

КОНЦЕПЦИЯ ЦИФРОВОЙ БЕЗОПАСНОСТИ: ОТ СТАНДАРТИЗАЦИИ К ВОСПРОИЗВОДСТВУ СОЦИАЛЬНОСТИ

Сергей Панасюк¹

Abstract

This paper analyses how contemporary society depends on computer practices of safety and standardization. Initially emerged from entrails of software development, the concept of safety has been infiltrated to offline realm affecting it. The definition of a computer as a metaphysical medium (which re-mediate mediation itself) allows to reformulate its nature in more dynamic terms with no regard to static media which are (according to the most popular viewpoint) just remediated in digital systems. Digital (cybernetic) security and standardization simplify the use of devices and programs, likewise promoting an intensive information interchange (in and for itself) affecting the behavior and structure of the reality of the «Silent Majorities».

Keywords: new media, interface, security, sociality, masses, silent majority.

Совместное существование людей требует наличия надындивидуальных институтов, которые регулировали бы отношения людей. Помимо самых базовых разделяемых структур вроде языка, имеется множество политических институтов, называемых в общем случае государственными, которые создают «народ» в противоположность аморфному понятию «многих».² Считается (как минимум, в рамках социал-демократической традиции), что такие институты способны наиболее точно отражать реальное положение дел и, следовательно, наиболее рационально способствовать общему благу. Неохваченное политическим находится на уровне индивидуального, частного (приватного как исключённого из общего дела), оно понимается как незначительный остаток:

«Народ есть коллектив, а множество скрыто в тени предполагаемого бессилия, беспорядочного волнения отдельных индивидуумов. Индивидуум – это незначительный остаток делений и умножений, свершающихся вдали от него»³.

¹ Сергей Панасюк – магистр социологии Европейского гуманитарного университета (ЕГУ), специалист по прикладной математике, докторант философской программы ЕГУ (г. Вильнюс, Литва).

² П. Вирно: *Грамматика множества: к анализу форм современной жизни*, Москва: Ад Маргинем Пресс, 2013, 16.

³ Вирно, указ. соч., 16.

Вместе с тем в современности политическое утрачивает свою прежнюю роль (как пример: политическая апатия, нежелание людей участвовать в общественной жизни, неверие в возможность реальных перемен). Теперь уже непонятно, что же определяют настоящую (реальную) конфигурацию жизни общества. Более того, размывается сама граница между частным и общим опытом, между гражданином и производителем, единство народа уже не «является больше Государством, а становится скорее языком, интеллектом, общими способностями, присущими человеческому роду»⁴. Таким образом, вполне возможно, что множество (которое противоположность «народу») не просто «выжило после создания централизованных Государств»⁵, но уже само по себе не столько остаток (неохваченный ещё политическим), но нечто значимое, влияющее на жизнь, требующее отдельного определения.

Жан Бодрийяр видит не только недостаточным, но даже некорректным описание совокупности (общества) в терминах традиционных социальных дефиниций: «Понятия класса, социальных отношений, власти, статуса, институции и само понятие социального, все эти слишком ясные, составляющие славу узаконенных наук понятия тоже всегда были только смутными представлениями»⁶. С его точки зрения более правильно говорить о массах (молчаливом большинстве), где масса может пониматься почти буквально – как скопление материальных точек, обладающее большой энергией, но энергией потенциальной, неактивной (в политическом смысле). Социальное, которое по сути есть «мечта, миф, явление неровное и особенное»⁷, вытесняется коммуникацией, которая «предстает перед нами как нечто наиболее социальное, это – сверхотношения, социальность, приводимая в движение техникой социального»⁸. Социальное (уже как миф) «окружает их [скопление точек], выступая в качестве статического электричества»⁹. Традиционное полагание на объективность категорий класса, профессии, культурного статуса оказалось неэффективным в отношении анализа масс, т. к. массы поглощают всё внешнее, они «не имеют ни скрытых сил, которые бы высвобождались, ни устремлений, которые должны были бы реализовываться»¹⁰; масса – это «чёрная дыра, куда проваливается социальное». «Астрономические» метафоры Бодрийяра можно понять исходя из его же теории о крушении любого смысла, механизм которого описан в *Символическом обмене и смерти*: нет твёрдой реальности, нет ценностей, на которые можно опереться, есть только лишь алиби (оправдания, мнимые референты) и всё

⁴ Верно, указ. соч., 17.

⁵ Там же, 14.

⁶ Ж. Бодрийяр: *В тени молчаливого большинства, или Конец социального*, Екатеринбург, 2000, 7.

⁷ Ж. Бодрийяр: *Прозрачность зла*, Москва, 2000, 21.

⁸ Там же.

⁹ Бодрийяр, *В тени молчаливого большинства*, указ. соч., 7.

¹⁰ Там же.

более интенсивный символический обмен.¹¹ Традиционные категории вроде класса, народа, электората не имеют социального референта, но растворяются в молчаливом большинстве, которое, в свою очередь, не очень осязаемо, но подлежит зондированию, тестированию, статистической оценке и т. п., – эти механизмы действуют в плане симуляции, но не репрезентации. Сама по себе «чёрная материя» массы не такая уж непрозрачная: можно попытаться выявить внутренние механизмы, структуру «генома», которая задаёт логику сверхсоциальности масс, «прозондировать» эту структуру.

В данной работе будет показано, как цифровые технологии содействуют формированию и структурированию современного общества, какие техники этому способствуют, каков принцип их функционирования, какая, в конце концов, трансформация общественных отношений происходит. Также будут рассмотрены основные свойства цифровой экосистемы, отвечающие за стабильность её существования и развития, тем самым будут выявлены и соответствующие свойства массы, «молчаливого большинства», вокруг которого возникает воображаемое социальное («Сфера её [субстанции массы] проявления есть сфера симуляции в пространстве социального, или, точнее, в пространстве, где социальное уже отсутствует»¹²).

Внутреннюю логику «молчаливого большинства» в контексте цифровой технологии можно начать рассматривать с микроуровня, подобно тому как изучение генома даёт знание обо всём теле (метафора не лишняя, т. к. программный код обладает свойством неограниченного копирования-репликации с сохранением свойств прототипа). Элемент массы – индивид. Один из самых поверхностных (близких к индивиду) уровней связан с взаимодействием человека и машины (или опосредованного машиной взаимодействия одного человека с другим) посредством графического пользовательского интерфейса (GUI) – всего того, что мы видим на экране, считаем значимым¹³ и с чем можем взаимодействовать. Можно констатировать, что в течение последних 10–15 лет подобные интерфейсы постоянно изменяются, адаптируются под запросы пользователей.

¹¹ Имеется в виду замена симулякров второго порядка симулякрами третьего: «Симулякр первого порядка действует на основе естественного закона ценности, симулякр второго порядка – на основе рыночного закона стоимости, симулякр третьего порядка – на основе структурного закона ценности» (Ж. Бодрийяр: *Символический обмен и смерть*, Москва, 2000, 113). «Видеть в социальном предмет индивидуального потребления, товар, цена которого зависит от колебаний спроса и предложения, – что может быть большим издевательством над этим социальным?» (Бодрийяр, *В тени молчаливого большинства*, указ. соч., 17).

¹² Бодрийяр, *В тени молчаливого большинства*, указ. соч., 10.

¹³ В конечном счёте мы можем рассмотреть и физические пиксели на экране, но маловероятно, что мы сознательно примем их за нечто, отсылающее к другой идее (через знак-индекс).

Это процесс итерационный, принимающий во внимание мнение не только экспертов, но и отзывы простых пользователей, а также невероятные массивы статистических данных по конкретным предпочтениям в конкретных ситуациях (отслеживаются все переходы, все щелчки и движения мышкой, время реакции и т. п.). Неотъемлемой частью изменений, делающих интерфейсы удобными, является закрепление принципов безопасности. Для обычного массового пользователя речь идёт не только о безопасности от внешних угроз, но также о безопасности от самого себя, способного произвести неверное действие (= выбор). Выражение этого можно найти в разных местах: стандартизация графической оболочки (удобные типовые решения вроде контекстного меню или оконного интерфейса), сетевые решения уже априори безопасных систем социальных сетей, когда ответственность за техническую реализацию и невозможность утечки приватных данных делегируется корпорации. Для условного¹⁴ программиста безопасность выражается, к примеру, в практиках, изолирующих одни модули от других через интерфейс приложения (API, интерфейс программирования приложений – та часть приложения/модуля, с которой можно взаимодействовать через программный код). Подспудно происходит расхождение, кажущееся абсолютно оправданным, когда что-то сложное и непонятное прячется во имя простой и ясной картины действительности. Однако не получится ли такая «действительность» красивой, но неоправданно иллюзорной, не окажемся ли мы в рамках этой заботы слишком скованными в движениях? Какая инстанция ответственна за то, что в итоге будет скрыто, да и не совсем понятно, как выглядит эта самая простота, ради которой урезаются возможности (дизайн приложений на основе опыта взаимодействия¹⁵ – это очень спекулятивная наука)? Или безопасность отвечает более широкой надъиндивидуальной логике самой системы отношений «человек – машина» и является важной характеристикой внутри «молчаливого большинства»?

Безопасность есть ответ на ситуацию риска. Существует индивидуальный запрос на онтологическую безопасность, на жизнь, максимально закрытую для рисков.¹⁶ Начиная с индустриализации и до настоящего времени возникает всё больше рисков как следствие усложнения жизни, или, говоря кибернетически, увеличения количества значимых переменных. Ульрих Бек говорит даже о «производстве» рисков – они возникают параллельно с производ-

¹⁴ Сам программист пользуется средой разработки, а обычный пользователь может задавать параметры в той или иной системе, тем самым «программируя» её на какие-то ситуации.

¹⁵ См.: http://en.wikipedia.org/wiki/User_experience.

¹⁶ Напр. в рамках поведенческой экономики показано, что риск нежелателен хотя бы потому, что потенциально несёт потерю, которая переживается гораздо острее, чем радость от аналогичного выигрыша; см.: D. Kahneman, A. Tversky: *Prospect Theory: An Analysis of Decision under Risk*, [Электронный ресурс] Точка доступа: <http://www.hss.caltech.edu/~camerer/Ec101/ProspectTheory.pdf>.

ством «полезных» товаров и услуг. Иногда важны не риски сами по себе, но их видимость, осознание их возможности, поэтому часто сокрытие информации ведёт к уменьшению риска (в этом смысле он такой же виртуальный, как и всякая информация). Энтони Гидденс, размышляя о рисках и их параметрах, подчёркивает не совсем адекватное реальной ситуации желание современных систем контролировать риск, создавая всё более и более безопасную среду:

«То внимание, которое уделяется риску в современной социальной жизни, не связано непосредственно с реальным усилением грозящих жизни опасностей. На уровне индивидуальной жизни, если речь идёт о жизненных установках и степени свободы от тяжелых болезней, люди в развитых обществах находятся в более безопасном положении, чем в предшествующие столетия»¹⁷.

В наши дни одним из основных источников рисков является невнятность цифровой технологии: она настолько сложна и всеобъемлюща (экономика, развлечения), что крайне сложно понять, где опасно, а где относительно безопасно. В итоге к уже существующим рискам добавляются новые технологические риски, которые уже интегрированы в жизнь очень глубоко, и мы не можем от них так просто отказаться (эти риски есть в некотором роде эффект бумеранга от слишком активного внедрения новых технологий).

Как указывалось выше, существует компенсаторная тенденция – упрощающая и стандартизирующая, причём применима она практически ко всему миру IT и электроники. Так, уже сейчас добиться желаемого можно с гораздо большей непринуждённостью, нежели на заре появления персонального компьютера: наконец-то можно забыть про техническую составляющую, всё подчинено «естественной», интуитивной логике офлайн-мира, когда соединение частей достигается физическим касанием (технология *plug-and-play*), а технические нюансы сокрыты от непосвящённых; автообновления сделали пользование компьютером простым, позволили забыть о том, что же находится по ту сторону. Для сравнения, ещё в 1990-х годах, для того чтобы запустить игру, нужно было сначала «поиграть» с компьютером – начиная с установки должным образом программы и заканчивая подбором параметров (в специальном файле!), поиском драйверов, постоянным сражением за свободное место на жёстком диске и контролем над вирусами. Большая часть всего этого уже в прошлом, угроза *hardware* сбоя отошла на задний план. Но технология всегда на шаг впереди собственных рисков, и её бурный рост не позволяет говорить о недостатке новых опасностей. Однако, для того чтобы узнать, стоит ли заострять внимание на технологии, нужно ответить на вопрос, насколько её логика важна для других областей, а именно: насколько сфера «компьютерного» интегрирована в структуру сверхсоциального (масс).

¹⁷ Э. Гидденс: Судьба, риск и безопасность, *THESIS*, 1994, 5: 107–134.

Концепт «безопасность через сокрытие» выкристаллизовывался внутри программистского сообщества. Системы проектировались так, чтобы модули были скрыты друг от друга, а основным знанием было знание о том, что находится «между» частями, а не о том, что «внутри». Причина такого осознанного ограничения лежит на поверхности: допустить меньше ошибок «по невнимательности» при разработке очень сложных систем. Венди Чан в книге *On Software, or the Persistence of Visual Knowledge* говорит об этом:

«Структурные языки программирования “защищают” программистов от самих себя через систему безопасности... Во имя безопасности программирование имеет дело с абстрактными взаимосвязанными объектами и в итоге скрывает гораздо больше, чем компьютер как [физическое] устройство. ... (А)бстракция данных представляет нам чистый или “красивый” интерфейс посредством разграничения особенностей, а также через уменьшение знания и власти программиста»¹⁸.

Далее эти положения были развиты в других практиках «безопасной разработки», таких как виртуальная машина¹⁹, операционные системы мобильных платформ, концепция песочницы²⁰ (*sandbox* – когда можно, подобно ребёнку на специальной площадке, сколько угодно «играться» и не иметь возможности навредить ни себе, ни другим). Итак, потенциальный источник опасности здесь – это сам человек, способный совершить «неверный выбор». Программисты являются довольно узкоквалифицированными техническими специалистами, но их практики вышли за пределы отрасли. Уже далеко не семидесятые, когда программист пользовался дыроколом для перфокарт или же вписывал биты в нужные регистры на языке Ассемблер. Мы не ошибёмся, если скажем, что сегодня большинство разработчиков не касаются столь прихотливой работы никогда в жизни. Более того, само понятие программиста уверенно теряет свою цеховую подоплеку:

«Разделение на программистов и пользователей стремительно ослабляется, и не только потому, что пользователи становятся программистами ... но также и потому, что с приходом языков высокоуровневого программирования сами программисты всё больше становятся простыми юзерами»²¹.

Таким образом, практики, актуальные в наукоёмкой специализированной среде, смешиваются с рутинной «профанного» мира, цеховая необходимость одних переплетается с запросами других, и

¹⁸ Wendy Hui Kyong Chun: *On Software, or the Persistence of Visual Knowledge*. MIT, 2004.

¹⁹ Среда разработки, целиком абстрагированная от знаний про аппаратную часть; см.: http://en.wikipedia.org/wiki/Process_virtual_machine#Process_virtual_machines.

²⁰ См.: [http://en.wikipedia.org/wiki/Sandbox_\(computer_security\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Sandbox_(computer_security)).

²¹ Chun, op. cit.

уже не понятно, кто кого в большей степени подстёгивает в стремлении к безопасности. Умножим это на количество компьютеров и гаджетов и констатируем, что повседневность всего мира связана с логикой технологии.

Важной составляющей онтологической безопасности является ощущение контроля, что на уровне компьютера означает в первую очередь интерактивность, а попросту – постоянную возможность получать ответ на запрос.²² Интерактивность позволяет пользователям оперировать более сложными (нежели биты или программный код) конструктами. Такого рода оперирование понимается теперь как свобода пользователя, тогда как на деле это связано с необходимостью ответа на уточняющий вопрос машины ввиду принципиальной информационной неполноты последней:

«К 1960-м годам наивное убеждение, что “любая основательно и однозначно описанная система или нечто, что может быть полностью и однозначно выражено в словах, де-факто может быть реализовано как конечная нейронная сеть”, подверглось сомнению. Ввиду того что “основательное и однозначное” описание часто затруднительно, если не невозможно, решением является интеракция с компьютером»²³.

Непосредственная манипуляция видимыми, почти осязаемыми объектами даёт ощущение контроля ситуации. В этом заключается важная составляющая симуляции, которая через удобство и самоочевидность скрывает истинную реальность кода. Запрос на контроль/безопасность удовлетворяется чистой казуальностью: «события должны происходить таким образом, чтобы для пользователя вероятность какого-то исхода редуцировалась до состояния чёткой определённости ... не может быть совпадений, но только следственное удовольствие»²⁴. Это удовольствие выражается в приращении (*user amplification* Мановича): пользователь тратит минимум усилий, а система скрытым образом производит множество действий самостоятельно (напр. автоматическое улучшение качества изображения или «бурное развитие событий» после щелчка мышью в видеоигре). Таким образом, «реальный код» становится магией, недоступной пониманию, но в то же время человек как бы контролирует ситуацию.

Итак, простота и безопасность противостоят риску, при этом всё происходит не только в виртуальности цифровой среды: офлайн и онлайн сейчас очень сильно взаимосвязаны. Защита от риска (так же, как иногда и сам риск) лишь видимость, но она скрывает слой

²² Современная теория пользовательских интерфейсов предписывает не блокировать действия пользователя: совершенно недопустимо, чтобы сложилось впечатление, что программа «зависла» – должен присутствовать хоть какой-то индикатор жизни (например, индикатор выполнения) и предоставлялась опция хотя бы частичного контроля (напр. возможность передвинуть окно, изменить его размер).

²³ Chun, op. cit.

²⁴ Ibid.

за слоем реальность, тем самым конституируя новую картину – хоть и виртуальной – реальности (новую картину «настоящего»). Формально так функционирует идеология. Получается, что-то работает потому, что иначе быть не может, и это «естественное положение вещей», а закрепление происходит посредством упомянутой стандартизации (которая идёт бок о бок с безопасностью) практик: «программы провоцирует чтение, которое выходит за рамки чтения писем, но идёт навстречу бесписьменным и архаичным практикам догадывания, интерпретации, подсчёта и повторения... Пользователи понимают, что их папки и рабочие столы не являются реальными, но они обращаются с ними по правилам обращения с настоящими папками и рабочими столами. Такая логика, согласно Жижек, критична для идеологии»²⁵, соответствующие действия в своём постоянном воспроизведении кажутся самоочевидными, а внутренняя подоплека суть не важна (результат кажется необходимым и единственно возможным, а причина, т. е. техническая реализация, лишь средство).

«Через иллюзию значения и причинную обусловленность не скрываем ли мы сами перед собой тот факт, что мы не можем полностью ни понять, ни контролировать машину... ПО и идеология подходят друг другу идеально, потому что в обоих случаях нечто нематериальное выражается в материальном, посредством чего это нематериальное возникает как нечто видимое, а значит, настоящее»²⁶.

Политика безопасности работает в направлении сокрытия одного слоя за другим, и уже не только байты и реестры и даже не язык программирования находятся в области того, «что мы не можем понять», но и базовые вещи вроде структуры сети, браузера, www. В статье *Дети не умеют пользоваться компьютерами... И вот почему это должно вас беспокоить* Марк Скотт иронически спрашивает у завтрашних политиков, принимающих законы о сети и компьютерах:

«Без обращения к *Википедии*, можете ли вы сказать, в чём разница между интернетом, *world wide web*, веб-браузером и поисковым движком? Если вы не можете, то вы не имеете права принимать решения, затрагивающие эти технологии. Попробуйте. Ваши друзья знают разницу? А вы?»²⁷

И это касается далеко не только экспертной оценки. Зачастую непонимание «элементарных принципов» приводит к массовым заблуждениям по поводу очевидных вещей.²⁸ Один слой покрывается

²⁵ Chun, op. cit.

²⁶ Ibid.

²⁷ См.: <http://habrahabr.ru/post/189706/>

²⁸ Конкретная ситуация описана в блоге <http://avva.livejournal.com/2821784.html> («О пишущей машинке Киллиана»): дискредитирующий документ из семидесятых идентичен напечатанному в программе *Майкрософт Ворд* на настройках «по умолчанию», что для более

другим ещё более «безопасным» слоем, и не факт, что такая стратегия обеспечивает ощущение большей онтологической безопасности, нежели более смелая попытка взглянуть опасности в лицо и попытаться её контролировать не через сокрытие, а через понимание. В область невидимого (само собой разумеющегося – возможно, ошибочно) вытесняются те явления и процессы, которые в принципе могут быть и под контролем простого человека (и мы это знаем по раннему этапу компьютеризации). Можно предположить, что безопасность работает не на человека, а на стабильность работы информационной экосистемы.

Распространено мнение, что компьютер²⁹ – это инструмент, помогающий нам общаться и получать доступ к информации. Это верно, если полагаться единственно на классический подход к медиации – тот, который различает содержание и форму: как бы они ни менялись местами (Маклюэн), всё равно важным остаётся «смысл», то есть нечто, что считывает получатель сообщения. В этом ключе компьютер, действительно, должен быть безопасным и обеспечивать простой и понятный доступ к «контенту». Однако существует возможность помыслить компьютер иначе. Александр Галловэй говорит о компьютере как о «симулирующем метафизику», или, в терминах ремедиации³⁰, инкорпорирующем не столько предшествующие медиа, но саму метафизику:

«Компьютер настолько ослабил пределы онтологии, что стал способным сокращать и симулировать её, используя принципы логического отношения. Бытие стало объектом, не переживанием ... компьютер имеет дело с практиками, но не с присутствием – с эффектом, а не объектом. ... Информационные машины не принимают участия в повседневной логике идей и сущностей, они симулируют их»³¹.

Таким образом, с вопроса «что?» мы смещаемся к вопросу «как?», с вопроса о бытии мы переходим к вопросу о практике – поэтому Галловэй называет компьютер этической³² машиной, т. е.

или менее понимающего в технологии человека есть очевидное доказательство подделки (а спорили миллионы экспертов и свидетелей). И это только лишь один из скандальных случаев (а сколько неучтённых?).

²⁹ Заметим, что нет принципиальной разницы в понятиях «компьютер», «интернет», «смартфон» и т. д., т. к. всё это интегрировано в рамках общей экосистемы, где все элементы взаимосвязаны и обладают общими свойствами.

³⁰ Ремедиация используется Львом Мановичем для определения процессов переноса одного типа материальности на другой; так, напр., «докомпьютерные» практики частично используются в интерфейсах компьютера, т. о. смыслы и логика одной системы переносятся в новые системы; см.: L. Manovich: *The Language of New Media*, [Электронный ресурс] Точка доступа: <http://www.manovich.net/LNM/Manovich.pdf> (с. 95).

³¹ A.R. Galloway: *The Interface Effect*, Polity Press, 2012.

³² «Сказать, что компьютер в общем есть этика, это не то же самое, что сказать, что компьютер “этичный”» (Galloway, op. cit.).

связанной с общими режимами действия, и поэтому «компьютер лучше может быть понят в терминах практики или набора команд и действий по отношению к миру. Наиболее подходящей ветвью философии здесь окажется этика или прагматика, нежели онтология или метафизика»³³. Такой компьютер (как горизонт действий) позволяет изменять сам себя через действия пользователя:

«Как этический автомат компьютер использует наши действия в мире как условие (параметр) для выражения самого этого мира». Поэтому интерфейс уже далеко не эстетический феномен (удобство, красота, понятность) и не форма передачи данных, но «он есть состояние “бытия на границе”. Это как раз тот момент, когда один значащий материал понимается как отдельный от другого. Иными словами, интерфейс – это не вещь, интерфейс – это всегда эффект, всегда процесс переноса»³⁴.

Маклюэновское «средство есть сообщение» может быть радикализировано через уничтожение «сообщения»: компьютер, интернет, а вслед за ними и общество переходят в режим постоянного действия, непрерывающейся передачи, которая становится важна сама по себе, тем самым задвигая потенциальную ценность «сообщения» на задний план.³⁵

Перспектива анализа, ставящая в основание действие, активность, позволяет взглянуть по-другому на современные политики в области цифровых технологий. Если исходить из метафизической концепции устоявшегося мира объектов и феноменов, то их разнообразие в наше время несомненно растёт, равно как и облегчается доступ к ним. Однако если обратиться к положению Галловэя – к компьютеру как этической машине, – то спектр «действий в мире» (которые берутся как условие или параметр – см. цитату выше) оказывается всё менее разнообразным, всё более контролируемым и «безопасным».

Таким образом, реальный эффект компьютера находится в области действия и только действия (самой по себе передачи): контент не значим, но не прекращает улучшаться и стандартизироваться инфраструктура взаимодействия (тем самым усиливая имплозию, радикальную направленность «внутри»). Если переводить это на язык социального взаимодействия, то «коммуникация ради

³³ Galloway, op. cit.

³⁴ Ibid.

³⁵ Владимир Фурс в статье про Бодрийяра пишет: «...формула “средство есть сообщение” означает не только конец сообщения, но и конец медиума как посредника со служебной функцией. Больше нет медиума в буквальном смысле слова, поскольку он рассеян и преломлён в реальном, и нельзя говорить даже о том, что он искажает реальность. Мы имеем дело с медиатизированной реальностью, реальностью-средством, являющейся операциональной по своему существу» (В.Н. Фурс: *Радикальная социальная теория Жана Бодрийяра*, [Электронный ресурс] Точка доступа: <http://www.nir.ru/sj/sj/sj1-02furs.html>).

коммуникации» связана с реальностью «тёмной материи» масс у Бодрийера (когда любые смыслы растворяются в ней):

«На сцену выходит информация. Но не в плане коммуникации, не в плане передачи смысла, а как способ поддержания эмульсионности, реализации обратной связи и контролируемых цепных реакций – точно в таком же качестве она выступает в камерах атомной симуляции. Высвобождаемая “энергия” массы должна быть направлена на построение “социального”»³⁶.

Социальные сети – актуальнейший объект анализа – представляют на данный момент наиболее эффективный и «осязаемый» механизм функционирования современной постсоциальности (то есть масс). С одной стороны, здесь не существует классического политического, что можно наблюдать по тому, насколько быстро утихают «бурления» на тему самых острых социально-политических проблем, насколько недейственными оказываются призывы к изменениям на сайте *change.org*, насколько смехотворными выглядят прямые призывы к президенту и правительству в виде комментария к новости на информационном сайте и т. д. Любое сообщение превращается в фарс, будучи раздробленным и иронично обыгранным в разных контекстах, сообщение растворяется в общей массе. С другой стороны, коммуникационные, кибернетические правила становятся всё более стабильными и безопасными. Этот технический (вспомогательный) уровень реальности кажется неважным, если исходить из точки зрения первичности содержания (контента), но он же связан с фундаментальной, порождающей характеристикой функционирования цифровых масс. Действительность современного молчаливого большинства основывается на необходимости потребления и невозможности нарушить правила (ввиду их идеологической невидимости). Основной запрет – нельзя отказаться от потребления, производство и потребление уже неотличимы. Актуальная в наши дни концепция бесплатного труда заключается в том, что каждый должен своим выбором – транслируемым онлайн – способствовать оптимальной, наиболее экономически и энергетически («зачем куда-то лететь, если можно использовать виртуальный тур?») выгодной стратегии глобального потребления. К примеру, контекстная реклама показывается в результате микроаукциона³⁷, учитывающего всю нашу предыдущую деятельность (мы даже можем не догадываться, какую), собранную сервисами *Гугл*, *Амазон* и др.³⁸ (Бодрийер: «Организатор постоян-

³⁶ Бодрийер, *В тени молчаливого большинства*, указ. соч., 15.

³⁷ См.: <https://support.google.com/adsense/answer/160525?hl=ru>.

³⁸ Виктор Пелевин в книге *Любовь к трём цукербринам* (2014) воображает гипотетическое будущее: «Власть может переходить от одного цукербрина к другому или третьему до семисот раз в секунду – и каждый раз достигается сложнейший компромисс между всеми тремя политическими платформами, позволяющий наиболее полным образом учитывать настроение граждан в реальном времени. Ни один самый умный и быстрый политический обозреватель давно уже не в силах

ного, никогда не прекращающегося референдума – средства массовой информации»³⁹). Таким образом, быть социальным в наши дни значит быть активным и транслировать эту активность онлайн (шэрить), поток информации должен быть непрерывен: «Молчание ... это нарушение, полное и тревоги, и ликования, подтверждающее, что любая коммуникация, по сути, есть лишь принудительный сценарий, непрерывная фикция, избавляющая нас от пустоты»⁴⁰. А безопасность суть залог бесперебойной проводимости глобальной «нейронной сети», и что конкретно будет циркулировать по её каналам, совершенно неважно.

В заключение хотелось бы сказать, что создать последовательный нарратив о современной социальной (и коммуникационной) имплозии тяжело, т. к. она в своём роде бессодержательна (т. е. не имеет чёткого референта): как указал Бодрийяр, мы можем лишь «зондировать» тёмную материю масс, извлекая оттуда данные. Вот и получается, что результаты зондирования находятся одновременно в нескольких плоскостях: мы можем говорить о коммуникации и социальном, а можем извлечь, казалось бы, строго техническую информацию, и попытка связать это воедино, переключаясь с одной позиции на другую, не всегда может оказаться целостной, а слишком смелые причинно-следственные отношения окажутся неочевидными.

Вместе с тем в данной работе мы сфокусировались на технике безопасности (сокрытия, упрощения) и том, как это способствует построению современного общества «молчаливого большинства» (по Бодрийяру). В указанном взаимодействии вряд ли возможно найти первопричину, т. к. техническая составляющая вопроса переплелась с социальной ещё задолго до возникновения компьютера, а компьютер во многом унаследовал характеристики предыдущих технологий. Но, пожалуй, ещё никогда в истории не было момента, когда «мир устройств» настолько сильно и настолько незаметно был бы интегрирован в структуру взаимодействия человека с миром. Такую ситуацию не обязательно видеть в апокалипсических тонах, но есть, как минимум, нечто тревожное: мы думаем, что всё под контролем, когда это уже далеко не так.

отслеживать эти процессы с той скоростью, с какой они происходят» (В. Пелевин: *Любовь к трём цукербринам*, Москва: ЭКСМО, 2014).

³⁹ Бодрийяр, *В тени молчаливого большинства*, указ. соч., 9.

⁴⁰ Бодрийяр, *Прозрачность зла*, указ. соч., 22.