**Антропология Интернет: самоорганизация "человека кликающего"**

В своей работе я попытаюсь проанализировать спектр возможных направлений гуманитарного описания сети Интернет. *Первое* можно обозначить термином "Интернет как медиа", т.е. как коммуникативная среда, воздействующая на человеческую ментальность. Понятие "медиа" было детально изучено в работах канадского социолога М. Маклюэна [I]. В работах Ж. Бодрийяра [2], К. Келли [З], Ш. Теркль [4] разрабатывается концепция медиа как коллективного продолжения человеческого сознания, формирующего новые культурные горизонты.

*Второе* направление, на мой взгляд, является частным случаем первого и его можно обозначить "Интернет как язык". Глобальная сеть формирует новые языковые системы - знаки, символы, гипертексты без конца и начала, "языковые игры", требующие анализа. С этой точки зрения интересны работы С. Буккатмана [5], Т. Нельсона [б].

Наконец, *третье* направление связано с исследованиями Интернета как специфического сообщества людей - со своими ценностями, смысловыми интенциями, культурными парадигмами, историей развития.

Эти исследования логически соотносятся с двумя внешне различными тенденциями мышления. С одной стороны, можно вписать развитие сети во вполне академическую концепцию постиндустриального общества1, с другой стороны, могут быть интересными нонконформистские направления мышления, связанные с движениями хиппи, калифорнийской идеологией2, киберпанком. С этой точки зрения очень интересны исследования Т. Лири3, Р. Барбрука, работы которых можно прочитать в бумажных и электронных версиях российского журнала "www.zhumal.ru" - первого в нашей стране издания, специализирующегося на гуманитарных исследованиях Интернета.

Несомненно, что предъявленными перечислениями не исчерпывается список возможных точек зрения на Интернет, однако с методологической точки зрения я бы условно пометил два "аттрактора", к которым, на мой взгляд, тяготеют существующие попытки описания сети гуманитариями. Один из них можно обозначить как системно-концептуальный, другой - как образно-метафорический.

В первом случае строится некая концепция, и сеть рассматривается как система: например, перцептивно-лингвистическая (средство коммуникации, обладающее системными свойствами). Во втором случае ищутся метафоры, образы, "языковые игры", раскрывающие и прогнозирующие феномены сети.

Мне не хочется противопоставлять эти описания утверждениям о паллиативности концепции или о ненаучности метафоры. Все средства описания хороши, если автор умеет ими пользоваться. И в этой позиции меня укрепляют методологические особенности современных описаний сети.

Прежде всего, описание сети Интернет, на мой взгляд, культурно согласовано с реалиями поиска новых парадигм рациональности в современной культуре и науке. Можно, в духе Ж.-Ф. Лиотара, обозначить эту ситуацию как "ситуацию постмодерна".

Классические типы рациональности и связанные с ними социальные структуры, легитимирующие те или иные описания, рушатся и деструктурируются. Попытки описания Интернета гуманитариями явно демонстрируют эту культурную ситуацию, т.е. упомянутые выше "аттракторы" деконструируются в некий сложный "странный аттрактор", формирующий постнеклассическую рациональность описания сложного предмета.

Категории классической, неклассической и постнеклассической рациональности достаточно подробно исследованы в современной философии и методологии науки4. Наличие универсальной концепции, объективность рассмотрения, предположения о возможной элиминации познающего субъекта, о снятии познающим разумом случайностей и хаоса мира в современной ситуации оказались методологическими иллюзиями классического рационализма, от которых приходится отказываться, вырабатывая новые критерии рациональности.

Трудности описания сети связаны и с тем, что само культурное поле сети размыто и неоднородно - оно не порождает в современной культурной ситуации устойчивых концепций и ассоциаций с понятиями или метафорами.

И эту ситуацию следует принять как данность - надо учиться выстраивать схемы понимания нелокализуемых сетевых предметностей. Интернет требует особого "сетевого мышления", поиска новых образов и языков описаний. В качестве одного из возможных языков может быть использована синергетика (подробнее об этом см. [7]).

Еще одной методологической особенностью описания Интернета я бы назвал "готовность исследователя к событиям". Поясню этот тезис подробнее. Одна из возможных концептуальных схематизации Интернета связана с представлением сети как сложной, самоорганизующейся эволюционирующей системы.

Действительно, количество компьютеров, емкость винчестеров, быстродействие процессоров постоянно увеличиваются, развивая связи и отношения в сети. Сеть усложняется. Это усложнение образует направленность развития, "стрелу времени" -эволюционную анизотропию Интернета. Сеть связна - существуют возможности для согласования различных ее частей, поэтому можно говорить о системности сети.

С этой точки зрения концепция, описывающая сеть как сложную эволюционирующую систему, вполне корректна и обоснована. Говоря об описании подобного рода систем, И. Пригожий и И. Стенгерс [8] вводят три минимальных методологических требования.

*Во-первых,* необходим учет необратимости усложнения. Эволюция сложной системы на макроуровне необратима.

*Во-вторых,* для описания сложности следует ввести понятие *события.* Событие. по мнению Пригожина и Стенгерс, это происходящее, которое не обязательно должно происходить. Например, это скачки, катастрофы, случайности.

*В-третьих,* необходимо учитывать, что некоторые события должны обладать способностью изменять ход эволюции всей сложной системы.

Эти положения становятся парадигмальными при оценке механизмов самоорганизации Интернета.

Я ясно понимаю, что эта парадигма не может и не должна быть единственной, что существует множество методологических оснований для анализа глобальной компьютерной сети, но я принимаю ее без претензий на универсальность и всеобщность. Я сам не исключаю события, которое может перестроить всю мою концепцию.

Цель данной статьи не методологическая, а социально-антропологическая. Я хочу сформулировать социально-антропологические проблемы исследования Интернета и вписать их в декларированную выше парадигму самоорганизации, учитывая обозначенные методологические особенности гуманитарных исследований сети.

**Антропология пальца. Руко-водство**

Человек - существо ручное. Прирученное. Он водит руками - руководит подручным миром и собой. И приручает себя, окружающих и мир.

Человек начинается с пальцев и рук. Палец умнее, чем мозг. Палец быстрее осваивает предлагаемое ему новое действо, а разум плетется за пальцем, создавая возможные концепции и схемы объяснения.

Палец анонимнее, чем разум. Ему не надо решать проблему собственного "Я" и идентифицировать себя с чем-либо. Палец самопрезентативен и остенсивно презентативен: он направляет за собой взгляд и разум, заставляя нас смотреть в указанном им направлении. Именно палец создает анизотропию пространства и времени — он выделяет и иерархизирует наши коммуникации, создавая из хаоса порядок.

Палец креативен своими беспрестанными движениями (глаза боятся, руки делают -плетут, гладят, лезут в дырочку, жмут на кнопочку). Палец, человеческие руки вынуждают человека творить. Человек несется вслед за своими пальцами и удивляется тому, что выходит из-под них. Пальцы указывают на события и плетут горизонты событий.

Палец полифункционален и полистиличен - в зависимости от контекста он сексуален или дидактичен, поэтичен или деструктивен. В прагматике указующей остен-сивной телесности нет проблемы поиска универсального стиля или функции.

Стили, культурные функции впитываются и осваиваются пальцами. Пальцы -культурные пограничники, культурные поверхности на границе человеческого тела и вещи.

Палец, как и рука, очень пластичен в своей культурной полистиличности. Пластичность руки не объясняется жизненной биологической необходимостью. Блестящую культурную реконструкцию возможного появления пластики руки с точки зрения эволюции мифа произвел А. Лобок [9]. Движение руки, как это ни странно, тоже артефакт. В разных культурах у людей руки двигаются по-разному.

В результате движений появляются "бриколажи" - ручные поделки, синпрактичные и конгениальные текущей культурной ситуации, но не отрефлексированные в концепциях объяснения.

Бриколажи собираются из того, что под рукой, под пальцами - и подручный мир преобразуется. Вот тогда в этих преобразованиях рождается новая целостность, новый мир со всеми его коммуникациями. Бриколаж постепенно становится не только фактом жизни отдельного человека, но культурной нормой, читающейся сообществом.

Это становление событийно - оно связано с отдельной личностью, с его приручениями, руко-водствами. Его могло и не быть. Точнее, могло быть что-то совершенно другое.

Это становление преобразуют социальные прагматики. Я вижу в нем ренессансное движение, движение возрождения культуры. По блестящей характеристике Ренессанса, принадлежащей В. Бибихину, культура находится в состоянии повторяющихся со-бытий-ренессансов, обновлений [10].

Мне интересно связать две вещи - телесные обновления "на кончиках пальцев" и коммуникативные изменения в мире. Это как бы два уровня рассмотрения. Пальцы для меня - хаотический микроуровень человека. Мир (если говорить некои-цептуально) или система (если предлагать концепцию) - это макроуровень целостности, уровень эволюции и необратимости.

Для прояснения специфики обновлений использую еще два образа, представленные В. Аршиновым в его новой книге [II]. Первый образ почерпнут из знаменитой картины М. Эшера - образ рук, рисующих сами себя. Рука с карандашом, рисующая руку с карандашом, которая рисует эту руку с карандашом - образ становления, самодостраивания, самостоятельного выстраивания целого человеком, руко-водства культурного само-приручения человека. Реальность выползает, становится, образовывается в образах из пальцев.

Второй - две встречающиеся руки Адама и Бога - на знаменитой фреске Мике-ланджело. Рождение нового, встреча рук происходит в пространстве встреч с событиями. И для этих встреч нужно некоторое усилие, некоторое синхронное, выделенное, нехаотичное, согласованное движение навстречу. Нужна коммуникация, организующаяся в шуме.

**Кнопка, палец и " *человек кликающий"***

Теперь посмотрим, что пальцы делают с культурой, а культура - с пальцами с точки зрения культурных и телесных прагматик Интернета.

Во многих культурах пальцы "клюют" на прагматику утилитарности. Человек делает то, что ему хочется, - то, что удобно, практично. Эти удобства фиксируются, то есть образуют устойчивые культурные связи. Из хаоса движений пальцев вычленяются структуры утилитарности.

Сильным допущением в моих антропологических спекуляциях является предположение о фундаментальности артефакта кнопки в компьютерной культуре, культуре Интернета.

Изобретена некая структура утилитарности, которая предполагает, что наши пальцы должны ей подчиняться или действовать с ней согласованно, - базовая идея, архетип кнопки. С этой точки зрения кнопка - рыночное изобретение, которое на протяжении некоторого числа лет имеет рыночную стоимость.

Вместе с тем, в кнопке мы имеем дело с изобретением некоего нового положения тела (как минимум пальца, руки) в пространстве. Доведение этого нового положения до уровня утилитарности влечет совершенно новые культурные и телесные практики, причем в момент изобретения прагматика нового отнюдь не является очевидной.

Почему кнопка утилитарна? Поспешный ответ состоит в том, что она расширяет возможности пальца. Более пристальное рассмотрение заставляет говорить о том, что эволюция телесных артефактов постепенно готовит *событие* возникновения утилитарности.

Так или иначе, но то, что раньше палец учинял с перцептивными образами перед носом человека (сюда смотри, а сюда - не смотри), он начал вытворять с образами на экране монитора.

С кнопкой человек начал по-новому руко-водить. К размышлениям на эту тему меня подтолкнули мысли А. Гениса: «Высшим достижением демократии называют пульт дистанционного управления, который позволяет переключать каналы, не вставая с кресла. Благодаря этому маленькому аппарату зритель вернул себе контроль над голубоглазым монстром. Он, например, не позволяет подвергать себя демонстрации "коммершлс", перепрыгивая с рекламы на другой канал, которых уже сейчас в Америке с полсотни, а скоро будет с полтысячи. Вот на этом бескрайнем видеополе резвится зритель с пультом в руках. Это называется "зэппинг" - порхать с канала на канал, нигде надолго не задерживаясь.

В безумии "зэппинга" есть своя система: вместо реки с сильным течением зритель как бы погружается в океан, в море, обтекающее его со всех сторон. Так зритель вырывается из рук автора - зрелище отобрали у его создателя. Произошел демократический переворот, и истинным автором программы стал ее зритель. Манипулируя переключателем каналов, он из обрывков и фрагментов собирает сам себе персональное развлечение.

Конечно, тут важен не результат, который вряд ли будет вразумительным, а сам бунт против чужой, авторской, воли, важен протест против насилия формы.

"Зэппинг" в литературе - чтение ста книг разом, что, в сущности, равнозначно толстой газете, вроде воскресной "Нью-Йорк тайме". Другой вариант - книга, которая задумана так, что ее можно и нужно читать не подряд, а как попало. Все тот же Павич, недаром уже названный писателем XXI века, сумел превратить роман в самый подходящий объект для читательского "зэппинга", написав "Хазарский словарь", книгу без конца и начала» [12].

Затормозимся. Итак, человек-с-кнопкой очень сильно отличается от человека без оной. Дабы закрепить эти различия на терминологическом уровне, я ввел представление о *"человеке кликающем"5* как о жителе особого мира людей, нажимающих своими пальцами на кнопки, мира блужданий по сети Интернет.

С помощью этого термина я пытаюсь ответить на вопрос о том, что является типичным для человека в среде Интернета. Существует ли специфический признак, по которому можно отличить человека мира Интернета от человека, не живущего в этом мире? Можно ли помыслить общее между этими людьми? Любопытно было бы попытаться ответить и на следующий вопрос: а что нас ждет в случае тотального "переселения" в Интернет? Каким станет человек?

Надо заметить, что попытки осмысления специфики человека, особенностей его изменений не новы. Г. Фоллмер [13] систематизирует следующие типичные характеристики и названия человека у разных мыслителей: *Homo erectus, Homo sapiens* (биология, К. Линней), *Homo faher* (M. Фриш, антропология). *Homo politicus* (Аристотель), *Homo sociologiciis* (P. Дарендорф), *Homo metaphysicus* (А. Шопенгауэр), *Homo religiosus* (теология), *Homo loquens* (философия языка). *Homo grammaticus* (Пальмер), *Homo ludens* (И. Хейзинга), *Homo symholicus* (Э. Кассирер), *Homo excentricus* (Г. Плеснер).

Но я бы вначале сопоставил *"человека кликающего" с* двумя его ближайшими "родственниками" - *"человеком читающим"* и *"человеком пишущим на бумаге".*

В современной физике есть представление о том, что элементарная частица окружена облаком виртуальных частиц. Некое подобие, на мой взгляд, можно обнаружить, исследуя культурные практики человека.

*"Человек читающий"* и *"человек пишущий"* также окружены облаками культурных (в том числе и телесных) артефактов и архетипов. Вокруг того, что я сейчас сижу и пишу этот текст, наворочено множество невидных мне в акте письма положений тела. Я выдерживаю эти положения не произвольно, а согласно тому, как меня научили. Анализируя эти положения, можно нечто сказать о культуре, образующей практики чтения и письма.

Когда ребенка учат читать и писать, то учат и правильно сидеть, держать руки, голову,спину.

С точки зрения, условно говоря, "здорового организма" переход к чтению и письму - это телесная инвалидизация индивида. Вместо того, чтобы пойти и что-то непосредственно выразить в акте коммуникации через разговор, песню, танец, запах,прикосновение, человек создает коммуникативные протезы - бумагу, ручку, книжку, вытесняя ими непосредственные запахи и звуки, танцы и прикосновения. Он пользуется ими, уменьшая свою телесную подвижность, становясь инвалидом с точки зрения наблюдателя, не владеющего прагматиками чтения и письма.

В нашей культуре освоение коммуникативных практик чтения и письма - насилие. Прежде всего - физическое. Человека заставляют менять свои положения и позы, вырабатывать новые и фиксировать их. Тем самым заставляют его подчиняться, адекватно реагировать на власть и управление.

Дети интуитивно или явно сопротивляются тому насилию, с которым происходит культурное освоение практик чтения и письма. Чтение и письмо понижают "степени свободы" тела, уменьшают горизонты телесных событий.

Поменяю точку зрения наблюдателя. Если наблюдатель владеет прагматиками чтения и письма, то он скажет об уменьшении одновременности протекания событий (об одновременности - разговор особый чуть ниже), увеличении скорости коммуникаций, в конце концов о де-инвалидизации.

Аналогичные, на мой взгляд, процессы вытеснения происходят в случае перехода от *"человека читающего"* к *"человеку кликающему".*

Переход к компьютерной коммуникации телесен, инвалидизирован (с точки зрения традиционных бумажных практик чтения и письма - вспомним многочисленные крики о "дебилизации" компьютерного поколения) и сопровождается появлением новых практик социального управления и принуждения.

По-видимому, есть общность, роднящая педагогические переходы в культурных практиках кнопочной культуры и культурных практиках мифопоэтического мышления.

Абориген знает десятки тысяч названий растений, насекомых, особенностей местности. Эскимос очень точно следует сложнейшим шаманским обрядам. Заметим, что никто их специально не обучает этому, они не тратят время на зубрежку названий растений или последовательность ритуалов. Все приходит как-то "само".

Можно предположить, что в данном случае культурные артефакты и архетипы "пролезают" не через разум, а через тело, резонирующее ценностным мифопоэти-ческим практикам. Нечто похожее происходит в практиках компьютерной культуры. Обучение "зэппингу" отсутствует.

Архетип выстраивается в процессе, казалось бы, хаотичного блуждания.

В чтении есть нечто, что можно назвать "архетипом листания". Чтение романа, как и его написание, подразумевает нарратив, последовательное повествование, листание от первой страницы к сотой - наличие направления, анизотропию пространства листания.

На первый взгляд кажется, что "зэппинг" Интернета создает изотропное пространство - хронотоп равновероятных перескоков - блужданий между страницами. Нажатиями, перескоками человек формирует свои точки встреч с информацией, и эти все встречи равновероятны. В этом предположении человек уподобляется обезьянке, печатающей на пишущей машинке, из знаменитого мысленного эксперимента К. Шеннона.

В данном случае антропологическая проблема состоит в следующем вопросе - с кем в случае *"человека кликающего",* занятого "зэппингом", мы имеем дело - с шизофреником, полностью иррациональным существом, находящимся вне какой-либо культуры (как выделенное™ из хаоса равновероятных возможностей), или с новой культурой, с новым типом человека, создающего и транслирующего новую культуру и новые культурные практики.

Я склонен выбирать второй вариант ответа. В том-то все и дело, что человек почему-то всегда выстраивает, самоорганизует анизотропию, неравновероятность своих коммуникативных блужданий. Хотя эта анизотропия имеет гораздо более сложную структуру, чем анизотропия архетипа листания.

Культура не терпит изотропии. Структура коммуникаций, интеракций становится настолько сложной, что спланировать ее, жестко определить (например, задав сразу какой-нибудь культурной практикой или концепцией "архетип листания") практически невозможно. Но тем не менее анизотропия, выделенность направлений на макроуровне образуется, самодостраивается по типу образа эшеровских рук.

Ситуация культурного перехода к "зэппингу", к архетипам *"человека кликающе-го" -* это ситуация перехода от последовательных нарративов к тому, что я попытался обозначить термином "Фрактальный нарратив" [14].

Этот термин предложен мной для того, чтобы объяснить сложное коммуникативное движение, самоорганизацию *"человека кликающего"* ассоциацией с метафорами и образами фрактальной геометрии.

**Фрактальный нарратив " *человека кликающего"***

Почему нарратив именно "фрактальный"? Я считаю, что используемое в современных концепциях самоорганизации представление о фракталах вполне адекватно для передачи сложноорганизованной формы такого рода блужданий.

В качестве примера-аналогии фрактальной структуры можно предложить образ видеообратной связи. Простейшим примером видеообратной связи служит структура, получаемая в зеркале, которое отображает зеркало, стоящее напротив. Наблюдатель, помещенный между двух зеркал, видит то, чего вне этих зеркал нет, - бесконечность изображающих друг друга изображений. Другим примером видеообратной связи может быть изображение, полученное в результате наведения видеокамеры на монитор телевизора, порождающее совершенно фантастические по своей красоте картины6.

Эти примеры, кстати, неплохо ассоциируются с описываемым выше образом Эшера.

Фрактальный нарратив по аналогии с фрактальными структурами видеообратных связей можно рассматривать как некоторую коммуникативную макроструктуру движений, образованную через итерации, нажатия, щелчки, засечки *"человека кликающего"* между познавательными "зеркалами" страниц сети, танцами с другими представителями рода себе подобных. " *Человек кликающий"* формирует фрактальный нарратив своими перескоками. Фрактальный нарратив, перескоки формируют *"человека кликающего".*

Сам *"человек кликающий"* не имеет никакого содержания без этих встреч, перескоков и засечек. Он гуляет перескоками по миру и строит перескоками мир.

В этом смысле происходит нечто подобное тому, что американский социолог -основатель институционализма Т. Веблен — называл кумулятивной причинностью *(cumulative causation)7,* а немецкий физик-теоретик, один из основателей синергетики Г. Хаксн [17], циклической причинностью. Эти понятия связаны с представлениями о положительной обратной связи, которую визуализируют описанные выше примеры видеообратной связи.

Перескоки, взаимодействия с миром- фрактальные нарративы *"человека кликающего" -* могут разворачиваться до бесконечности. В процессе интеракций меняется и предполагаемая цель интеракции-кликания и предполагаемая причина. Жесткое причинно-следственное или телеологическое описание в данном случае некорректно. Своим взаимодействием *"человек кликающий"* меняет мир, изменившийся мир в свою очередь меняет его, и эти изменения опять провоцируют изменения мира.

Вернусь опять к осмыслению "антропологии нажатия", чтобы выяснить, как "кли-канье" и "зэппинг" стали возможными в нашей культуре.

Есть несколько аспектов рассмотрения этого вопроса. *Во-первых,* как я писал выше, кнопка, нажатие на нее - это новая структура утилитарности, формирующаяся в результате сложных взаимоотношений телесного и культурного.

*Во-вторых,* "кликание-зэппинг" как телесная практика может быть в частном случае связана с сексуализацией коммуникации, а в более общем - с появлением культурных механизмов управления (желание, власть, насилие).

Это известный культурный ход, когда архетипы того или иного (например, сексуального) влечения ассоциативно связываются в культуре с архетипами чтения, письма и в нашем случае - "зэппинга". Ручной *"человек кликающий"* бежит за своими пальцами в желанное пространство случек, разворачиваемое на его нажатиях.

*В-третьих,* хочется подробнее рассмотреть культурные практики самоорганизации пространства и времени через коммуникации "зэппинга".

**" *Человек кликающий"*: пространство и время в коммуникации**

*"Человек кликающий"* выстраивает кнопочными интеракциями становящееся перед ним пространство и время, т.е. пространство и время связываются в целостность, структурируются через человеческие коммуникации.

Разные исторические эпохи демонстрируют нам разные способы, приемы подобного связывания. Чтобы это понять, достаточно рассмотреть такое понятие, как одновременность.

Оценить одновременность мы можем только через коммуникацию как согласование целостности системы. Именно коммуникация представляет нам те или иные события как одновременные или разновременные. Однако скорость коммуникации конечна и зависит от специфики рассматриваемой системы. Тем самым коммуникация структурирует время, задает особенность течения времени в системе.

Причем это рассуждение распространяется как на физические системы (в качестве примера можно привести знаменитый мысленный эксперимент А. Эйнштейна с наблюдателями в различных системах отсчета), так и на социокультурные.

Блестящий анализ социокультурного пространства-времени России конца XVIII -начала XIX века с точки зрения скорости коммуникаций дает Н. Эйдельман в первой части своей книги "Грань веков". Одновременности исторических событий в России XVIII века могут длиться месяцами, а то и годами из-за очень медленных, с нашей точки зрения, скоростей коммуникаций: «В то время не придавали значения "мелким делениям" - минуте, секунде: у большинства жителей, ложившихся с темнотой, поднимавшихся с рассветом, ни стенных, ни других часов не было в помине. В тех же домах, что жили по часам, знали только свое время: в самом деле, как сверить, согласовать стрелки, маятник в столице, на Волге, в Сибири, на Камчатке - не по радио же?.. Одновременность была в ту пору растянутой; то, что происходило сей час на другом краю планеты, плохо воспринималось как синхронное, и, скажем, накануне рождения Пушкина "Московские ведомости" от 25 мая 1799 года печатали столичные известия от 19 мая, из Италии - апрельские, из Нового Йорка - мартовские, о предполагаемых же совместных действиях Буонапарте с Типу-султаном сообщалось еще в течение многих недель после гибели знаменитого индийского правителя в сражении с англичанами» [18].

Структура пространства и времени мира, его целостность зависят от коммуникативных возможностей, от того, с какой скоростью я могу согласовать события, а не наоборот. Мир, в котором от Москвы до Якутска надо ехать ровно три года, принципиальным образом отличается от мира, в котором из Москвы в Якутск можно позвонить или добраться за 8 часов.

Пространство и время - это коммуникативные возможности, зависящие от скоростей коммуникаций. Пространство и время неоднородны, анизотропны, изменчивы.

Один из разделов книги Пригожина и Стенгерс "Порядок из хаоса" [19] называется "От Евклида к Аристотелю". В нем авторы говорят о переосмыслении понятий пространства и времени в современной науке в сторону их неустойчивости, нарушения симметрий, анизотропии. Это переосмысление авторы связывают с возрождением и переосмыслением пространственно-временных интуиции Аристотеля, Г. Гегеля, А. Бергсона.

Целое играет главенствующую роль в формировании системы любой природы. Но ведь целостность всегда коммуникативна - целостность достигается путем коммуникаций, синергии между частями. Следовательно, разные возможности для коммуникации могут порождать различные пространственно-временные целостности.

И теперь становится ясно, что *"человек кликающий"* появился не как чертик из табакерки. Он есть результат коммуникативной эволюции медиа - эволюции, рождающей пространственно-временную анизотропию мира.

*"Человек кликающий"* (как *"человек читающий"* или *"человек пишущий") -* это частный случай *"человека коммуницирующего"* в целостном пространственно-временном мире. Интернет заставляет нас это понять и переосмыслить появление новых возможностей для коммуникации в виде новых скоростей.

Изменения коммуникаций (языков, способов создания и трансляции знаков и символов, средств передвижения человеческого тела) меняют мир, перенормируют его целостность. С этой точки зрения, например, паровоз — это колоссальный культурный феномен, грандиозный артефакт, полностью изменивший пространство и время Российской Империи, изменивший отношение одновременности между событиями. Интернет с социокультурной точки зрения подобен паровозу или печатному станку. Он меняет целостность мира, вводя новые пространственно-временные порядки.

Возвращаясь к моим антропологическим спекуляциям, замечу, что это изменение коммуникативных возможностей через артефакты присуще только человеку. Каждый вид животных живет на уже заданных и закрепленных естественным отбором скоростях коммуникаций. Если принять гипотезу эволюции, то появление новых видов должно быть связано с изменением скоростей коммуникации - изменением системы сигналов между животными, площади контролируемой территории, скоростей передвижения.

У животных эти появления необходимы, а у человека - нет. Он их делает необходимыми постепенно, через изменение прагматики своих культурных практик.

Еще десять лет назад встречались программисты, сетующие на бесполезность и глупость такой вещи, как графический интерфейс. Сегодня представить себе компьютер без такого интерфейса достаточно сложно. Инновация прижилась, стала прагматичной, срослась с рукой, стала продолжением тела человека, поселившись на коммуникативных границах, на встречах тела, зрения и пространства-времени. А вот компания, рекламирующая шлемы "виртуальной реальности" и вложившая большие деньги в их разработку, почему-то разорилась. Хотя ожидания были очень большими.

Итак, коммуникации *"человека кликающего" с* точки зрения появления артефактов событийны. Согласованность, появление целостности не запрограммировано, а наоборот - часто случайно.

Очень трудно сказать, какой артефакт будет резонировать с развитием коммуникаций и создавать новые целостности, какое новое положение тела в пространстве-времени можно будет культурно и технически эксплицировать. Интернет создает новые одновременности, новые топологии событий и тем самым меняет человека. Меняет его незаметно, исподволь, делая для нас событиями само это изменение. Впрочем, до сих пор есть большое подозрение, что Интернет - это бриколаж, ручная поделка, созданная *"человеком кликающим"* "на кончиках пальцев". Ручная поделка, пока еще, к счастью, не прирученная разумом человека.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. *McLuhan U.* Understanding Media: The Extension of Man. New York, 1964.

2. *Бодрийяр Ж.* Система вещей. М., 1995.

3. *Kelly К.* Out of Control: The Rise of Neo-Biological Civilization. New York, 1992.

4. *Turkic Sh.* The Second Self: Computer and Human Spirit. 1984.

5. *Bukatman S.* Virtual Textuality // Artforum. 1994. № 1.

6. *Nelson Т.* Computer Lib/Dream Machins. 1974.

7. *Аршинов В., Данилов Ю., Тарасенко В.* Методология сетевого мышления: феномен самоорганизации // Онтология и эпистемология синергетики. М., 1997.

8. *Пригожин И., Стенгерс И.* Время, хаос, квант. М., 1994. С. 53.