

УДК 008
ББК 71.0

П.Е. ГРОМОВ

ИНТЕРНЕТ, ХАЙДЕГГЕР И ГЛУБОКАЯ СКУКА

Рассматриваются информационные технологии как феномен культуры, указывается на их отличие от «классической» техники. Предпринята попытка определения места концепции М. Хайдеггера глубокой тягостной скуки в текущей ситуации осмысления информационных технологий.

Ключевые слова: Мартин Хайдеггер, Интернет, информационные технологии, социальные сети, гипертекст, скука, глубокая тягостная скука.

Сегодня информационные технологии стали частью нашей жизни и глубоко укоренились в повседневной культуре. Действительно, мы используем приложение Foursquare (или Swarm), чтобы оповестить наших друзей, где мы находимся прямо сейчас. Мы заказываем такси и можем наблюдать, как оно едет к нам, секунда-в-секунду, в режиме реального времени. Мы можем устроить свою маленькую революцию, быстро собрав посредством Twitter'a тысячу «недовольных» [1]. Мы больше можем не ждать автобуса в безвестности: на каждом из автобусов, трамваев и троллейбусов во многих городах мира расположен GPS-передатчик, в реальном времени оповещающий о своем местоположении веб-сайт¹. Все это основано на Интернете как флагмане информационных технологий современности.

Однако, несмотря на широкую представленность данных технологий в повседневной практике, соответствующий дискурс в культурологии и философии иногда встречается если не с неодобрением или пренебрежением, то с некоторым непониманием.

Так, попытки провести преемственность от текущей ситуации информационных технологий до исследований по алгоритмистике или, например, исследований Блеза Паскаля — подчеркнем, в культурологическом дискурсе — являются исторической редукцией. Такие построения, при попытке их протянуть до современной ситуации, разваливаются и отслаиваются от имеющейся действительности, однако допустимы, если мы, например, ведем рассуждение в контексте истории науки или истории технологии.

Соблюсти культурологический дискурс применительно к современной ситуации информационного, не срываясь с него в область истории информационных технологий, социологии, психологии, политологии, лингвистики (предварительно сведя все к проблематике гипертекста), — задача весьма трудоемкая, так как это весьма туманная область для российской и мировой культуроло-

гии и философии, и соответствующая дискурсивная база проработана недостаточно глубоко.

Также может быть заманчиво низвести феномен информационного сначала до рассмотрения только Интернета как его базирующей части, а дальше через текстуальность и гипертекстуальность последнего, уподобить его «хитрой книге», некоторому эволюционировавшему продолжению книгопечатания, а значит письменности, как, например, его интерпретировал Умберто Эко [2]. В такой интерпретации он действительно выступает как нечто занято-позитивное. Возможно, тем не менее, стоит поставить вопрос об информационном как таковом, избавив его от лингвистического редукционизма. Сам термин «Интернет» иногда непросто использовать, потому что он уже изрядно истерт и вылуцен лингвистической редукцией к гипертексту: ведь принцип организации взаимосвязи веб-сайтов в Сети «так похож» на классическую модель гипертекста, что грех не провести эту аналогию. Да и сам язык написания веб-страниц — HTML — расшифровывается как «язык гипертекстовой разметки». Таким образом, в Интернет прочно въелась его гипертекстовая природа, хотя это только вершина айсберга этой технологии.

Интернет и информационные технологии

Серьезный вклад в проработку проблематики Интернета в начале 2000-х годов внес Мануэль Кастельс, американский исследователь информационных технологий. В отличие от большинства ученых, которым свойственно интерпретировать феномен Интернета с точки зрения их профильных дисциплин, Кастельс предпринял попытку междисциплинарного анализа проблемы, рассмотрев в своей работе «Галактика Интернет» этот феномен с различных культурологических, социологических и политологических позиций. Выделяя особое понятие «культура Интернета», он определил ее так: «культура Интернета — это культура создателей Интернета. Под термином „культура“ я подразумеваю набор ценностей и убеждений, определяющих поведение человека <...> Для культуры Интернета характерна четырехслойная

¹ Забавно наблюдать, как по ночам автобусы и трамваи собираются, как рой пчел, по автобусным и трамвайным паркам (например, как это видно на примере сайта Санкт-Петербургского комитета по транспорту: <http://transport.org.spb.ru/Portal/transport/main>).

структура: техномеритократическая культура, культура хакеров, культура виртуальной общины и предпринимательская культура. Все вместе они определяют идеологию свободы, столь широко распространенную в Интернет-сообществе» [3, с. 56].

Данное предположение кажется довольно принужденным. Принимая во внимание то количество пользователей Интернета, которое есть на текущий момент [4, с. 2], вряд ли можно говорить,

что их культура испытала серьезное влияние выделенных социокультурных групп. Ровно как нельзя говорить, что адаптация индивида к способу функционирования того или иного технического средства является какой-то особой культурой, отличной от доминирующей. Так, например, в исламских странах распространение новейших технологических средств нашло свое осуществление в создании большой серии электронных Коранов. Также нельзя обманываться и выдавать за сообщество, принадлежащее к интернет-культуре, некую группу людей, объединенных виртуально через Интернет. Да, можно выделить субкультуру разработчиков Интернета, веб-разработчиков, но эта субкультура не будет обладать принципиальными отличиями от любой другой субкультуры технических специалистов и не будет выпадать из общей исторической и общественной канвы. Нельзя серьезно говорить о независимой культуре Интернета, в той форме, в которой настаивает на этом Кастельс, как не могли наши предки говорить о независимой культуре телеграфа.

Многие утверждения Кастельса серьезно устарели. Так, он утверждает, что: «...свыше 85 % всех случаев использования Интернета приходится на электронную почту, и большая часть объема последней связана с выполнением различных функций, конкретными задачами и контактами с родными и друзьями в условиях реальной жизни... Ролевые игры и конструирование идентичности в качестве основы онлайн-взаимодействия составляют лишь малую долю системы социальных связей, основанную на Интернете, и этот вид практики большей частью концентрируется вокруг тинейджеров» [3, с. 143], после чего проводит сомнительную связь между подростковым поиском идентичности и социализацией через интернет-сервисы. *Post hoc non est propter hoc*; взаимосвязь не равна причинности. Можно искать свою идентичность и социализироваться через Интернет, одно будет дополнять другое, но между этими двумя действиями нет прямой взаимосвязи, но только лишь набор косвенных влияний.

Текущие объективные данные демонстрируют существенные изменения, которые произошли за прошедшие

«...культура Интернета — это культура создателей Интернета. Под термином „культура“ я подразумеваю набор ценностей и убеждений, определяющих поведение человека <...> Для культуры Интернета характерна четырехслойная структура: техномеритократическая культура, культура хакеров, культура виртуальной общины и предпринимательская культура. Все вместе они определяют идеологию свободы, столь широко распространенную в Интернет-сообществе...»

Мануэль Кастельс

десять лет с момента написания его книги. Ныне утверждения Кастельса нуждаются в пересмотре и уточнении.

Следует признать следующее: сегодня мы должны говорить о буме технических средств, о порожденных эффектах, вызванных высвобожденными сверхскоростями распространения информации, и как следствие — поставить вопрос о мутации самого способа существования человека, изменении его фундаментального настроения. Как справедливо замечал Хайдеггер, «...спешное устранение всех расстояний не приносит с собой никакой близости; ибо близость заключается не в уменьшении отдаленности <...> Малое отстояние — еще не близость. Большое расстояние — еще не даль» [5, с. 316]. В другом фрагменте он также делает акцент на истине Бытия и ее — такой непосредственной и одновременно с этим такой незримой — близи: «...человек поднимается на ноги, экстатически вынося его [бытие] на себе, то есть принимая его с заботой, он не распознает ближайшее и держится того, что следует за ближайшим. Он даже думает, что это следующее и есть ближайшее. Но ближе, чем все ближайшее, и вместе дальше для обыденной мысли, чем ее самые далекие дали, пролегает самая близкая близь: истина Бытия...» [5, с. 203]. Находясь посреди происходящих изменений, мы можем и не испытывать никакой турбулентности и просто наблюдать за происходящим; и от нас может ускользнуть, что же на самом деле происходит.

Информационные технологии оперируют особой реальностью, которую нельзя в полной мере назвать наличной. Это виртуальность, но теперь это виртуальность особого рода: не просто обособленно и концептуально живущая на страницах академических изданий, как это было буквально пятнадцать-двадцать лет назад, но агрессивная инкорпорирующая виртуальность, которая вторгается в нашу жизнь и изменяет строй и характер отношений между людьми; виртуальность, которая оставляет свои артефакты в мире реального. Концепция виртуального и информационного сегодня — это не просто, как иногда бывает в сфере гуманитарного знания, некоторое произвольно наброшенное и пустое

теоретическое построение вокруг чего-то метафизического, а стало быть не фальсифицируемое построение. Виртуальность уже здесь, и мы стоим перед ее лицом. Сегодня это объективная данность; ее можно «пощупать» и лицезреть следы ее распространения, проникновения во все поры социальной структуры, равно как и в структуру индивидуального. В пул информационного постепенно уходят многие сферы деятельности человека. Правительственные институции также разворачиваются на виртуальных площадках.

Сегодня мы имеем дело с новым родом Другого — с Другим, который был проведен через призму информационной социальности и обращен к таким же, как он. Если раньше постижение Другого происходило через первоначальный взгляд, прямой и неотвратимый, то теперь взгляд становится опосредованным и смягченным: Другой является не как таковой, но через свою информационную, гипертекстовую ипостась. Этот эрзац Другого в виде текста позволяет сэкономить нравственно, упростить контакт, потому что ясно, что Другой не видит и не увидит меня, пока я сам того не захочу — что позволяет детально его

«...человек поднимается на ноги, экстатически вынося его [бытие] на себе, то есть принимая его с заботой, он не распознает ближайшее и держится того, что следует за ближайшим. Он даже думает, что это следующее и есть ближайшее. Но ближе, чем все ближайшее, и вместе дальше для обыденной мысли, чем ее самые далекие дали, пролегает самая близкая близь: истина Бытия...»

Мартин Хайдеггер

рассмотреть, изучить, не опасаясь того или иного ответа с его стороны.

Каждый пользователь, участвующий в социальной сети, является одновременно и автором, и читателем, и предметом чтения. Эта ситуация тотальной совмещенности является хорошим примером своеобразной агрессии гипертекста по отношению к реальности. Социально-гипертекстовый, виртуальный способ существования, способ потребления симуляционных событий защищает нас от собственно реальных событий, исключает из них — и в этом кроется сильное ослабление: события в виртуальной форме сменяются одно за другим, и чем больше их сменяется, тем меньше они оставляют след. «Страшный Суд уже происходит, уже окончательно свершился у нас на глазах — это зрелище нашей собственной кристаллизованной смерти... Нашим апокалипсисом является само наступление виртуальности, которое и лишает нас реального события апокалипсиса... Наш Апокалипсис не реальный, а виртуальный. И он не в будущем, а имеет место здесь и теперь...» [6, с. 24].

Концепт «глубокой тягостной снуки» (die Langeweile) Мартина Хайдеггера

Ввиду всей принципиальности проблемы информационного, с которой мы имеем дело сегодня, попытка исследования проблем информационного в контексте философии Мартина Хайдеггера является самостоятельной оригинальной неисследованной проблемой, которая может принести богатые плоды. Сложившийся редукционизм в вопросах, касающихся современных информационных технологий, приводит к тому, что проблему информационного не удается раскрыть в ее полноте.

Именно в правильной постановке вопроса кроется возможность достижения истины. «Указующий» вопрос первичен по отношению к своему ответу и в чем-то самостоятелен: он может и не дать готовой формулы, но продвинет нас в глубь понимания [7, с. 57]. Необходимо отдельно сделать небольшую оговорку.

Стоит исключать из общего поля проблем технического проблемы, касающиеся информационно технического. Если первое более-менее рассмотрено в контексте, скажем, философии науки, то второе пока является terra incognita гуманитарного знания или как минимум не до конца проработанной его сферой. Соответственно, исследования о техническом в целом в контексте философии Хайдеггера весьма сомнительно и очень отдаленно проясняют проблематику информационного в виду онтологической разницы первого и второго.

Речь должна идти о применении онтологической базы, выработанной Хайдеггером, и о использовании выработанной им концептуальной

системы для применения ее к «информационно» техническому, так как «информационно» техническое по отношению к «классически» техническому несет в себе серьезные отличия структурного рода: компьютер, отключенный от Интернета, по своей сути ближе к рогатке. Фундаментальный характер работ Мартина Хайдеггера может стать полезным подспорьем для осмысления текущей ситуации.

В работе «Основные понятия метафизики» одним из вопросов, которым задается Хайдеггер, является вопрос выведения в свет, пробуждения особого настроения. Это настроение, присутствующее повсеместно, всегда остается нерасслышанным, всегда на него накладываются иные настроения; оно всегда ускользает. Ему свойственно утихать по мере заполнения повседневности деятельностью: развлечение, страдание, изучение — проживание в тех или иных его формах отодвигает это.

Приведем следующий отрывок, в котором Хайдеггер ставит череду принципиальных вопросов, требующих разрешения: «Почему мы больше не находим для себя

никакого значения, то есть никакой существенной возможности бытия? Может быть, потому что совершенно отовсюду нам открывается *безразличие*, причины которого мы не знаем? Но кому хочется так говорить, когда международные связи, техника, экономика влекут человека к себе и заставляют постоянно находиться в движении? И несмотря на это мы ищем для себя роли. В чем дело? — спрашиваем мы снова. Нам надо снова сделаться интересными для себя? Почему нам это *надо*? Может, потому, что мы сами стали для себя, самих себя, *скучными*? Сам человек наскучил себе? Почему? *Может быть, в конце концов, с нами случилось так, что глубокая тягостная скука, подобно безмолвному туману клубится в пропасти вот-бытия?»* (курсив Хайдеггера) [8, с. 131].

Оскучение, с которым сталкивается человек в своем пребывании в мире, и есть то особое настроение. Но это не просто какое-то настроение, того же рода, что печаль или веселье. Оно отличается от них, так как по отношению к ним первично.

Все настроения принадлежат вот-бытию человека, так как имеют свойство быть или не быть. Вот-бытие и от-бытие — совершенно отличны от проявлений наличия и не наличия. Вот-бытие и от-бытие относятся именно к тому способу, каким вообще человек есть. «Отбыть» нечто может только в том случае, если бытие этого нечто имеет черту здесь-бытия, при-сутствия, *Dasein*. Бытие человека мы называем вот-бытием, так как оно отлично от простого наличия камня.

Отбытие не означает не быть вообще — оно есть лишь способ вот-бытия. Если камень в своем отбытии именно «не есть», то с человеком дело обстоит иначе: человек, чтобы вообще иметь возможность «от-быть», должен здесь-быть; лишь в момент своего присутствия, здесь-бытия, он также имеет возможность своего «от-бытия».

Хайдеггер указывает совсем конкретно: «Неналичие камня — это не определенный вид его наличия, но безусловная противоположность таковому. В противоположность этому отбытие, отсутствие в различных формах — это не некая исключительная противоположность

вот-бытию, но наоборот: всякое от-бытие предполагает вот-бытие. Чтобы смочь от-быть, нам надо быть-здесь. Только пока мы здесь-сущие, мы вообще можем от-быть и наоборот. Таким образом, от-бытие или это “здесь” и “нездесь” есть нечто своеобразное, и настроение каким-то еще неясным образом связано с этим своеобразным способом быть» [8, с. 114].

Настроения, таким образом, отличны от свойств, какими обладают предметы вроде камня (шероховатость, круглость, тяжесть, серость и проч.), так как относятся к вот-бытию человека. Относясь к вот-бытию человека, они таким образом сопряжены и коррелируют с возможностями от-бытия, но не не-наличия! От-бывающее настроение не пропадает совсем, но замолкает. «Мы снова видим: настроения никогда не всплывают в пустом пространстве души и не исчезают обратно: вот-бытие как вот-бытие всегда уже основательно настроено. Происходит только изменение настроений» [8, с. 118].

Яркие настроения, такие как грусть или печаль, всегда вызывают в нас крайние реакции и кажутся чем-то вроде серьезного события. На их фоне от нас как всегда ускользает главное: мы упускаем из виду особую принципиальную не-настроенность. Эта радикальная не-настроенность, заполняющая большую часть времени, трудно установима. Нам она кажется серым плато на фоне фейерверков принципиальных, радикальных жизненных проживаний: катастроф праздничного, фанфар безудержного, великих нот скорбного, а также другого, что Хайдеггер назвал бы *res sensus* (см. его рассуждения о смысле римского «*res*» в работе «Вещь» [5]).

Однако это *фундаментальное настроение* всегда здесь. Это настроение заключается — в *самобытном бытии не-настроенным*.

Хайдеггер называет это настроение глубокой тягостной скукой (*die Langeweile*). В пробуждении тягостной скуки он находит первоочередную задачу. Но зачем? Ведь, когда человек находится в состоянии тягостной скуки, когда события — например, событие размышления и событие развлечения — разомкнуты друг от друга, время

«Почему мы больше не находим для себя никакого значения, то есть никакой существенной возможности бытия? Может быть, потому что совершенно отовсюду нам открывается безразличие, причины которого мы не знаем? Но кому хочется так говорить, когда международные связи, техника, экономика влекут человека к себе и заставляют постоянно находиться в движении? И несмотря на это мы ищем для себя роли. В чем дело? — спрашиваем мы снова. Нам надо снова сделаться интересными для себя? Почему нам это надо? Может, потому, что мы сами стали для себя, самих себя, скучными? Сам человек наскучил себе? Почему? Может быть, в конце концов, с нами случилось так, что глубокая тягостная скука, подобно безмолвному туману клубится в пропасти вот-бытия?»

Мартин Хайдеггер

тянется (*die Zeit lang wird*) — и не сказать, что наиболее приятным для него образом.

«Каждый раз, сознательно или неосознанно, мы стараемся скоротать время, с радостью принимаемся за важнейшие и существеннейшие дела — хотя бы ради того, чтобы они заполнили время. Кто станет это отрицать? Разве надо констатировать, что эта тягостная скука при нас?» [8, с. 134].

Прогнать скуку — значит дать ей уснуть. Но опять же зачем?

«Не дать тягостной скуке уснуть — странное или почти безумное требование. Разве оно не совершенно противоположно тому, что ежедневно и ежечасно предпринимает всякое естественное и здоровое человеческое поведение: оно как раз торопит время и не дает появиться именно тягостной скуке, то есть отпугивает ее, заставляет заснуть? Мы же собираемся сделать так, чтобы она бодрствовала! Тягостная скука — кто не знаком с нею, всплывающей в самых различных обличьях и одеяниях: нередко она захватывает нас лишь на какие-то мгновения, но часто долго терзает и угнетает. Кто не знает, что как только она приходит, мы сразу принимаемся ее отталкивать и стараемся прогнать, что это не всегда удается и нередко как раз тогда, когда мы перепробовали все, что только можно, она становится упрямой, строптивой, подавно никуда не уходит или еще чаще возвращается, медленно доводя нас почти до тоски? Даже когда удастся отпугнуть ее, разве тогда мы не знаем — как раз тогда — что она может вернуться? Разве не смотрим вслед этой благополучно Изгнанной и Исчезнувшей со странным пониманием того, что она ведь в любое время может снова оказаться с нами?» [8, с. 135].

Вопрос тягостной скуки неизбежно касается куда более фундаментального *вопроса о времени*. Для осознания скуки в ее сущности Хайдеггер в очередной раз указывает на невозможность адекватного противостояния ей способом оппозиции (см. выше). Сущность тягостной скуки раскрывается только тогда, когда мы позволяем ей быть (ср. непротивление поставу у Хайдеггера, непротивление прошлому у Ницше). Непротивление тягостной скуке и позволение ей наступить — единственная форма раскрытия ее в ее сущности: «Эта скука сама становится существенной — тогда, когда мы не противостояем ей, когда, чтобы защититься, не торопимся сразу же на нее реагировать, когда, напротив, даем ей место. Именно этому мы и должны научиться в первую очередь: не тотчас-противостоянию, а допущению-излета (*Ausschwingenlassen*)» [8, с. 138].

В поскучении от чего-либо нас еще удерживает само скучное, мы еще не отпустили его или же по каким-то причинам принуждены, привязаны к нему, даже если до этого предались ему свободно. В скучании же при чем-то, напротив, уже совершилось определенное освобождение от скучного. Скучное хотя и наличествует, но мы скучаем уже без него, сами по себе.

Изгнания скуки можно достичь путем коротания времени. «Времяпрепровождение, направленное на то, чтобы

разогнать время, — это подгоняющее время изгнание скуки <...> скучание — это не ожидание и не пребывание в нетерпении. Необходимость ждать и нетерпение могут сопутствовать скуке и обволакивать ее, но они никогда не есть она сама».

Указанная тягостная скука является фундаментальным настроением человека. Она предшествует любому другому состоянию. Коротание времени — есть форма борьбы с тягостной скукой, а смотрение-на-часы — беспомощное выражение того, что коротание времени нам не удалось. Мы защищаемся от замедляющегося и слишком медленного хода времени, который удерживает нас в скуке, защищаемся от этого своеобразного промедления и медлительности времени.

В завершение рассмотрения вопроса о скучности приведем предпринятое Хайдеггером разделение медленного и медлительного: «Медленность и медлительность — не одно и то же: то, что проявляет медлительность, в каком-то смысле обязательно оказывается медленным, но не всякое медленное проявляет медлительность. Время, которое проявляет медлительность, надо подгонять, чтобы оно шло быстрее, чтобы своей “неповоротливостью” не расслабляло нас самих, чтобы исчезла скука. В таком случае применительно к нашей ведущей проблеме — что, собственно представляет собой поскучение? — мы имеем следующее: поскучение — это своеобразная парализующая озадаченность медлительным течением времени и временем вообще, озадаченность, которая по-своему нас угнетает» [8, с. 160].

Приведенная своеобразная «онтология» скучного, это расчлененное состояние, которое оказалось так близко к основам бытия и способу пребывания-в-мире самого человека, оказывается одним из главных героев текущей сцены повседневного. «Нераскрытая» скучность мира сегодня становится характерной его чертой; во многом, возможно, это связано с гипертрофированным производством и властью медиа.

Место глубокой тягостной скуки в современной ситуации

Но неужели проблемы чахлой экзистенции и тоски — в своем роде популярные в начале и середине XX века (ср.: Сартр, Камю, Пруст) — актуальны до сих пор? Мы взорвали ядерную бомбу, отправили человека в космос, мы снимаем новые сериалы скорее, чем их успевают посмотреть, мы можем за семь часов оказаться на другом краю земли. Разве многократный экономический рост и галопирующий рост производственных мощностей не подхлестывает нас и не держит в тоне властной позитивности?

«По плодам их узнаете их. Собирают ли с терновника виноград, или с репейника смоквы?» (Мф. 7:16).

К сожалению, нет. Мы имеем что угодно, только не разрешение проблемы. Взамен этого мы, атакованные средствами массовой информации и сорвавшимся с цепи монстром экономического роста, — которые гонят нас все

дальше и дальше от осознания нашего сущностного предназначения, — постоянно находимся теперь в невротическом треморе повседневного. Мы все еще не смогли осмыслить техническое и платим за это торжеством тягостной скуки и — в отсутствие ее осмысления — сопутствующим ему потреблением социальных анальгетиков: новое шоу, новый клуб, новый фильм, новая новость, новый клип; если ты живешь в тунусе, то новость двухдневной давности для тебя уже не актуальна и обсуждать ее — моветон. Перепрыгивая с островка на островок, «не мешкая», нам кажется, что мы проживаем жизнь достойно. А вскарабкиваясь все выше по пухнувшим новообразованиям экономического, мы думаем, что проживаем жизнь успешно.

Но как остановить этот невротический тремор повседневного, который отдаляет нас от сути? Клиповое сознание, продуцированное современными средствами коммуникации — не только не справляется с ним, но наоборот усугубляет.

Проводя параллели с работой Хайдеггера, можно сказать, что принцип современной мировой организации выродился в одно большое затянувшееся смотрение-на-часы [8, с. 161]: это означает, что наши отчаянные попытки прогнать тягостную скуку не увенчались успехом — у нас не получается в принципиальном смысле «скоротать время».

Тягостная скука захватывает наш мир, и ее глубоко-му осмыслению — которое бы позволило выпасть из ее цепких лап — мы предпочитаем анабиоз виртуального. В прохождении-мимо тягостной скуки и ее не замечании проходит жизнь всего поколения. Нельзя сказать о задремавшем, что он не страшится происходящего вокруг: он просто спит. Нельзя сказать о виртуализованном, что он сумел совладать с тягостной скукой: он также спит.

Парадоксально, но факт: несмотря на увеличение средств развлечения, способов увеселения и подобного, глубокая тягостная скука никуда не делась. Она здесь, среди нас. Для постижения тягостной скуки следует воспользоваться, как мы указали выше, не тотчас-противостоянию, а допущению-излета (*Ausschwingenlassen*) [8, с. 139]. Постигание тягостной скуки ведет к возможности ее пережить, а также к приближению человека к истине своего бытия.

Уместным здесь будет привести отрывок из романа Ж.-П. Сартра «Тошнота»:

«...Говорила она без передышки, рассудительным тоном.

— По мне, в сто раз лучше, если бы он бабником был, — говорила она. — Я бы на это рукой махнула, лишь бы ему вреда ни было.

Речь шла о ее муже. Эта чернявая коротышка в сорок лег, скопив денег, приобрела себе восхитительного парня, слесаря-монтажника с заводов Лекуэнт. Брак оказался несчастливый. Муж не бьет Люси, не обманывает, но он пьет, каждый вечер он приходит домой пьяным. Дела его плохи — за три месяца он на моих глазах пожелтел и истаял. Люси думает, что это от пьянства. По-моему, скорее от туберкулеза.

— Надо крепиться, — говорит Люси.

Я уверен, это ее гложет, но исподволь, неторопливо: она крепится, она не в состоянии ни утешиться, ни отжаться своему горю. Она думает о своем горе понемножку, именно понемножку, капельку сегодня, капельку завтра, она извлекает из него барыш. В особенности на людях, потому что ее жалеют, да к тому же ей отчасти приятно рассуждать о своей беде благоразумным тоном, словно давая советы. Я часто слышу, как, оставшись в номерах одна, она тихонько мурлычет, чтобы не думать. Но целыми днями она ходит угрюмая, чуть что никнет и дуется.

— Это сидит вот здесь, — говорит она, прикладывая руку к груди. — И не отпускает.

Она расходует свое горе, как скупец. Должно быть, она так же скупа и в радостях. Интересно, не хочется ли ей порой избавиться от этой однообразной муки, от этого брюзжания, которое возобновляется, едва она перестает напевать, не хочется ли ей однажды испытать страдание полной мерой, с головой уйти в отчаяние.

Впрочем, для нее это невозможно — она зажата» [9, с. 17].

Отметим здесь, что скука и скорбь, если смотреть в их сущностный и родовой корень — вещи одного порядка, и они относятся к одному и тому же смертному греху: *acedia*. На это указывает, например, Л. Свендсен: «Как уже было отмечено, Киркегор характеризовал скуку как “корень всех грехов”. Здесь он разделяет точку зрения средневековой теологии, где *acedia* рассматривалась как самый тяжкий грех, потому что порождала все остальные грехи.

Я постараюсь кратко охарактеризовать понятие *acedia* (или *accidia*), которое имеет сложную историю на протяжении более тысячи лет. *Acedia* берет свое робкое начало в античности, затем развивается в эпоху позднего средневековья, а в Ренессансе уже вытесняется понятием меланхолии.

Описания *acedia*, которые нам известны из трудов христианских мыслителей эпохи поздней античности и средневековья, во многом *согласуются с нашим представлением о скуке, с ее характерными чертами — безразличием и праздностью*» (курсив мой. — П.Г.) [10, с. 70].

Сегодня мы обречены на бесконечное пережевывание этой пресно-кислой жвачки скуки-скорби (безразличие) в упаковке из блестящей медийности и дутых политических событий (праздность). Чтобы разомкнуть этот круг в худшем смысле симулятивных событий — мы должны остановиться и собрать все свое внимание и все нутро на тягостной скуке, как своеобразном рычаге размыкающего клапан бытийности — прочувствовать скуку и дать ей нами завладеть.

Однако современная индустрия направлена на другое: напротив, она выстраивается в жесткую к ней оппозицию, как раз на то, на что Хайдеггер указывал как на принципиально ложную форму с ней взаимодействия. Вай-фай и фильмы предлагаются на борту самолета, в поездах и в общественном транспорте. Новости поставляются круглосуточно в режиме реального времени сете-

выми ресурсами: даже классические медиа не поспевают за ними и пытаются с горем пополам адаптироваться к информационному способу функционирования, но обречены проиграть [11].

О некоторых проблемах нужно уметь виртуозно молчать; скуку нужно пережить ее испытанием. Человечество должно испытать на себе урок живительного бездействия. Осмысленное таким образом — через молчание и бездействие в противовес галопирующему росту и преумножению продукции, потребностей, кодов — схватывание бытия позволит дать ответы на вопрос человеческого существования.

Достигшие мастерства программисты знают, что качество программы определяется не количеством произведенного, но количеством ненаписанного кода. Вполне возможно, что и жизнь нужно оценивать по количеству нерастроченных актов — в пользу актов, прожитых в самом глубоком смысле слова жить.

Тургор бытийного и событийного не может развернуться среди шума мелких происшествий, служащих декорациями нашему пустому предметному существованию. Мы становимся непостижимо далеки от здесь-бытия. В отсутствие сопричастности к принципиальному, в невозможности испытать жизнь как жизнь человек утрачивает возможность от-бытия, и потому он больше не может осилить смерть как смерть — в духе воистину «смертных», как часть великой Четверицы (*das Geviert*). Человеческое бытие вырождается в некоторое действие, походящее на тупое наличие: наподобие наличия камня или стола.

Это стало возможно благодаря, по-видимому, десубъективации сознания, развитию коллективных средств связи (хотя Хайдеггер и разводил субъекта и здесь-бытие). Десубъективация сознания человека происходит посредством Интернета, путем вынесения собственного «места» в поле виртуального и соналожения виртуально-гипертекстуального с внутренне-проговариваемым.

Можно заключить, что современная информационная ситуация не только не помогает в пробуждении особого настроения и, таким образом, постижении бытия, но наоборот — маскирует его при помощи медиа и компьютерных сетей, предлагая взамен принципиального — безуспешное и тщетное коротание времени, бормотания повседневности.

Информационное расцвело пышным цветом — сегодня это уже не страшные истории про будущее и не главы из антиутопий: это уже происходящая реальность, и, как все чудовищное, вблизи она не так страшна, можно сказать незаметна в своей повседневности, и с ней можно свикнуться.

Мы застали ту самую глубокую тягостную скуку царствующей-сегодня, несмотря на массовое судорожное, почти ритуальное, но так и не помогающее коротание-времени и смотрение-на-часы.

Ввергнуто в Постап — как особую скрытую силу, порождающую сущность и феномен современной техники — приобрела новые черты информационного, и потому злокачественного. «Информационный» Постап далек от

поставления истины и направления к выводу из непотаенности (чему служил «классический» технический Постап); напротив, перебор и интерпретация служат наведению тумана и массовому отказу от смысла. Мы не знаем. Мы не можем ответить. Мы все больше молчим. Это наша плата за неосмотрительное доверие себя «злому» Постапу информационного.

Хайдеггер убежден: техника — это судьба человека, сегодня можно сказать точнее: информация и информационная технология — это его «злой» рок.

Глубокая тягостная скука — это фундаментальное настроение здесь-бытия. Оно присутствует всегда, с той или иной степенью интенсивности. Информационные технологии не позволяют человеку осмыслить состояние глубокой тягостной скуки, выявить ее, достигнув и позволив ей быть. Информационные технологии в форме Интернета, сформированного массового клипового сознания потворствуют постоянному и постоянно-безуспешному коротанию-времени: смотрению-на-часы. Quasi-быстрота современного мира, его суетность, ощущение ускорения времени демонстрирует не-проживание тягостной скуки, потому что в тягостной скуке время должно замедляться.

Все эти вопросы только предстоит уточнить, проработать и определить. Сложность сложившейся мировой ситуации вопрошает о поиске выхода, повсеместность и грандиозность информационного наводит немому при попытке его описания. Кажущаяся мирность мира и не предвещание беды — обманчивы; так коварна размеренность улиц за два дня до революции, так напряженно звенит тишина в доме за несколько минут до прихода гостей.

Мир находится во власти великого исторического вихря, и уже ничто не надежно. «При ужасе сущее в целом становится шатким» [5, с. 22].

Список литературы

1. Golnaz Esfandiari. The Twitter Devolution // Foreign Policy. 2010. [Электронный ресурс]. — Режим доступа: http://www.foreignpolicy.com/articles/2010/06/07/the_twitter_revolution_that_wasnt
2. Эко У. От Интернета к Гуттенбергу: текст и гипертекст. Отрывки из публичной лекции Умберто Эко на экономическом факультете МГУ 20.05.1998 // Интернет. — 1999. — № 6—7.
3. Кастельс М. Галактика Интернет: Размышления об Интернете, бизнесе и обществе / пер. с англ. А. Матвеева под ред. В. Харитонова. — Екатеринбург: У-Фактория (при участии изд-ва Гуманитарного ун-та), 2004.
4. Информационный бюллетень «Развитие Интернета в регионах России» // Аналитическая группа департамента маркетинга компании «Яндекс». 2013.
5. Хайдеггер М. Вещь // Время и бытие: статьи и выступления / пер. с нем. — М.: Республика, 1993.
6. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. — М.: Добросвет, 2000.
7. Хайдеггер М. Что зовется мышлением? / пер. Э. Сагетдинова. — М.: Изд. дом «Территория будущего», 2006.

8. Хайдеггер М. Основные понятия метафизики. — СПб.: Владимир Даль, 2013.
9. Сартр Ж.-П. Тошнота. — СПб.: Азбука-классика, 2006.
10. Свендсен Л. Философия скуки. — М.: Прогресс-Традиция, 2003.
11. Don Irvine. Online Media Consumption Continues to Grow At the Expense of Newspapers // Accuracy in Media. Oct., 2012 [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://www.aim.org/don-irvine-blog/online-media-consumption-continues-to-grow-at-the-expense-of-newspapers-2/>

УДК 008(076.6)

ББК 71.0

А.И. ПОЖАРОВ

СОВРЕМЕННАЯ ПОСТАПОКАЛИПТИКА КАК ФОРМА СУЩЕСТВОВАНИЯ ЭСХАТОЛОГИЧЕСКОГО МИФА НА ПРИМЕРЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ «S.T.A.L.K.E.R.»

Рассматривается феномен «постапокалиптики» — современной формы существования эсхатологического мифа в массовой культуре. Автор анализирует структуру мифа на примере компьютерной игры и приходит к выводу, что современная культура, бесконечно тиражируя различные варианты гибели вселенной, не в состоянии дать ответ, каким должен быть изменившийся мир, прошедший через череду апокалиптических катастроф.

Ключевые слова: эсхатология, посткультура, миф, массовая культура, компьютерные игры, постапокалиптика.

Современная индустрия компьютерных игр уделяет большое внимание разработкам, действие в которых происходит в постапокалиптической вселенной. Наиболее успешная в финансовом смысле игра, разработанная отечественными производителями, — «S.T.A.L.K.E.R.», сюжет и декорации которой отсылают к известному фильму Андрея Тарковского, снятому по мотивам книги братьев Стругацких «Пикник на обочине».

Надо отметить, что вселенная «Сталкера» наиболее сложна с точки зрения взаимодействия влияний, формировавших сюжет. К чисто литературным и кинематографическим истокам причудливым образом привились мифы и страхи, так сильно потрясшие позднее советское общество в связи с аварией на Чернобыльской АЭС. Авария ретроспективно воспринимается многими как провозвестник глобальной катастрофы — крушения СССР, которое в неомифологическом сознании отражается как начало крушения миропорядка и явление вселенского хаоса.

Интересна также дальнейшая судьба этой игровой вселенной: будучи порождением кинематографического произведения, основанного на произведении литературном, игра в настоящее время стала источником своей новой литературной вселенной: только официально изданная книжная серия «S.T.A.L.K.E.R.» на февраль 2014 года составляет 118 книг, включающих романы, повести и сборники рассказов, не считая огромного объема непро-

фессиональной «фанфикшн» литературы. В Интернете существует несколько глобальных порталов, посвященных вселенной «S.T.A.L.K.E.R.» [1], распространяются многочисленные любительские фильмы [2]. В ближайшем будущем планируется реализовать игровую вселенную в полнометражном художественном фильме.

Сюжет игры разворачивается в параллельной реальности, в которой 12 апреля 2006 года в 14:33 происходит второй взрыв на территории той самой Чернобыльской АЭС. Этот взрыв становится причиной появления так называемой Зоны — места, внутри которого появляются разнообразные аномальные явления. Не в силах разгадать причину, вызвавшую второй взрыв, правительство Украины принимает решение огородить территорию, подвергшуюся непонятному воздействию, сплошными военными кордонами. Однако спустя некоторое время в обществе начинает распространяться информация, что на территории Зоны в результате неясного воздействия на земную природу и продукты человеческой деятельности появляются артефакты, имеющие уникальные свойства. Людей, проникающих на эту территорию в поисках артефактов, называют сталкерами. Также Зона привлекает всевозможный криминалитет — торговцев оружием, преступников, скрывающихся от правосудия и создающих внутри Зоны и вокруг нее сложное преступное сообщество с непонятными принципами существования.