

Первое. Авторы коллективной монографии проделали большую работу, исследовав историю (к сожалению, этнической ее назвать трудно) и современное этнокультурное состояние одного из анклавов польской диаспоры в России.

Второе. Наряду с очевидными достоинствами книги в ней содержатся ряд смысловых и стилистических недочетов (текст вычитан недостаточно скрупулезно). Чтобы особенно не акцентировать внимание на этом, можно привести лишь один пример. Нынешних жителей польского происхождения исследованного региона вряд ли можно называть поляками в полном смысле этого слова, а именно так они предстают во всем тексте книги. Поляками были их предки, и то не все, а только те, кто мигрировал в Пермский регион непосредственно с собственно польских территорий. Переселившиеся же из западных частей Украины, Белоруссии и Прибалтики (чаще всего, правда, не по своей воле) поляками были в разной степени, потому что уже были интегрированы в культуры данных регионов.

И последнее. Работы, посвященные этническим меньшинствам современной России, заставляют автора данной рецензии высказать свою экспертную точку зрения о направлении государственной политики в отношении этих меньшинств. Будущая российская этнонациональная политика должна строиться на быстром реагировании в отношении любой из назревающих проблем, быть гибкой, учитывать изменчивость общественного развития. Для проведения в жизнь такой политики необходима постоянная взаимодействующая связь людей, обладающих реальной политической властью и волей, с научной средой, состоящей из широкого круга профессиональных экспертов по этнонациональной проблематике.

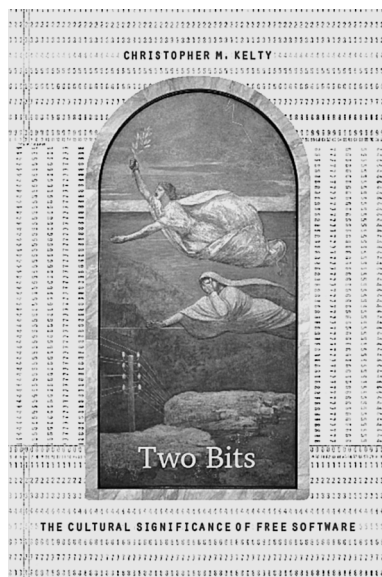
Литература

Аносова 2005 – Аносова Т.Ф. Диаспора – оптимальная форма адаптации мигрантов // Вестник Челябинск. ун-та. Сер. 7. Гос. и муницип. упр. Челябинск, 2005. № 1. С. 60–68.

ЭО, 2012, № 1

© Н.В. Богатырь. Рец. на: *Christopher M. Kely. Two Bits: The Cultural Significance of Free Software*. Durham, London: Duke University Press, 2008. 378 p.

Книга Кристофера Келти – это пример необычной антропологии. Едва скользнув взглядом по названию этой книги, вы, пожалуй, решите, что она – об информации¹, добравшись до подзаголовка, поймете, что она – о программном обеспечении. Довольно странно, правда? Это потому, что Келти² – представитель молодого направления дисциплины, так называемой STS-антропологии, которая исследует современные технологии и науку. Очевидно, что ее “объекты” не очень традиционны, хотя порой сложно удержаться от соблазна взглянуть сквозь старые дисциплинарные очки и увидеть “культуру” (научной лаборатории, Интернета или, скажем, хакеров). Именно хакеры должны были стать героями Келти. Он начал проект в 1999 году, собираясь исследовать культуру гиков (geeks)³ – парней, которые коллективно создавали в Интернете нечто, что называли “свободным программным обеспечением” (СПО). Но по мере того, как Келти все глубже погружался в изучаемый мир, фокус исследования изменился. Книга получилась не о “культуре”, а о практиках и смыслах, которые ежедневно создают, изменяют и поддерживают



Наталья Викторовна Богатырь – соискатель Института этнологии и антропологии РАН; e-mail: natalia_bogatyry@yahoo.com.

живые люди, о культурном значении СПО⁴ – движения, которое Келти называет “коллективной экспериментальной технической системой”.

Особенность эмпирического материала “Two Bits...” в том, что значительная его часть – это “квази-архивные” материалы и “самодокументирующие истории” гиков. Естественно, что автор только отчасти мог наблюдать лично, как участники решают стоящие перед ними проблемы, а многие ситуации ему даже легче было изучать пост-фактум, поскольку сами гики с удовольствием анализируют и документируют свою роль в развитии Интернета⁵.

Книга Келти – это новаторская с точки зрения теории работа. Несмотря на растущий исследовательский интерес к ассоциациям, возникающим в Интернет-среде, концептов, пригодных для их анализа, у социальных наук почти нет: Келти справедливо отмечает, что такие термины как “виртуальное сообщество”, “онлайн сообщество”, “киберпространство”, “сетевое общество”, “информационное общество” – это не теоретические конструкции, а способы обозначить, что исследование имеет дело с электронными сетями. Между тем, он пришел к выводу, что на примере движения за свободное / открытое программное обеспечение и тех феноменов, которые выросли из него, наблюдает новые, беспрецедентные формы публичности и политического действия, которые отличаются от групп по интересам, корпораций, союзов, профессий, церквей и других форм организации. Различие, по Келти, состоит в том, что новые формы организации сфокусированы на радикальной технологической модифицируемости условий своего существования. Чтобы концептуализировать это различие, он вводит понятие “рекурсивных аудиторий” (recursive publics). “*Рекурсивные аудитории*” – это сконструированный автором феномен⁶, к которому он возвращается на протяжении всей книги, потому что с его помощью он связывает и проясняет отношения двух других феноменов своего “поля”: Интернета (инфраструктуры) и “свободного программного обеспечения” (специфического набора технических, правовых и социальных практик, для которых необходим Интернет).

Келти характеризует отношения Интернета и СПО как отношения фона (среды) и фигуры (системы) соответственно. А “рекурсивные аудитории” – это те, кто поддерживают и развивают технические инфраструктуры и правовые, практические, концептуальные средства, благодаря которым они делают то, что делают, и существуют как аудитории. Это коллективы, которые не зависят от каких-либо форм конституированной власти и способны предложить им впечатляющие альтернативы. Несмотря на то, что цели участников движения СПО различны, они разделяют “социальное воображаемое”, которое определяет отношения между технологиями, органами власти и Интернетом. “Социальное воображаемое” (термин Чарльза Тейлора) – это не зависящие от локального контекста гибкие сценарии, разделяемые культурные схемы тех или иных феноменов. Участники СПО связаны друг с другом идеями морального и технического порядка (т.е. соединением операционных и социальных систем, которое включает в себя *технические средства*, благодаря которым гики встречаются, объединяются и сотрудничают, и *дискурсы*, т.е. то, как они говорят и думают о своей деятельности). Автор утверждает, что по мере развития Интернета и СПО происходит *реориентация* власти и знания, и выделяет два ее аспекта: пригодность и модифицируемость программного обеспечения. Центральная практика СПО – это повторное использование и модификация исходного кода. Модифицируемость еще раз поднимает широко обсуждаемый исследователями науки и технологий вопрос о завершенности. Когда что-то (софт, фильм, музыка, культура) является законченным? Как долго оно таким остается? Кто это решает? Что представляет собой эта временность и как она изменяет политические отношения?

Книга Келти состоит из трех частей. Первая, в которой автор рассказывает истории об участниках движения СПО – гиках, это дань начальному этапу его исследования. Здесь читатель, благодаря большим отрывкам из интервью и полевых записей, испытывает “классическое антропологическое ощущение погружения в чужой мир”. Это рассказ о том, что и как в своей повседневности обсуждают гики.

Вторая (“архивно-историческая”) часть – это пять рассказов о том, как появилось свободное ПО, “вклад в понимание того, как происходит масштабное коллективное экспериментирование”. Келти начинает с 1998 года – момента, когда компания Netscape опубликовала текст (программный код) своей популярной тогда программы для просмотра веб-сайтов Netscape Navigator, и движется в прошлое: в историю операционных систем UNIX, “открытых систем”, авторского права, Интернета и разнообразных практик координации и сотрудничества людей, работающих с программными кодами. Цель этих пяти историй – показать, что представляют собой практики СПО.

В третьей части автор пытается определить, какие вариации на тему СПО уже не могут классифицироваться как СПО, но все еще являются рекурсивными аудиториями. В качестве примеров, он обращается к двум проектам, развившимся из СПО: *Connexions* (хранилище свободных/открытых образовательных ресурсов Университета Райса (Хьюстон, США) и *Creative Commons* (проект, основанный в 2001 г. Лоуренсом Лессигом для выпуска копирайт-лицензий, при помощи которых авторы могут гибко определить, какие права на свои произведения оставляют за собой, а какими готовы поделиться с другими⁷). Оба проекта – это примеры “общественной собственности” (commons), проникновение которой в новые области (образование, науку, музыку, кино, программирование) в начале 2000-х гг. стало предметом широких дискуссий. Келти поднимает острые вопросы о нормах научного производства, заимствования, цитирования, вторичного использования, об авторстве и репутации. Он выходит здесь далеко за рамки своей темы, что делает его исследование интересным практически для каждого, чья жизнь и работа имеет отношение к производству нового знания.

Для меня эта книга представляет особый интерес не только потому, что автор рассматривает феномен того же типа, что несколько лет наблюдала я (хотя СПО – явление куда более масштабное) и обсуждает методологические проблемы подобного “поля”, но и потому, что Келти отказался от популярной риторики “экономики дара” и объяснительных возможностей концепта “неотчуждаемой собственности” (inalienable possession) и его производных: “хранить, отдавая в дар” (keeping-while-giving, термин Аннет Вайнер), “дарить, сохраняя” и др., к которым прибегало большинство “внутренних” и “внешних” исследователей феномена, включая меня саму. Это смелый, свежий взгляд и хороший повод для размышлений (хотя “банальный” экономический подход к феномену все же представляется мне более убедительным и продуктивным, поскольку экономическая составляющая практик СПО – это фокус и нерв полемики, развернувшейся вокруг феномена). Мне также кажется, что осмысление движения СПО как “рекурсивной аудитории (публики)” хотя и вносит вклад в обновление теоретической дискуссии о “публике” и “публичных сферах”, продолжая традиции Юргена Хабермаса, Чарльза Тэйлора и Майкла Уорнера, не дает заметных преимуществ с точки зрения анализа самого движения. Поскольку в центре внимания Келти (и большинства социальных исследователей сегодня) оказываются практики, концепт “сообществ практики” Этьена Венгера и Джин Лэйв (Lave, Wenger 1991; Wenger 1998) или его концепт-предшественник (“социальные миры/арены” Ансельма Страуса) (Clarke, Star 2008), возможно, позволяют лучше выразить “практическую” суть феномена (хотя их простое приложение к полемому материалу, разумеется, ничего не добавит теории). Более важным мне представляется то, что Келти отразил в предложенном им концепте другую особенность исследуемой им среды – ее самозаклещенность, постоянное возвращение к себе и условиям своего существования: наблюдение, которое способно многое сказать нам об Интернете и тех, для чьей деятельности эта новая инфраструктура стала “жизненной необходимостью”. А поскольку “жизненную необходимость” в нем испытывают сейчас миллионы, видимо, это наблюдение заодно может многое поведать о человечестве.

Примечания

¹ Bit – единица измерения информации.

² Кристофер Келти (Christopher M. Kelty) (род. 1972), Rice University (Хьюстон, США), с 2009 г. профессор UCLA (University of California in Los Angeles).

³ Келти использует термин “гик” (geek), а не “хакер” (hacker), так как последний, несмотря на разнообразие дефиниций, имеет криминальные коннотации и исключает активистов, юристов и предпринимателей, сочувствующих движению. Гик означает, что актер не является представителем власти, капиталистом или технократом, даже если имеет свой бизнес или работает в правительстве или промышленности. Гик – это не идентичность, а тип мышления и стиль работы. До середины 1990-х гг. терминами хакер, гик, компьютерный зануда обозначали людей очень специфического типа – программистов и ларкеров – писателей и читателей андеграундных сетей, компьютерщиков, компьютерных любителей и “хоббиистов”. Келти же употребляет термин “гик” шире, чем термины “хакер”/“программер”, но уже, чем “все пользователи Интернета”. Келти констатирует, что фольклорные образчики этого типа встречаются редко, но современные гики до сих пор связаны друг с другом, их легко можно отличить, например, от “крэкеров” (взломщиков компьютерных систем). Некоторые из них зовут себя гиками, некоторые – нет, и далеко не все они инженеры или программисты.

⁴ Обзор антропологических исследований цифровых медиа (в том числе – практик Free and Open Source Software) см. в Coleman 2010.

⁵ Гики (и это важно, поскольку ново для антропологии) – носители рефлексивной письменной традиции, большая часть их коммуникаций происходит в письменной форме, а самоописание и культурный самоанализ занимают важное место в их повседневности. Такие “культуры” способны шокировать антрополога не только “экзотикой”, но и готовностью выполнить за него его работу.

⁶ Выбор метафоры для определения той публики, которая оказалась в центре внимания Келти, оказался особенно удачным в силу близости к “полю”: хакерская среда знаменита своей любовью к рекурсивно сформулированным, т.е. возвращающим к самим себе, определениям (напр.: “Ты хакер, когда другой хакер называет тебя хакером”) и рекурсивным акронимам – сокращениям, при расшифровке которых используются они же, создавая эффект рекурсии (напр.: GNU = GNU is Not UNIX).

⁷ Книга Криса Келти выпущена по лицензии Creative Commons, предназначена для некоммерческого использования, изменения и внесения поправок и доступна в pdf-формате на сайте www.twobits.net. Русскоязычный читатель может также обратиться к знаменитой книге основателя проекта Creative Commons Лоуренса Лессига (*Лессиг* 2007).

Литература

- Лессиг* 2007 – *Лессиг Л.* Свободная культура / Пер с англ. О. Данилова под ред. В. Ильина. М.: Прагматика культуры, 2007.
- Clarke, Star* 2008 – *Clarke A.E., Star S.L.* The Social Worlds Framework: A Theory/Methods Package // *The Handbook of Science and Technology Studies* / Eds. E.J. Hackett, O. Amsterdamska, M. Lynch, J. Wajcman. 3d ed. Cambridge, MA; London: MIT Press, 2008. P.113–138.
- Coleman* 2010 – *Coleman G. E.* Ethnographic Approaches to Digital Media // *Annual Review of Anthropology*. 2010. Vol.39. P. 487–505.
- Lave, Wenger* 1991 – *Lave J., Wenger E.* Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation. Cambridge: Cambridge University Press, 1991.
- Wenger* 1998 – *Wenger E.* Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 1998.

ЭО, 2012г., № 1

© **Д.Б. Писаревская**. Рец. на: *Личность: игра и реальность* / Сост. И.А. Морозов, И.С. Слепцова (Кызласова). М.: ИЭА РАН, 2010. 336 с.

Игра – это структурообразующая деятельность и социокультурный феномен – один из наиболее значимых на всем протяжении развития человечества. Согласно Й. Хейзинге, вся мировая культура есть усложнившийся принцип игрового начала. Вслед за автором “*Homo ludens*”, авторы-составители сборника статей “Личность: игра и реальность” разделяют понятия игры и ритуала. Игра динамична, и под ней понимается своеобразный культурный механизм, способствующий переходу одних ритуальных форм в другие, то есть способ их эволюции (С. 6). Составители данного сборника – И.А. Морозов и И.С. Слепцова (Кызласова). Работа была выполнена при поддержке Программы фундаментальных исследований Президиума РАН “Историко-культурное наследие и духовные ценности России” (“Кросскультурный анализ социального пространства и механизмов регуляции социальной напряженности: от традиции к современности”).

Понятие “реальность” вынесено в название сборника не случайно. Для игры вообще характерна замкнутость, ограничение пространства какими-либо установленными рамками. Здесь игра – один из способов “преодоления” действительности, выхода за ее рамки и проникновения в иную, игровую, реальность. В статьях представлены различные игровые