

Олег ОЛЕНЄВ

аспірант ІПСМ,

мистецтвознавець, культуролог

МАСОВІ КОМУНІКАЦІЇ ЯК МЕДІА-МИСТЕЦТВО **Глобальна павутина**

Новомедійні масові комунікації (Інтернет, соціальні мережі, Фейсбук) можуть бути інтерпретовані в якості творів медіа-мистецтва. Якщо «високе» медіа-мистецтво, розглянуте автором у попередній публікації, є мистецтвом нових медіа за визначенням, то для того, щоб визначити спільні риси та відмінності у дихотомії медіа-мистецтва й масових комунікацій, слід звернути увагу передусім на другий член даного біному. Відповідно, Інтернет має бути розглянутий як мережа глобального медіа-мистецтва: адже Всесвітня павутина працює на основі Глобальної мережі; до того ж у тому, що стосується важливості техногенної частки в цьому глобальному кіберсоціальному проекті, Павутина не поступається медіамистецьким творам (щоправда, поступаючись за мірою втілення індивідуального авторського задуму: так, Тім Бернерс-Лі лише запропонував концепцію, розробивши власноруч протокол HTTP, мову HTML та ідентифікатор URI).

З іншої точки зору, соціальні мережі (наприклад, найпопулярніший і найбільш впливовий Фейсбук) являють собою «пастку» соціальної кіберактивності для творчого суб'єкта. Це той рівень кіберсоціальності, де медіа-мистецький рівень побутування новомедійного (як правило, індивідуального) твору, пройшовши кризу призму техногенної реальності Інтернету, як апаратури Глобальної павутини, заломлюється в безпосередню соціальну антропологію безсуб'єктної спільноти масових користувачів девальвованою інформацією.

Інтернет — всесвітня система об'єднаних комп'ютерних мереж, створена на базі стека протоколів TCP / IP [1, с. 541]. Вживаються такі визначення, як Всесвітня мережа та Глобальна мережа, а також просто Мережа; на основі Інтернету працює Всесвітня павутина (World Wide Web, WWW) та інші системи передачі даних. Відштовхуючись від приголомшливого повідомлення статистики,

згідно котрій наприкінці 2011 р. число регулярних користувачів Глобальної мережі складало 2,3 млрд. чоловік [2, с. 311], проаналізуємо Інтернет як медіа-мистецький тип масової комунікації, нарівні з похідними від нього Всесвітньою павутиною та соціальними мережами. Почнемо з 1) історії створення; потім зупинимось на 2) ключових принципах функціонування; насамкінець дійшовши до 3) основних сфер використання Всесвітньої мережі.

Датою створення Інтернету вважається 29 жовтня 1969 р. [3, с. 250]: в цей день було проведено успішний сеанс зв'язку між першими двома вузлами мережі ARPANET (Advanced Research Projects Agency Network), котра фінансувалась Міністерством оборони США. Чарлі Клайн (Charley Kline) намагався виконати віддалене підключення з Лос-Анжелесу до комп'ютеру в Стенфорді на відстані 640 кілометрів, причому факт точної передачі кожного введеного символу його колега Біл Дюваль (Bill Duvall) підтверджував по телефону. У 1970-х мережа вже використовувалась для пересилання електронної пошти; тоді ж з'явилися перші списки поштової розсилки, новинні групи та дошки оголошень. Мережа, однак, не могла легко взаємодіяти з іншими мережами, котрі працювали згідно іншим технічним стандартам. Тому 1 січня 1983 р. мережа ARPANET перейшла з протоколу NCP на TCP / IP (цей протокол донині застосовується для «нашарування» мереж), і за мережею ARPANET був закріплений термін «Інтернет» [4, с. 348]. У 1984 р. була розроблена система доменних назв (Domain Name System, DNS). Тоді ж у ARPANET з'явився серйозний суперник, — NSFNet (National Science Foundation Network), мережа Національного наукового фонду США, і назва «Інтернет» поступово перейшла до конкурента. До того ж у 1988 р. був розроблений протокол IRC (Internet Relay Chat), що уможливив інтернет-спілкування в режимі онлайн (чат) [5, с. 355]. Згодом, у 1989 р., в стінах Європейської ради з ядерних досліджень народилась концепція Всесвітньої павутини: її запропонував британський вчений Тім Бернерс-Лі, який протягом двох років розробив протокол HTTP, мову програмування HTML та ідентифікатори URI (Universal Resource Identifier).

У 1990 р. ARPANET припинила своє існування [5, с. 356], позаяк її автори програли конкурентні перегони авторам мережі NSFNet. У цьому ж році було зафіксовано перше підключення до Інтернету за допомогою телефонної лінії («дозвін», dialup access). Відповідно, вже у 1991 р. Всесвітня павутина стала загальнодоступною Мережею. У 1993 р. з'явився відомий веб-браузер NCSA Mosaic

(веб-браузер — програмне забезпечення для перегляду веб-сайтів, тобто для запиту веб-сторінок, їхньої обробки, виведення й переходу з однієї сторінки на іншу) [6, с. 315], і популярність Павутини відчутно набрала обертів. За два роки, у 1995-у, мережа NSFNet повернула собі статус дослідницької: відтепер маршрутизацією (від англ. *gouting*; процес визначення маршруту прямування інформації у мережах зв'язку [7, с. 327]) всього інтернет-трафіку почали займатись мереживні провайдери. Тоді ж Павутина стала основним постачальником інформації в Інтернеті, обігнавши за показником трафіку протокол пересилання файлів FTP [7, с. 329]. У цьому ж році був створений Консорціум Всесвітньої павутини (W3C).

У 1990-і Інтернет об'єднав більшість наявних у світі мереж: адже, по-перше, було відсутнє єдине керівництво мережею; по-друге, існувала відкритість технічних стандартів Інтернету. У 1997 р. в роботі з Інтернетом було задіяно близько 10 млн. комп'ютерів і зареєстровано приблизно 1 млн. доменних назв. Протягом п'яти років (1994–1999) аудиторія Глобальної павутини перевищила 50 млн. користувачів. Слід додати, що усім іншим засобам масової комунікації треба було більше часу для досягнення подібної популярності: наприклад, радіо — 38 років; телебаченню — 13 років; кабельному телебаченню — 10 років.

Щодо ключових принципів Павутини, то об'єднання мереж різної архітектури й топології стало можливим завдяки протоколу IP (протокол — правила передачі даних між вузлами комп'ютерної мережі) й принципу маршрутизації пакетів даних. Крім того, протокол IP був спеціально створений агностичним стосовно фізичних каналів зв'язку; це означає, що будь-яка мережа (система) передавання цифрових даних, провідна чи бездротова, для якої існує стандарт інкапсуляції IP-пакетів, може передавати й трафік Інтернету. Агностицизм протоколу IP також означає, що комп'ютер / маршрутизатор має знати тип мережі, до якої його під'єднано, та вміти працювати з подібною мережею; проте пристрій у більшості випадків не знає, які мережі знаходяться за маршрутизаторами. На стиках мереж спеціальні маршрутизатори (програмні чи апаратні) займаються автоматичним сортуванням і перенаправленням пакетів даних, виходячи з IP-адрес отримувачів цих пакетів. Протокол IP утворює єдиний адресний простір у межах всього світу, проте в кожній окремій мережі може існувати й власний адресний підпростір, що визначається залежно від класу мережі. Подібна організація IP-адрес дозволяє маршрутизаторам однозначно визначати подальше

прямування кожного пакету даних, і в результаті між окремими мережами Інтернету не виникає конфліктів.

Основні сфери використання Мережі: 1) електронний бізнес; 2) засоби масової інформації; 3) література, музика, кіно; 4) зв'язок; 5) спілкування; 6) краудсорсінг. Щодо пункту першого слід зазначити, що, згідно результатам досліджень, більшість ресурсів Інтернету так чи інакше пов'язані з комерційною діяльністю; вони використовуються для реклами, безпосереднього продажу товарів і послуг, маркетингових досліджень, електронних платежів та керівництва банківськими рахунками. Пункт другий вимагає наступних уточнень: якщо випустити з поля зору інтернет-радіо чи інтернет-телебачення, то інтернет-видання (за жанрами) не відрізняються від так званих «офлайнових»; однак вони, по-перше, оновлюються онлайн; по-друге, характеризуються наявністю швидкого зворотного зв'язку з читачем (інтерактивністю); по-третє, мають ту перевагу перед паперовими виданнями, що читацька аудиторія останніх — принаймні, в США — щороку зменшується.

Стосовно пункту третього слід уточнити, що електронні бібліотеки містять величезну кількість творів; масштабне поширення музики в Інтернеті розпочалося з появи формату MP3, котрий дозволяє стискати звукові файли до розмірів, придатних для пересилання, при умові збереження якості запису. Також Павутина містить багато нелегальних кінофільмів, для доступу до котрих використовуються файлообмінні мережі: наприклад, із застосуванням технології БітТорент (BitTorrent).

Що стосується електронної пошти, то вона є одним із найбільш уживаних засобів зв'язку; крім того, значною популярністю користуються IP-телефонія та програми на зразок Скайп / Skype (Скайп — безкоштовне пропріетарне програмне забезпечення з закритим кодом, що забезпечує шифрований голосовий зв'язок та відеозв'язок через Інтернет між комп'ютерами, використовуючи технології пірінгових мереж, а також платні послуги для дзвінків на мобільні й стаціонарні телефони). Розвиток Мережі як засобу зв'язку неминуче призведе до поширення такої форми зайнятості, як дистанційна робота.

1. *Дуглас К.* Сети TCP/IP, том 1. Принципы, протоколы и структура = Internetworking with TCP/IP, Vol. 1: Principles, Protocols and Architecture / Пер. с англ. — М., 2003. — С. 880.

2. *Кастельс М.* Галактика Интернет. Размышления об Интернете, бизнесе и обществе / Пер. с англ. А. Матвеева. — Екатеринбург, 2004.

3. *Киттлер Ф.* Оптические медиа: Берлинские лекции 1999 г. / Пер с нем. — М., 2009.

4. *Дебрэ Р.* Введение в медиологию / Пер. с фр. — М., 2010.

5. *Телерадиоэфир: История и современность* / Под ред. А. Г. Качкаевой. — М., 2008.

6. *Рашкофф Д.* Медиавирус: Как поп-культура тайно воздействует на ваше сознание / Пер. с англ. — М., 2003.

7. *Keith M. C.* The Radio Station: Broadcast, Satellite and Internet. — Boston, 2009.

Анотація. У статті новомедійні масові комунікації (Інтернет, соціальні мережі, Фейсбук) інтерпретуються в якості творів медіа-мистецтва.

Ключові слова: медіа-мистецтво, масові комунікації, глобальна Павутина, Інтернет.

Аннотация. В статье осуществляется попытка репрезентации новомедийных массовых коммуникаций (Интернет, социальные сети, Фейсбук) в качестве произведений медиа-искусства.

Ключевые слова: медиа-искусство, массовые коммуникации, всемирная Паутина, Интернет.

Summary. This article attempts to provide massive new media communications (Internet, social networks, Facebook) as works of New media art.

Keywords: New media art, mass communications, World Wide Web, Internet.