

УДК : 141. 319. 8

Наталія Стратонова

КИБЕРКУЛЬТУРА: АНТРОПОЛОГІЯ ІНТЕРНЕТУ

Кіберкультура як нова соціокультурна практика включає в себе не лише сферу інформаційно-комп'ютерних технологій, а й певні ідеологічні практики. Дана стаття має на меті розглянути кіберкультуру як синтетичне поєднання технократичних ідей вчених та інженерів, ідеології хакерів, соціологічних та футурологічних пророцтв теоретиків постіндустріального суспільства, ідеалів маргінальних субкультур, а також ідей економічного лібералізму.

Ключові слова: кіберкультура, кіберпростір, дигіталізація, техносоціальність, біосоціальність, антропологія.

Стратонова Н. О.

КИБЕРКУЛЬТУРА: АНТРОПОЛОГИЯ ИНТЕРНЕТА

Киберкультура как новая социокультурная практика включает в себя не только сферу информационно-компьютерных технологий, но и определенные идеологические практики. Цель данной статьи – рассмотреть киберкультуру как синтетическое сочетание технократических идей ученых и инженеров, идеологии хакеров, социологических и футурологических предсказаний теоретиков постиндустриального общества, идеалов маргинальных субкультур, а также идей экономического либерализма.

Ключевые слова: киберкультура, киберпространство, дигитализация, техносоциальность, биосоциальность, антропология.

Поняття «кіберкультура» охоплює широкий спектр різноманітних явищ - від молодіжних субкультур до літературних жанрів. Тим не менш, дане явище є своєрідною культурною практикою в сфері інформаційно-комп'ютерних технологій, пов'язаною із теоретичними аспектами нових медіа. Зважаючи на те, що даний термін може бути використаним в описових, аналітичних та ідеологічних практиках, кіберкультура часто постає перед нами як неоднозначне, заплутане та незрозуміле явище сучасної культури. Проте, саме ця багатозначність в природі терміна дозволяє нам розглянути його більш точно, надати йому ясності, принаймні в контексті даної статті.

Актуальність дослідження. Цифрові засоби комунікації (Інтернет, системи збереження та передачі даних, мобільні комунікації) настільки стали популярними в житті сучасної людини, що на даний час спостерігається процес дигіталізації (digital – англ., цифровий) таких явищ, які б ми ще кілька десятиліть тому, ніколи не віднесли до сфери медіа – «цифровий секс», «цифрова пам'ять», «цифровий Бог», «цифрова подорож». Відповідно, ігнорувати культурну значимість цифрових засобів комунікації ми вже не в змозі, адже зміни, які торкаються повсякденного життя людей, впливають як на формування культурного досвіду в цілому, так і на всі базові сфери культури. Відтак, виникає запитання, чи не був дар перших поселенців дигітального простору людству своєрідним «троянським конем», що випустив назовні явища, які кардинально вплинули на традиційні культурні смисли та соціокультурні координати? Відповідь на це запитання піднімає актуальну на даний час тематику відстеження ліній концептуально-стильового наслідування сучасної кіберкультури з однієї сторони, та техноавангардизмом та комунітаризмом альтернативної культури 70-80-х років з іншої. Вірус віртуальності, що розповсюджується одним кліком, є настільки потужним, що на даний час ми маємо справу з певною толерантністю сучасної культури до

процесів віртуалізації психіки та соціуму. Саме дереалізація людиною її самообразу та середовища перебування, відчуження її у віртуальну реальність обумовлює актуальність даного дослідження.

Метою даної статті є розглянути становлення кіберкультури в контексті соціокультурних практик.

Відповідно до мети, основними **завданнями** роботи є:

- проаналізувати поняття «кіберкультура» та «кіберпростір»;
- відстежити соціокультурні корені глобальної електронної цивілізації;
- проаналізувати основні етапи формування кіберкультури в лоні субкультурних утворень Заходу 60-80-х рр.;
- виокремити основні риси кіберкультури як соціокультурного феномену.

Стан розробки проблеми.

Вивчення змін в соціокультурному просторі з часів появи цифрової (дигітальної) культури мають солідну історію. Вони пройшли шлях від аналізу «віртуальної реальності» та «кіберпростору» до критичної оцінки цифрових медіа.

Інформаційна парадигма як нова форма суспільного буття в наш час розроблялась в творчості Д. Белла, А. Турена, Е. Тофлера та інших авторів. У зв'язку із актуальністю Інтернету, популярними на даний час стають дослідження суспільства нового типу через форми комунікації (М. Мак-Люен, С. Жижек, М. Кастельс та ін.).

Значну роль в оцінці ролі та місця інформаційних технологій в сучасному суспільстві приділяють у своїх творах представники постструктуралістської та постмодерністської думки, серед яких відмітимо Ж. Дорійяра, Дж. Ваттімо, Ж. Делеза, Б. Гройса, У. Еко та ін..

Протягом 90-х рр.. ХХ ст.-поч. ХХІ ст.. кіберкультура була предметом вивчення соціальних наук переважно в сфері Інтернету. Більшість з них апелювали до нових соціальних моделей, спричинених останнім, що змінювали паттерни соціокультурних зв'язків та самоідентифікації особистості. Деякі дослідники розглядали Інтернет в основі змін в політичній та економічній сферах. Зрештою, Інтернет розглядався як технологія, що принесе нову еру, новий культурний порядок – інформаційне суспільство, мережеве суспільство (М. Кастельс), кіберкультуру (П. Леві, А. Ескобар). Так, М. Кастельс виокремлював 4 шари в структурі інтернет-культури: техномеритократична культура, культура хакерів, культура віртуальної общини та підприємницька культура. Всі разом вони, на думку автора, визначають ідеологію свободи інтернет-спільноти. Дослідник підкреслює: «Без техномеритократичної культури хакери були б лише специфічною контркультурною спільнотою комп'ютерних фанатів. Без культури хакерів суспільні об'єднання в мережі Інтернет нічим би не відрізнялись від інших альтернативних общин. Аналогічним чином, без культури хакерів та общинних цінностей підприємницьку культуру неможливо було б охарактеризувати як специфічну для Інтернету» [2, с. 53]. Таким чином, цифрова революція стала тим новим соціальним поділом, що зменшив розрив між багатими та бідними, розвиненими та слаборозвиненими країнами. Технокультура в поєднанні із знаннями біотехнології та генетики, на думку Дони Харауей змінила наші уявлення про природу, створивши новий антропос, постлюдину-кіборга [5, с. 357].

Однак, слід зауважити що, трансформації всередині самої культури, які відбуваються у зв'язку із експансією цифрових технологій, до сих пір залишаються недостатньо вивченими. Це пояснюється тим, що динаміка самих змін є настільки швидкою, що значно випереджає накопичення знань і, відповідно, дослідницьку рефлексію. Багатозначність інтерпретації понять «цифрова культура», «кіберкультура» є свідченням того, що даний феномен є достатньо складним для вивчення та знаходиться в процесі становлення.

Основна частина.

Характер інформаційних технологій та підходи до їх розуміння змінюються надзвичайно швидко. Ніхто вже не заперечуватиме того факту, що комп'ютер, інформація, біологічні технології забезпечують фундаментальну трансформацію в структурі та розумінні сучасного суспільства. Дані перетворення повинні, на нашу думку, досліджуватись сучасними антропологами, адже саме вони дозволяють в комплексі зрозуміти людське суспільство з точки зору біології, мови, історії та культури. Відтак, культурний аналіз соціальної природи, впливу та використання нових технологій є основним предметом антропології кіберкультури.

Вихідним пунктом даного дослідження є той факт, що будь-яка технологія являє собою культурний винахід: вона створює власний світ зі своїми культурними умовами, а це, в свою чергу, породжує нові культурні світи. Тому, власне, кіберкультура є результатом поєднання антропологами двох галузей – штучного інтелекту та біотехнологій. Не випадково, обидві галузі набули популярності практично одночасно. В той час, як комп'ютерні та інформаційні технології запровадили нові правила соціокультурного будівництва, спричинивши явище техносоціальності (А. Стоун), біотехнології, завдяки новаціям в сфері науки природи та тіла, стали у витоків біосоціальності (П. Рабінов [8]).

Аналізуючи поняття «кіберкультура», звернемо до історії виникнення досліджуваного феномену. Дане поняття створене в сфері наукової фантастики та поп-культури. Термін «кіберпростір», до прикладу, вперше згадується в новелі канадського фантаста Вільяма Гібсона «Burning Chrome» (1982), а популяризується в його науково-фантастичній трилогії «Нейромансер» (1984). Кіберпростір у Гібсона – єдина узгоджена галюцинація мільярдів людей, новий всесвіт електронної медіації, де факти сприймаються у своїх фізичних проявах – їх не лише можна почути та побачити, а й відчути. Щоправда, сама ідея кіберпростору не нова. Слід хоча б згадати таких винахідників як Морзе, Едісон та Марконі. Тут мимоволі згадується цитата американського письменника Натаніеля Готорна: «Це насправді відбувається, чи мені наснилось, що за допомогою електрики світ матерії перетворився на великий нерв, що вібрує на тисячу миль у мить, коли світ затамував подих?».

В культурному плані кіберкультура постає як результат трансцендентних пошуків субкультур 60-х-70-х років ХХ ст.. Кіберкультура виникає як «постдефіцитна технологічна утопія» (Марк Дері), заохочуючи створення спроектованих реальностей, зорову симуляцію та заміну суспільного простору сюрреалістичним медіа ландшафтом. Саме в цей час ми спостерігаємо специфічне переплетення різнопланових подій:

- політичні акції, пов'язані з виступами проти мілітаризму, расизму, сексуальної дискримінації, гомофобії, бездумного споживання та забруднення оточуючого середовища тощо;
- виникнення теорії постіндустріального (інформаційного) суспільства в соціології;
- становлення та розповсюдження ідей постструктуралістської філософії;

- інформаційно-технологічний бум, пов'язаний із входженням дигітальних технологій в життя людей.

Слід також згадати так звану «кислотну філософію» Вільяма Берроуза, Аллена Гінзберга, Тімоті Лірі та Кена Кізі, що сприяла «пізнанню самого себе» через вживання спеціальних речовин та засобів, які допомагають людині звільнитись від упереджень та забобонів, а також розкрити свої потенційні можливості. Подібна втеча в інший світ, «самозаглиблення» відбувались за допомогою галюциногену ЛСД та марихуани. Так, субкультурні модифікації радикальним чином трансформували світоглядні установки молоді та виробили нові моделі соціалізації та акультурації індивіда. Слідом за контркультурними віяннями 60-70-х рр.. створюються так звані комерційні проекти типу «Нью Ейдж» та «Рух за розвиток людських можливостей», що активно використовують техніки розширення свідомості. Паралельно, як результат нововведень в технічно-інформаційній сфері, виникають хакери – субкультура, що зароджується серед студентства та випускників Масачусетського Технологічного Інституту. Власне, саме вони, так звані, «прародичі Інтернету» та досвідчені програмісти, користувались у своїх вчинках так званою етикою хакера, зміст якої полягає у вільному доступі до знань та програмному забезпеченню. Молоді інженери та програмісти, роздратовані бюрократичними перепонами на шляху до комп'ютерів, почали прокладати свій шлях в комп'ютерні системи. Етика хакерів почалась із положення про те, що жодні бюрократичні бар'єри не можуть протистояти покращенню систем. Хакери намагались децентралізувати імперію, створену ІВМ, та створити багато різних форм роботи з комп'ютерами. Саме хакери змусили комп'ютери робити те, що ІВМ істеблїшмент навіть не уявляв – малювати та створювати музику. Саме їх зусилля призвели до створення персональних комп'ютерів, комп'ютерних

журналів, відеоігор – по суті, цілої комп'ютерної культури. Згодом хакерська етика зводилась до трьох основних принципів:

- 1) уникати пошкодження системи, якою «користуєшся»;
- 2) вільний обмін технічною інформацією, адже патентні та авторські обмеження уповільнюють технічний розвиток;
- 3) розвивати людське знання [9].

Як приклад ідейного синкретизму 60-70-х років можна навести рух хіпі, погляди яких на певному етапі їх існування трансформувались та злились з ідеологією хакерів, ставши основою інформаційного лібералізму. Як відомо, хіпі відмовлялись підкорюватись жорстким суспільним умовностям, що накладались на законослухняного громадянина державними структурами, військовими, університетами тощо. Натомість вони відкрито декларували власне заперечення «прямого» світу через вільний стиль одягу, сексуальну свободу, особливу музику та рекреаційні наркотичні речовини. Суспільний ідеал вони вбачали у так званій «екотопії» - особливому соціальному устрої, в якому пануванню машин немає місця, виробництво поступається оточуючому середовищу, люди живуть великими групами, а статеві відносини є егалітарними. Показовим є те, що більшість представників даної субкультури вбачали можливість побудови подібного антитехнологічного суспільства не в запереченні наукового прогресу, а саме в розвиткові високих електронних та інформаційних технологій. Перебуваючи під впливом теорій Маршала Маклюєна, технофіли вважали, що конвергенція засобів масової інформації, обчислювальних технологій та телекомунікацій сприятиме виникненню так званої електронної агори – певного віртуального місця, де всі будуть висловлюватись без остраху цензури. Саме цей фактор є точкою відліку формування нової культури, побудованої навколо інформаційних технологій – кіберкультури.

Отже, кіберкультура є синтетичним поєднанням технократичних ідей вчених та інженерів, хто займався розробками обчислювальної техніки; ідеології хакерів, що постулювала вільну циркуляцію інформації, соціологічні та футурологічні пророцтва теоретиків постіндустріального суспільства; ідеали маргінальних субкультур (хіпі, анархісти), які відстоювали важливість особистісної свободи; а також ідеї економічного лібералізму «джеферсоновської демократії». Через 30 років Річард Барбрук та Енді Камерон назвуть поєднання цих ідей «каліфорнійською ідеологією». Саме в ній найбільш повно втіляться ідеї інформаційного лібералізму та віртуальної демократії.

Прояви кіберкультури ґрунтуються на міжособистісних взаємовідносинах, де медіатором виступають комп'ютерні мережі. Це можуть бути дії, ігри, прагнення, місця та метафори, що мають широкий спектр вжитку. Як приклади маніфестацій кіберкультури в сучасному світі можна згадати наступні:

- соціальні мережі;
- блоги;
- мережеві ігри;
- форуми;
- чати;
- електронна комерція;
- віртуальні світи (twinity, second life);
- електронні дошки оголошень (bbs);
- геотаггінг (використання онлайн карт та систем глобального позиціонування для зв'язку віртуальних об'єктів з реальним світом);

- реер-to-реер мережі (мережі, засновані на принципі рівноправності учасників; характеризуються тим, що їх елементи можуть зв'язуватись між собою);
- тощо.

Враховуючи широкий спектр побутування кіберкультури, можна спробувати виокремити її основні характеристики. Дані риси не будуть сталими, адже віртуальні модифікації культури постійно розширюються, відповідно, якщо декілька десятків років тому ми говорили про віртуальну реальність, то зараз мова йде про «культуру реальної віртуальності» (термін М. Кастельса) [2, с. 53]. До того ж, смислове навантаження терміну «кіберкультура» включає в себе не лише цифровий світ, а й кіборгізацію самого людського тіла та людської спільноти загалом. А. Крокер, розглядаючи кіберкультуру в різних її модифікаціях, виокремлює три її параметри:

- соціально-психологічний;
- медійно-комунікативний;
- ідеологічний.

Науковець зауважує, що для того, щоб відбулось входження індивіда у віртуальний світ, його органи відчуттів повинні бути залучені до його конструювання за допомогою комунікативних протезів, і причес цей кимось організовується. Поступова технізація перебудовує життєвий світ сучасної людини в штучне середовище, де «тіла готуються до завантаження в цифру, де «бачити» передбачає штучну оптику, де «чути» - це увага до швидкісного світу форматної культури, де подорож перетворюється в номадичне поневіряння у MUD (Multiple User Dungeons), де комунікація розчиняється у швидкісному волоконному «каркасі» Інтернету. У віртуальній реальності

плоть випаровується у віртуальність по мірі того, як тіла, що існували в XX столітті, переформатовуються в кібернетичну нервову систему XXI століття для пришвидшеного пробігу крізь електронний фронтір» [7, с. 11]

Отже, враховуючи те, що кіберкультура - це новий напрямок розвитку суспільства, безпосередньо пов'язаний із появою, розвитком та проникненням в соціокультурне життя досягнень інформаційних технологій, виокремимо деякі її риси.

1) Децентрована та антиієрархічна структура.

Із самого початку свого виникнення (70-80 роки XX ст..) Інтернет мав 2 паралельні лінії розвитку. Перша, яка, власне, є першопричиною виникнення Інтернету – поступове нарощування мережевої потужності в рамках дослідницького проекту ARPANET, що фінансувався Міністерством оборони США. Інтернет розроблявся американськими військовими з метою забезпечити найбільш ефективну дієздатність систем управління на випадок ядерної атаки. Їх ідея полягала в тому, щоб інформаційні дані розміщувались не одному місці, а розосереджено, дублюючись на віддалених комп'ютерах, які були з'єднані між собою. Таким чином військові намагались запобігти фатальному виходу з ладу систем управління: якщо у випадку нападу залишиться працювати хоча б один із комп'ютерів, дані в ньому вціліють і дозволять віддати потрібну команду. Проект нарощував свою потужність починаючи з діаграми в 4 вузли у 1969 році (Каліфорнійський університет в Беркслі, Стенфордський Дослідницький інститут, Університет Каліфорнії в Санта-Барбара та університет штату Юта). Поступово діаграма збільшилась до 15 вузлів у 1971 році, а в 1986 р. Національною Науковою Федерацією (NSF) було сформовано відкриту мережу для корпоративних користувачів (NSFNET). Друга лінія розвитку була менш публічна. Вона являла собою поступове оволодіння

мережевими практиками індивідуальних користувачів (представників технократичної еліти та хакерських спільнот). На даний час Інтернет об'єднує в собі кілька мільйонів комп'ютерів, число який постійно зростає, але, як бачимо, вже ранній Інтернет мав децентралізовану та антиєрархічну структуру. На даний час глобальна мережі також не має центрального пункту, що контролював би інформаційні потоки. Зв'язок між комп'ютерами здійснюється напряду, а не через якусь інстанцію. Причому, шляхи передачі інформації не є наперед заданими та незмінними. Вони варіюються залежно від навантаження ліній. Часто, люди, які спілкуються між собою в одному і тому самому місті, навіть не підозрюють, що зв'язок між ними здійснюється через сервер, що знаходиться в Німеччині.

2) Технолібералізм.

Як зазначає Т. Савицька, будучи «м'якою» ідеологією віртуального класу, технолібералізм базується на трьох базових ілюзіях: ілюзії інтерактивності, ілюзії кіберзнання та ілюзії розширення індивідуального вибору. Цитуючи А. Крокера, дослідниця зазначає, що «на справді, кіберактивність є протилежністю соціальних взаємозв'язків» [7, с. 155], адже споживання мультимедійної інформації, яка начебто пройшла ідейно-естетичний контроль, вселяє користувачу ілюзію розділеного спілкування, а насправді, вилучає його з публічної сфери [4]. Як результат, електронна комунікація здійснюється без реального соціального контакту.

3) Домінування візуальності над текстуальністю.

О. Шпенглер у своїй роботі «Занепад Європи», говорячи про взаємодію культур, пропонує термін «псевдоморфози». Науковець розглядає ситуацію, коли «чужа древня культура панує над краєм з такою силою, що культура молода, для якої цей край є її рідним, не в змозі дихати наповну, не

може продукувати чисті, власні форми, не може досягнути повного розвитку своєї самосвідомості. Все, що підіймається з глибин цієї ранньої душевності, виливається в пустотну форму чужого життя; віддаючись старечим працям, молоді почуття костеніють...» [6]. Не будемо заперечувати того факту, що сьогоденне буття через ряд багатьох причин та факторів делогоцентрується у зв'язку із візуалізацією світу. Для культури це не є новим фактором, але сучасні технології певною мірою фаталізують цей процес. Часто текст сприймається читачем як набір ієрогліфів, що частково є позбавленими змісту та несуть в собі суто декоративну та естетичну функцію. Завадити цьому може виникнення текстуальності другого рівня, в якій текст включає в себе візуальну конструкцію.

4) Віртуальна міфологізація

Взаємозв'язок між віртуальною особистістю та її автором є амбівалентним. З однієї сторони, воно ґрунтується на ототожненні творця зі своїх творінням. З іншої сторони, створена особистість має тенденцію відособлюватись від свого творця та існувати незалежно від нього. Кіберкультурою створено багато чого, що для релігійного ортодокса буде здаватись кощунством. Так, наприклад, елементи графічного інтерфейсу, невеликі картинки, що представляють додаток, файл, каталог, вікно тощо називаються «іконками», а програма, що працює у фоновому режимі без прямого контакту з користувачем – «демоном» (від Daemon). До того ж, в кіберкультурі присутні елементи ініціації – ліквідація меж простору та часу як внутрішній стан віртуального серфера під час швидкого переміщення по сайтах, розкиданих по всьому світу. Власне, сам той факт, коли руйнуються, стираються ці фізичні межі є усвідомленням їх не абсолютності. А так як сам користувач в процесі цього «стирання» нікуди не зникає, значить «існує щось більше». Це може стати причиною справжньої екзистенційної

революції всередині особистості, унеможливлення надалі відноситись до «звичайного світу» серйозно.

Наступні три риси кіберкультури запозичені нами з концепції «екстазу комунікації», викладеної Ж.Бодріаром ще у 1983 році. Стверджуючи, що парадигма відчуження ХХ ст.. змінилась епохою «з'єднань, контактів, торкань, зворотнього зв'язку та всезагального інтерфейсу», причиною цих змін філософ називає телебачення. В той же час, науковець зауважує: «за допомогою телевізійного образу – а телебачення є граничним досконалим об'єктом в цю нову еру – наше власне тіло та весь всесвіт, що його оточує, стає певним контролюючим екраном» [1]. Філософ розуміє, що телебачення не є межею втілення такого контролю, передбачуючи траєкторію її розвитку.

5) Примусова екстраверсія.

«Це вже не традиційна обценність прихованого, пригніченого, забороненого або вкритого темрявою; навпаки, це обценність видимого, надмірно видимого, більш-видимого-ніж-видиме»; «це кінець внутрішнього та інтимного, вирячування та прозорість світу»; «всі елементи зобов'язані постійно комунікувати між собою та перебувати в контакті, будучи обізнаними про стан всіх інших та самої системи як цілого» [1]. Twitter, Instagram, Facebook, Вконтакте першопочатково задумані як платформи обміну відповідями на запитання «Що ви зараз робите?» Канадійський журналіст, експерт в області цифрових технологій К. Томпсон справедливо зауважує: «Користувачі Facebook спочатку не підозрюють, що їх можуть чимось зацікавити щохвилинні оновлення відомостей про те, що на даний момент роблять інші люди. Але як тільки вони потрапляють під вплив цієї інформації, то одразу стають від неї залежними». Мабуть, найбільш точно сутність такого

спілкування передає бодрійяровський образ «примусової екстраверсії всього внутрішнього», що супроводжується «примусовою ін'єкцією всього зовнішнього, що буквально і означає категоричний імператив комунікації» [10].

6) Симуляція зворотнього зв'язку.

Найкращим прикладом даної риси є кнопка «like» у Facebook та її аналоги в інших соціальних мережах. Вона автоматизує процес реагування на повідомлення. А. Мірошніченко справедливо зауважує, що дана функція повертає користувача в пасивний стан, де він перестає створювати власний контент, споживаючи чуже, навіть не намагаючись його прокоментувати [3]. Ж. Бордрійяр називає зв'язки між суб'єктами в епоху екстазу комунікації «ефемерними», та стверджує, що «миттєвість комунікації мініатюризувала наші обміни до певної послідовності миттєвостей» [1].

7) Неперервність та надлишковість інформації.

«Якби істерія була патологією виразності, театральною та оперною конверсією тіла, якби параноя була патологією організації, структура цією ригідного та ревнивого світу, то з приходом комунікації та інформації, іманентної невпорядкованості зв'язків всіх мереж, з їх неперервними зв'язками, ми віднині отримуємо нову форму шизофренії. Власне кажучи, немає більше істерії, немає більше параної, є лише стан страху, притаманний шизофреніку: надмірно великою є близькість всього, брудна невпорядкованість зв'язків всього, що торкається, наділяє та пронизує без супротиву – не без аури приватного захисту, немає навіть власного тіла, щоб захищати його» [1].

Тут можна говорити про певну культурну позицію – інформоманію. Даний культурний феномен зароджується та розвивається в умовах насиченого інформаційного простору. Інформоманія є продуктом, а, точніше, «побічним»

продуктом розвитку інформаційних систем та розповсюдження інформаційного простору. Суб'єктом інформоманії є людина, для якої інформація втратила свої природні функції, орієнтири і стала свого роду самоціллю. Відтак, спостерігаємо за пустою, хибною культурною активністю, що викликає звання до постійного перебування в інформаційному потоці.

Висновки.

Ми згадали, на нашу думку, найбільш основні риси сучасної кіберкультури. Припускаємо, що можна вивести ще більше, але основна проблема у їх виокремленні полягає в тому, що Мережа відторгає будь-які спроби виведення якихось ієрархічних моделей. Це пов'язано з тим, що пірамідальність тут витісняється принципом кластерності, характерним для Мережі.

Отже, розвиток Інтернету, нових медіа та ІТ стало причиною зміни культурної парадигми сучасного людства. Дані зміни спричинили виникнення кіберкультури зі своїми особливостями простору та часу. Процеси віртуалізації, що займають практично всі сфери діяльності людства (науку, мистецтво, економіку тощо), мають загальнокультурну генезу, адже зараз, так само, як і одне-два століття тому, невід'ємним їх атрибутом залишається відчуження. Щоправда, в іншу реальність, віртуальну.

ЛІТЕРАТУРА

1. Бодрийяр Ж. Экстаз коммуникации [Електронний ресурс] / Ж. Бодрийяр – Режим доступу до ресурсу: <http://anthropology.rchgi.spb.ru>.

2. Кастельс М. Галактика Интернет: размышления об Интернете, бизнесе и обществе / М. Кастельс. – Екатеринбург: У-Фактория, 2004. – 320 с.

3. Мирошниченко А. Публикаторы и публика [Электронный ресурс] / А. Мирошниченко – Режим доступа до ресурсу: <http://www.openspace.ru/media/projects/19888/details/22091>.

4. Савицкая Т. Виртуализации культуры [Электронный ресурс] / Т. Савицкая – Режим доступа до ресурсу: <http://www.intelros.ru/subject/figures/tatyana-savickaya/23649-virtualizacii-kultury.html>.

5. Харауэй Д. Манифест киборгов: наука, технология и социалистический феминизм 1980-х гг. / Д. Харауэй // Гендерная теория и искусство. Антология: 1970—2000 / Д. Харауэй. – Москва: Российская политическая энциклопедия, 2005. – ((Гендерная коллекция. Зарубежная классика)). – С. 322–327.

6. Шпенглер. О. Присмерк Європи. Нариси морфології світової історії // Філософія: хрестоматія (від витоків до сьогодення): навч. посіб. / за ред. акад. НАН України Л.В. Губерського. – К.: Знання, 2009. – С. 587 – 596

7. Kroker A. Data Trash : The Theory of Virtual Class / A. Kroker, M. Wienstein. – Montreal: New World Perspectives, 2001. – 158 с.

8. Rabinow P. Severing the ties: Fragmentation and dignity in late modernity / Paul Rabinow // Knowledge and society: The anthropology of science and technology / Paul Rabinow. – Greenwich: JAI Press. – С. 169–187.

9. Levy S. Hackers : heroes of the computer revolution / Steven Levy. – Garden City, N.Y: Anchor Press/ Doubleday, 1984. – 337 c.

10. Thompson C. Brave new world of digital intimacy / C. Thompson. // The New York Times. – 5. 09. 2008.

N. Stratonova

CYBERCULRURE: ANTHROPOLOGY OF THE INTERNET

Cyberculture as a new socio-cultural practice includes not only the area of ICT, but also some ideological practices. This article aims to examine cyberculture as a synthetic combination of technocratic ideas of scientists and engineers, hackers ideology, social and futures prophecy theorists of postindustrial society, marginalized subcultures ideals and ideas of economic liberalism.

Manifestations of cyberculture based on interpersonal relationships, which act as mediator computer networks. It could be action games, aspirations, places and metaphors that have a wide range of goods. Examples of manifestations of cyberculture in the world today are the following: social networks, blogs, online games, forums, chat rooms, e-commerce, virtual worlds (twinity, second life), bulletin boards (bbs), geotagging (using online maps and global positioning systems for communication of virtual objects with the real world) peer-to-peer network (a network based on the principle of equality of participants, characterized by the fact that their components can communicate with each other), and so on.

Cyberculture is a new area of social development, directly related to the emergence, development and penetration into the socio-cultural life achievements of information technology, the article singles out some of its features: decentered and

anti hierarchy structure, techno liberalism, dominance of visuality under textuality, virtual mythology, forced extraversion, simulation feedback, continuity and redundancy of information. Noted that the process of virtualization is occupying almost all spheres of human activity (science, art, economics, etc.), with general cultural origins, because now, as well as one or two centuries ago, is an essential attribute of their exclusion. However, in another reality, virtual.

Key words: cyberculture, cyberspace, digitization, techno-sociality, bio-sociality, Anthropology