

КАРТОГРАФИРУЯ ЦИФРОВУЮ АНТРОПОЛОГИЮ

Рецензия на книгу: Digital anthropology / ed. H. Horst,
D. Muller. L.: Berg, 2012. 316 P.

Виктория Константюк¹

Традиционно антропология имела две основные задачи: понять, что значит быть человеком, и изучить, как человечество по-разному реализуется в многообразных культурных формах. Эти задачи приобрели новый импульс в связи с дигитализацией, что мы и видим на примере антологии «Цифровая антропология» под редакцией Хизер Хорст и Даниеля Миллера.

Книга аккумулирует идеи более десятка антропологов, работающих с цифровой культурой, высвечивая перспективы и ограничения антропологического подхода к *цифровому*. «Цифровая антропология» состоит из пяти разделов, которые объединяют тематически близкие статьи: «Введение», «Местоположение цифровой антропологии», «Социологизируя цифровую антропологию», «Политизируя цифровую антропологию», «Конструируя цифровую антропологию». Для сборника характерен широкий охват тем, присутствие различных точек зрения и голосов, которые демонстрируют разнообразие и важность подходов к *цифровому* в рамках социальной и культурной антропологии. Каждая из статей сборника демонстрирует влияние цифровых технологий на повседневную жизнь в разнообразных культурных контекстах. В книге рассматривается широкий спектр цифровых практик: виртуальные миры (на примере Second Life), социальные сети и культурные различия по их использованию (на примере Facebook, YouTube), геолокационные медиа (Google Earth, навигаторы), цифровая политика, влияние цифровых технологий на музеи, дизайн, развитие новых игровых сообществ.

Введение под названием «Цифровое и человеческое: перспективы цифровой антропологии» можно рассматривать как нечто большее, чем просто описание задумки и обзор статей сборника. Скорее, это – центрообразующая статья, задающая тон всему сборнику, где предпринята амбициозная попытка осмыслить статус цифровых интервенций в производстве антропологического знания, выявить сходства и отличия цифровой и не-цифровой перспектив в современной антропологии.

¹ Виктория Константюк – культуролог, преподаватель департамента медиа Европейского гуманитарного университета (г. Вильнюс, Литва).

Здесь редакторы сборника Хизер А. Хорст и Даниель Миллер дают четкое определение *цифровому*,² включая в эту категорию все то, что может быть сведено к двоичной системе нулей и единиц (в отличие от иного подхода к определению *цифрового*, связанного с производством различия между цифровым и аналоговым форматами). По мнению авторов, развитие двоичного кода радикально упростило информацию и коммуникацию, создало новые возможности конвергенции между тем, что было ранее разрозненным в плане технологий и содержания. Перспектива *цифрового* позволяет взглянуть иначе на базовую для антропологии как дисциплины проблему, что значит быть человеком сегодня. Антропология – одна из немногих областей знания, предоставляющих возможность погрузиться в процесс, с помощью которого цифровая культура становится культурой нормативной, и понять, что изменилось в понимании человека и самой культуры с приходом новых технологий.

Опираясь на статьи авторов сборника «Цифровая антропология» и идеи других антропологов медиа, редакторы выделяют шесть принципов или ключевых вопросов цифровой антропологии как субдисциплины.

Во-первых, цифровые технологии и медиа усилили (а не уменьшили) диалектический характер культуры. *Цифровое* определяется как все то, что может быть в конечном счете сведено к двоичному коду (0 и 1), а также то, что производит дополнительные особенности и различия. Диалектика заключается в одновременном росте универсальности и специфичности, во взаимосвязи их положительных и отрицательных эффектов. В своих размышлениях о диалектике авторы обращаются к идее Кита Харта³ – одного из наиболее известных специалистов в области экономической антропологии – о том, что деньги могут быть полезным прецедентом в отношении *цифрового*, т.к. основой модернистской денежной системы стало десятичное исчисление⁴ (как сегодня двоичное – для *цифрового*). Размышления о последствиях влияния денег на общество и человека становятся основанием для антропологического ответа на вызовы *цифрового*. Ведь еще Зиммель полагал, что именно деньги позволили человечеству продвинуться к новому

² Этимология английского *digital* предполагает бинарность (двоичный код), которая исчезает при переводе на русский язык понятием *цифровое*. Возможно, более уместно было бы использовать в русском языке концепт *дигитальное*.

³ См. К. Hart: *The Memory Bank: Money in an Unequal World*. L.: Profi le Books, 2000; К. Hart: *The Hit Man's Dilemma: Or Business, Personal and Impersonal*. Chicago: University of Chicago Press for Prickly Paradigm Press, 2005; К. Hart: Money Is Always Personal and Impersonal, in: *Anthropology Today* 23/5 (2007), 16–20.

⁴ Десятичная денежная система – это система с использованием принципа десятичного дробления денежных единиц. Под влиянием русской, французской и американской монетных систем в течение XIX века на десятичный принцип денежного счета перешло большинство стран Европы.

воображению/осознанию себя. Авторы введения также опираются на идею Гегеля об одновременном росте всеобщего и особенного. *Цифровое* производит переизбыток информации и значительно превосходит простую *коммодитизацию*⁵, связанную с деньгами и индустриализацией, в ее способности множить разницу. Кроме того, цифровые технологии делают деньги еще более абстрактными, более детерриторизированными, более эффективными. Для К. Харта, *цифровое* не только «усугубляет» проблему денег, но может быть частью её решения, так как новые деньги и схемы оплаты, основанные на Интернете, могут обеспечить более демократизированные и персонализированные системы обмена. Например, PayPal и eBay раскрывают освободительные возможности цифровых денег и торговли. В статье Елены Каранович «Свободное программное обеспечение и политика обмена» (раздел «Политизируя цифровую антропологию») свободное программное обеспечение, такое как Linux, UNIX, Napster и Firefox, рассматривается в качестве способа ухода от бесконечного увеличения коммодитизации. В то же время Д. Миллер, полагает, что люди борются с чувством отчуждения и поверхностности не только посредством ресоциализации денег, но и через потребление товаров в их специфичности.

Во-вторых, рост цифровой культуры не увеличил степень опосредованности⁶. Это утверждение позволяет уйти от излишней фетишизации и романтизации до-цифровой реальности как более подлинной. Для антропологии не существует непосредственной реальности, в то время как в других областях цифровых исследований реальное и виртуальное противопоставляются. Так, по мнению редакторов сборника, смысл известной книги Шерри Теркл⁷ заключается в том, что предыдущие формы социальности были более естественными и подлинными в силу меньшей опосредованности. Авторы «Цифровой антропологии» связывают данную тенденцию с протестантским желанием (идеалом) непосредственного субъективного опыта соприкосновения с божественным⁸.

⁵ Коммодитизация (англ. commoditization) – процесс перехода товаров/услуг из марочной категории в категорию продуктов массового спроса (ширпотреба). Это становится возможным, когда товары/услуги создаются из стандартизованных компонентов и комплектуются по стандартизованной (конвейерной) технологии.

⁶ Используется английский термин *mediation* (опосредование, медиация), имеющий более глубокое онтологическое значение в отличие от термина *mediatization* (медиатизация), который актуален для немецкоязычной традиции исследования медиа. См. S. Livingstone: On the mediation of everything, in: *Journal of communication*, 59 /1 (2009), 1–18.

⁷ S. Turkle. *Alone Together*. N.Y.: Basic Books. 2011.

⁸ Здесь уместно вспомнить С. Жижека, который осуществляет историцизацию виртуальности, т.е. осмысляет виртуальность и виртуального субъекта как явления, существовавшие в обществе до Интернета, а Интернет и киберпространство – как одну из форм этой виртуализации и, соответственно, медиа(тиза)ции. См.: С. Жижек. Киберпространство, или Невыносимая замкнутость бытия // *Искусство кино*, 2 (199)8. Режим доступа: <http://kinoart.ru/archive/1998/02/n2-article19>.

В-третьих и в-четвертых, приверженность холизму и культурный релятивизм, тесно связанные между собой. *Цифровое* расположено как в глобальном, так и в локальном. А антропология и этнография – больше, чем только методы. Например, сегодня антропология должна выработать свое собственное отношение к «большим данным» (Big Data).

В-пятых, амбивалентность и принцип открытости/закрытости. Противоречие открытости и закрытости, возникающее в виртуальных мирах, было показано, по мнению редакторов антологии, уже в основополагающей статье Уильяма Диббелла «Изнасилование в киберпространстве» (1993)⁹, описывающей ранние виртуальные миры. Интернет постоянно обещает новые формы открытости, которые следуют за вызовами новых ограничений и контроля, выражая, тем самым, амбивалентное отношение человека к опыту свободы. Наиболее горячие дискуссии разгорелись в свое время в связи со страхом родителей по поводу воздействия таких неограниченных миров на детей¹⁰. Барт Барендрегт в статье «Разнообразные цифровые миры» рассматривает способы, посредством которых цифровые технологии усугубляют неравенство глобальной власти, ведущей к эксплуатации. К примеру, он показывает, как цифровая культура используется для создания видения нового исламского и индонезийского будущего с их собственными версиями техноутопии. Томас Малаби в статье «Цифровые игры, игровой дизайн и их предшественники» (раздел «Конструируя цифровую антропологию») пишет о том, что двойственность между открытостью и закрытостью становится еще более значимой на начальных этапах проектирования и концептуализации цифровых технологий, особенно тех, что связаны с играми. Для Малаби суть игры заключается в том, что, в отличие от бюрократического контроля, стремящегося уменьшить или погасить непредвиденные обстоятельства, игра создает и поддерживает структуру, поощряющую непредвиденность и ее использование. Но чем популярнее игра, тем менее творческим становится её потребление.

В-шестых, цифровая культура не менее материальна, чем аналоговая. Речь идет о трех видах материальности – материальности цифровой инфраструктуры и технологий; материальности цифрового содержания и материальности цифрового контекста. Так как

С помощью понятия «реальность виртуального» (reality of the virtual) Славой Жижек описывает суть процессов виртуализации в обществе, а также предлагает сохранить в отношении к Интернету определенную консервативность, так как полагает, что события, с которыми люди имеют дело в виртуальной реальности, не настолько отличны от тех, с которыми они сталкиваются в так называемой обыденной реальности. См.: С. Жижек. Лекция: *Власть и цинизм* Режим доступа: http://www.highbook.narod.ru/philos/gigek_power_cinzm.htm

⁹ J. Dibbell: A Rape in Cyberspace – How an Evil Clown, a Haitian Trickster Spirit, Two Wizards and a Cast of Dozens Turned a Database into a Society. in: *The Village Voice*, 21 December (1991), 36–42.

¹⁰ S. Livingstone: *Children and the Internet*. Cambridge: Polity Press. 2009.

технологии находятся в постоянном поиске новых способов построения иллюзий нематериальности, перспектива материальной культуры становится все более важной.

Каждая статья сборника начинается с основательного обзора литературы и аналитических концепций, затем разбираются несколько исследовательских кейсов и, наконец, описывается будущее цифровых технологий и культуры.

Том Боелсторф, профессор департамента антропологии в Университете Калифорнии (Ирвайн), в статье «Переосмысливая цифровую антропологию» этнографически рассматривает виртуальный онлайн-мир, известный как «Вторая жизнь» (Second Life), с помощью включенного наблюдения, для того, чтобы оспорить расхожее мнение, что виртуальные онлайн-миры и фактический офлайн-мир сливаются в единую недифференцированную область.

Сразу несколько авторов сборника обращаются к анализу виртуального пространства «Second Life». Например, американский антрополог Файе Гинсберг (Нью-Йоркский университет) в статье «Инвалидность в цифровую эпоху» рассматривает влиятельные и креативные способы, с помощью которых отдельные лица с ограниченными возможностями (например, Аманда Багс, девушка с аутизмом) используют цифровые мультимедийные платформы (YouTube, блоги, «Second Life» и др.) как средство общения и построения сообщества. Автор также обращает внимание на важное событие 2008 года, когда ряд активистов инвалидов объединились, чтобы создать сайт «Виртуальные возможности» (Virtual Ability), который предоставляет помощь для людей с ограниченными возможностями и в «Second Life», и в реальной жизни.

Тем, кто интересуется проблематикой геолокационных онлайн-сервисов, будет полезна статья цифрового антрополога Лейн де Никола «Геомедиа: переутверждение пространства в цифровой культуре». Пространственные аспекты цифровой культуры, по мнению автора, являются важной составляющей социокультурных теорий *цифрового*. Особое внимание уделяется этнографии подготовки спутниковых снимков в Индии и исследованиям осведомленности о местоположении, «когда вещи знают, где мы находимся».

В статье «Цифровые политики и политическое участие» антрополог Джон Постилл затрагивает вопрос о потенциале антропологии в изучении цифровых политик и социальных движений, а также рассматривает влияние социальных медиа (таких как Facebook, Twitter, YouTube, WikiLeaks) и различных вирусных кампаний на многие политические процессы (на примере событий в Испании 2010, 2011 годов и др.).

Примечательна статья Хайди Гейсмар, доцента антропологии и музейных исследований Нью-Йоркского университета, «Музей + Цифровое = ?», в которой исследуются последствия цифрового опосредования музейных практик на примере культурного центра Вануату, Национального музея и некоторых других. Автор рассматривает способы, посредством которых цифровые технологии, с

одной стороны, кодируют существующие социальные отношения, создают эпистемологии для понимания отношений между объектами, знанием, людьми и окружающей средой, а с другой – оказывают существенное влияние на сами музейные практики.

Сборник «Цифровая антропология» – это результативная попытка понять, какое место новое поле исследований, активно формирующееся сегодня, может занять в системе социогуманитарного знания, и что именно оно привносит в изучение *цифрового*. Книга сфокусирована не столько на проблематизации методов, использовании цифровых средств в антропологическом исследовании (хотя и эти вопросы также неизбежно оказываются затронуты), сколько на изучении возникающих виртуальных миров и сообществ в их тесной взаимосвязи с не-виртуальной сферой, на контекстуализации цифровых технологий и на осмыслении *цифрового* как формы материальной культуры, и, конечно же, на демонстрации актуальности и востребованности эпистемологического аппарата антропологии в эпоху дигитализации.