

БАЕВА ЛЮДМИЛА ВЛАДИМИРОВНА

Д.ф.н., профессор,

Астраханский государственный университет, Астрахань, Россия.

BAEVA LIUDMILA VLADIMIROVNA

Ph.D., Professor,

Astrakhan state University, Astrakhan, Russia.

МЕДИАОБЪЕКТЫ КАК ГЕТЕРОТОПИИ¹

Способы передачи информации по мере технологического роста постоянно умножаются, захватывая власть над самим субъектом. Медиа культура формирует потребность постоянной коммуникации и манифестации своего Я в цифровом социуме. Медиареальность это особый мир, который производят медиа, средства коммуникации, в котором живет современный человек, мы рассмотрим его не только как абстракцию, но как гетеротопию, опираясь на методологический посыл М. Фуко. Анализ феноменов медиакультуры с позиции гетеротопного анализа будет представлен на примерах электронных библиотек, игровых порталов и социальных сетей. Эти феномены являются характерными гетеротопиями, иными пространствами, обладающими темпоральными и экзистенциальными особенностями.

Ключевые слова: медиакультура, гетеротопия, М. Фуко, социальные сети, компьютерные игры, электронные библиотеки.

MEDIAOBJECT AS HETEROTOPIA

Ways to transfer information on technological developments constantly multiplied, seizing power over the subject. Media culture generates the need for continuous communication and demonstrations of self in digital society. Media reality is a special world, which produce media, means of communication, in which modern man lives, we consider it not only as an abstraction, but as a heterotopia, based on the methodological promise of Michel Foucault. The analysis of the phenomena of media culture from the position of a heterotopic analysis will be presented on examples of digital libraries, gaming portals and social networks. These phenomena are characteristic of heterotopias, other spaces, with the temporal and existential features.

Key words: media culture, heterotopia, M. Foucault, social networking, computer games, the electronic library.

¹ Исследование выполнено в рамках исследовательского проекта при финансовой поддержке гранта РНФ. Проект № 16-18-10162 «Новый тип рациональности в эпоху медийного поворота», СПбГУ.

Предметом нашего исследования является гетерогенное пространство современной медиакультуры, которое будет рассмотрено с позиции фуконианского подхода как гетеротопия – «другое место» (топос), соединившее в себе иные культурные включения: информационные, временные, символические. Объектом изучения выступают объекты медиакультуры как проявления современных гетеротопий.

Черты гетеротопии были сформулированы Мишелем Фуко, в «Словах и вещах» (1966) автор дает набросок будущей идеи и сравнивает гетеротопию с утопией.² В лекции М. Фуко «Другие пространства» (1967) была изложена концепция гетеротопии как особого пространства, которое разрушает непрерывность и нормальность в общих повседневных местах, потому что они ломают границы, создают зоны «инаковости».³ Эта статья оказалась методологически важной для понимания многих культурных объектов и стала базовой для современных исследований в социогуманитарном знании. Как и утопии, гетеротопии относятся к «другим пространствам» и представлениям, и в то же время искажают их. В отличие от утопий, которые недостижимы и по своей сути, гетеротопии, согласно Фуко, это реальные пространства, но представляющиеся аномальными по тем или иным параметрам. В «Других пространствах», М. Фуко сформулировал шесть признаков «heterotopology», дал системное описание гетеротопий: изоморфность, модификации функций, соединение в одном месте различных пространств, иное течение времени, принцип открытости и закрытости, иллюзорно-реальный статус. Использование принципа гетеротопии для анализа феноменов электронной и медиакультуры начато в работах таких исследователей как Р. Топинка,⁴ Р. Римарджик и М. Деркен,⁵ К. Хандлекен⁶ и уже показало свою эффективность. Филолог Э. Г. Шесткова, подчеркивая высокую методологическую ценность понятия «гетеротопия», отмечает, что «благодаря своей метафоричности она проявила некое проблемное поле культуры рубежа наших столетий. Оно, как показала научная рефлексия, копилось и смогло во многом реализоваться через этот феномен: полисемантический, неоднозначный, почти неопределенный и до конца неопределимый... Гетеротопия оказалась понятием, способным уловить и обозначить новое отношение к пространству и миру в целом».⁷

²Фуко М. Слова и вещи. Археология гуманитарных наук: пер. с фр. В. П. Визгин, Н. С. Автономова. СПб.: А-сad, 1994. С. 5–23.

³Фуко М. Другие пространства // Интеллектуалы и власть: избранные политические статьи, выступления и интервью. М.: Праксис, 2006. Ч. 3. С. 191–204.

⁴Topinka R. J. Foucault, Borges, Heterotopia: Producing Knowledge in Other Spaces // Foucault Studies, 2010. 9. P. 54–70.

⁵Rymarczuk, M. Dercken Different spaces: Exploring Facebook as heterotopia // Peer-Reviewed Journal of Internet. URL:

⁶Handlykken A. K., Digital cities in the making: Exploring perceptions of space, agency of actors and heterotopia // Ciberlegenda. 2011. 25 URL: <http://www.uff.br/ciberlegenda/ojs/index.php/revista/article/view/492/287>, обращение 10.04.17.

⁷Эко У. От Интернета к Гуттенбергу: текст и гипертекст. М., 1998. С. 91 – 92.

Согласно методу, М. Фуко, принципами гетеротопии выступают универсальность (повсеместность); многофункциональность; способность сопоставлять несколько пространств в одном месте; связанность с различными периодами времени; наличие системы открытости и замкнутости; обладание особенной ролью по отношению к остальному пространству. Принципы гетеротопии широко применимы для изучения процессов культуры и ее многочисленных феноменов, их трактовка в связи с этим отличается предельной широтой, вплоть до понимания всего пространства как гетеротопии. Как отмечала И. Видугирите, «нынешнее пространство мыслится как принципиально гетерогенное – мое, чужое, чье-то в экзистенциальном смысле, и поэтому оно – неравное самому себе – в истории (и тем более – в историях и географиях) являет себя расслоенным социально, множась в субъективном восприятии и сочетающим многообразие гетеротопий и гетерохроний».⁸

Интернет, социальные сети, виртуальные библиотеки, игровые порталы представляют собой яркие примеры современных медиагетеротопий. Для них характерно присутствие иного (виртуального) пространства в реальном, живущего по своим законам и принципам, а также объединение виртуального и реального пространств, синтез различных способов передачи информации, их многомерность, гипертекстуальность, нелинейность, незамкнутость. Мы можем наблюдать признаки гетеротопий в самых различных феноменах медиареальности, которая и сама оказывается гетеротопией.

Например, библиотеки, одна из классических гетеротопий, в условиях медиакультуры претерпевают серьезные изменения, когда тексты и документы, переходят на электронные носители, цифровую форму хранения, удаленное использование, сопровождение дополненной реальностью и визуальными и аудио эффектами. М. Фуко рассматривал библиотеку качестве гетеротопии, не только как собрание книг и знаний, но как пространство, в котором останавливается время, концентрированно собирается память и образы различных эпох и культур. Современные электронные библиотеки являют собой продолжение прежних гетеротопий в новых глобальных и виртуальных формах. С появлением книгопечатного станка один уникальный текст превратился в бесчисленное множество копий, доступных многим, существующих дистанционно от своего автора. Исчезла закрытость, сакральность, эзореричность, уникальность допечатного текста, изменились пространства его хранения, доступа, однако, мир стал, благодаря этому, просвещенным, духовная культура обрела не только религиозные, но светские формы, человек получил новый импульс для развития. Современный технологический переворот, по словам, М. Маклюэна, предопределил принцип отказа от печатной культуры: «Прощай Гуттенберг!».⁹ Электронный

⁸ Видугирите И. Гетеротопии: миры, границы, повествование: сб. науч. ст. / изд-во Вильнюсского университета; ред. и сост. И. Видугирите, П. Лавринейц, Г. Михайлова. М.: ИВУ, 2015. 416 с.

⁹Маклюэн, М. Понимание Медиа: внешние расширения человека. Москва - Жуковский: «Канон-Пресс-Ц», Кучково Поле, 2003.

текст превратился из бумажного, книжного в цифровой аналог и разлетелся по миру, переведенный на все развитые языки и доступный, практически, каждому. Одновременно он стал и гипертекстом, поскольку его дополнительные смыслы и ссылки получили возможность тут же быть поясненными, расшифрованными, проиллюстрированными читателю с помощью IT-ресурсов. Бумажная книга, как и некогда рукопись, обрела свою ценность как раритет, но перестала быть главным источником знаний и информации. При этом современный читатель, пользователь открытых и закрытых электронных книгохранилищ, из-за обилия электронных текстов оказывается не способным к их глубокому прочтению и анализу, освоению, пониманию и запоминанию. По словам У. Эко способность критически воспринимать информацию и разбираться в потоках литературы осознанно формируется только у тех, кто был воспитан на книжной культуре.¹⁰ Когнитивные способности и навыки ослабевают при изучении электронной версии информации, простота получения информации в любую секунду снимает потребность в запоминании, а ослабление памяти ведет к утрате способности к рефлексии, навыков критического, аналитического и системного мышления. Современному человеку информация подается во все более упрощенном виде, в котором вербальное заменяется визуальным, анализ – описанием, понятие – образом. Это приводит, согласно мнению канадского лингвиста и культуролога М. Маклюэна, к возрождению визуально-слухового мировосприятия, которое характеризуется коллективностью, иррациональным характером, не связанным с рефлексией, индивидуальным истолкованием смыслов. Это в определенной степени объясняет интерес современного человека к вымышленной реальности, усиливающейся иррациональностью (к мистицизму, вненаучному знанию на фоне бурного роста науки), а также широкому применению символических знаковых форм выражения мыслей и суждений (эмодзи, идеограммы, фото, видео и т.п.). Рациональное мышление сосредоточено на решении практических и научных задач, в то время как мировоззренческие позиции во многом оказываются без логического обоснования и базируются на современных когнитивных паттернах, рождающихся в «глобальной деревне» Интернета. Эти риски связаны с когнитивной безопасностью современного человека, возможностью ослабления способности к самостоятельному критическому мышлению, рациональному восприятию информации, а также усиливающимися нормативным кризисом информационной эпохи.¹¹

Важную роль в формировании человека как личности принадлежит коммуникации, которая в условиях электронной медиасреды с появлением социальных сетей, приобретает новые формы и глобальный характер. В этих технологических условиях феномен социальных сетей представляет собой

¹⁰Эко У. От Интернета к Гуттенбергу: текст и гипертекст. М. 1998. С. 91 – 92.

¹¹ Duff A. The Normative Crisis of the Information Society. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 2008, 2(1), article 3. URL: <http://cyberpsychology.eu/view.php?cisloclanku=2008051201&article=3> (дата доступа 1.07.17)

другой характерный вариант современной гетеротопии. Польские ученые М. Румаржек М. Дексен исследуют его на примере крупнейшей в мире по числу пользователей социальной сети Facebook [10]. Авторы статьи отмечают, что в социальных сетях, как в любом гетеротопном пространстве, имеются системы входа и выхода, составления своего образа для идентификации себя как участника системы. Социальные сети существуют в ином времени. Это выражается не только в том, что люди проживают в них свое время гораздо быстрее (феномен «всасывания» времени), но и в том, что время становится «сохраненным» на цифровых носителях: в личных страницах запечатлеваются мысли, образы, общение с другими, не только значимые события, но и вся «повседневность», каждый момент жизни, отраженный пользователем. Это сродни дневникам, личной хронике жизни, запечатленной вербально и визуально, которые сегодня могут быть достоянием других членов виртуальных сообществ. Как и музей, и библиотека (классические гетеротопии), социальная сеть «накапливает» время. В антропологическо-экзистенциальном аспекте фрагментация личной информации, отражение особенности настоящего момента, загружаются как нарратив, личная история, «здесь-и сейчас-бытие». Способствуя сохранению информации и настоящего момента в режиме реального времени, платформа создает подробный цифровой журнал личного прошлого. Метка каждой записи подчеркивает временность виртуального журнала. По сравнению с музеем, который «стремится сохранить определенный выбор объектов за пределами времени, прошлое на Facebook входит в отношения с настоящим гораздо легче». ¹² В социальной сети происходит соединение личных пространств пользователей в одно, антропологическое переходит в социальное и онтологическое. Существование, экзистенция в информационном мире означает присутствие в качестве источника информации, при чем это присутствие может помогать человеку компенсировать телесные ограничения, но также скрывать и истинную личность за ее симуляцией.

Второй принцип гетеротопии связан с тем, что новое пространство начинает менять свои функции в условиях новой культуры. Каковы же функции виртуальной коммуникации? Прежде всего, это адаптация к информационной эпохе, киберпространству, в котором при подобном развитии технологии будет жить, работать, отдыхать и творить человек настоящего и будущего. Это функция самовыражения, рефлексии, манифестации собственного Я. Это, наконец, собственно, коммуникация с себе подобными, поиск близких для себя людей. В условиях бурного развития социальных сетей виртуальная коммуникация превратилась в форму массовой культуры, обретающую глобальные формы. В тоже время наряду с глобальными по масштабу социальными сетями, в которых пользователям была важна широкая целевая аудитория, появились и локальные социальные сети, ориентированные на поиск близкого себе человека и общение с локальными социальными группами (например, социальная сеть Highlight

¹²Topinka R. J. Foucault, Borges, Heterotopia: Producing Knowledge in Other Spaces // Foucault Studies, 2010. 9. P. 54-70.

сделала ставку на то, чтобы виртуальные знакомства в конечном итоге нашли выход в реальном общении, если люди подходят по заданным в профиле параметрам и оказываются в пешей доступности друг от друга). Появление таких приложений показывает, что виртуальная коммуникация, несмотря на широту охвата, не удовлетворяет в полной мере потребность человека физически (тактильно эмоционально и т.д.) взаимодействовать себе подобными.

Соцсети снимают барьеры между частной и общественной жизнью, что вызывает дискуссии о конфиденциальности в виртуальных сообществах и рисках взлома аккаунтов пользователей. Приватность и глобальность сочетаются здесь с невиданной ранее контрастностью. Личное пространство здесь существует внутри общественного, будучи единым с ним. При этом личное пространство имеет заданные программой очертания, оно подведено под некий стандарт с обозначенными контурами (профилем), его закрытость условна, т.к. смысл его создания именно в том, чтобы сделать его доступным для других. В социальных сетях пересекаются области нормативного и нарушающего все запреты, свободы выражения идей и ограничения технических параметров при создании контента, реальности и нереальности коммуникации, открытости и анонимности.

Другой феномен медиакультуры - компьютерные игры, также являет собой яркий пример гетеротопий. Будучи порождением информационной эпохи (*первый* принцип гетеротопии по Фуко), они выполняют прежние функции рекреации, досуга, обучения, адаптации к среде, общению со сверстниками, умению соперничать, преодолевать трудности и побеждать, и приобретают новые функции, такие как глобальная коммуникация, преодоление возрастных, пространственных и языковых барьеров, развитие навыков моделирования, творчества и управления киберобъектами и др. При этом традиционные функции игры подвергаются трансформации: компьютерная игра становится развлечением для не только для детей, но и для всех возрастов, оказывается инструментом, облегчающим выполнение учебных, коммерческих, профессиональных задач (обучение, маркетинг, реклама, путешествия и т.д.), позволяет моделировать реальные процессы информационного мира и подготовиться к их решению (симуляторы) (как проявление *второго* принципа гетеротопии). В виртуальной игре как в гетеротопии соединяются различные пространства, миры, уровни, через которые проходит пользователь, преодолевая различные испытания. Игровое пространство в каждом из вариантов представляет собой виртуальную вселенную, существующую не географически, а в цифровом выражении, со своими атрибутами, природой, архитектурой, персонажами. В игровом пространстве соседствуют реальный и виртуальный миры: во-первых, игрок существует в каждом из них, во-вторых, виртуальный мир становится возможным, благодаря техническим ресурсам и игровому устройству. Игра становится сверх значимой формой существования для геймера, пребывающего в ней значительное время, и одновременно находящегося в

системе реальных потребностей, форм коммуникации, условий жизни.¹³ В темпоральном аспекте играх существует и историческая реконструкция реальных событий, и искаженные фрагменты различных эпох, соединенных переходами или полной эклектикой. Как и в соцсетях, игровые порталы «ускоряют» время пользователя, засасывая на все более длительный период игры. Время течет здесь иначе, ускоренно, с одной стороны, и при этом обратимо, с другой. Именно поэтому в игре не опасно погибать, поскольку уровень можно пройти снова и снова, вернуться на исходный отрезок существования героя и прожить жизнь еще раз, подобно своеобразной сансаре. Игра разрывает рамки обычной жизни, однако, это не музей и не фестиваль (классические гетеротопии по Фуко), а нечто иное. В игре герой живет жизнью другого персонажа, своего виртуального героя, тем самым его собственное время жизни останавливается и замещается искусственным симулякрот. Это позволяет быть супергероем, превзойти смертность, однако, для реальной жизни – это утрата своих возможностей и активности. Как в гетеротопии в игре создание иллюзии реализуется максимально полно, что способно вызывать риски игровой аддикции. Человек живет в иллюзорном мире как в реальном, а реальный постепенно становится для него все менее значимым, это создает феномен виртуализации самой личности, ее симуляции, в крайних случаях «одержимости» своим персонажем. Игровой персонаж, как правило, обладает теми качествами, которые хотел бы приобрести или умножить игрок. Это его образ «совершенного» мира, в котором он реализует себя как герой и в конечном итоге, победитель.

Как можно видеть, в Интернет-пространстве, социальных сетях, игровых порталах как в любом гетеротопном пространстве, имеет место искажение пространства: включение виртуальности в реальность, дополненное цифровое измерение, с собственными границами, функциями, маркерами. Медиасреда существования человека оказывается гетеротопией, где человек в условиях реального мира, выбирает свой виртуальный образ и пространство, в котором он реализует себя. Медиаобъекты в отличие от классических гетеротопий обладают не географическим топомом, а проявляются в цифровом пространстве медиакультуры. Они создают иное пространство нового виртуально-симуляционного типа, которое выполняет и типичные функции гетеротопии новые, присущие электронной культуре. Помимо рекреации, структурирования хаотического пространства, сохранения культурных кодов и паттернов, современные гетеротопии выступают формами синтеза реальной и цифровой культур, адаптации человека к медиасреде и электронной культуре.

Список литературы:

1. *Видуигирите И.* Гетеротопии: миры, границы, повествование : сб. науч. ст. / изд-во Вильнюсского университета ; ред. и сост. И. Видуигирите, П. Лавринец, Г. Михайлова. М. :ИВУ, 2015. 416 с.

¹³ Baeva L.V. Anthropogenesis and Dynamics of Values under Conditions of Information Technology // International Journal of Technoethics. 2012 3(3) July-September p.33-49

2. Маклюэн, М. Понимание Медиа: внешние расширения человека. Москва - Жуковский: «Канон-Пресс-Ц», Кучково Поле, 2003.
3. Фуко М. Другие пространства // Интеллектуалы и власть: избранные политические статьи, выступления и интервью. М.: Практикс, 2006. Ч. 3. С. 191- 204.
4. Фуко М. Слова и вещи. Археология гуманитарных наук: пер. с фр. В. П. Визгин, Н. С. Автономова. СПб.: А-сэд, 1994. С. 5-23.
5. Шесткова Э. Г. Гетеротопия - рабочее понятие современной гуманитаристики: литературоведческий аспект // Критика и семиотика. 2014. № 1. С. 58-72.
6. Эко У. От Интернета к Гуттенбергу: текст и гипертекст. М. 1998. С. 91 - 92.
7. Baeva L.V. Anthropogenesis and Dynamics of Values under Conditions of Information Technology // International Journal of Technoethics. 2012 3(3) July-September p.33-49..
8. Duff A. The Normative Crisis of the Information Society. Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace, 2008, 2(1), article 3. URL: <http://cyberpsychology.eu/view.php?cisloclanku=2008051201&article=3> (дата доступа 1.07.17)
9. Handlykken A. K., Digital cities in the making: Exploring perceptions of space, agency of actors and heterotopia // Ciberlegenda. 2011. 25 URL: <http://www.uff.br/ciberlegenda/ojs/index.php/revista/article/view/492/287>, обращение 10.04.17.
10. Rymarczuk, M. Derksen Different spaces: Exploring Facebook as heterotopia // Peer-Reviewed Journal of Internet. URL: <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/5006/4091>, обращение 10.05. 2016.
11. Topinka R. J. Foucault, Borges, Heterotopia: Producing Knowledge in Other Spaces // Foucault Studies, 2010. 9. P. 54-70.