

ИНФОРМАЦИЯ И ИДЕИ

Л.В. Баева

ФЕНОМЕНЫ ЭЛЕКТРОННОЙ КУЛЬТУРЫ КАК ГЕТЕРОТОПНЫЕ ПРОСТРАНСТВА

Аннотация. Объектом исследования служит феномен электронной культуры, имеющей проявление как в создании виртуальных аналогов реальной, живой культуры, так и в порождении новых, собственно информационных феноменов, связанных с применением информационных технологий (Интернет, электронных библиотек, виртуальных музеев, дистанционных систем обучения, социальных сетей, компьютерных игр и др.). Их изучение актуализируется по мере того, как возрастает их роль в жизни человека и общества, вытесняя прежние формы социализации, коммуникации, образования и рекреации. В качестве метода исследования применяется идея М. Фуко о гетеротопных пространствах и предложенная им система принципов гетеротопий, позволяющая исследовать сложные по структуре, «другие» объекты реальности как культурные феномены различных эпох. Применение данного метода позволяет увидеть продукты электронной культуры как выполняющие особые функции для человека и культуры, раскрыть их инаковость, многослойность, гипертекстуальность. Изучены темпоральные, онтологические, антропологические аспекты гетеротопий информационной эпохи, показаны их особенности по сравнению с классическими. Исследование призвано способствовать пониманию сущности электронной культуры и её феноменов, а также развитию теории гетеротопии в условиях современного философского дискурса.

Ключевые слова: гетеротопия, электронная культура, киберпространство, электронные библиотеки, социальные сети, компьютерные игры, виртуализация, пространство, коммуникация, время.

Review. The object of the research is the phenomenon of e-culture represented through both creation of virtual analogies to actual or 'alive' culture and generation of new information phenomena based on information technologies (Internet, electronic libraries, virtual museums, distance education, social networks, computer games, etc.). The importance of studying these phenomena grow as their role in the life of human and society excels replacing previous kinds of socialization, communication, education and recreation. The main research method used by Baeva in her research is Michel Foucault's concept of heterotopic spaces and his heterotopia principles allowing to analyze complex structures and 'other' reality objects as cultural phenomena of different epochs. This method allows to see the products of e-culture as performing special functions for human and culture as well as to uncover their otherness, multilayeredness and hypertextuality. The author of the article has studied temporary, ontological and anthropological aspects of heterotopiae at the age of information and described peculiarities of these phenomena versus classical phenomena. The purpose of the research is to provide better understanding of the essence of e-culture and e-cultural phenomena as well as to develop the theory of heterotopia as part of the modern philosophical discourse.

Key words: computer games, social networks, electronic libraries, cyber, e-culture, heterotopia, virtualization, space, communication, time.

Обзор исследований

Применение понятия «гетеротопия», удачно введенного М. Фуко для анализа культурных и лингвистических процессов («Слова и вещи», 1966) [1], хотя и не разработанного им последовательно, нашло выражение в урбанистике, современном философском, культурологическом, искусствоведческом дискурсе. Его содержательное наполнение трактуется весьма широко, от многомерных

пространств (кладбища, больницы, библиотеки, театры, курорты и др.), до кризисных состояний личности (беременность, болезнь, невроз и др.). Анализ объектов (как антропологических, так и социокультурных) с позиции гетеротопии позволяет его увидеть как соединение разнородных свойств, параметров, сущностей или топосов – в одном и изучить их в структурно-топологическом срезе.

Мы попробуем применить принцип гетеротопии для анализа такого сложного современного

Исследование выполнено при поддержке РФНФ. Целевой конкурс проектов междисциплинарных исследований 2015 г. «Социокультурные аспекты национальной безопасности России», проект «Культурная безопасность в условиях гетеротопии», № 15-33-11172.

феномена как электронная культура (e-culture), включающего все многообразие современных продуктов творчества в мире информационных технологий. В свою очередь мы будем опираться на труды тех, кто уже исследовал этот вопрос с той или иной точки зрения, например, работы Robert J. Topinka «Foucault, Borges, Heterotopia: Producing Knowledge in Other Spaces» [2, p. 54-70], R. Rymarczuk, M. Derksen «Different spaces: Exploring Facebook as heterotopia» [3], Handlykken Asne Kvale «Digital cities in the making: Exploring perceptions of space, agency of actors and heterotopia» [4], Н. Харламов «Гетеротопии: странные места в городских пространствах постгражданского общества» [5] и другие.

Киберпространство, медиареальность, Интернет, социальные сети, виртуальные библиотеки – яркие примеры гетеротопий, на которые уже обратили своё внимание исследователи, проводя свой анализ с позиции метода М. Фуко. Но понятие электронной культуры более широкое, общее, включающее в себя не только эти, но и другие феномены информационной эпохи, поэтому требует к себе особого внимания.

В последние десятилетия сформировались научные центры, изучающие общие процессы формирования информационной эпохи, а также отдельных аспектов этой проблемы, таких как развитие электронной культуры, Интернет-коммуникации, этики информационного общества и др. Так, проблемами развития электронной культуры занимаются ученые Миланского университета, например, А. Ронки [6]; Института МакЛюэна (Virtual Maastricht McLuhan Institute (VMMI), Нидерланды во главе с К. Вельтманом [7]; изучением этических и антропологических проблем информационного пространства занимаются исследователи Международного центра по проблемам информационной этики (ICIE) г. Карлсруэ, Германия, например, Р. Капурро [8, p. 175-186]; Лондонской школы экономики, факультета медиа и коммуникации (Великобритания), такие как Л. Хэддон [9]; Центра компьютерной и социальной ответственности (Монтфортский университет, Великобритания), например, С. Роджерсон [10]; Центр изучения информационного общества университета г. Хайфы (Израиль), в том числе Д.Р. Рабан [11, p. 2465-2473] и т.д. Следует также отметить исследования Института философии РАН (В.С. Стёпин, Е.А. Мамчур, Е.В. Петрова др.), проведённые в Центре изучения социокультурных изменений (член-корр. Н.И. Лапин, Л.А. Беляева и др.) и виртуалистики (М.А. Пронин и др.); Научного Совета РАН по методологии искусственного интеллекта (академик С.Н. Васильев, академик В.А. Лекторский, Д.И. Дубровский); Института социологии РАН, где проводятся исследования и мониторинги влияния информатизации на социальные

процессы, труды С.С. Хоружий, посвящённые проблемам трансформации личности и коммуникации в современном обществе [20, с. 46-49].

Специфика и феномены электронной культуры

Что же позволяет рассматривать электронную культуру как гетеротопию? В наиболее общем приближении можно сказать, что это объединение в электронных феноменах виртуального и реального пространств, а также наложение различных цифровых пространств в медийных объектах, их многомерность, гипертекстуальность, нелинейность, незамкнутость. Но чтобы выяснить, что это означает для развития самой электронной культуры и тем более культуры, в целом, необходимо пояснить особенности электронной культуры и её содержание.

Одним из первых анализ феномена электронной культуры предложил профессор Миланского университета А. Ронки, изучающий цифровые аналоги объектов культурного наследия [6]. В своих работах мы также обращались к изучению понятия и феномена электронной культуры, анализу её свойств, проявлений, поэтому в данной работе позволим себе лишь обзорно коснуться этого вопроса.

Электронная культура, Digital Culture, E-culture рассматривается нами как сфера деятельности человека, связанная с созданием электронных аналогов духовных и материальных объектов, а также собственно виртуальных пространств, процессов и явлений [12, с. 75-83; 13, p. 6847-6954]. К феноменам электронной культуры мы относим электронные формы современной коммуникации: Интернет, социальные сети, виртуальные сообщества, чаты, блоги, форумы, сайты; виртуальные музеи, галереи, выставочные залы и др.; платформы для дистанционного образования; цифровые реконструкции объектов культурного наследия в их исторической и пространственной перспективе; компьютерные игры, в том числе сетевые; электронные СМИ (on-line-журналы, газеты); анимация, кино, музыкальные клипы, созданные с помощью современных IT-технологий; электронные архивы, справочные системы, энциклопедии, словари, библиотеки; электронную рекламу, в том числе, спам; информационные программы, обеспечение, формы защиты информации и т.д.

Характерными чертами электронной культуры являются: свобода доступа, открытость для членов «информационного общества» (тех, кто обладает электронными ресурсами); дистанционность, удалённость от субъекта; интерактивность в получении доступа электронной информации, возможность участия в формировании содержания

информации из любой точки «информационного сообщества»; либеральность, дискриптивность, отсутствие жестких правил, норм (в том числе этических); эклектичность, микширование и сосуществование различных потоков информации, стилей, жанров, направлений; виртуальность, как существование в искусственно созданной реальности; фрагментарность, мозаичность выражения, доминирование визуального над смысловым; инновационность, существование через внедрение и постоянное обновление научных разработок (особенно в электронном искусстве и электронной коммуникации); развлекательный, рекреационный, игровой характер (главный стимул развития – стремление к развлечению, множественности, разнообразию форм досуга). Отметим, что развлекательный характер не относится ко всем феноменам электронной культуры, программные продукты, информационные системы, собственно информационные технологии – не связаны с этой особенностью, а имеют иные функции, прежде всего коммерческие. В тоже время очень значительная часть феноменов электронной культуры, создаваемых на базе ИТ, имеет отношение к организации досуга и отдыха, времени, освобожденного в результате информатизации труда.

Итак, *электронная культура* представляет собой совокупность результатов творчества и коммуникации людей в условиях внедрения ИТ-инноваций, характеризующаяся созданием единого информационного пространства, виртуальной формой выражения, дистанционной технологией, либеральностью контента, которая включает как собственно виртуальные феномены, так и виртуальные аналоги реальных объектов. Исходя из этого, структурно можно выделить два основных типа объектов электронной культуры: электронная форма для прежних (традиционных, классических – здесь в значении не электронных) культурных объектов (например, электронные музеи, библиотеки, выставки и др.) – то есть, что существовало бы и без информационных технологий, но в современную эпоху обрело новый уровень существования и электронные по форме и сущности объекты культуры (компьютерные программы, системы, сети, технологии, произведения искусства, компьютерные игры сообщества и т.д., то есть то, что без информационных технологий не было бы создано человеком.

Принципы и признаки гетеротопии

Вернёмся теперь к сущности гетеротопии. Напомним, как её определяет М. Фуко в «Словах и вещах» (1966). Он сравнивает её с утопией, проводя

такие различия: «Утопии утешают: ибо, не имея реального места, они, тем не менее, расцветают на чудесном и ровном пространстве; они распахивают перед нами города с широкими проспектами, хорошо возделанные сады, страны благополучия, хотя пути к ним существуют только в фантазии. Гетеротопии тревожат, видимо, потому, что незаметно они подрывают язык; потому что они мешают называть это и то; потому что они “разбивают” нарицательные имена или создают путаницу между ними; потому что они заранее разрушают “синтаксис”, и не только тот, который строит предложения, но и тот, менее явный, который “сцепляет” слова и вещи (по смежности или противостоянию друг другу)» [1, с. 34]. В лекции М. Фуко «Другие пространства» (1967) автор разрабатывает концепцию гетеротопии как особого пространства, которое разрушает непрерывность и нормальность в общих повседневных местах, потому что они ломают границы, создают зоны «инаковости». 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 это реальные пространства, но представляющиеся аномальными по тем или иным параметрам. В «Других пространствах», М. Фуко сформулировал шесть принципов «heterotopology», дал системное описание гетеротопий [14, р. 22-27; 15, с. 191-204]. Перечислим их для того, чтобы провести затем анализ выборочных феноменов электронной культуры сквозь их призму.

Так, *первый* принцип гетеротопии предполагает допущение, что каждая культура в мире создаёт свои, присущие ей гетеротопии, хотя одни и те же гетеротопии могут принять различные формы в контексте той или иной культуры (специфика библиотек, театров или музеев в информационную эпоху, например, будет иметь явные отличия от иных эпох). *Второй* принцип гласит, что гетеротопии могут иметь одну или другую функцию, с зависимости от истории становления общества, хотя в некоторых случаях функции могут и модифицироваться (так например, с развитием культуры меняется роль и статус таких гетеротопий как театр или кладбище). *Третий* принцип касается сущности гетеротопии, которая состоит в том, что в одном пространстве соединены несколько несовместимых мест, топосов, «сайтов». Гетеротопии противоречиво совмещают в себе места частные и общественные, семейные и социальные, культурные и практические, места отдыха и работы. *Четвёртый* принцип указывает, что гетеротопии часто связаны со срезами во времени, они разрывают традиционно текущее время в тех или иных зонах. Например, фестивали возникают

и исчезают, присутствуя в жизни общества лишь временно, внося в него иные временные рамки. При этом кладбища, музеи и библиотеки, напротив, накапливают время, собирают его, и оставляют вне изменчивости. М. Фуко отмечает, что инаковость в гетеротопическом пространстве может иметь свои особые режимы времени, гетерохронии: повторяющийся безумный краткий фестиваль, или постоянное накопление времени библиотеке, либо тихая вечность на кладбище. *Пятый* принцип говорит, что гетеротопии всегда являются открытыми и закрытыми, что одновременно изолирует их и делает пронцаемыми. Системы становятся открытыми при выполнении определенных ритуализированных действий, что создаёт возможность входа и выхода. *Шестой* принцип касается функции гетеротопий, она проявляется между двумя крайностями: делает реальный мир иллюзорным и при этом компенсирует в реальности то, что не достаёт до образа совершенного бытия. Гетеротопии создают тревожность, поскольку ставят под вопрос реальность иллюзорность, совершенство и наличное существование вещей [14, p. 22-27].

Эти признаки позволяют рассматривать в качестве гетеротопий самые разнообразные объекты и явления культурной жизни. Продукты информационной эпохи тоже не стали исключением. Так в статье «Различные пространства: изучение Facebook как гетеротопии» [3] авторы R. Rymarczuk и M. Derksen исследуют эту наиболее массовую во всем мире социальную сеть с позиции данных признаков, соглашаясь, что и само киберпространство в целом, представляется гетеротопным.

Феномены электронной культуры с позиции гетеротопного анализа

Признаками гетеротопий обладают различные феномены электронной культуры: виртуальные сообщества, игровые порталы, дистанционные системы обучения, электронные библиотеки, виртуальные музеи и т.д. Каждый имеет свои особенности и общие черты, на которых мы остановим своё внимание. Прежде всего, отметим, что согласно *первому* признаку М. Фуко новая информационная эпоха порождает и новые виды гетеротопий, которые как являются продолжением предшествующих (подобно виртуальному музею, библиотеке), так и качественно новые, такие как Интернет, виртуальные социальные сети, компьютерные игры и т.д. Рассмотрим некоторые из них, а именно электронные библиотеки, социальные сети и игровые порталы, поскольку именно они играют наибольшую роль для современной массовой культуры.

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 сакральность, эзотеричность, уникальность текста, 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, провозгласил принцип отказа от бумажной культуры: «Прощай Гуттенберг!» [16]. Электронный 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 тысяч иных ресурсов киберпространства. Бумажная книга, как и некогда рукопись, обрела свою ценность как раритет, но перестала быть главным источником знаний и информации. При этом современный читатель из-за обилия электронных текстов оказывается не способным к их пониманию и глубокому прочтению. По словам У. Эко, способность критически воспринимать информацию и разбираться в потоках литературы осознанно формируется только у тех, кто был воспитан на книжной культуре [17, с. 91-92]. Электронные библиотеки и архивы заменили традиционные книгохранилища и стали гетеротопиями нового информационного мира. С виртуализацией пространства библиотека перестала быть определенным «местом», с присущей ему атмосферой, но осталось своеобразным «окном во времени. Согласно принципам гетеротопии, будучи одновременно открытыми и закрытыми, виртуальные библиотеки имеют принцип входа и выхода, идентификации пользователя, при этом они могут быть открытыми с помощью регистрации и пронцаемыми для желающих. Они имеют функцию сохранять знание и информацию от бега времени, соединяют в себе различные эпохи и времена, законы времени здесь отличаются от обычного мира. Как и классические гетеротопии, они одновременно служат местом отдыха и работы, личного и общественного достояния, могут служить высшим культурным запросам и прагматичным целям. Они являются, во многом, иллюзорными, поскольку не делают читателя их обладателем в

полной мере (информация может быть утрачена, испорчена вирусом и т.д.), однако, их использование реально, достижимо и призвано выполнять важнейшую функцию гетеротопий – восполнение пробелов в «совершенстве» этого мира: когда читатель не может обладать оригиналом, он использует электронную версию, которая оказалась в чем-то даже превосходящей источник (например, наличие функции поиска по тексту и др.). Итак, электронные библиотеки и архивы являют собой гетеротопии новой информационной эпохи, онтологически существуя *здесь, везде и нигде*, соединяя время и удерживая его в себе, переводя форму из реальной в виртуальную, при этом, не меняя смысла, идеального по природе, и, следовательно, не подверженного тлению или горению.

Феномен социальных сетей представляет собой еще один вариант современной гетеротопии. R. Rymarczuk и M. Derksen исследуют его на примере Facebook [3]. Авторы отмечают, что в социальных сетях, как в любом гетеропотном 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 своё время гораздо быстрее (всасывание времени), но и в том, что там 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, запечатлённой вербально и визуально, которые сегодня могут быть достоянием других членов виртуальных сообществ. Как и музей (классическая гетеротопия), Facebook накапливается 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 создаёт подробный цифровой журнал личного прошлого. Метка каждой записи подчёркивает 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» [3]. В социальной сети происходит соединение личных пространств пользователей в одно, антропологическое переходит в социальное и онтологическое. Постепенно существовать означает присутствовать в сети.

Важной функцией социальных сетей является коммуникация, освобождение человека от груза одиночества. Эта функция трансформируется и во многом искажается тем, что реальные отношения, эмпатия, переживания, личный контакт заменяются симуляцией, формальными «лайками», «комментами», «подмигиваниями» и прочими метками, которые заменили вербальную и личную форму общения людей. Фуко определил как *второй* принцип гетеротопии, связанный с тем, что новое пространство начинает менять свои функции в условиях новой культуры. Каковы же эти новые функции? Прежде всего, это адаптация к информационной эпохе, киберпространству, в котором при подобном развитии технологии будет жить, работать, отдыхать и творить человек недалекого будущего. Это функция самовыражения, возможно, некоей рефлексии по поводу своего мироощущения. Это, наконец, собственно, коммуникация с себе подобными, поиск близких людей среди моря виртуальных персонажей. Появились даже специальные соцсети для поиска близкого себе человека. Так социальная сеть Highlight (2012 год, создатель П. Дэвисон) [18] сделала ставку на то, чтобы виртуальные знакомства в конечном итоге нашли выход в реальном общении. Суть этой сети в том, что на основе информации о человеке из Facebook объединяются люди по схожим интересам при этом находящиеся вблизи друг от друга и получают об этом сообщение. Выборка происходит по ряду критериев – количеству знакомых, общим интересам и расстоянию. Highlight извещает также, если в пешей доступности вдруг оказывает кто-то из настоящих друзей.

Новыми функциями виртуальной сетевой коммуникации становятся также глобальная социализация как создание глобальной коммуникационной среды общения человека «открытого мира»; мгновенное информирование, оповещение всех участников общения о происходящих событиях, явлениях; создание условий для неформального, без влияния цензуры общения как формы рекреации, отдыха, получения удовольствия; адаптация к социальной активности людей, для обладающих проблемами с реальной коммуникацией; снятие границ между социальными статусами, местом нахождения, языками общения.

Социальные сети ломают барьеры между частной жизнью и обществом, что становится предметом частых дискуссий о конфиденциальности в виртуальных сообществах и рисках взлома информации о пользователях. Приватность и глобальность сочетаются здесь с невиданной ранее контрастностью. Личное пространство здесь

существует внутри общественного, будучи единым с ним. Сетевое сообщество как коммуникация между частными пространствами, работающая на единой платформе с заданной программой возможностями, своего рода, становится реализацией «врождённых идей», априорных форм, рожденных до их феноменов. Все возможные конфигурации действий спроектированы заранее, наша активность это проявление кода, заложенного администратором сети. Личное пространство имеет строгие очертания, оно подведено под некий стандарт с заданными контурами (профилем), его закрытость условна, т.к. смысл его создания именно в том, чтобы сделать его доступным для других, удостоенных этого доверия – «друзей», «фолловеров» и так далее. В социальных сетях, как в гетеротопии, пересекаются области нравственного и свободного от морали, нормативного и нарушающего все запреты, это пространства, которые, хороши тем, что их нет в реальности, но в тоже время – они призваны достроить наш мир до своеобразного «идеала», порой не только возвышенного, но и низменного, реализующего то асоциальное, что хранится в бессознательном котле.

Особый феномен электронной культуры – компьютерные игры и игровые порталы, он также являет собой пример гетеротопии. Будучи порождением информационной эпохи (принцип *первый*), они выполняют прежние функции рекреации, досуга, обучения, адаптации к среде, общению со сверстниками, умению соперничать, преодолевать трудности и побеждать, и приобретают новые, такие как глобальная коммуникация, преодоление возрастных, пространственных и языковых барьеров, развитие навыков моделирования, творчества и управления киберобъектами. При этом традиционные функции подвергаются трансформированию: например, компьютерная игра становится развлечением всех возрастов, охватывает всё больше сфер жизнедеятельности (обучение, маркетинг, рекламу, путешествие и т.д.) (принцип *второй*).

Третий принцип гетеротопии проявляется здесь особенно ярко: в виртуальной игре соединяются различные пространства, уровни, через которые проходит геймер, преодолевая различные испытания. Каждое игровое пространство имеет свои атрибуты, у каждого из миров своя картина мироздания, архитектура, возможности для персонажа. *Четвёртый* принцип (срез времени) имеет здесь множество проявлений: в играх существует и историческая реконструкция реальных событий, и искаженные фрагменты различных эпох, соединенных переходами или полная эклектика. Как и в соцсетях игровые порталы ускоряют время

пользователя, засасывая на всё более длительный период игры. Время течёт 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 ещё раз, подобно своеобразной сансаре [19, с. 44-52]. Игра разрывает рамки обычной жизни, однако, это не музей и не фестиваль, а нечто иное. В игре герой живёт жизнью другого персонажа, своего виртуального героя, тем самым его собственное время жизни останавливается и замещается искусственным симуляком. Это позволяет быть супергероем, превзойти смертность, однако, для реальной жизни – это утрата своих возможностей и активности.

Пятый принцип гетеротопии – наличие кодов, вхождения и выхода, ритуализация действий для пребывания в данном пространстве – проявляется здесь во множестве актов: покупка ключа для скачивания, регистрация, введение пароля – всё, что нужно для входа в игровое пространство. В сетевых играх происходит объединение в команды (по выбору игроков или автоматически), развитие персонажа (покупка оружия, силы, магии и т.д.), возможны выбор карты действий, профиля героев, прохождения этапов игры, наконец, получение – наград. Система имеет свой вход и выход, является одновременно открытой и закрытой, поскольку вступить в неё возможно, но кроме формальностей, важно обладать навыками, которые придают весь смысл.

Наконец, *шестой* принцип гетеротопии: создание иллюзии и образа совершенства реализуется здесь максимально. Игровое пространство виртуально, его иллюзорность вызывает значительные опасения при игровой аддикции, поскольку человек перестаёт идентифицировать себя как реальную личность, переходит в виртуальный мир на всё более длительный период, становится зависимым от присутствия в нём. Человек живёт в иллюзорном мире как в реальном, а реальный постепенно становится для него всё менее значимым, это создаёт феномен виртуализации самой личности, её 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.

Итак, мы рассмотрели некоторые феномены электронной культуры, имеющие наиболее значимое влияние на современного человека, с позиции принципов гетеротопии. Электронные библиоте-

ки, социальные сети, компьютерные игровые порталы – новые типы гетеротопий эпохи информационного общества. Особенностью этих гетеротопий, как и прежних, является то, что, находясь в связи со всеми остальными социальными пространствами, они, в то же время, противоречат им. Виртуальное противостоит реальному, живёт по собственным законам, в нём иначе течёт время, используется свой язык, пересекаются разнородные процессы, явления, объекты «сверхреальности». Здесь создаются особые режимы телесности и субъективности, человек превращается в кибергероя, своего виртуального двойника, ведущего «вторую жизнь». Пределы человеческой телесности раздвигаются до сверхчеловека, и пространство сжимается, время течёт ускоренно. Виртуальные миры привлекают к себе тех, кто тяготеет к тем или иным отклонениям от традиционного поведения: бегству от реальности и повседневности в новые формы коммуникации под маской виртуальных персонажей и аватаров. При этом в отличие от прежних гетеротопий, описанных М. Фуко, здесь нет сакрализации, как

нет и географического местоположения в физическом пространстве. В меньшей степени здесь проявляются ритуализация действий, хотя остальные признаки гетеротопий проявляются очень явно. Современные гетеротопии в условиях информационной эпохи трансформируют субъективность в направлении виртуализации, симуляции личности и её коммуникации с миром, позволяют управлять пространством и временем, значительными объёмами информации, переживать свою историю вновь, сохранять каждое мгновение, постоянно усовершенствовать своего виртуального аналога и т.д. Виртуальное пространство, киберпространство в составе реальности выглядит аномалией, разрывом существующих норм и правил, отказом от привычного взаимодействия. Эта реальность сегодня становится более важной для индивида, наряду с привычными формами гетеротопий, в которые он ступает время от времени. Виртуализация культуры становится мегатрендом, и человек оказывается в хронической гетеротопии, постоянно присутствуя в Сети.

Список литературы:

1. Фуко М. Слова и вещи / Пер. с фр. В.П. Визгина, Н.С. Автономовой. М.: Прогресс, 1977.
2. Topinka R.J. Foucault, Borges, Heterotopia: Producing Knowledge in Other Spaces // Foucault Studies. 2010. № 9.
3. Rymarczuk R., Derksen M. Different spaces: Exploring Facebook as heterotopia // Peer-Reviewed Journal of Internet. (URL: <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/5006/4091>, accessed July 2015)
4. 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>, accessed 10 April 2015)
5. Харламов Н. Гетеротопии: странные места в городских пространствах постгражданского общества // Журнальный клуб Интелрос «Синий диван». 2010. № 15. (URL: http://www.intelros.ru/readroom/siniy_divan/sd-15/8933-geterotopii-strannye-mesta-v-gorodskix-prostranstvax-postgrazhdanskogo-obshhestva.html)
6. Ronchi A.M. E-Culture. New York: Springer-Verlag, LLC, 2009.
7. Veltman K.H. Towards a Semantic Web for Culture // Journal of Digital Information. 2004. № 4. Issue 4. Article No 255, 2004-03-15. Special issue on New Applications of Knowledge Organization Systems. (URL: <http://jodi.ecs.soton.ac.uk/Articles/v04/i04/Veltman/>)
8. Capurro R. Towards an Ontological Foundation of Information Ethics // Ethics and Information Technology. 2006. № 8(4). (URL: <http://www.capurro.de/oxford.html>)
9. Haddon L. Information and Communication Technologies in Everyday Life: A Concise Introduction and Research Guide, Berg, Oxford, 2004.
10. Rogerson S. Social Values in the Information Society // FTI Annual Report, Forum of Information Technology, Milan, Italy, 1998.
11. Raban D.R. Self-Presentation and the Value of Information in Q&A Websites // Journal of the American society for information science and technology. 2009. № 60(12).
12. Баева Л.В. Электронная культура: опыт философского анализа // Вопросы философии. 2013. № 5.
13. Baeva L.V. E-culture // Encyclopedia of Information Science and Technology, Third Ed. (10 volumes). Mehdi Khosrow-Pour. Hershey PA, USA: I-Global, 2014.
14. Foucault M. Of other spaces // Diacritics. 1967. № 16.
15. Фуко М. Другие пространства // Интеллектуалы и власть: избранные политические статьи, выступления и интервью. М.: Праксис, 2006. Ч. 3.
16. Маклюэн М. Понимание Медиа: внешние расширения человека. М.-Жуковский: Канон-Пресс-Ц, Кучково Поле, 2003.
17. Эко У. От Интернета к Гуттенбергу: текст и гипертекст // Интернет. М., 1998. № 6-7. (URL: <http://www.gagin.ru/internet/10/32.htm>)
18. Официальный сайт социальной сети Highlight. (URL: <http://highlig.ht/>)
19. Баева Л.В. Виртуальная сансара: трансформация модели реальности в условиях информационной культуры // Информационное общество. 2012. № 2.
20. Хоружий С.С. О ценности личного общения в мире гуманитарной коммуникации // Культура и искусство. 2012. № 3.

References (transliteration):

1. Fuko M. Slova i veshchi / Per. s fr. V.P. Vizgina, N.S. Avtonomovoi. M.: Progress, 1977.
2. Topinka R.J. Foucault, Borges, Heterotopia: Producing Knowledge in Other Spaces // Foucault Studies. 2010. № 9.
3. Rymarczuk R., Derksen M. Different spaces: Exploring Facebook as heterotopia // Peer-Reviewed Journal of Internet. (URL: <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/5006/4091>, accessed July 2015)
4. 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>, accessed 10 April 2015)
5. Kharlamov N. Geterotopii: strannye mesta v gorodskikh prostranstvakh postgrazhdanskogo obshchestva // Zhurnal'nyi klub Intelros «Sinii divan». 2010. № 15. (URL: http://www.intelros.ru/readroom/siniy_divan/sd-15/8933-geterotopii-strannye-mesta-v-gorodskikh-prostranstvakh-postgrazhdanskogo-obshchestva.html)
6. Ronchi A.M. E-Culture. New York: Springer-Verlag, LLC, 2009.
7. Veltman K.H. Towards a Semantic Web for Culture // Journal of Digital Information. 2004. № 4. Issue 4. Article No 255, 2004-03-15. Special issue on New Applications of Knowledge Organization Systems. (URL: <http://jodi.ecs.soton.ac.uk/Articles/v04/i04/Veltman/>)
8. Capurro R. Towards an Ontological Foundation of Information Ethics // Ethics and Information Technology. 2006. № 8(4). (URL: <http://www.capurro.de/oxford.html>)
9. Haddon L. Information and Communication Technologies in Everyday Life: A Concise Introduction and Research Guide, Berg, Oxford, 2004.
10. Rogerson S. Social Values in the Information Society // FTI Annual Report, Forum of Information Technology, Milan, Italy, 1998.
11. Raban D.R. Self-Presentation and the Value of Information in Q&A Websites // Journal of the American society for information science and technology. 2009. № 60(12).
12. Baeva L.V. Elektronnaya kul'tura: opyt filosofskogo analiza // Voprosy filosofii. 2013. № 5.
13. Baeva L.V. E-culture // Encyclopedia of Information Science and Technology, Third Ed. (10 volumes). Mehdi Khosrow-Pour. Hershey PA, USA: I-Global, 2014.
14. Foucault M. Of other spaces // Diacritics. 1967. № 16.
15. Fuko M. Drugie prostranstva // Intellektualy i vlast': izbrannye politicheskie stat'i, vystupleniya i interv'yu. M.: Praxis, 2006. Ch. 3.
16. Maklyuen M. Ponimanie Media: vneshnie rasshireniya cheloveka. M.-Zhukovskii: Kanon-Press-Ts, Kuchkovo Pole, 2003.
17. Eko U. Ot Interneta k Guttenbergu: tekst i gipertekst // Internet. M., 1998. № 6-7. (URL: <http://www.gagin.ru/internet/10/32.htm>)
18. Ofitsial'nyi sait sotsial'noi seti Highlight. (URL: <http://highlig.ht/>)
19. Baeva L.V. Virtual'naya sansara: transformatsiya modeli real'nosti v usloviyakh informatsionnoi kul'tury // Informatsionnoe obshchestvo. 2012. № 2.
20. Khoruzhii S.S. O tsnosti lichnogo obshcheniya v mire gumanitarnoi kommunikatsii // Kul'tura i iskusstvo. 2012. № 3.