

СТЕПАНОВ Михаил Александрович / Michael STEPANOV

| Machina ludens: размерность новых медиа |

СТЕПАНОВ Михаил Александрович / Michael STEPANOV

Россия, Санкт-Петербург.
 Санкт-Петербургский государственный университет. Философский факультет.
 Центр медиафилософии. Научный сотрудник.
 Санкт-Петербургское отделение Российского института культурологии.
 Научный сотрудник.

Russia, St. Petersburg.
 St. Petersburg State University. Faculty of Philosophy. The center of mediaphilosophy. Researcher.
 St. Petersburg branch of the Russian Institute of Cultural Research. Researcher.

michail.stepanov@gmail.com



MACHINA LUDENS: РАЗМЕРНОСТЬ НОВЫХ МЕДИА*

Тема новых медиа крайне популярна. Причем размышления о них обычно замыкаются на Интернет и его инструментальном использовании, с редким анализом обратных воздействий. В статье рассмотрены основные аспекты определения новых медиа, под которыми понимаются цифровые технологии во взаимосвязанном множестве их конкретного воплощения. Новые медиа не могут быть сведены только лишь к Интернету, так как образуют собой единство множества игровых пространств технического, социально-политического, психологического взаимодействия с непредсказуемыми эффектами.

Ключевые слова: новые медиа, многомерность медиа, игра, аппарат, инструмент, В. Флюссер

Machina ludens: The multiplicity of dimensions of new media

Subject of “new media” is extremely popular. Thinking about them are usually reduce to the Internet and its instrumental use, with a rare analysis of the reverse effects. In the article analyze main aspects of the definition of “new media”, meaning digital technology in an interconnected set of concrete implementation. “New Media” can not be reduced solely to the internet as a unity of form the set of game spaces, technical, social, political, psychological interaction with unpredictable effects.

Keywords: new media, multi-dimensional media, the game, machine, instrument, V. Flusser

Проблема, вынесенная в заголовок статьи, связана, прежде всего, с неоднозначностью и множественностью существующих определений медиа. Медиа постоянно ускользают из определений, и как точно заметил Дитер Мерш — «понятие медиа хронически открыто»¹. Признание этого факта является наиболее продуктивным из возможных действий, так как позволяет двигаться дальше и задуматься над вопросами не «что», а «как» и «каким образом». Допустим: каким образом медиа функционируют? Каким образом они воздействуют нас? Воздействуют ли они на нас? и т. д. Однако нам всё равно потребуется некое рабочее определение, дающее предположение этого «нечто».

Для того чтобы прийти к определенному рабочему определению, необходимо осмыслить медиа в их собственных терминах, то есть обратиться к их специфическим измерениям. Такое обращение позволяет нам осознать тот факт, что медиа неотделимы от телесного опыта. Жесты, которые мы используем; цвета, запахи, которые мы выбираем; языки, на которых мы говорим, алфавиты на которых мы пишем — всегда есть что-

* Статья написана при финансовой поддержке гранта РГНФ 10-03-00212а

¹ Высказывание Дитера Мерша на прошедшей в августе 2011 года в Санкт-Петербурге летней школе «Медиафилософия: междисциплинарное поле исследований», организованной Центром медиафилософии философского факультета СПбГУ.

то между нами. Это «что-то» во многом определяет нас. Медиа устанавливают сообщества, позволяют состояться политической и экономической системе; являются инструментами как притеснения, так и сопротивления, как развлечения, так и просвещения; влияют на то, что люди думают о себе и как они воспринимают других. Медиа дают образец того, как должны мы выглядеть — я сам и другие. Таким образом, медиа играют роль нерелефлексивной пред-социальной машины производства социального и поэтому не исчерпываются инструментальной или социально конструктивистской (дискурсивной) концептуализацией, зачастую сводимой к дискурсу «о» масс медиа, так как из него выпадает телесный фон, телесное воплощение коммуникации между человеком и миром (собственно социальные отношения).

В простейшем виде схему размерностей медиа как «лестницы абстракций» представил медиатеоретик Вилем Флюссер. Он описал пошаговый «регресс» человека от присутствия «в ничто нулевого измерения» (0-dimensional) как «прогресс» абстракций: от касания вещей к растворению в цифровых технологиях, но и далее к созданию новых миров посредством новых технологий «проецирования»². Последние — цифровые технологии,

² Флюссер В. О проецировании. / пер. с нем. // Хора. Журнал современной зарубежной философии и философской компаративистики. — № 3/4, (9/10) — 2009. С. 72–73



пришедшие на смену аналоговым (массивным и энергоёмким) и являются тем, что называется *новые медиа*.

Ещё в 1964 году Маршалл Маклюэн провозглашает — *medium is the message* — средство сообщения всегда уже содержит другое сообщение, или средство сообщения само уже есть сообщение, то есть само медиа никогда не бывает бессодержательным и всегда внутри себя размножено, что особенно отчетливо видно в новых медиа. Медиа всегда больше одного. Новые медиа, отличающиеся за счет своей нульмерности оперативностью, интерактивностью и индивидуальностью, позволяют одновременно транслировать текст, видео, аудио, тем самым производя массивное воздействие на участников коммуникации. Вместе с тем, казалось бы, они вбирают в себя «старые» медиа (телесное и аналоговое)? Однако вбирают, не отменяя, объединяя и дополняя, а создавая совершенно особую актуальную среду взаимодействий, комплексную среду потоков данных, что дает непредсказуемые эффекты за счет активного/интерактивного участия человека. К таким эффектам, например, можно отнести мемы — различные слоганы, «фотожабы»³, видео-ролики, пародийный контент и т. д., вирусно распространяющиеся в социальных сетях. Кроме того, концентрированный аппаратный универсум проявляется в автоматической систематизации, нормировании баз данных, социальных сетей и т. д.

Известный аналитик медиа Лев Манович в книге «Языки новых медиа» вывел пять технологических принципов, определяющих новые медиа⁴. Кратко представим их:

- 1) **Numerical Representation / Числовая репрезентация**: объекты новых медиа представлены числовым образом как определенный набор нулей и единиц. То есть они математичны, они могут быть математическим алгоритмом формализованы, а значит — поддаются программированию, что позволяет создавать точнейшие цифровые копии одних и тех же объектов и манипулировать ими.
- 2) **Modularity / Модульность**: фрактальная структура новых медиа, объекты новых медиа имеют модульную структуру (дробную, пиксельную), то есть собираются из точечных элементов, а значит — могут быть сколь угодно большими или малыми оставаясь идентичными своей модели и всевозможным образом комбинироваться.
- 3) **Automation / Автономатизация**: действие с объектами подчиняется автоматизации, и ограничено лишь уровнем программирования.
- 4) **Variability / Изменчивость**: объект новых медиа может существовать в бесконечном количестве версий, всевозможных формах выражения содержания и степени детализации объекта.
- 5) **Transcoding / Транскодирование**: возможность переформатирования физических объектов в объекты новых медиа и их из формата в формат.

³ Фотожабы — сленг современного Рунета. От англ. *Photoshop* — популярный редактор пиксельной графики — «фотошопить» — редактировать изображение, создавать коллажи и пр. и «фотожаба» как результат этого редактирования. — *Прим. ред.*

⁴ Manovich L. *The Language of New Media*. — The MIT Press, 2002. P. 49–65.

Данные принципы раскрывают технику устройства новых медиа, позволяют дать определения новым медиа, но мало открывают специфику работы с ними как устройствами и то, как они меняют нас самих.

Для В. Флюссера абстрагирование мира посредством техник медиа достигло своего предела в *0-dimensional* — «нулевом измерении численного мышления», где всё что угодно можно конвертировать во всё что угодно. Представленная им «лестница абстракций» не является схемой исторического развития цивилизации, это очередной эскиз, помогающий каким-то образом структурировать реальность и, наконец, показывающая, что медиальные измерения опыта жизни являются неотъемлемыми характеристиками человеческой телесности. Медиальное отношение не сводимо только лишь к техническому, подобная редукция лишает смысла все градации медиа и техники.

Высказывания Флюссера носят провидческий характер (так как он писал свои тексты в предкомпьютерную эпоху конца 1980-х) и делают акцент на возможностях, открываемых в нулевом измерении, и их дальнейшем развитии. И как мы видим, принципы, означенные Мановичем, в общих чертах соотносятся с идеями Флюссера о специфике нулевого измерения. Но последнее во многом интересует то, как можно существовать в бестелесном мире цифровых кодов, к этой проблеме он и пытается приблизиться.

Вилем Флюссер, обозначая проблему как «комплекс аппарат-оператор»⁵, разделит орудия, машины и аппараты. Флюссер утверждает: аппаратные средства оперирования информацией (в нашем понимании медиа) — это не устройства для работы — это игрушки⁶. Хотя он и не проводит тонкой дифференциации технического аппарата и других аппаратов (например, политического), объединяет их, но из его анализа понятно, что масс-медиа являются функциональной системой, частью политического аппарата, но медиааппараты не являются никакой функцией какого-либо человеческого «аппарата» (системы органов).

Аппарат — это то, что всегда готово и предвкушает определенную деятельность в соответствии со своей программой. Флюссер определяет самым первым аппаратом фотоаппарат. «Фотоаппарат с нетерпением ожидает фотографирования, он точит для этого зубы»⁷. Именно с фотоаппаратом свершился переход от манипуляций орудиями к манипуляциям с вещами и образами. Фотография создаётся на основе научной теории, производится из химических материалов и света, представляет собой материальную поверхность, несущую значение. Человек с аппаратом оказывается одним из первых рабочих нового мира — мира аппаратов. И теперь этого рабочего следует назвать игроком, ибо его функция — игра, а работу производит теперь аппарат. Радость, воодушевление, удовольствие от новых неизведанных возможностей создания аппаратными устройствами чего бы то ни было в игре с ними — одна из характерных черт описания феномена игрушки.

⁵ Flusser V. *Kommunikologie*. — Aufl. 4 — Mannheim: Bollmann, 2007. S. 150–157.

⁶ Флюссер В. За философию фотографии. / Пер. с нем. Г. Р. Хайдаровой. — СПб.: Изд-во СПбГУ, 2007. С. 22–36.

⁷ Там же. С. 23.



На этом определении аппаратного устройства как игрушки мы и остановим своё внимание.

Игрушка — не очень интересная тема для серьёзных гуманитарных исследований, которые скорее будут исследовать игру, считая её основой, производящей игрушки. Традиционно игрушка определяется как инструмент игры, определенное средство, возникшее в результате игры. Другим моментом интереса к игрушке, очевидно более близким нашей теме, можно назвать понятие гаджета — портативное устройство, функциональная безделница для забавы и развлечения. В обоих случаях выделяется, что это некая вещь, специально сделанная (или переделанная) для игрового использования, то есть это некая вещь, служащая игре и являющаяся элементом игровых отношений.

То есть, с одной стороны, это некое материальное устройство, вещь, инструмент, служащий определенной цели или специально изготовленный предмет (цель — игра); с другой стороны, игрушка — это элемент игры, вне которой её статус сомнителен. Получается, что в обоих случаях игрушка определяется через что-то, чем она не является — игру, то есть она всегда средство⁸. Это интуитивно помогает согласиться с утверждением Флюссера и упрощает понимание флюссеровского определения аппарата как игрушки, а медиа в таком случае как средства коммуникации. Однако у Флюссера не всё так просто.

Игрушка в понимании Флюссера не соответствует полностью ни одному из названных определений. Флюссер исходит из того, что она есть материальное воплощение общения, устройство, доставляющее радость, не служащее работе, беззаботное устройство. Именно устройство, названное им игрушкой, создает игру. Он определяет игрушку через неё саму. Игрушка — то самодостаточное средство, что порождает цель — игру. Игра, таким образом, оказывается особым пространством, существующим лишь *in actu*, порождаемым применением конкретной игрушки — аппарата. Игрушка же, в таком случае, есть не просто инструмент или вещь для игры, а материальное условие игры, материал игры, позволяющий пространству игры состояться. Наличие игрушки является условием игры, в которой аппарат-игрушка реализует, воплощает свои игровые смыслы, невозможные иначе. Тот кто работает/играет с аппаратом/игрушкой — аппаратчик, функционер/игрок, он играет не игрушкой, а против неё, внедряется в аппарат, чтобы извлечь те смыслы, которыми она обладает и способна произвести⁹.

Такое расположение первичных и вторичных феноменов, понимания игрушки и игры, позволяет нам увидеть специфику «аппаратного универсума», о котором говорил Вилем Флюссер, который есть универсум новых медиа.

В акте игры «человек и аппарат сливаются в единое целое»¹⁰, и всё равно аппарат остается черным ящиком, до конца неиз-

данным, не разгаданным, что и оставляет функционера при аппарате. «Функционер владеет аппаратом благодаря контролю внешней стороны (*input u output*) и подчиняется ему из-за непрозрачности самого аппарата. Иначе говоря, функционер владеет игрой, в которой он не может быть компетентен. Кафка»¹¹.

Аппаратный универсум, создаваемый новыми медиа, сложно дифференцируем и представляет собой множество параллельных, соприкасающихся и перекрещивающихся игровых пространств, перманентно создаваемых определёнными аппаратами и вступающих в игру между собой. Говоря иначе, это множественное динамическое пространство разнонаправленных потоков данных, находящихся в постоянном взаимодействии, с постоянно осциллирующим уровнем интенсивности. Одним из пространств, создаваемых новыми медиа, является интернет. Он наилучшим образом репрезентирует динамическое потоковое пространство, производимое новыми медиа. Интернет существует только *on-line* и осуществляет как связь аппаратов (техническое взаимодействие), так и связь аппаратчиков (социальные сети, *skype*, *e-mail* и т. д.). То есть он оказывается транзитной игровой площадкой, пропускающей через себя другие игровые пространства, и одновременно связывающий аппаратчиков, выступающих от себя и аппаратчиков от других аппаратов — государств и организаций¹². При этом интернет не столько сеть, сколько игровое пространство всевозможных разнонаправленных потоков, которое в настоящее время зачастую более насыщенное и актуальное, чем пространство физической близости. Эти потоки, в зависимости от интенсивности, запускают в движение другие потоки — людей, вещей, идей, денег, товаров и т. д. Интенсивность потоков данных, плотность переплетения множества игровых пространств и взаимодействия их размерностей технического, социально-политического, психологического, со всей яркостью заявляющие о себе в интернете, и заставляют говорить о нём как об основе новых медиа. Но это не так, поскольку интернет — лишь одна особая разновидность новых медиа, где сливаются как все новинки аппаратного, так и межличностное общение с массовой коммуникацией, публичное и частное, «ближние» становятся дальними, а «дальние» ближними. Но будучи «эмблемой» новых медиа, он делает очевидным их базовую медиафилософскую характеристику: новые медиа — это аппараты, производящие потоки данных, за которыми стоит непрерывная деятельность субъектов, то есть медиа имеют как топологические, так и темпоральные характеристики.

Именно понятие аппарата, понимаемого как игрушка, позволяет нам отметить те фундаментальные особенности новых медиа, которые не схватываются другими определениями:

¹¹ Там же.

¹² Отсюда возможен феномен *троллинга* или интернет-травли, так как игрок (пользователь, аппаратчик — можно называть как угодно) зачастую заигрывается и через него начинает говорить определенный аппарат — государство, сообщество, пол и т. д. «Троль» же выскивает, нащупывает нечто скрываемое за маской, нечто, выходящее за аватар и сетевое пространство, но важное для самоидентификации индивида. Таким образом, феномен троллинга опровергает, на наш взгляд, возможность «скрыться под маской, очиститься, приукраситься в виртуальной реальности», о которой с романтическим воодушевлением пишет Норберт Больц (С. 94).



СТЕПАНОВ Михаил Александрович / Michael STEPANOV

| *Machina ludens*: размерность новых медиа |

- a) нульмерность (цифровую пустоту и тем открытость любому содержанию),
- b) их игровой характер (готовность к игре) и, наверное, самое главное:
- c) актуальную эффективность, заключающуюся в сложном и множественном взаимодействии оператора и аппарата (непрозрачного черного ящика), способствующую мгновенной смене контекста (фона) сообщений (направлений информационных потоков) и производству непреднамеренных эффектов.

Здесь *a* и *b* затрагивают топологические структуры, *c* — темпоральные.

Продуктивная игра с игрушкой/аппаратом — производство нового посредством аппарата, с необходимостью требует игрока, человека, играющего против аппарата, так как здесь требуется не функционал (программа), а сбой программы, нарушение правил старой программы по поддержанию этого сбоя в рабочем состоянии и включении его в новую программу. Мы все аппаратчики, играя в игры аппаратов, извлекаем смыслы, производим аппаратную абстрактную медиареальность, ставшую в эпоху новых медиа нашей повседневностью.

