к массовому потребителю.

В отличие от альфа-тестирования, проводимого силами штатных разработчиков или тестировщиков, бета-тестирование предполагает привлечение добровольцев из числа обычных будущих пользователей продукта, которым рассылается упомянутая предварительная версия продукта (так называемая бета-версия). Такими добровольцами (их называют бета-тестерами) обычно движет любопытство к новому продукту — любопытство, ради удовлетворения которого они вполне согласны мириться с возможностью испытать последствия ещё не найденных (а потому и не исправленных) ошибок.

Кроме того, бета-тестирование может использоваться как часть стратегии продвижения продукта на рынок (например, бесплатная раздача бета-версий позволяет привлечь широкое внимание потребителей к окончательной дорогостоящей версии продукта), а также для получения предварительных отзывов о нём от широкого круга будущих пользователей.

расположение и присутствие сотни и тысячи людей. Люди, пишущие в блогах, зачастую движимы такой максимой: мне есть, что сказать другим и я буду писать блог, потому что там *безопасно*. Живой Журнал, социальные сети (Одноклассники, Мой круг и т.д.), другие виртуальные сообщества и прочие Острова Блаженных обладают сильной и неслучайной притягательностью, претендуя на возможность создания Идеального *а-топоса*, эдакого Рай.ру. Все они как медиа выступают в роли щита Персея, в котором он *безопасно* может видеть Медузу. Посмотрим на этот щит внимательнее.

Весь Интернет насквозь пронизан процессами становления – по сути, в сети нет как таковых готовых продуктов – все растет, все изменяется и нельзя зайти на один и тот же сайт дважды. Сайты без изменений считаются мертвыми. Этот принцип выражается в словечке-термине «бета-версия», или «бета-тестирование». Это тестирование, бесконечные пробы – постмодернистский результат трансформации прожекционизма (идеологического проекта модерна), который сменяется аксеологическим проектом постмодерна: сейчас еще только бета-версия, но вы можете *уже оценить*, каков будет сам Продукт. Заманчивый принцип теста – «Попробуйте! Ваше мнение важно!». Само тестирование будущего актуально и самоценно; ожидание конечного результата уже не несет такой же нагрузки как для аналогичных процессов модерна. Акцент переносится на настоящее, на процесс тестирования, снимая ответственность за содержание с перспективы, оставляя только требование прогресса.

Виртуализация как тестирование столь успешно выполняет свои функции, что выплескивается и на «реальные» процессы – так идеальное тело на глянцевой обложке можно интерпретировать как вожденную утопию, отчего и так худые топ-модели в попытке достичь недостижимое постоянно худеют. Тут важен сам процесс, бета-версия идеального тела: *идеальная модель* будет совмещать в себе рациональный конструкт и живое тело только при условии постоянных инвестиций. При этом все неизбежно возникающие «системные ошибки» исправляются и искупаются – так за грех съеденной лишней булочки полагается бичевание теннисной ракеткой; или брекеты носятся на зубах как вериги во искупление несоответствия идеалу. Все делается на показ, и кокетство выступает главной социализирующей силой на пути к высшему проявлению *атонии*: быть полностью выставленным на всеобщее обозрение с сохранением безопасности внутреннего мира. Напряжение между *res privata* и *res publica* снимается (в идеале!) обещанием идеальной модели эпикуровского *sedes*

beatae, сада блаженных, над воротами которого, как известно, была надпись-девиз: «Путник, остановись и войди. Здесь удовольствие высшее благо».

Итак, *атопию* (в отличие от утопии с ее полностью овнешненной структурой) характеризует приватная дистанция и сохранение социальности при эффекте защищенности. Атопическое, не являясь тоталитарным, оказывается тотальным, претендуя на всеприсутствие. С учетом уроков прошлого, как форма власти атопическое действует исподволь, по ласково-настойчивому принципу «желайте, пожалуйста!», создавая новые виды удовольствия как способ манипуляции. Однако, если утопия эпохи модерна предполагает удовлетворение основных потребностей, то *атопия* предлагает удовлетворить в первую очередь экстрара потребности (правда пока в ущерб основным – пищеварительным-физиологическим, но над этим ведутся работы).

Каков же финальный продукт, или вернее, каково его обещание? Можно сказать: перманентное чувство эйдосов. Для всякого пользователя надлежит облечься в Плоть Адама в раю, нетленную, совершенную и обладающую бесконечным потенциалом чувствовать. Созерцание бесконечно – сиди в рай.ру и дивись чудесам господним. Однако, (как и для утопии модерна) только созерцай, но не углубляйся познанием: это чистый эстетис с запретом на теорию.

Если утопия это проект, то *атопия* это эффект. Эффект Безопасности: «попробуйте, вы же *ничего не теряете!*». Соблазн отсутствия риска велик и подкреплен мощью наивности – ну, попробую вести блог, ну, не понравится – перестану. *Атопия* как неуязвимость выступает желанным эффектом, тем сокровищем, которое ищут в виртуальном. Conquest² меняется на quest³. И где же возможно построение идеального острова, новой утопии? Если вся земля порочна и обуяна новыми злыми «тотальностями» – террористами и экологией, экономическим кризисом – остается только штурмовать территории возможные, то есть виртуальные. Conquest of paradise теперь ведется через модем. Живой Журнал и ему подобные социальные сети – новый Город Золотой современности, с той разницей, что Город Золотой всегда один. Для виртуального же щита Персея принципиальна множественность идентичностей; их ризоматичность, а не иерархичность. Родовое имя нового героя, ведущего квест – Виртуал, он – конкистадор берегов виртуального рая.

² Conquest (англ.) – завоевание.

³ Quest (англ.) – поиск, приключение. В компьютерных играх – жанр, требующий от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету к финальной цели-задаче.

Виртуал возник как некая новая величина в современном мире коммуникации. Можно проследить параллели и линию преемственности между такими способами самовыражения как *интеллектуал*, *культурал*⁴, *виртуал*. Само слово *виртуал* практически срисовано со слова *интеллектуал*. По словарному определению, интеллектуал «выступает публично и стремится стать авторитетом в вопросах морали, политики, философии и мировоззрения». Виртуал тоже невозможен без *публичного выступления* – с той разницей, что выступление это осуществляется в сети и там же находится публика. Виртуал всегда *стремится стать* авторитетом. Пожалуй, это в наивысшей степени верно именно для виртуала – становление не *автором*, но *авторитетом*. В Интернете высказывание не может быть авторским, но может быть авторитетным. Таким, к которому прислушиваются. Отсутствие возможности быть автором, очевидно, является следствием замены *энтелехии*⁵ интеллектуала на *виртус* виртуала. Тождество «Я», идентичность, тоже в результате как-то причудливо изменяется. Можно сказать «я – автор», но сказать «я – авторитет» нельзя, так как никакое «Я» не пристегнуть к высказыванию в виртуальном пространстве. Тем не менее, у этого авторитетного высказывания в сети есть некий аналог «Я» – личное местоимение, грамматическое *лицо*, от которого высказывание состоялось. *Лицо*, как культурно-антропологическая величина меняется на *лицо* как грамматическую форму, личное место-имение. Таким образом, «Я», возникающее в виртуальном, топологично, но неуместно, – *атопия* возникает как эффект.

Однако понятно, что располагать местом в виртуальном пространстве это не значит находится *где-то*. Что такое «в виртуальном пространстве»? Этот вопрос – *где?* – безнадежно отстает, он невозможен по отношению к специфике виртуального. Где-то там или где-то здесь? Где-то везде. Виртуальное – не пространственная и не временная категория; для наличия виртуального, прежде всего, нужна некая *емкость*. Емкость восприятия, емкость оперативной памяти компьютера, емкость сервера. Перефразируя Канта, можно сказать, что априорная форма емкости есть условие всякой виртуальности. Емкость виртуального превосходно взаимодействует с личным место-имением, каковым является «Я» виртуала.

Итак, интеллектуал, трансформируясь в виртуала, меняет *интеллект* на *виртус*. Каковы следствия этой замены?

⁴ О фигуре культурала и его значимости в поле современной философии см. Савчук В. В. «Режим актуальности». – СПб.: Изд-во С.-Петербург. ун-та, 2004.

⁵ Энтелехия – в переводе с греческого действительность.

Интернет изменяет привычную связку: одно тело — одна идентичность. Если в физическом мире имперсонация, за исключением клинических случаев раздвоения личности, требует значительных усилий (пластическая хирургия, макияж, грим) и времени, то в сети оборачивание лишено этих недостатков и не ограничено физико-биологическими константами. Виртуальное поощряет оборотничество (причем без выпадения волос, вырастания клыков и тому подобных мучений): можно быть кем угодно и когда угодно. Это мистификация в бесконечности, потому что нет возможности поставить точку – любое признание может (и должно по законам сети) быть расценено как очередная мистификация. Оборотничество двояко: между виртуалами одного автора и между самим автором и его виртуалами. Такая мерцающая идентичность порождает игры в ускользание, где виртуал, при всей его интенсивности, всегда остается только возможным. Столь легкая возможность быть кем-то другим чревата потерей *единственной* личности – обезличиванием в многоликости, что регулярно и происходит с пользователями виртуальной реальности. Бета-версия Рая дает о себе знать – на собственной шкуре испытываются сбои системы. Иначе говоря, пользователь уже достиг Утопии, но вдруг понял, что это не он.

Другая стратегия завоевания рая – это сетевые ролевые игры, RPG. Здесь рай виден во всех смыслах этого слова – вы буквально живете, воюете, строите и умираете в некоем а-топосе, на Островах Блаженных. Если блоггерами могут быть люди различного возраста, то RPG – царство подростков и молодых людей. Это связано с большей романтизацией, ореолом таинственности и героизма, который пронизывает все подобные сетевые игрища. Знаменитый World of Warcraft и аналогичные виртуальные игровые проекты – это действительно целый мир, со своей культурой и политикой, экономикой и обычаями; там ежечасно присутствуют тысячи человек, что при учете площади виртуальных земель и королевств составляет нормальную средневековую плотность населения. К тому же весь этот мир пропитан живейшим интересом и настоящими эмоциями. Если в реальном мире, как известно, «география кончается вчера», то в мире виртуальном полно неисследованного пространства. В зависимости от сложности и проработанности интерфейса игры виртуал здесь обладает не только эмоциями и стилистическими отличиями речи, но и визуальным телом, которое, хоть и выбирается исходно из некоторого числа шаблонных моделей, в результате модификаций приобретает черты уникальности.

Живое человеческое тело буквально вкладывается в существование RPG-виртуала; известны фатальные случаи, когда игрок, не будучи способным оторваться от событий игры, просто умирал от истощения или

сердечного приступа от переизбытка эмоций. Это, конечно, крайности, но, тем не менее, характерные: RPG, как реально играемая игра, требует и реального задействования своего тела. Помимо тела в работу включены если и не все органы чувств (что, я думаю, временно), то все способности чувствовать. Этот виртуальный эстетис/анэстетис способен на невероятную трансформацию и перекодирование одних видов чувств в другие. Так для игрока все чувства транслируются через визуальный ряд, но при этом, не теряют своей полноты, при условии включенности игрока в события игры. Благодаря этой актуализации высших способностей восприятия и воображения игрок имеет право утверждать, что его «Я» применимо к его виртуалу, и более того, может составлять с ним одно целое, переживая полномасштабные события. Эта пассивно-активная, мерцающая и нестабильная идентичность способна аккумулировать в себе огромный заряд творческой энергии, которая, однако, не выливается в произведение в привычном смысле этого слова. Творчество имеет место быть, но его русло, образно говоря, покинуло знакомое евклидово пространство.

Что же дальше? Мы наблюдаем тоску, разочарование и раздражение субъекта, претерпевающего процесс виртуализации. Заманчивое многообразие и богатство виртуального общения требует реализации виртуала, как агента коммуникации, что в свою очередь требует виртуализации субъекта. Наивная игровая вера субъекта в самостоятельность виртуала чревата непредвиденным столкновением с необходимостью собственной альтер-нативы, по сути, другим рождением, другой природой. Причем для комфортного расположения в поле виртуального необходимо возвести альтернативность как прием в ранг безостановочного процесса альтернативации. Живу в возможном из миров – вот кредо виртуальной субъективности.

Скука постиндустриального общества возникает в самом сердце сплетения медийных и мультимедийных информационных потоков. Их скученность, образно говоря, скуку и порождает. Антискука, легитимированная современностью – это виртуальное развлечение и виртуальная занятость. Цель игр, блогов – *развлечь*; то есть растянуть, расцепить себя от себя самого. Быть виртуалом – развлечение. Это не *другой*, это *я* играющий, притворяющийся, *пробующий* себя. Все виртуальное как возможное насквозь пронизано траекториями проб. Пробы пера в блогах, пробы запретных плодов виртуальных садов, виртуалы как кинопробы на некую роль. Вообще на лицо некое купирование конечной цели: пробы самоценны. Это удобно, если ставится параноидальная цель ускользания и

неуловимости: если никто, даже я, не знает, куда мы идем, то велик шанс, что «нас не догонят».

Легкие пробы. Легкость принципиальна для виртуального, это специфическая доля безответственности, оторванности от стандартных грузов и привязок; инъекция опьяняющей легкости творения, которая так манит субъекта. Парадоксально, или вернее сказать, характерно для европейского субъекта, но легкость достигается именно за счет чрезвычайного технического усложнения. Целые культурные конгломераты обеспечивают виртуальному его фирменную легкость. Если для утопических проектов модерна справедливы высказывания типа «от каждого по способностям, каждому по потребностям», то в виртуальной реальности действует принцип *а почему бы и нет?* Если нечто внутренне непротиворечиво, то оно вполне возможно. А если и противоречиво, то *а почему бы и нет?* Желание Идеального Острова необоримо. И если это связано со странной возможностью быть Ктулху, или Красной Шапо4кой, то *а почему бы и нет?* Вопросительность, сродни лиотаровскому *arrive't'il*, присуща всему виртуальному. Эта вопросительность окрашена любопытством как внутренней эмоцией.

Вопросительность, чье топливо любопытство, имеет другой характер в отличие от классического теоретического вопрошания, спровоцированного сократовским удивлением. Несерьезное, *легкое* вопрошание отличается, однако, от пустой болтовни. Это проба мира, вопрос ради вопроса.

Кантианская продуктивная способность воображения в виртуальном обретает зримый и живой результат в виде виртуала. «Киберпространство – это имя, которым мы наделяем человеческое воображение, когда получаем к нему доступ через модем»⁶. Виртуальное понятие как воображение общества может быть представлено как постклассический виток развития тяги к утопиям, новый странный аттрактор. Перед нами разыгрывается та же фабула, что и в проекте невероятных земель Атлантропы и Терезина: словно Персей в битве с Медузой, европейская рациональность пытается взглянуть на запретное, уповая на свойства виртуальных медиа, как зеркального щита. Беда только в том, что исходное предназначение щита частенько забывается, и, залюбовавшись на сам щит, рациональность упускает из виду Медузу. А уж она то не будет сидеть сложа руки.

⁶ Евгений Горный. «ОНТОЛОГИЯ ВИРТУАЛЬНОЙ ЛИЧНОСТИ». Опубликовано <http://www.netslova.ru>