

ВИРТУАЛЬНАЯ СОЦИАЛЬНОСТЬ: ОТ КАЖДОГО ПО ВОЗМОЖНОСТИ, КАЖДОМУ ПО ПОТРЕБНОСТИ

Д. Б. Литвинцев

Аспирант кафедры социологии и социального управления Сибирской академии госслужбы

Целью данной статьи является отражение парадоксальной взаимосвязи процессов, проходящих в условиях виртуальной социальности, и представлений о коммунистических идеалах. В статье рассматриваются вопросы трансформации Интернета из простого средства коммуникации в особое пространство социокультурного взаимодействия, возникновения и развития виртуальной собственности, гибридного разума.

Ключевые слова: социология интернета, виртуальная социальность, виртуальная собственность, гибридный разум, коммунистический идеал.

В настоящее время все более популярными становятся исследования, связанные с Интернетом, информационным обществом и виртуальностью. В то же время еще не забыты идеи и идеалы нового социального порядка, который так и не удалось установить в полной мере – коммунизма и социализма. Сразу возникает вопрос: а какова связь между исследованиями такого современного феномена как Интернет (Сеть) и многим кажущейся утопичной организации общества, основанной на общественной собственности?

Интернет, понимаемый в рамках данной статьи как особая форма социальности – виртуальная социальность, прошел немалый путь в своем развитии, несмотря на то что его временное измерение составляет всего несколько десятков лет. К середине 2008 г. число регулярных пользователей Интернета составило около 1,5 млрд человек (около четверти населения Земли), а в 2009 г. в России уже насчитывалось

более 30 % взрослого населения страны, участвующего в процессах виртуальной коммуникации и взаимодействия [6].

Но для понимания сути происходящих сегодня процессов в Сети нам важен не столько факт наличия виртуальных форм взаимодействия, сколько феномен виртуальной собственности. Возникновение такой собственности происходит примерно на том этапе, когда Интернет перестает быть просто новым средством коммуникации (виртуализируя общение и т.п.), а становится особой социокультурной средой, в которой начинают происходить виртуальные взаимодействия индивидов (1999–2002 гг.) [4]. Отметим, что сотовые телефоны и мобильная связь, которая также виртуализировала процессы коммуникации, не создают подобной виртуальной социокультурной среды. В современной ситуации, где мобильная связь и Интернет постепенно объединяются, речь будет также идти о пространстве, образованном в Интернете.

Трансформации Сети и возникновению виртуальной собственности способствовали следующие основные факторы.

1. В 2002 г. был взят барьер адресного пространства выше 150 гигабайт (Гб) у основных компьютерных носителей информации – жестких дисков. К 2005 г. винчестеры достигли в своем объеме 500 Гб, к 2007 г. – 1 терабайт (Тб). В текущем 2009 г. стало возможно приобретение коммерческого накопителя емкостью уже 2 Тб.

2. В 1999 г. заработала децентрализованная файлообменная (P2P) сеть, позволяющая пользователям обмениваться не просто информацией, но уже и контентом – фильмами, музыкой, играми и т.п. А в 2001 г. был разработан и запущен популярный ныне протокол кооперативного обмена файлами через Интернет BitTorrent и создана первая программа-клиент, при помощи которой пользователи могли осуществлять файлообмен.

3. Согласно сведениям, опубликованным в очередном статистическом отчете «Telecommunication Indicators Update» Международного союза по телекоммуникациям (ITU), в 2000 г. к Интернету были подключены жители 214 стран, и общее число пользователей составило 315 млн чел. [7].

4. Начиная приблизительно с 2000 г., широкополосный доступ в Интернет по кабелю DSL заменил доступ через обычный модем (дайл-ап) во многих частях мира. Широкополосная связь типично предлагала скорость, начиная от 100 кбит/сек и выше, за приблизительно ту же цену, что и дайл-ап. Согласно результатам исследования MForum Analytics, в первом полугодии 2009 г. средняя скорость интернет-подключения у физических лиц в России составила 1,1 Мбит/с.

Таким образом, к концу 1990 г. – началу 2000 г. к Интернету получили доступ практически все страны мира, а число пользователей составило примерно 20 % от всего населения Земли. В свободной продаже оказались носители информации такого объема, который позволил хранить на тот момент 70–100 фильмов в формате DVD, несколько сотен игр (если учесть что игры выходили тогда на одном-двух CD) или несколько десятков тысяч музыкальных композиций в формате MP3 среднего качества, а развитие высокоскоростных каналов связи позволило обмениваться таким контентом в Сети. Если раньше пользователи старались покупать диски с указанным контентом или копировали у друзей, то в начале 2000-х гг. они получили возможность не просто скачивать их из Сети, но и записывать их на свои жесткие диски, практически не задумываясь над тем, что закончится свободное место.

Это позволяет говорить о том, что в указанный период стал возникать институт виртуальной собственности [2]. Под виртуальной собственностью понимаются развивающиеся общественные отношения в условиях виртуальной социальности, которые характеризуют распределение контента и информации как элементов виртуального богатства между отдельными индивидуумами и социальными группами. Сразу оговоримся, что в рамках данной статьи мы не рассматриваем вопрос собственности в сетевых играх, которая также обменивается, продается и покупается, в том числе и за реальные деньги – это отдельная сфера, которая требует дополнительного изучения и осмысления. Ведь в некотором смысле получается так, что сетевые компьютерные игры создают виртуальную реальность в пределах виртуальной социальности.

Вернемся к виртуальной собственности. Итак, изначально казалось, что развитие отношений по поводу такой собственности идет по пути накопления виртуальной частной собственности индивидами и группами, но на сегодняшний день можно смело говорить о том, что это не так. Мы обнаруживаем как раз общественную или общую виртуальную собственность и нерыночный путь развития, несмотря на наличие интернет-магазинов, виртуальных денег и т.п.

Здесь уместно обратиться к модели институциональной матрицы С.Г. Кирдиной. Социальная структура любой формы социальности включает как институты рыночного (X-матрица, восточный тип), так и нерыночного типов (Y-матрица, западный тип). Однако в каждом конкретном случае по концепции доминирует одна матрица. X и Y матрицы дополняют друг друга, однако в условиях виртуальной социальности преобладает именно X-матрица с общей собственностью, коллективизмом, координацией, редистрибуцией и т.п. [1]

Чем же объясняется доминирование X-матрицы в условиях виртуальной социальности? Во-первых, Интернет является достоянием всего человечества (Интернет открыт сегодня для всех желающих) и не имеет собственника, так как является совокупностью сетей с различной географической принадлежностью. Этот фактор, конечно, скорее является лишь предпосылкой развития X-матрицы. Во-вторых, имеет значение программная регламентация самого файлообмена с момента его зарождения. Речь идет про особые рода формальные и неформальные правила, заданные программой и разделяемые большинством пользователей. Об этих правилах будет сказано ниже. В-третьих, существенен культурный фактор.

Виртуальная культура, как и любая другая, является носителем норм и ценностей, которые актуальны в нашем случае в условиях виртуальной социальности. Пользователи, попадая в Сеть, неизбежно попадают под влияние процесса виртуальной социализации, который помимо всего прочего также не исключает и усвоение норм и идеалов виртуальной социальности [3]. И вот как раз эти идеалы парадоксально согласуются с утопическими коммунистическими идеалами. В нашем случае речь пойдет про один из основных таких идеалов: «от каждого по способности, каждому по потребности».

Большинство файлообменных сетей, где пользователи находят для себя нужный контент, действуют по следующему принципу: для того чтобы регулярно загружать необходимый контент, необходимо также иметь контент у себя, чтобы предложить другим взамен. Существуют различные модели исполнения подобного правила, но суть остается одна – каждый «берет» то, что он хочет, но и «отдает» все, что может, т.е. «от каждого по возможности, каждому по потребности».

Теперь обратимся к вопросу цены. Мы не берем в расчет агентов, функционирующих в рамках Y-матрицы (интернет-магазины и т.п.), поэтому речь будет идти лишь про цену на скачиваемый контент. В условиях виртуальной социальности такая «цена» объекта собственности по большому счету не имеет денежного эквивалента, т.е. пользователи скачивают одно, предлагая другое лишь в соотношении по объему. И это принципиально важно для понимания принципов виртуального обмена, так как еще раз подтверждает тезис о возможностях и потребностях. Отметим, что подобный социальный порядок порождает потребность не только брать, но и отдавать.

Существуют тысячи социальных групп, целенаправленно занимающихся поиском и распространением контента и по большому счету действуют по-волонтерски. Большинство таких групп в рамках реального законодательства являются пиратскими, но в рамках виртуальной социальности подобное пиратство является адекватным институтом редистрибуции. Принцип таков: все, что имеет цифровой носитель, может быть передано и распространено в Сети бесплатно для всех, независимо ни от чего. Целью данной статьи не является осуждение или одобрение подобных действий – автор лишь констатирует факт. Также существуют и различные движения за бесплатные программы с открытым исходным кодом и группы разработчиков таких программ, что в совокупности с вышеупомянутыми факторами говорит в пользу доминирования X-матрицы.

Безусловно, кому-то может показаться, что общая виртуальная собственность – явление временное и рынок возьмет свое. Однако мы напомним о том, что, во-первых, Интернет и создавался открытым для всех как раз для свободного общения и обмена информацией, и, во-вторых, время в Сети (не только субъективное, но и объективное) гораздо быстрее реального, а это позволяет предположить, что выбор большинства уже сделан. Безусловно, существуют интернет-магазины, нацеленные на продажу не реальных товаров, а виртуального контента. Но кому они нужны, когда по большому счету все это можно скачать бесплатно из различных сетей, предложив в обмен не деньги, а то, что имеется у пользователя? Интернет-магазины, которые торгуют реальными товарами, находятся на «пересечении» социальностей (реальной и виртуальной) и потому не рассматриваются нами в

рамках данной статьи, несмотря на то что момент взаимопроникновения социальностей безусловно чрезвычайно важен.

Не менее важный и следующий факт: в условиях виртуальной социальности взаимодействуют не только люди, но и программы [5]. Вопрос о том, может ли программа быть актором социальных действий, пока остается открытым, но то, что в Интернете возникают феномены гибридного разума, бесспорно. Говорить об искусственном разуме, безусловно, пока рано, но симбиоз человека и машины (в нашем случае компьютерных программ) реализовался именно в условиях виртуальной социальности. Как бы фантастично это ни звучало, но уже сегодня программы наряду и совместно с индивидами коммуницируют и взаимодействуют в Сети. Существуют целые классы программ, которые уже давно хоть и примитивно, но функционируют без контроля над ними человеком в условиях виртуальной социальности.

Кроме того, если информационное общество, где информация и знания – основная ценность, фактор и результат производства, во всем мире так и не наступило, то в условиях виртуальной социальности подобная ценность, пожалуй, преобладала изначально, а на сегодняшний день можно говорить даже о наличии своеобразной ноосферы в условиях виртуальной социальности. На примитивном уровне уже существуют проекты по накоплению мирового знания во всех областях науки и техники, где индивиды находят нужные им данные и сами же их дополняют. Примером этого может служить открытая энциклопедия Википедия, а также глобальный проект Wolfram Alpha.

Википедия (<http://ru.wikipedia.org>) – это хранилище мирового знания по всем отраслям науки и техники, которое нака-

плавается самими же пользователями. В 2009 г. секция энциклопедии насчитывает на русском языке более 440 тыс. статей, а на английском более 3 млн. На всех языках составлено более 8 млн статей.

Wolfram Alpha (<http://www.wolframalpha.com>) – уникальный проект, первая интеллектуальная поисковая система, по большей части вычисляющая ответы на вопросы из различных областей знаний. Система знакома с большинством естественных и технических наук.

Данные два примера, пожалуй, являются наиболее яркими, но далеко не единственными в своем роде. И с каждым годом появляются все новые подобные проекты.

Итак, подведем итоги. До недавнего времени считалось, что Интернет – это своего рода зеркало, отражающее нашу реальную жизнь. Как принято говорить, виртуальная социальность по большей части изоморфна по отношению к реальной. Однако автором данной статьи была предпринята попытка частично опровергнуть этот тезис и показать взаимосвязь развития виртуальной социальности и процессов, происходящих в ней, с коммунистическими идеалами, рыночным путем развития, преобладанием общей собственности. Показать, как некоторые устремления советских ученых и мечты фантастов реализуются в условиях виртуальной социальности в части гибридного разума и своеобразной ноосферы. Показать, что лозунг «от каждого по способности, каждому по потребности» не так уж и утопичен и вполне реален в иной форме социальности – виртуальной.

Возможно тем, кто по-прежнему по большей части коммуницирует и взаимодействует лишь в условиях реальной со-

циальности, наши доводы покажутся сомнительными и спорными. Однако данная статья отражает авторскую позицию, с которой можно как соглашаться, так и оспаривать.

Литература

1. Кирдина, С.Г. Институциональные матрицы и развитие России / С.Г. Кирдина // – Новосибирск: ИЭ и ОПИ СО РАН, 2001.
2. Литвицев, Д.Б. Виртуальные общности: трансформация структуры // Сорокинские чтения: Отечественная социология: обретение будущего через прошлое: тез. докл. IV Всерос. науч. конф. / под общ. ред. Г.С. Пошевнева. – Новосибирск: СибАГС, 2009.
3. Литвицев, Д.Б. Социализация личности в Сети: язык, сетикет, символика // Культура как предмет междисциплинарных исследований: Материалы международной научной конференции, Томск, 15 – 16 мая 2008 г. / Под общ. ред. доктора философских наук Ю.В. Петрова. – Томск: Изд-во НТЛ, 2009.
4. Литвицев, Д.Б. Виртуальная социальность – от коммуникации к взаимодействию // Социология и общество: проблемы и пути взаимодействия: тез. Доклада III Всерос. социолог. конгресса [Электронный ресурс]. – М., 2008. – 1 электрон. опт. диск (CD-R).
5. Литвицев, Д.Б. Виртуальная социальность и новая постановка вопроса Тьюринга // Наука. Философия. Общество: Материалы V российского философского конгресса. Том 1. – Новосибирск: Параллель, 2009.
6. Интернет в России. Лето 2009 // ФОМ [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://bd.fom.ru/report/map/int09_pressr. – Загл. с экрана. 15.10.2009.
7. Скорость доступа в Интернет: к концу 2010 года 45 % подключений к ШПД в регионах будет на скорости свыше 1 Мбит/с // RUметрика [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://rumetrika.rambler.ru/publ/article_show.html?article=4011. – Загл. с экрана. 15.10.2009.