

В л а д и м и р Д р у к

АВТОР 2.0: НОВЫЕ ВЫЗОВЫ И ВОЗМОЖНОСТИ

Хотя книга Карла Поппера «Открытое общество и его враги», написанная более полувека назад, по понятным причинам не упоминает ни о компьютерах, ни о мобильных телефонах и Интернете, само базовое понятие «открытости» мы, похоже, связываем сегодня именно с информационными потоками. «Открытость» — это прозрачность общественного знания и структур, доступность информации для всех членов общества.

Интернет важен для современного общества своим интерактивным компонентом — тем, что, в отличие от радио и телевидения, позволяет не только «услышать» или «увидеть», но и «сказать в ответ». Похоже, что сегодня в развитых странах Сеть¹ стала универсальным каналом социального общения, если и не полностью заменив старые механизмы демократии и «открытого» общества — выборности, свободы печати и собраний, — то существенно их дополнив.

Интернет в продолжение своей более чем двадцатилетней истории никогда не был явлением только техническим. Подобно печатному станку, электричеству или радио, техника создает возможности социальных изменений, становится их предпосылкой и платформой.

В мире, где «в среднем» новыми средствами телекоммуникации пользуется каждый шестой житель, по мнению многих наблюдателей, началась новая революция. При этом никто пока не в состоянии предсказать ее последствия. Мне кажется, очень важно понять, в чем состоит эта новая революционная ситуация и какую роль она отводит нам — ученым-гуманитариям, литераторам, художникам?

НЕМНОГО ИСТОРИИ. ИНТЕРНЕТ 0.1 И 1.0

История Интернета — не только история развития собственно технических и программистских решений, но не менее интересная драма идей, взглядов и философий. С первых дней создатели Интернета проповедовали открытость информации и свою приверженность идеям независимости от устаревших структур «старого мира».

Первые контуры Сети родились, скорее всего, летом 1962 года, когда в массачусетской компании «BBN Technologies» образовалась группа сотрудников, которые начали обращаться друг к другу не иначе как к членам «Межгалактической компьютерной сети» (Intergalactic Computer Network). Итогом этой игры стала историческая докладная записка², созданная «от-

1 В дальнейшем я для краткости буду называть новые интерактивные структуры Сетью, подразумевая под этим словом весь набор ее составляющих — компьютеры, каналы соединений, корпоративные сети, мобильные телефоны и, конечно, Интернет.

2 Первая публикация: Public Television. A Program for Action. Report of The Carnegie Commission on Educational Television. New York: Bantam Books, 1967. P. 201–225. В Интернете: <http://web.mit.edu/~schultze/www/Licklider-Televistas-Carnegie-1967.pdf>.

цом» Интернета, физиком-акустиком и психологом Джозефом Ликлайдером³. Этот выдающийся ученый в своем докладе «Симбиоз компьютера и человека»⁴ предсказал практически все, чем является Интернет сегодня: от идеи простых графических интерфейсов и сетевых библиотек до электронной коммерции и банковских услуг онлайн. В отличие от телевидения, которое «вещает» в одну сторону, Ликлайдер выдвинул идею нового «сетевого знания» — знания интерактивного, которое создается, хранится и используется многими.

Несмотря на явную фантастичность этих идей, американские ученые и военные, озабоченные успехами Советского Союза в технологии, в особенности из-за запуска первого спутника в 1957 году, приступают к созданию сети ARPANET с целью создать надежную систему передачи информации между военными и академическими центрами. Первая версия ARPANET, объединявшая четыре ведущих американских университета, начала работать в 1969 году. Сеть интенсивно развивалась, а в 1973 году стала международной и включала, кроме США, Канаду, Великобританию и Норвегию.

К началу 1980-х рядом мелких Сетей уже были охвачены практически все континенты. Американские военные постепенно создали свою закрытую сеть, а ARPANET уступила место крупной и скоростной научной сети NSRnet, созданной Национальным фондом науки США. В 1988–1989 годах эта сеть была открыта для коммерческого использования, и уже через год возникли коммерческие сети MCI, OnTyme, Telemail и Compuserve.

Сетью конца 1980-х сравнительно мало кто пользовался: доступ к ней был ограничен, компьютеры были у немногих и «управлять» ею было сложно (никаких браузеров и в помине не было, нужно было знать специальные команды).

Настоящая популярность Сети началась с открытия, сделанного в 1989 году британцем Тимоти Бернерсом-Ли⁵, тогда — простым физиком-инженером, а ныне — председателем Всемирного веб-консорциума (World Wide Web Consortium, сокращенно — W3C). Он предложил идею гипертекста, позволяющего связывать между собой различные документы, а затем придумал, как осуществлять гипертекстовые связи-ссылки (линки) через Интернет.

В своей главной книге «Плетя Паутину»⁶ он сформулировал основные принципы Сети.

Первый: «Возможность создавать и редактировать веб-ресурсы не менее важна, чем возможность просто их читать или смотреть». По сути, это первая концепция новой авторской культуры, в которой авторами становятся не избранные, но «все».

Второй: компьютеры могут помогать людям работать сообща, то есть являются не просто техническими, но социальными инструментами.

3 См. библиографическую справку: http://en.wikipedia.org/wiki/J._C._R._Licklider.

4 *Licklider J.C.R.* Man-Computer Symbiosis // IRE Transactions on Human Factors in Electronics. Vol. HFE-1. March 1960. P. 4–11. Републиковано в составе мемориального сборника памяти Дж. Ликлайдера: <http://memex.org/licklider.pdf>.

5 См. справку о нем: http://ru.wikipedia.org/wiki/Бернерс-Ли_Тим.

6 *Berners-Lee T.* Weaving the Web: The Past, Present and Future of the World Wide Web by Its Inventor. Texere Publishing, 1999.

Третий: «Каждый узел и элемент Интернета должен функционировать как паутина, а не как вертикальная иерархия сверху вниз».

И, наконец, четвертый, который, по мнению Бернерса-Ли, заключается в возрастающей социальной (то есть не только технической, но и моральной) ответственности ученых-компьютерщиков.

На основе открытия Бернерса-Ли буквально через несколько лет был создан первый браузер «Mosaic» — программа, которая позволяет пользователям читать страницы гипертекста, и к концу 1993 года Интернет стал привлекать внимание простых смертных.

История Сети — это история не прекращающейся ни на минуту и временами довольно ожесточенной борьбы за право владения и контроля. Два основных игрока в этой схватке нам хорошо известны — бизнес, с одной стороны, и правительства, чиновники, власть — с другой. Однако гораздо меньше проанализированы (особенно в русских источниках) история и деятельность третьего «игрока» — различных радикальных движений самих создателей Сети.

Лидером и идеологом одного из самых первых и самых радикальных бунтарских движений под названием «Свободное программное обеспечение» («Free Software») является легендарный хакер, музыкант и философ Ричард Столлман⁷. В один прекрасный день 1980 года Столлман, подающий надежды физик и блестящий программист, недавний выпускник Гарварда и аспирант Массачусетского технологического института, вышел в коридор своей лаборатории, чтобы проверить, почему не печатает принтер. Принтер был один на всех, новый, дорогой, только что подаренный институту компанией «Хегох».

Столлман решил перепрограммировать драйвер принтера, постоянно тормозившего работу всего института. Дело было обычное — в лаборатории умели всё программировать и всё чинить. Однако, к своему ужасу, Столлман обнаружил, что доступ к коду принтера закрыт. И принтер, и программное обеспечение к нему принадлежали компании «Хегох».

В это уже трудно поверить, но до середины 1970-х ученые и программисты свободно обменивались программами, свободно их меняли и дописывали. Программы никому не принадлежали. Ситуация изменилась, когда у программ стали появляться собственники. В большинстве случаев такими владельцами становились компании, которые стремились контролировать молодой рынок программного обеспечения (ПО).

Обескураженный Столлман оставил работу в институте и посвятил себя созданию «free software» — «свободного ПО». Свободное ПО предполагает «право пользователя свободно запускать, копировать, распространять, изучать, изменять и улучшать его».

Столлман постулирует, что существует четыре разновидности свободы пользователей программы: свобода запускать программу в любых целях, свобода изучения работы программы и адаптации ее к нуждам пользователя, свобода распространять копии для «помощи товарищу» и свобода улучшать программу и публиковать улучшения, так что «все общество выигрывает от этого»⁸. Доступ к исходным кодам программы является необ-

7 См. о нем: http://en.wikipedia.org/wiki/Richard_Stallman; http://ru.wikipedia.org/wiki/Столлман,_Ричард_Мэттью.

8 Целиком эту декларацию Столлмана в русском переводе С. Коропа см.: <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.ru.html>.

ходимым условием выполнения этих свобод. «Free» не означает, что программы нельзя продавать за деньги. Можно за деньги, но можно и бесплатно — важно, что программа распространяется таким образом, что может в дальнейшем бесконечно модифицироваться кем угодно.

И для бизнеса, и для обывателей идеи Столлмана были не просто странными — они выглядели опасными, так как, казалось бы, на корню подрывали идею собственности на ПО. Столлмана стали называть «экстремистом».

Столлман посвятил свою жизнь созданию и пропаганде «свободного ПО». В середине 1980-х он основал Фонд свободного программного обеспечения (Free Software Foundation, сокращенно FSF) и Лигу за свободу программирования (League for Programming Freedom, LPF), работал над созданием свободной операционной системы «GNU» и описал в 1989 году кардинально новую систему лицензирования «Открытое лицензионное соглашение GNU» («GNU General Public License», GNU GPL или просто GPL). Главное в этой системе — принцип свободного использования «чужого» продукта: если кто-то сделал изменения в программе, которая была изначально открыта и свободна, то предоставить ее миру, передать ее другим пользователям он обязан в том же виде — как программу свободную и открытую.

Столлману и его коллегам приписывают авторство знаменитого концепта «копилефт», созданного в пику понятию «копирайт». Если вы ставите на свое произведение значок «копилефта», это означает, что вы даете право любому человеку использовать, изменять и распространять исходное произведение. Столлман резонно замечает, что сама идея «копирайта», которая возникла в Англии в XVII веке в связи с развитием книгопечатания и поддерживалась в то время владельцами издательств и типографий, безнадежно устарела и стала совершенно непригодна для регулирования процессов, связанных с созданием и циркуляцией ПО в современном мире.

Копирайт соответствовал эпохе массового издания книг, поскольку не ограничивал читателя в том, чтобы владеть книгой: читатель мог ее читать, делать выписки и даже переписывать для друзей и знакомых — и за это не преследовался. С появлением компьютеров ситуация кардинально изменилась: сегодня владельцы авторских прав, часто объединенные в крупные ассоциации для защиты своей собственности, преследуют любые нарушения копирайта, подобно тому как в тоталитарных странах к каждой копировальной машине был приставлен офицер госбезопасности, чтобы пресечь создание и распространение самиздата.

Концепция «копирайта» унижительна, считает Столлман, поскольку современный человек, если ему нужна та или иная компьютерная программа, тот или иной инструмент для творчества и интеллектуальной деятельности, вынужден жертвовать своей свободой. Столлман подчеркивает, что решение проблем «свободного ПО» жизненно важно не только для отдельных людей, но для человечества в целом, поскольку, по его мнению, свободное ПО является условием солидарности и сотрудничества. Чем дальше из аналогового мира мы уходим в мир цифровой, тем яснее становится, что проблема свободного ПО приравнивается по своему значению к основным человеческим свободам.

ЛИНУС И LINUX. «ОТКРЫТЫЙ КОД»

На основе лицензии GNU была создана первая операционная система «открытого кода» под названием Linux, основной компонент, «ядро» которой написал в начале 1990-х молодой финский программист Линус Торвальдс⁹.

В августе 1991 года Торвальдс выложил в Сеть основной код первой версии программы для свободной загрузки. Она сразу вызвала большой интерес программистов, и над ее улучшением и развитием стали работать сначала сотни, а потом и тысячи программистов со всего мира. Причиной этому во многом было то, что Linux с самого начала был открыт, распространялся и сейчас распространяется на условиях Открытого лицензионного соглашения GNU, созданного Столлманом.

Нельзя сказать, что строительство Linux шло гладко и по плану — никакого плана на первых порах и не было. Программа строилась по модулям: если кто-то хотел сделать какой-то модуль (обычно — исключительно для своих нужд), он его и делал, а потом открывал код коллегам, и те помогали исправить ошибки, а то и попросту переписывали все заново. Тем не менее система росла и совершенствовалась, и через три года, в 1994 году, появилась ее первая стабильная версия.

К сегодняшнему дню Linux — уже вполне сложившаяся система, с сотнями модулей почти на все случаи жизни, а главное — она открыта и бесплатна для всех желающих. Конечно, ее можно и купить — как правило, специальную адаптированную версию, которую выпускает какая-нибудь компания за плату, гарантируя при этом техническую поддержку и обновление.

Сегодня Linux занимает примерно 15% на рынке операционных систем.

В 1998 году часть программистов из сообществ «свободного ПО» откололась и возглавила движение под названием «Open Source» (буквально — «открытый источник»; в среде русскоязычных пользователей стало принято употреблять термин «открытый код»).

Этот термин был избран изначально, чтобы избежать возможной путаницы с термином «free software», но очень быстро он все же начал ассоциироваться с философскими взглядами движения за свободное программное обеспечение¹⁰.

Его отцами-основателями считают Эрика Реймонда¹¹ и Брюса Перенса¹². Реймонд — публицист и создатель словаря хакерского жаргона — написал в конце 1990-х эссе, составившие книгу «Собор и базар». Она подытожила опыт создания Linux коллективом ничем друг с другом не связанных энтузиастов-добровольцев. Эта книга быстро стала мировым бестселлером¹³.

9 См. о нем подробнее: http://ru.wikipedia.org/wiki/Линус_Торвальдс.

10 Определение Open Source / Пер. с англ. и дополн. С. Кузнецова // <http://citkit.ru/articles/272/>. Текст оригинала в Интернете: <http://opensource.org/docs/osd>.

11 См. о нем: http://en.wikipedia.org/wiki/Eric_S._Raymond; http://ru.wikipedia.org/wiki/Рэймонд,_Эрик_Стивен.

12 См. о нем, например: http://en.wikipedia.org/wiki/Bruce_Perens, http://ru.wikipedia.org/wiki/Перенс,_Брюс.

13 *Raymond E.S. The Cathedral & the Bazaar* // Raymond E.S. *The Cathedral & the Bazaar: Musings on Linux and Open Source by an Accidental Revolutionary*. O'Reilly, 1999. Неподписанный русский пер. см. в Интернете: http://lib.ru/LINUXGUIDE/bazar.txt_with-big-pictures.html.

В эссе, давшем название всей книге, он описал основные принципы, практику и философию движения «открытого кода». Раймонд выделяет две модели работы над созданием программного продукта: одну он называет моделью «собора», другую — моделью «базара».

«Соборный» метод предполагает наличие четкого плана, замкнутой рабочей группы, четких разнарядок. Во время работы доступ к коду разрешен лишь ограниченному кругу разработчиков проекта. Большинство корпоративных программ создаются именно таким образом.

Метод «базара» основывается на стихийном планировании, открытом коде и сотрудничестве программистов в Сети. Программа разрабатывается «на виду» общественности. Раймонд описывает 19 принципов, которым должна следовать группа авторов-разработчиков движения «открытого кода». Перескажу лишь некоторые¹⁴:

- для того чтобы найти интересную проблему, начни с того, что интересно именно тебе;
- работа над любым элементом системы начинается тогда, когда конкретному программисту жизненно нужна именно эта функция;
- хороший программист знает, как писать, гениальный — как переписывать и использовать уже написанное ранее;
- твои будущие пользователи — лучшие соавторы; нет никого, кто поможет тебе найти и исправить ошибку быстрее, если ты будешь относиться к пользователям как к самому лучшему ресурсу, они и станут твоим самым лучшим ресурсом;
- выпускай программу часто, даже если она еще не совсем закончена, и внимательно слушай, что тебе скажут, лучшая идея рождается вследствие умения распознать зерно в том, что говорят пользователи;
- каждая программа должна делать то, что от нее ожидают, но чудеса начинаются там, где их не ждут;
- умей лидировать, не подавляя других: одна голова хорошо, а много — лучше.

Написав «Собор и базар», Раймонд оказался неформальным лидером движения «Open Source». В 1998 году он стал одним из соучредителей и на долгое время был президентом компании Open Source Initiative, которая работает над поддержкой движения и, в частности, подытожила основные десять требований к лицензиям на «программы открытого кода». Вот эти десять пунктов (привожу их в сокращении):

1. *Свободное распространение.*
2. *Доступные исходные тексты. Даже если ПО не поставляется с исходными текстами, эти тексты должны быть легко доступны.*
3. *Возможность модификации.*
4. *Даже в случае неприкосновенности авторского исходного текста производные программы и их исходные тексты должны свободно распространяться.*
5. *Отсутствие дискриминации отдельных людей и их групп. Некоторые страны, например США, имеют некоторые ограничения на экс-*

¹⁴ См. об этом, например: *Raymond E.S. The Mail Must Get Through* (<http://catb.org/~esr/writings/cathedral-bazaar/cathedral-bazaar/ar01s02.html>).

- порт ПО. Свободная лицензия может напоминать, что такие правила есть, но не может вводить свои.*
6. *Отсутствие дискриминации по цели применения. Свободная лицензия должна разрешать все виды деятельности, включая генетические и ядерные исследования, коммерческое применение и т. д.*
 7. *Права, связанные с открытым ПО, должны быть применимы ко всем пользователям программы без заключения дополнительных соглашений — например, соглашения «о неразглашении».*
 8. *Лицензия не должна быть привязана к конкретному продукту. Права на программный код не должны зависеть от того, является ли программа частью какого-то продукта.*
 9. *Лицензия не должна ограничивать другие программные продукты. Например, нельзя требовать, чтобы остальные программы, поставляемые вместе с данной, также были открытыми.*
 10. *Лицензия должна быть технологически нейтральной. То есть лицензия не должна ничего требовать от интерфейса или технологий, применяемых в производной программе.*

Вероятно, термин «open source» был избран изначально, чтобы было легче разговаривать с инвесторами и корпорациями, которые как от чумы бежали от слова «free», а также, очевидно, для маркетинговых целей и для того, чтобы избежать путаницы. Однако путаница осталась, и сегодня — к большому неудовольствию Столлмана — многие часто не различают и эти понятия, и сами движения «Free Software» и «Open Source».

Хотя между этими двумя направлениями, действительно, много тонких различий, в главном они довольно близки — они создали альтернативный взгляд на проблемы авторства и владения. Их основные противники — корпорации, производящие программное обеспечение.

Статистика сегодня такова, что, хотя операционные системы компаний «Apple» и «Microsoft» по-прежнему занимают львиную долю рынка операционных систем на машинах пользователей, — на серверах крупных компаний используется в подавляющем большинстве система Linux. Методология «открытого кода» применяется сегодня еще в десятках, если не сотнях других проектов.

Нынешний глава «Майкрософта» Стив Балмер назвал в 2001 году систему «открытого кода» «раковой опухолью, которая пристает ко всему на свете»¹⁵, но при этом год назад он же провозгласил полную переориентировку своих планов — и теперь собирается выпускать бесплатные или полуплатные версии своих ведущих продуктов в Сеть, используя модели конкурентов.

Движение «открытого кода» сегодня выжило, объединяет десятки, если не сотни тысяч разработчиков по всему миру и не только завоевало рынок, доказав свою состоятельность, но и открыло миру совершенно новую концепцию открытости и сотрудничества.

Идеи «открытого кода» совершенно неожиданно вырвались из узкого круга чисто технических новаций и определили новую парадигму Интернета — «Web 2.0».

¹⁵ В интервью газете «Chicago Sun-Times» (2001. Juni. 1). В Интернете сообщение об этом см.: http://www.theregister.co.uk/2001/06/02/ballmer_linux_is_a_cancer/.

НОВЫЕ ПЛАТФОРМЫ НОВАЯ → ОТКРЫТАЯ ЭКОНОМИКА

Почти все, что рядовой пользователь называет сегодня Интернетом, — это Интернет второго поколения. Блоги, социальные сети типа MySpace или «Одноклассники.Ру», сервисы для хранения видео и фото, такие как YouTube и RuTube, Flickr или Photobucket, энциклопедия Wikipedia и ее многочисленные аналоги — все это относится к новому поколению Всемирной паутины, имеющей несколько рекламное название Web 2.0.

Сам термин был предложен компьютерным гуру Тимом О'Рейли¹⁶. Одно из главных отличий версии «2.0» от всего, что мы видели в Сети раньше, состоит в том, что веб стал *платформой*. Если раньше, например, мы, имея дома компьютеры, хранили коллекцию своих фотографий на жестком диске, локально, то теперь с помощью таких платформ мы можем их хранить на удаленном сервере — скажем, той же компании Flickr.

Конечно, фокус здесь не только и не столько в удаленном хранении больших видео- или аудиофайлов. Главное отличие новых платформ — в том, что они дают людям очень удобную и простую среду для общения. Вы вольны оставить комментарий, оценить понравившийся клип, который вы только что посмотрели, и быстро и легко сообщить своим друзьям об интересной находке.

Веб 2.0 освоил свой специфический дизайн: он стал мягче, проще и профессиональнее (компании просто предлагают вам выбор из сотен готовых шаблонов). Вошел в обиход новый тип подписки и сбора новостей — RSS (аббревиатура английских слов Really Simple Syndication — «действительно простое объединение»), при котором все новости из самых разных источников собираются и обрабатываются для вас в удобном виде.

Из-за простоты и дешевизны произошел качественный скачок. Например, число участников популярного сервиса Facebook, изначально придуманного для выпускников университетов (российские «Одноклассники» очень похожи на Facebook), сегодня превышает все население США — более 300 миллионов. Целое государство!

Возникла новая модель экономики. Появились новые термины, которыми пытаются эту экономику описать.

Например, «crowdsourcing» (его иногда переводят как «толпотворение») указывает на случаи, в которых автором какого-либо контента, дизайна, текста, программы становится не один, но многие, «все». Представьте себе ситуацию, когда какая-то компания готовится выпустить, скажем, новую модель мобильного телефона. Она помещает в Сети эскизы и спрашивает нас, какой вариант нам больше нравится. Польщенные вниманием, мы наперебой предлагаем свои варианты и идеи нового дизайна. «Нам» игра нравится (иногда компании даже платят участникам), а компания-производитель тоже не внакладе — и исследование рынка, и начальный маркетинг обошлись ей практически бесплатно.

16 См. о нем подробнее: http://ru.wikipedia.org/wiki/Тим_О'Рейли. Наиболее важная статья: *O'Reilly T. What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software* // Сайт Тима О'Рейли. 2005. 30 September (<http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>). Русский перевод Н. Казаковой: *О'Рейли Т. Что такое Web 2.0* // Компьютерра Online. 2005. 22 октября (<http://www.computerra.ru/think/234100/> и продолжения — см. гиперссылку внизу файла).

Однако использование сервисов сторонних компаний наряду с достоинствами приносит и определенные проблемы. Среди них — самые важные для пользователя: зависимость от подключения и, конечно, безопасность. Исчезает связь — и вы оторваны от всего мира. Новые сайты хранят ваши конфиденциальные данные, и они являются приманкой для взломщиков. Надо понимать, что эти сайты в состоянии собрать весьма обширную и богатую информацию о каждом из нас, и это не только пароли и логины, но и вкусовые пристрастия — какое кино вы любите, какую одежду предпочитаете и т.п. Маркетинговые компании весьма охотно пользуются этими данными, если получают к ним доступ.

Конечно, не все в Web 2.0 открыто и доступно всем и каждому. Отметим, к примеру, что почти половина сообществ сети Wetpaint — закрытые. Многие хотят и в супероткрытом пространстве сохранить свою территорию приватной, хотят отгородиться от назойливых случайных «прохожих».

Размах и интенсивность развития Web 2.0 и «новой экономики» таков, что его невозможно игнорировать. Даже если вы не принадлежите к числу энтузиастов или теоретиков новых идей «практического социализма», отмахнуться от этого явления вряд ли удастся.

Вот только некоторые цифры, иллюстрирующие масштаб явления Web 2.0. По недавним данным компании «Ohloh», около 250 тысяч людей работают сегодня над 275 тысячами open source-проектами. Эта цифра, как пишут аналитики, сопоставима с количеством работников «General Motors». Сервер «Apache» создается группой в несколько тысяч разработчиков. Сайт YouTube посещают 350 миллионов человек каждый месяц. У «Википедии» 10 миллионов зарегистрированных авторов, не менее 150 тысяч из них — постоянные. Google и Yahoo объединяют и поддерживают свыше 10 миллионов групп, увлеченных самыми разнообразными интересами.

«Открытость» или «закрытость» того или иного государства и общества сегодня уже не полностью зависят от национальных и государственных границ, а, скорее, от того, насколько его граждане интегрированы в более общие, всемирные процессы, происходящие в виртуальном пространстве. По сути, сегодняшняя «новая информационная открытость» перевернула с ног на голову привычные установки индустриального и постиндустриального мира.

НОВОЕ АВТОРСКОЕ ПРАВО

Лоренц Лессиг¹⁷ — известный юрист, преподаватель права в Гарварде, близкий соратник Столлмана и один из главных апологетов модели «открытой» культуры и движения «free/open source», считает, что созданные на заре индустриального общества патентное и авторское право сегодня не работают.

Копирование и распространение практически любого контента — литературного, музыки, видео — занимает секунды и не стоит ничего. Что происходит, когда вы отправляете интересное видео своему приятелю? Под-

17 См. о нем: http://ru.wikipedia.org/wiki/Лессиг_Лоуренс. Русскоязычный читатель может познакомиться с основными идеями автора по изданию: *Лессиг Л. Свободная культура* / Пер. О. Данилова под ред. В. Ильина. М.: Прагматика культуры, 2007; интернет-версия — <http://artpragmatica.ru/lessig/lessig.pdf>.

падает ли это действие под определение «справедливого использования»? А если вы отправляете это видео двум приятелям? Трем? Сотне? Где кончается «справедливое использование» и начинает действовать гражданский или уголовный кодекс?

Скорость, с которой сегодня появляются новые изобретения и технологические инновации, совершенно несравнима с тем, что было даже 20–30 лет назад. Человечество, вооруженное Интернетом, думает и придумывает значительно быстрее. Теперь представьте, что вы — автор некоей технологии и обладатель патента, а ваша технология очень нужна и ее активно хотят использовать. У вас есть выбор: или искать и судить всех нарушителей, или открыть вашу технологию всем и таким образом способствовать общему прогрессу.

В 2001 году Лессиг основал в Сан-Франциско некоммерческую организацию «Creative Commons» («Творческие общины»), или сокращенно СС. Основой деятельности «Creative Commons» стала разработка стандартных лицензий и инструментов для удаленного в пространстве сотрудничества на основе идеи «Некоторые права защищены» (Some Rights Reserved), противостоящей общепринятой ограничительной концепции авторского права «Все права защищены» (All Rights Reserved). Ожидаемый результат (который сегодня постепенно воплощается в реальность) — обеспечение обществу насколько возможно свободного доступа к авторским произведениям¹⁸.

WIKI

Один из самых ярких и знаменитых продуктов нового веба — интерактивная, общедоступная, «народная» энциклопедия «Википедия». Вначале появился ее англоязычный вариант — <http://en.wikipedia.org/>, но сегодня она функционирует на десятках языков.

Википедия имеет открытый и бесплатный доступ. Ею пользуются все, кто хочет. И платформа, на которой держится энциклопедия, и само ее содержание, конечно, как легко догадаться, имеют лицензию СС.

Процесс создания содержания «Википедии» кардинально отличается от «обычных» энциклопедий. Автором статьи здесь может быть каждый, и совершенно не обязательно — эксперт в данной области. Одну и ту же статью могут составлять десятки или сотни авторов — одни из них действительно специалисты, другие — любители. Каждый автор может добавить что-то свое, может исправить, уточнить или просто удалить предыдущую запись.

Авторы спорят, иногда ожесточенно. Возникает масса конфликтов, особенно вокруг «горячих» тем — религиозных, политических, событий, относящихся к истории военных и гражданских конфликтов, и т.п. В «Википедии» легко найти непроверенные факты, явные глупости, ложные утверждения и другой «информационный мусор».

Мы привыкли, что энциклопедии, словари и справочники создаются специалистами. Статьи долго пишутся, затем отдаются рецензентам, редактируются, пока не возникает проверенный и одобренный законченный вариант. Мы привыкли к таким «солидным» энциклопедиям и словарям,

¹⁸ По-русски об этом см., например: *Филлис Й.* Лицензия быть творцом / Пер. с англ. // Linux Format. 2006. Июль. С. 60–63 (<http://www.linuxformat.ru/mag/creativecommons.pdf>).

пользуемся ими как справочным материалом, источниками, которым можно «доверять» и на которые можно «полагаться», на которые можно ссылаться и которые можно цитировать.

Сам процесс создания «Википедии» (или, сокращенно, «Вики») и ее содержание — результат наших коллективных действий — имеют совершенно другой характер. В результате усилий десятков, в некоторых случаях — сотен авторов возникает развернутая и более или менее законченная статья. В отличие от традиционной энциклопедии, да и вообще привычного нам понятия «законченного» произведения, статьи в «Википедии» — это не результат, а процесс.

Считается, что есть по крайней мере две причины успеха «Вики». Во-первых, эта платформа устроена таким образом, что каждая новая редакция документа, каждое добавление фиксируется, а платформа хранит все старые варианты, держит архив-историю и в любую секунду статья может быть возвращена к первоначальному варианту. Во-вторых, следует отметить некоторый идеализм и даже утопизм создателей «Вики»: они надеялись, что количество «хороших» пользователей превышает количество «плохих» и активность тех, кто хочет разрушать, будет значительно ниже, чем тех, кто стремится создавать. Время показало, что этот утопический расчет, при всех издержках вандализма, вполне оправдался. Как заметили в одном из интервью создатели «Вики», удивительно, сколько людей готовы совершенно безвозмездно участвовать в «Вики», редактировать и исправлять ошибки, создавать новые статьи.

Мне кажется, что успех «Вики» есть еще и следствие кооперации профессионалов и любителей. У одних есть знания, но нет, как правило, большого желания или времени его распространять, объяснять и популяризировать. Экспертам необходимы время и силы на размышление, подбор фактов, согласование деталей. Зато у любителей есть потребность мгновенного результата. Разница «потенциалов», возможно, привела здесь к здоровому соперничеству, которое перешло в сотрудничество и совместную работу. «Вики» — один из самых интересных экспериментов по созданию коллективного знания человечества. Ее успех свидетельствует, что такое сотрудничество не только вполне возможно, но и плодотворно.

НОВАЯ КОНКУРЕНЦИЯ, НОВАЯ НАВИГАЦИЯ, НОВЫЕ ЦЕННОСТИ

Десять—пятнадцать лет назад, чтобы отыскать в Сети нужную информацию, было достаточно воспользоваться одним из каталогов. Существовали специализированные каталоги сетевых ресурсов, которые создавались энтузиастами и специалистами по отраслям: любитель бабочек, например, собирал понравившиеся ссылки, систематизировал их и публиковал на своем сайте отдельным списком.

Затем Интернет разросся до нечеловеческих размеров, и объять неизбежное стало по силам только мощным машинам. Возникли «умные» поисковики типа Google, Yahoo или Яндекс. Эти поисковые машины «считывают» и «перерабатывают» миллиарды веб-страниц. Предполагается, что такой тип поиска поможет простому пользователю быстро обнаружить то, что он ищет. Но на самом деле здесь возможны и ошибки самих машин, и сознательные манипуляции.

Попасть в Google — это уже само по себе достижение. Но мало быть просто замеченным, надо еще и попасть на первую страницу результатов. Девяносто процентов пользователей, как показывают исследования, никогда не заглядывают дальше первой страницы результатов, выдаваемых поисковиками.

Раньше, чтобы ваша работа была замечена, надо было получить статьи в прессе, интервью на ТВ, поклонение читателей... Сегодня этого мало. Поисковые машины и агрегаторы (о том, что это такое, подробнее см. далее) — вот от кого зависит сегодня, найдут ли вас в Интернете. Им принадлежит информационная власть. Попасть на первую страницу результатов поиска — вот новая игра в «признание». Гипертекстовые ссылки и комментарии пользователей — вот что влияет на положение вашей страницы в результатах поиска.

Линк на вашу страницу учитывается как «голос», как будто за вас проголосовали. Важно и то, *кто* за вас «голосует». Чем выше статус источника, с которого идет на вас ссылка, тем выше эта ссылка оценивается поисковой машиной, тем больше людей вас заметят и посетят ваш ресурс. Эта система копирует традиционную иерархию ссылок на научные публикации: предполагается, что чем больше вас цитируют, тем более ценна и важна ваша работа для науки и человечества.

Проблема здесь в том, что, во-первых, цитируемость — далеко не идеальный измеритель ценности даже в науке. Во-вторых, ссылки легко подделать и имитировать («поисковый спам»). И, в-третьих, поисковые анализаторы текста не умеют достаточно хорошо понимать сложные и художественные тексты. Например, ключевое слово должно присутствовать на каждой странице некое оптимальное количество раз. Для художественных произведений это серьезная проблема. Я не совсем уверен, что в стихотворении «про любовь» обязательно должно быть слово «любовь». Наоборот, меня учили, что там слова «любовь» как раз быть не должно.

«Вторая версия» Интернета принесла и новые способы навигации, ранее неведомые. Вместо тяжеловесных, сложных иерархических каталогов появилось новое явление — «тэги». Тэг (tag) — это метка, слово или слова, которыми любой пользователь может пометить данную страницу контента или свой пост в блоге.

В новых платформах по этим меткам можно вести поиск родственного контента. Так, скажем, если вы пометили какую-то статью словом «поэзия» или «проза», то, кликнув впоследствии на этот тэг, вы сможете найти все материалы, которые другие люди отметили таким же тэгом. Появились многочисленные агрегаторы — сайты и сервисы, которые позволяют искать информацию по тэгам.

Понятно, что популярность далеко не всегда совпадает с качеством. Но без соответствующих тэгов и правильных метаописаний, без информации о том, что ваш ресурс популярен и на него ссылаются многие другие «авторитетные» сайты (которые тоже ранжируются по степени их признания), ваш шедевр никто не найдет.

Возникает новая система иерархий и фильтров. Там, где раньше признание и популярность создавалась коллегами, профессиональными критиками, массмедиа, на худой конец — властью или историей и, в последнюю очередь, самими зрителями-читателями, — сегодня командует «толпа» и царствуют поисковые алгоритмы.

ИЕРАРХИИ, РЕПУТАЦИИ И АВТОРИТЕТЫ

В Сети идет постоянная борьба за правдивость и объективность информации. Спамеры, боты и «тролли» — постоянная проблема и головная боль создателей сетевых сервисов и их пользователей. Идет борьба со спамом, компроматом, сливами, искусственными рейтингами и прочими уловками и обманами. Предполагается, что недоверие к источникам нейтрализуется системой сетевого «уважения» — сетевой репутацией.

Идея групповой фильтрации основана на так называемом методе Дельфи¹⁹, согласно которому предсказания и оценки, сделанные группой людей, более точны, чем те, что сделаны отдельными индивидуумами. В последнее время возник целый ряд исследований, обосновывающий идею «коллективного разума». Один из ярких примеров — книга постоянного автора журнала «The New Yorker» Джеймса Суловики «Мудрость толпы»²⁰. Автор приводит множество примеров и описывает различные эксперименты в психологии и экономике, подтверждающие его основную идею: группа людей дает более точные оценки и принимает более правильные решения, чем отдельные личности. Многие апологеты приняли эту книгу как манифест новой «демократической» Web 2.0-культуры.

Не всякое скопление людей является группой, и не всякая группа бывает «мудрой». Для этого, по мнению Джеймса Суловики, необходимо соблюдать как минимум несколько условий: участники должны придерживаться разных точек зрения, их мнения должны быть независимыми, они должны быть специалистами в своих областях, понимать нюансы обсуждаемой проблемы и, наконец, должен существовать механизм, преобразующий отдельные мнения и решения в общее мнение-решение.

В большинстве неспециализированных общедоступных сервисов в оценке участвуют вовсе не эксперты, а люди, у которых совершенно не обязательно есть свое мнение: часто они оперируют категориями «нравится — не нравится», а механизм решений представляет собой простое «голосование зевак». Быть экспертом в какой-либо области и быть сетевым экспертом — это далеко не одно и то же. Понятно, что по голосованию самодельных сетевых экспертов можно определять популярность, но не качество художественного произведения, статьи или иного «интеллектуального продукта». Совершенно неясно, как проголосовала бы толпа, если бы ей довелось оценивать теорию относительности Эйнштейна.

Критики новой веб-культуры справедливо отмечают, что системы интернет-голосований ставят под удар само понятие профессионализма, давая неграмотным и необученным любителям почти неограниченные возможности не только создавать и публиковать свои работы, но и агрессивно завоевывать наше внимание. Один из самых активных таких критиков Эндрю Кин (Andrew Keen) в своей книге «Культ дилетанта» («The Cult of Amateur») прямо пишет, что Web 2.0 — это грандиозная утопия, сравнимая с коммунизмом, как его понимал Маркс, которая ставит на пьедестал недоучек и самоучек, доморощенных гениев, где каждый — даже самый необразованный и неотесанный, но самый бойкий, энергичный, активный —

19 http://ru.wikipedia.org/wiki/Метод_Дельфи.

20 *Surowiecki J.* The Wisdom of Crowds: Why the Many Are Smarter Than the Few and How Collective Wisdom Shapes Business, Economies, Societies and Nations. Doubleday, 2004.

может и использует новые возможности Сети для самовыражения и самолюбования, и что все это «занижает планку», превращая Сеть в невообразимую помойку эгоистичных самолюбований²¹.

Нынешний Интернет, считает Кин, рано или поздно уничтожит нас. Вполне возможно, что человечество выпустило из своих лабораторий искусственного монстра, который может повести себя совсем не так, как планировали его создатели.

Эндрю Кин во многом прав — и явного мусора, и «крикунов», и дутых популярных «авторитетов» в Сети более чем достаточно. Многие интересные контентные, развлекательные или рекомендательные сетевые ресурсы с течением времени захватываются активными бездарями и спамерами и превращаются в мусорные свалки. Однако, как только это происходит, ресурс неизбежно теряет свою репутацию и им в конечном счете перестают пользоваться. А в этом создатели и отцы-основатели ресурса, как правило, не заинтересованы — они начинают со спамом бороться. В подобных случаях — подобно тому, как это было с «Википедией», — срабатывает расчет на то, что количество спамеров значительно меньше тех, кому спам мешает.

НОВЫЕ РАБОЧИЕ ГРУППЫ

Как появляются и выживают в Интернете серьезные проекты? Как, например, работают группы «открытого кода», о которых мы упоминали ранее? Ведь если они открыты — они должны быть, по определению, подвержены «заразе» графомании и дилетантским мнениям. Как они справляются с этими болезнями, как создают полноценные и полезные продукты?

При более внимательном исследовании выясняется, что, несмотря на внешнюю видимую открытость и отсутствие жесткой внешней структуры, эти группы весьма неплохо организованы и упорядочены²².

Есть основатели проекта. Есть организаторы процесса. Есть совет, который управляет всем проектом. Архитекторы, которые отвечают за основное «ядро» кода и «архитектуру» проекта в целом. Есть советы, которые организуют работу по определенным направлениям. Они довольно самостоятельны в принятии решений и в определении конкретной структуры «суб-проекта». Их мнение имеет вес, но оно не абсолютно по своему значению и не воспринимается как авторитарное «общее указание». По важным вопросам внутри совета или конкретной группы идет обсуждение и голосование. Как пишут авторы, их больше тревожат ситуации, когда работа идет вокруг только одного-двух лидеров без активного участия всей группы.

Новые группы основаны на новых (а если приглядеться, то на довольно старых) принципах деловой иерархии и сотрудничества. Подчеркнем, что они состоят из добровольцев — их никто не заставляет, они не получают зарплату. Как только «зрители» превращаются в «деятели», все обрывается — болтуны и крикуны сами покидают проект.

Определения «гений», «эксперт», «любитель» и «графоман» здесь не употребляются. Зато в ходу термины — «разработчик», «разработчик с доступом к основному коду», «комитеты управления проектом», «совет проекта»...

21 Keen A. The Cult of the Amateur: How Today's Internet is Killing Our Culture. Doubleday, 2007.

22 См., например, описание структуры и принципов работы Фонда разработки сервера Апахи: <http://www.apache.org/foundation/how-it-works.htm>.

Оказывается, если есть конкретное дело, иерархия возникает и держится именно на этом стержне. Теоретики называют это меритократией. Или иначе — «до-огасу» — властью тех, кто делает дело. Проблема ведь не в том, что есть иерархия, а в том, что или кого эта иерархия «охраняет». Одно — когда иерархия охраняет мертвые структуры, другое — когда лидеры ежедневно доказывают свое лидерство реальными делами.

Что заставляет этих людей сотрудничать? Кто-то назвал их эгоистичными альтруистами. Альтруистами — потому что они подключаются к проекту добровольно, не ожидая награды. Эгоистичными — поскольку своеобразную, нематериальную награду они все-таки получают: уважение коллег, удовольствие от свободного труда, от работы над решением новых сложных проблем.

ПРОИЗВЕДЕНИЯ И ПРОЕКТЫ «ОТКРЫТОГО КОДА»

Может быть, главное новшество, привнесенное Web 2.0, состоит в совместном создании контента — содержания новых онлайн-платформ, — будь то тексты блогов, видео- или аудиоклипы или просто комментарии. Платформа делает за вас почти все — и дизайн, и программирование, однако содержание — за вами и за вашими друзьями, которые комментируют ваши записи.

На первый взгляд кажется, что в мире, где все — соавторы, уникального автора больше нет и «смерть автора», о которой так долго говорили постмодернисты, близка, как никогда. В мире, где все — писатели, литература должна умереть. В мире, где все — фотографы, умирает искусство фотографии. Гениальность, талант — редкость, а штучный товар, по определению, не может быть серийным, массовым.

Ситуация для авторов осложняется тем, что в игру включаются хищники — сетевые бизнес-маркетологи, которые все успешнее осваивают новое виртуальное пространство и возможности новых сетевых платформ.

Сеть — экосистема, в ней идет война на выживание и выживает, как водится, сильнейший. А это тот, кто способен вложить деньги в PR, кто имеет финансирование со стороны коммерческих структур или работает, пользуясь поддержкой и финансированием властей, на «госзаказ». Может ли в таких условиях серьезный и талантливый, профессиональный автор выжить в Сети? Мне представляется, что да.

Есть проекты авторские, где автор-художник — «сам по себе». Есть бизнес-проекты, над которыми сотрудники работают по найму, и проекты эти преследуют вполне «земные» бизнес-цели... Но, как мы видим, существуют и возможны групповые проекты, которые создаются в результате сотрудничества увлеченных своим делом профессионалов и любителей, основная мотивация которых — не деньги, не прибыль, а участие в чем-то значимом, важном и интересном.

Модели и идеи «открытого кода» удивительным образом параллельны идеям, описанным около пятидесяти лет назад Умберто Эко в книге «Открытое произведение», а позднее развернутым в книге «Роль читателя»²³.

23 См.: Эко У. Открытое произведение: Форма и неопределенность в современной поэтике / Пер. с ит. А. Шурбелева. СПб.: Академический проект, 2004 (первое итальянское издание — 1967); *Он же*. Роль читателя: Исследования по семиотике текста / Пер. с англ. и ит. С. Серебряного. СПб.; М.: Simposium; РГГУ, 2007 (первая публикация итальянского и английского вариантов — 1979).

Эко заметил, что в 50–60-х годах прошлого века появился ряд музыкальных, графических, архитектурных и литературных произведений, которые изначально «открыты» читателю и зрителю. Они не просто предполагают читательские прочтение, но созданы и рассчитаны на полноценно активное соавторство, интерпретацию, «достраивание» — без соавторства реципиента они остаются незавершенными, нереализованными.

Такие произведения сознательно не создаются авторами как «готовые к употреблению» — скорее, они похожи на «полуфабрикаты», элементы конструктора, которые складываются в традиционное «произведение» читателями.

Автор создает «среду», выстраивает контекст, намечает характеры героев и пунктир сюжета. Передает читателю (зрителю) «код» и принципы «сборки». Дело читателя — принять игру и, воспользовавшись собственными знаниями и умениями, домашними инструментами, а также «кодами», «ключами», подсказками автора и собственно «детальками конструктора», «создать» произведение. Здесь не имеет смысла подробно пересказывать содержание книг, которые анализирует Эко, и углубляться в тонкости глубокого семиотического, философского и психологического анализа взаимоотношений автора и читателя. Отметим самое заметное и главное, что с моей точки зрения, сближает теории Эко с моделями «открытого кода»: необходимое присутствие в искусстве «другого» — читателя, зрителя, игрока — стихийного группового «соавтора».

Мир открытых платформ Сети как будто создан по проекту, предложенному Эко.

Как подмечает Эко, такой «открытой» структурой в действительности обладают не только произведения авангарда, но и вполне классические, традиционные. Сколько прочтений, «моделей для сборки» есть у пьес Шекспира или поэм Пушкина? Новые платформы делают такую открытость сущностной, формообразующей. Однополярный мир «единственно верных» учений, впечатлений, мнений и интерпретаций исчезает.

Более того, структура, грамматика гипертекстовых ссылок и связей точнее отражает *натуральный* процесс мысли и восприятия, для которого как раз характерны перебивы, отсылки, отступления, варианты, фрактальность...

Из модели Эко следует и другое очевидное следствие: «высокой» литературе и искусству нужен читатель и зритель. «Хотя бы один» — как шутят нынче циники. Сущностная, принципиальная «интерактивность» искусства требует подготовленной аудитории. Ведь мы, авторы, хотим, чтобы наше произведение было адекватно понято, не так ли?

Но откуда такой подготовленный или, как пишет Эко, «идеальный» читатель появится? Здесь мы, наверное, подходим к главному в этих заметках — к старой, знакомой нам по учебникам идее — *просветительства*. Уж если мы посвятили столько времени обсуждению утопий «открытого кода», попробуем нарисовать еще одну утопию.

Мне кажется, что наступает время новых групповых авторских просветительских проектов. Если раньше была культура одиночек, то теперь приходит культура множеств, сетей и групп.

НОВОЕ ПРОСВЕТИТЕЛЬСТВО

Современный мир лишил нас, «инженеров человеческих душ», прежней априорной, шаманской власти над умами и сердцами простых смертных.

Но он, этот мир, дал нам взамен новые инструменты, с помощью которых сделать что-то «разумное-доброе-вечное» стало значительно проще, дешевле и быстрее. «Бульвар», вспоминая классика, у нас в городе, сударь, построен, так что ж не «гуляем»?

Если мы хотим сохранить читателя, если мы хотим иметь читателя в будущем, если мы хотим, чтобы наши дети читали, то у нас, если вдуматься, не так много вариантов.

Совместная коллективная безвозмездная работа над серьезными проектами — это, наверно, единственное или, по крайней мере, то небольшое, что творческая элита может противопоставить двум реальным силам, влияющим на современную культурную ситуацию, — алчной и агрессивной коммерции и добрым дядям в серых плащах, которые любят решать, что есть «сумбур», а что есть музыка.

И работа эта не только «для» читателя, не только «во имя» читателя, но скорее работа ради нас самих, *вместе* с читателями. Нет больше противопоставления автор — читатель, как нет больше жесткого разделения эксперт — профан, профессионал — любитель. Границы эти — к добру или худу — размыты. И с этим, хочется нам или не хочется, придется считаться, как с прогнозом погоды на завтра.

Похоже, таково общее направление всех новых типов сетевого бизнеса — «создать» потребителя, сделать его фанатом своего бренда. Правда, в отличие от бизнеса, цель просветительства — не покупка товара и верность бренду, но знание и верность знанию. Кому как не творческой элите реализовать здесь свой потенциал? Цель сформулировать просто — нужна система открытых знаний и навигации в Сети.

Какими могут быть образовательные проекты такого рода? Сегодня их настолько мало, что можно ответить — любыми. От специальных популярных (но не за счет качества) словарей языка искусств, до персоналий авторов, до материалов по истории и технике — живописи, письма, музыки и пр. Написана ли на сегодняшний день настоящая история литературы и искусства XX — XXI веков? По крайней мере, российских? Существуют ли толковые учебники и материалы по обучению литературной технике на русском языке? Можно привести два-три примера — и все. У читателя нет сегодня времени вникать в проблемы художника. Читателю нужен посредник, нужен Эксперт. Нужна система просветительства — университетские курсы, студии, популярные книги, учебники...

В США — примерно четыре тысячи официально зарегистрированных колледжей и университетов. Примерно в трехстах из них есть специальные программы литературного творчества («Creative Writing»). Мы как-то не очень склонны говорить о технике. Попробуйте заговорить в обществе поэтов о поэтической технике — об отличии метонимии, скажем, от метафоры. Вас будут сторониться, как сумасшедшего. Но в США выходит уйма всяких пособий, словарей и книжек, в заглавиях и подзаголовках которых стоит сокровенное «how to», в которых везде идет разговор о технике письма, приемах, орудийности и пр. Все это создает вполне интересный эффект — литераторы и читатели (сколько бы их ни было) в целом более «подкованы» технически, более «грамотны». Любой желающий может вполне легко овладеть «техникой» или, по крайней мере, узнать о том, что эта техника вообще существует.

Плохо ли, если студенты, инженеры и пенсионеры получают хотя бы начальное представление о технике, о ремесле? Есть опасность, что из них

получатся новые графоманы? Да. Но есть и большая вероятность, что они станут «просто» читателями, грамотными читателями.

В России теперь смеются над системой Станиславского, а в США его и Михаила Чехова обожают. Им поклоняются, их системы изучают (как и десятки других «систем»). Неужели мы такие уж все мастеровитые, такие «пророки», что техническая, можно сказать — инженерная, сторона литературы и искусства нас совершенно не волнует?

Отдельное направление работы новых авторских команд — проекты по таксономии, категоризации и навигации. Нужны толковые профессиональные путеводители-навигаторы сетевых ресурсов. Каждый неопытный новичок в Сети должен с легкостью найти то, что нужно, — по возможности исчерпывающую и полную информацию о том или ином предмете или явлении. Как это сделать? Эксперты должны максимально доходчиво сформулировать и выложить в Сеть свои знания.

Во многих случаях результаты этих новых проектов не будут нас удовлетворять. Они будут «незаконченными», недостаточно «высокими» по качеству, несовершенными. Они чаще всего не будут соответствовать нашим иерархическим представлениям о том, что «хорошо-плохо», «верно-неверно», «высоко-низко». И в большинстве случаев мы с этим ничего поделать не сможем.

Чем скорее мы отрешимся от устоявшихся представлений и поймем и примем новую реальность, тем больше у нас шансов на успех. Чем более будем усердствовать в старых ролях непонятых гениев и непризнанных пророков, тем больше у нас шансов исчезнуть как мамонты. Сегодня творческой элите нечего терять, кроме своей маргинальности.

Вот фантастически реалистичный прогноз: Сеть никуда не денется, не исчезнет. Ставки бизнеса слишком высоки. Стоимость компьютеров и смартфонов будет снижаться до чисто символической (раньше этот путь прошли факсы, а теперь проходят принтеры). Все заведет блоги, все станут авторами, в кавычках и без. «Толстые» журналы и издательства погибнут, если не создадут оригинальный симбиоз с Сетью. Виртуальный Человек будет чувствовать себя удивительно одиноким, униженным и потеряннным, если за ним нет «виртуального» племени. Была культура одиночек, которой соответствовала арифметика единиц, приходит культура групп, которую будет описывать алгебра сетевых взаимоотношений.

Россия из самой читающей — вдруг стала самой интернетовской, самой «погруженной» в социальные сети²⁴. (Скептики, правда, говорят, что это, мол, потому, что никто «не хочет работать, все сидят в Одноклассниках.ру».) Надежды и иллюзии, энтузиазм и энергия первопроходцев российского Интернета 1990-х практически исчерпаны. Сотни сайтов и проектов, начатых в те годы, сегодня или завершены, или находятся в подвешенном состоянии.

Были ожидания, что поддержка придет от государства или общественных фондов — но если она и есть, то ее явно недостаточно. Были также надежды, что новое «большое и полезное» можно будет построить только внутри крупных компаний, крепкого бизнеса — там, где достаточно денег и ресур-

24 [Б.н.] Russia has World's Most Engaged Social Networking Audience. Vkontakte.ru Ranks as Most Popular Social Networking Site in Russia with 14 Million Visitors // ComScore. 2009. 2 Juli ([http://www.comscore.com/Press_Events/Press_Releases/2009/7/Russia_has_World_s_Most_Engaged_Social_Networking_Audience/\(language\)/eng-US](http://www.comscore.com/Press_Events/Press_Releases/2009/7/Russia_has_World_s_Most_Engaged_Social_Networking_Audience/(language)/eng-US)).

сов и для построения красивых и удобных сайтов, и для их маркетинга. Этот вариант реалистичен, но имеет один структурный недостаток — бизнес всегда строит для себя и «под себя», он направлен на получение прибыли, и ожидать, что таким образом будет построено что-то общественно полезное, наивно. Как мы видим, построить большие и полезные проекты можно и без больших инвестиций, а на основе идеологии «open source».

Итак, есть «третья сила» — страна «open source», где существуют:

- продукты/товары/услуги, которые помогают реализации свобод индивида;
- «самоорганизация рабочих групп» — методология работы над большими проектами, которая осуществляется группами добровольцев, разобщенных географически;
- «открытая общественная собственность» — новые подходы к интеллектуальной собственности, новые типы лицензирования контента и технологий программного обеспечения для нужд всего сообщества;
- «открытые источники» — представление о том, что инструменты должны быть открыты для изменений, дополнений, усовершенствования и дальнейшего использования;
- «интерактивность» — проекты строятся в непосредственном взаимодействии авторов и будущих пользователей (в нашем случае — читателей и художников, музыкантов, писателей).

Наше поколение выросло на самиздате. Наши дети выросли (или еще подрастают) в Сети. Что и как будет делать в Сети (и в «реале») — поколение digital natives — цифровых аборигенов или даже, переведем, «туземцев» — поколение детей, родившихся в начале и в середине 1990-х? Вот, наверное, самый серьезный вопрос. Будут ли наши дети читать Гоголя и Пушкина? Найдут ли они их в Сети? Найдут ли они в Сети нас, сегодняшних авторов?

ОПЫТ «ОТКРЫТОГО КОДА»

Пока я готовил этот материал, я обнаружил в Сети целое семейство «дочерних» движений: «открытая архитектура», «открытая музыка», «открытое кино», «открытое вязание» и даже «открытая религия». Все они озабочены похожими проблемами: как проблематика, с которой они работают, вписывается в современный информационный ландшафт, какие элементы «творческой мастерской» могут и должны быть открыты, что можно найти нового и интересного в опыте движения «открытого кода»?

Если бы мне предложили составить что-либо в духе «памятки» или «методички» для современного автора, в духе «это должен знать каждый», я бы предложил примерно следующее²⁵:

1. Выкладываете в Сеть все, что накопилось у вас в столах, переводите в цифровой формат архивы — тексты, фото и видео.
2. Документируйте все мало-мальски значительные культурные и художественные события — поэтические и научные чтения, семинары, дискуссии, премьеры, презентации и т.п. — и выкладываете эти материалы в Сеть.

25 Желаящие могут поучаствовать в обсуждении этих «тезисов» в режиме онлайн: <http://vladimir-druk.livejournal.com/100519.html>.

3. Откройте свой сайт или блог, если вы еще это не сделали. Публикуйте и размещайте свои произведения в Сети. Не откладывайте это «на потом». Чем раньше вы это сделаете, тем больше вероятность, что они будут замечены поисковыми машинами, в алгоритмах которых положительно учитывается «возраст» публикации. Потом может быть уже поздно.
4. Помогайте поисковым машинам и читателям найти ваши материалы — ставьте тэги и метки, дополняйте их метаданными²⁶, пояснениями и комментариями.
5. Материалы на вашем сайте или в блоге должны иметь простую и понятную структуру — разделы и подразделы, главки и подглавки. Структура противоположна энтропии.
6. Делайте эти материалы читабельными и доступными. Пишите ясно и просто, чтобы было легко разобраться любому школьнику и неискушенному читателю. У читателей и зрителей нет ни времени, ни возможности вникать глубоко в суть — помогите им, разъясняйте все, что нужно и можно разъяснить и объяснить.
7. Не бойтесь открыть ваш сайт для комментариев, дискуссий и других форм «обратной связи». Растите своих читателей и зрителей.
8. Откройте, насколько это возможно и целесообразно, и свою «кухню». Сделайте свою мастерскую открытой. Не бойтесь публиковать черновики и варианты. Сеть не требует традиционной законченности — вы не только получите новых читателей, но у вас появится дополнительная возможность вовлечь их в процесс творчества и сотворчества.
9. Если вы владеете иностранным языком, переводите и публикуйте иностранные источники по вашей специальности.
10. Объединяйтесь в группы, учитесь сотрудничать с коллегами, совместно работать с другими — и с «гениями», и с дилетантами. Обменивайтесь linkами и ресурсами. Отбросьте разногласия — они ничто по сравнению с мировой «сетевой революцией».
11. Информационного «мусора» и «шума» в Сети — в избытке. Редкость и дефицит — реальное знание предмета. Отбирайте ценное и полезное, составляйте каталоги важных, с вашей точки зрения, интернет-ресурсов. Размещайте их на своих сайтах и в блогах.
12. Составляйте словари, вики-энциклопедии и учебники. Если трудно работать над большим проектом в одиночку, см. пункт 10.
13. Не ожидайте быстрого успеха. Не гонитесь за быстрыми решениями. Репутации в Сети (да, наверное, и в «реальной жизни») приобретаются медленно, но теряются быстро. Успех рано или поздно придет.
14. Не бойтесь. Никакие бизнес-маркетологи, никакие чиновники, никакие наемные работники не могут конкурировать с людьми, для которых искусство и литература — «одна, но пламенная» страсть, дело жизни.

Если бы впору сегодня было писать новый манифест, стоило бы начать его словами: «Гуманитарии, объединяйтесь!»

²⁶ Метаданные — данные о данных, например имя автора текста, год и место написания, дата и автор правки в тексте. В Сети метаданные помогают компьютерам искать и «понимать» информацию и даже находить смысловые связи между отдельными информационными объектами.