

УДК 008.001.14

АНАЛИЗ КИБЕРКУЛЬТУР И ВЫЯВЛЕНИЕ ИХ МАНИФЕСТАЦИЙ

Э. А. КАПЕЛЬКО

Научный руководитель А. П. ДУБИНИНА

Белорусско-Российский университет

Могилев, Беларусь

Киберкультура является непосредственным участником жизни всех людей в современном мире, даже не обладающих соответствующим техническим и программным обеспечением. Рассмотрение различных манифестаций способно расширить наше понимание о значимости киберкультур, а также послужить примером для дальнейшего углубления в данную тематику.

В современном мире киберкультура – это вид современной культуры, который формируется с помощью цифровой техники. Также это предмет изучения киберпсихологии. Это прежде всего персональные компьютеры и технологии кибернетики. С точки зрения масштабов киберкультуры наиболее важным ее видом является интернет-культура, т. е. глобальная массовая культура всех пользователей сети Интернет в ходе использования компьютерных устройств, поддерживающих цифровую связь по протоколу IP. Вне интернет-культуры можно выделить другие киберкультуры, такие как геймерство (киберспорт), чат и имиджборды. Свободное ПО (программное обеспечение) может быть использовано для создания сайтов или других ресурсов. Геймерство при этом может быть «оффлайновым», без взаимодействия с другими пользователями сети, т. е. являться киберкультурой, но не являться интернет-культурой.

В 2018 г. в мире было 2,3 млрд игроков, из которых 35 % – мужчины от 21 до 50 лет, а 28 % – женщины того же возраста. Если говорить о культуре геймеров, следует обратить внимание на то, что к ним могут относиться люди любого пола, национальности и социального статуса. В 2012 г. исследование Mail. Ru Group установило, что доля женщин среди российских игроков (54 %) выше доли мужчин (46 %), причем женщины предпочитают играть в социальных сетях, а мужчины – в однопользовательские компьютерные игры для персонального компьютера. По результатам того же исследования, в Российской Федерации значительная часть игроков – люди в возрасте от 18 до 36 лет; однако и представители других возрастных групп также играют в компьютерные игры. Так, 14 % любителей клиентских игр – люди в возрасте 46 лет и старше, а для компьютерных оффлайн-игр и социальных игр доля игроков этого возраста ещё выше. В целом, средний возраст компьютерного игрока составляет 34 года.

В отличие от таких членов субкультур, как готы или панки, геймеры не имеют явных опознавательных знаков, соотносящих их с культурой компьютерных игр. Однако на собраниях активных геймеров, при участии их в ролевых играх или игровых конвенциях (к примеру, Игромир) можно заметить ряд особенностей геймеров.

В первую очередь геймеры разговаривают на определённом жаргоне, потому что они играют в те или иные игры, в которых присутствуют особые термины. У игроков есть ритуалы: они собираются вместе, чтобы играть в игры, и часто имеют специальные издания видеоигр, игровые устройства, книги, основанные на той или иной игре, плакаты и пр., которые указывают на принадлежность к игровой культуре. Пользователи онлайн-игр часто присутствуют на веб-сайтах и досках обсуждения, которые создают особые виртуальные пространства. Такие характеристики игровых культур приближены к феномену фэндома. К тому же в результате популярности произведений научной фантастики, фэнтези и жанра ужасов часто встречаются с культурами видеоигр.

Отличительной особенностью культуры компьютерных игр является деятельность геймеров на сайте YouTube. Игровые каналы на YouTube пользуются огромной популярностью, о чём свидетельствуют миллионы подписчиков на каналы, посвящённые прохождению видеоигр и летсплеям. Так, самый популярный канал на YouTube – PewDiePie, принадлежащий Феликсу Чельбергу, насчитывает 100 млн подписчиков и обрёл известность благодаря трансляции оригинальных способов прохождения компьютерных игр. Компьютерные игры присутствуют в различных сегментах массовой культуры. Такие игры, как Mario, Пак Ман, The Legend of Zelda и Final Fantasy, принято называть феноменами поп-культуры, которые оказали на неё значительное влияние. Научное исследование не находит связь между насилием и жестокостью в видеоиграх.

Субкультура хакеров зародилась в академических кругах в 1960-х гг. вокруг Клуба технических моделей железной дороги Массачусетского технологического института (MIT) и Лаборатории искусственного интеллекта Массачусетского технологического института. Первоначально взлом предполагал хитроумное проникновение в запретные зоны без причинения серьезных повреждений. Подобные субкультуры обычно встречались в кампусах других колледжей, включая Калифорнийский университет, Беркли и университет Карнеги-Меллона, а также Лабораторию искусственного интеллекта Массачусетского технологического института, которые были особенно известными рассадниками ранней хакерской культуры.

События, такие как рост движения и сообщества за бесплатное программное обеспечение, сплотили критически большую популяцию и способствовали распространению сознательного, общего и систематического этоса. Со временем академическая субкультура хакеров стала более сознательной, сплоченной и организованной. Наиболее важными моментами повышения осведомленности стали появление первого файла жаргона в 1973 г., обнародование Манифеста GNU в 1985 г. и публикация книги Эрика Раймонда «Собор и базар» в 1997 г. Концентрация академической хакерской субкультуры происходила параллельно и частично была вызвана коммерциализацией компьютерных и сетевых технологий, что, в свою очередь, ускорило этот процесс.

До того, как коммуникация между компьютерами и пользователями компьютеров была такой же сетевой, как сейчас, существовало несколько независимых и параллельных хакерских субкультур, часто не знающих или лишь частично осведомленных о существовании друг друга. Все они имели некоторые важные общие черты: создание программного обеспечения и обмен им друг с другом; враждебность к секретности; обмен информацией; упор на рациональность; отвращение к власти; сообразительность; серьезное отношение к юмору.

В субкультуре компьютерных программистов, состоящей из хакеров, термин «хакер» также используется для обозначения программиста, который достигает цели, применяя серию модификаций для расширения существующего кода или ресурсов. В этом смысле он может иметь негативный оттенок использования неэлегантных кладжей для выполнения быстрых, но уродливых, неэлегантных программных задач, которые трудно расширять, трудно поддерживать и неэффективны. В универсальном смысле хакер также означает человека, который заставляет вещи работать за пределы предполагаемых ограничений в целом умным способом, без обязательного обращения к компьютерам, особенно в Массачусетском технологическом институте. То есть это люди, которые применяют творческий подход хакеров программного обеспечения в других областях, помимо вычислений. Сюда входят даже действия, предшествующие взлому компьютеров, например хакеры реальности или городские спелеологи (исследование недокументированных или неразрешенных участков в зданиях).

Киберкультуре в современном мире посвящено множество художественных книг и фильмов. Существует художественный отдельный жанр современного искусства – киберпанк, подразумевающий полную погружённость персонажей в различные киберкультуры. Отдельное внимание уделяется киберспорту. Его социальным аспектам посвящён фантастический роман Э. Клайна «Первому игроку приготовиться» (2011), по которому в 2018 г. режиссёр Стивен Спилберг снял одноимённый фильм. Книга основывается на концепции технологии виртуальной реальности, которой также посвящено множество других произведений, таких как фильмы «Газонокосильщик», «Матрица».

В российском фильме Павла Санаева «На игре», снятом в жанре боевика, после оглушительной победы на турнире по киберспорту команде геймеров вручают диски с только что разработанной игрой. Запустив игру, каждый из них подвергается воздействию, переводящему их игровые способности в реальные. Теперь и в жизни они лучшие бойцы, стрелки и гонщики.

Творческий процесс художников-хакеров может быть более абстрактным, чем у художников, использующих нетехнологические медиа. Например, математики создали ошеломляющие визуальные представления фракталов, которые хакеры усовершенствовали, зачастую создавая подробную и сложную графику и анимацию на основе простых математических формул.