

## Секция «Связи с общественностью и теория коммуникации»

### Реализация ценности свободы в Интернете

*Устюжанина Дарья Александровна*

*Соискатель*

*Сибирский федеральный университет, Институт филологии и языковой  
коммуникации, Красноярск, Россия*

*E-mail: darja\_u@mail.ru*

Развитие Интернета привело к переменам в межличностном и профессиональном общении, во взаимоотношениях человека и государства, в практической деятельности людей. Одной из ключевых ценностей новой среды стала свобода, понимаемая в первую очередь как отсутствие ограничений в коммуникации, творчестве, организации деятельности.

Многочисленные исследования, посвященные первым шагам по разработке глобальной сети (М. Кастельс, К. Чешер, А. А. Колмыков), в качестве одного из культурных оснований появления Интернета называют киберпанк и культуру хакеров.

Киберпанк рожден научной фантастикой 70х-80х годов XX века. Одна из его любимых идей — безграничная свобода действий в виртуальном пространстве. Киберпанк поклоняется техническому прогрессу, информационным технологиям. Из него вырастает культура хакеров.

По мнению Кастельса, культура хакеров сыграла главную роль в построении интернета по двум причинам: «является питательной средой для выдающихся технических инноваций благодаря ее принципам сотрудничества и свободной коммуникации; она выступает в качестве передаточного звена между знаниями, порожденными техномеритократической культурой, и предпринимательской деятельностью, которая способствует распространению Интернета по всему обществу в целом» [Кастельс, 2006, с. 57].

Главным в системе ценностей хакера оказывается свобода — «творить, использовать любые доступные знания и распространять их в любом виде и по любому каналу». [Кастельс, 2006, с. 64].

Одну из первых попыток анализа культурных истоков Интернета предпринял американский исследователь К. Чешер. Его интересует феномен виртуальной реальности. Создание новой реальности внутри компьютера стало новой формой технологического утопизма, пишет он.

Сети позволили ученым свободно обмениваться идеями и разработками, дискутировать и сотрудничать. В конечном итоге во всеобщую коммуникацию стали втягиваться не только профессионалы.

Одним из доказательств этой мысли служит написанная еще в конце 1990х годов Декларация независимости киберпространства Джона Перри Барлоу [Барлоу, 1996]. Барлоу противопоставляет традиционным правительствам киберпространство, «новый дом Сознания». Оно свободно, безгранично, глобально. В нем не действуют законы рынка и законы государств.

Мы, в свою очередь, выделяем несколько свобод, которые приобретает пользователь Интернета:

Опосредованная компьютером коммуникация изменяет привычную, добавляя в нее дополнительное звено. Собеседники, скрытые за экраном компьютера, используют его

как маску. С одной стороны, исследователи отмечают игровую составляющую этого процесса, удовлетворение потребности в признании и повышении социального статусу, реализацию творческой активности. С другой стороны, здесь скрывается опасность размывания собственного «Я».

Свобода для пользователя интернета может быть понята и как свобода выбирать способ деятельности. Появились различные формы кооперации и сотрудничества. Пользователи совместно улучшают программное обеспечение, участвуют в коллективных исследовательских проектах и делают революции. Исследователи сети (Чарльз Лидбитер, Йочай Бенклер и пр.) полагают, что Интернет-технологии порождают новые формы самоорганизации.

Ч. Лидбитер, американский теоретик менеджмента и исследователь организации инновационной деятельности в сети, рассматривает Интернет как идеальную платформу для самоорганизации групп, объединения идеи и совместного социального творчества. Он называет свою концепцию «Мы-думаем». Исследователь пишет, что Интернет позволяет людям объединяться для совместного творчества, которое может быть эффективно при учете трех составляющих: участия, признания и сотрудничества. Он подчеркивает, что подобная форма организации не возможна в тех видах деятельности, где главное — профессиональный опыт. Но для полупрофессиональных, любительских проектов она идеальна.

Лидбитер не приводит примеров действительно инновационной деятельности, которая бы вносила значительный вклад в культуру, экономику или политику. Его примеры – игра, Википедия – небесспорны. Игра – просто форма развлечения, Википедия – сомнительна как источник точного знания.

Однако мы не можем не согласиться с тем, что сеть рождает новые формы совместной работы, иногда более эффективные и действительно дающие большую свободу выбора, чем традиционные формы занятости. Более того, последние события в странах Ближнего Востока показывают, что социальные сети и микроблоги могут стать одним из эффективных инструментов политической борьбы.

Причины творческой активности пользователей сети объясняет профессор Йельского университета Й. Бенклер в работа «Сила сетей» [Benkler, 2006].

Развитие сетевой информационной экономики, пишет он, скрывает в себе потенциал для роста автономии личности. Индивид получает больше вариантов собственной деятельности. Он имеет доступ к альтернативным источникам информации, которые не являются чьей-либо собственностью. Как следствие, у него больше оснований для критического мышления и больше возможностей сделать выбор образа жизни.

Развитие Интернета и цифровых технологий привело к тому, что новости перестали быть прерогативой профессионалов. Обретение публикой голоса означает расширение информационного пространства, изменение традиционных форм отношений аудитории и СМИ, изменение роли журналиста. Теперь аудитория, а не газеты или телевидение, определяют повестку дня. Гражданские журналисты нередко более оперативны, чем сотрудники СМИ, они не зависят редакционной политики. С другой стороны, гражданская журналистика приводит к размыванию профессии журналиста. Падает качество информации, которую преподносят авторы-любители. Она часто может быть неточной, некорректной, излишне субъективной.

## **Литература**

1. Барлоу Д. П. Декларация Независимости Киберпространства: <http://posix.ru/openway/dec>
2. Кастельс М. Галактика Интернет: Размышления об Интернете, бизнесе, обществе. Екатеринбург, 2004.
3. Лидбитер Ч. Мы-думаем. Массовые инновации, не массовое производство. М., 2009.
4. Черных, А. Мир современных медиа. М., 2007.
5. Benkler Y. The Wealth of Networks: how social production transforms markets and Freedom. Yale University Press, 2006.
6. Chesher Ch. Colonizing Virtual Reality: Construction of the Discourse of Virtual Reality, 1984-1992 // Cultronix. 1994. Vol. 1. No. 1. <http://eserver.org/cultronix/chesher>.