

Светлана Романенко

кандидат социологических наук, доцент кафедры социологии Института социальных наук
Одесского национального университета им. И. И. Мечникова

Svitlana Romanenko

Ph.D. in Sociology, Associate Professor at Department of Sociology,
Odessa National I. I. Mechnikov University

ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЩЕСТВО

В ЗЕРКАЛЕ ЮМОРА

В данной статье предлагается изучить методом контент-анализа образ современного информационного общества, используя в качестве источника информации анекдоты об информационном обществе. Подобный подход позволил увидеть особенности нового жизненного уклада, его отличительные черты и проблемы; рассмотреть процесс формирования виртуального пространства; зафиксировать изменения, происходящие в социальной структуре общества и социальных институтах.

Ключевые слова: информационное общество, киберпространство, виртуальное пространство.

This article proposes to study the image of the contemporary informational society by the method of content-analysis, using anecdotes about the informational society as a source of information. Such an approach allows us to see the peculiarities of the new everyday life, its distinctive features and problems; to consider the process of the virtual space formation; to fix the changes taking place in the social structure of society and social institutions.

Keywords: informational society, cyberspace, virtual space.

У цій статті запропоновано спробу вивчити методом контент-аналізу образ сучасного інформаційного суспільства, використовуючи в якості джерела інформації анекдоти про інформаційне суспільство. Подібний підхід дозволив побачити особливості нового життєвого устрою, його відмінні риси та проблеми; розглянути процес формування віртуального простору; зафіксувати зміни, що відбуваються в соціальній структурі суспільства і соціальних інститутах.

Ключові слова: інформаційне суспільство, кіберпростір, віртуальний простір.

Информационное общество, о котором так долго говорили теоретики, сегодня можно считать состоявшимся, несмотря на то, что оно оказалось несколько иным и даже название этой общественной формации до сих пор не является общепринятым. Тем не менее, ключевым фактором, влияющим на жизнедеятельность всех без исключения социальных институтов нового общества, стала информация, а потому можно согласиться с небесспорным, но зато весьма рас-

пространенным выражением: «Мы живем в XXI веке, а значит, живем в информационном обществе».

Информационное общество, благодаря своей специфике, позволяет изучать себя через многие источники. Одним из опознавательных знаков нашего времени стало появление большого числа баз данных, всевозможных массивов упорядоченной, систематизированной информации по различным темам и направлениям, которая

хранится на электронных носителях глобальной компьютерной сети Интернет. Информация, представленная на специальных тематических страницах, в социальных сетях, страницах отзывов новостных сайтов информационных агентств, разнообразных форумов может быть рассмотрена как набор документов и представляет интерес при изучении отдельных социальных групп, общественных событий и процессов. Эти базы постоянно пополняются новыми документами, которые датированы, а потому позволяют исследовать процессы, характеризующиеся протяженностью во времени. Мы же попытаемся описать образ информационного общества, повседневную жизнь людей в новых условиях, анализируя одну из таких баз, а именно юмор об информационном обществе.

Юмор – один из интереснейших социальных феноменов, тесно связанный с человеческим обществом, социальными группами, процессами, институтами, организациями. Юмор живет удивительно долго и может рассказать нам о других эпохах и людях, живших в них, гораздо больше, нежели исторические документы. Он характеризует страны и континенты, государства и сообщества, людей и их повседневность. Юмор очень чуток к социальным изменениям и позволяет выявить общественную реакцию на трансформацию системы. Таким образом, юмор и юмористические произведения можно считать ценным источником информации для социологического исследования.

Социологи достаточно редко обращаются к этому источнику, наверное, потому, что считают его слишком легковесным, доступным и приятным. Кроме того, трудно объяснить парадокс, почему одни социальные явления и процессы вызывают юмористическую реакцию, а другие нет. Тем не менее, попытки обращения к юмору как источнику социальной информации время от времени случаются и представляют значительный научный интерес: от весьма успешных теоретических обоснований необходимости и причин функционирования юмора в обществе [1; 2; 3], до не менее перспективных попыток проанализировать те или иные ситуации использования юмора и воспроизведения причин его применения [4; 5; 6].

Юмор весьма востребован в глобальной компьютерной сети, а потому представлен весьма широко во всех возможных жанрах и формах. Наиболее распространенным жанром юмористических произведений

является анекдот как краткий пересказ забавной жизненной истории. Традиционно анекдоты передавались из уст в уста, однако, благодаря переносу их на надежные, соответствующие эпохе, носители, до наших дней дошли анекдоты времен фараонов. Сегодня Интернет буквально пестрит всевозможными юмористическими страницами. Анекдоты собраны на специальных сайтах и сортированы по темам с указанием даты внесения того или иного анекдота в базу.

Данная статья содержит описание результатов исследования одной из таких баз методом контент-анализа. *Цель статьи* – описать современное состояние информационного общества, быт людей, живущих в нем, выявить проблемы, с которыми сталкиваются наши современники, вовлеченные в процесс информатизации, используя в качестве источника анекдоты об информационном обществе.

Сегодня каждый из нас переживает ситуацию общественного реформирования, связанную с процессами информатизации, глобализации, виртуализации. Наша гипотеза заключается в том, что анекдоты должны оказаться одним из тех объектов, в которых отобразились изменения, происходящие в обществе в целом, в отдельных социальных институтах, в повседневности каждого из нас. *Задачи статьи*: с помощью метода контент-анализа документов (анекдотов об информационном обществе) рассмотреть, как изменилась повседневность нашего общества, каковы его характерные черты и основные проблемы.

Документами для анализа явились анекдоты, которые описывают те или иные сюжеты информатизации общества. Отбор документов осуществлялся с помощью глобальной компьютерной сети Интернет, поисковой системы «Яндекс» (сортировка по релевантности) 1-2 октября 2013 года. Первоначальный запрос был сформулирован как «анекдоты об информационном обществе». Отобрав все подходящие страницы, мы добавили к поиску другие смежные запросы, предлагаемые системой Яндекс. Например, анекдоты об информации, информатике, информатиках, учителях информатики, программистах, компьютерах и компьютерщиках, Интернете, спаме, Интернет-зависимости, женщине и компьютере и т.д. Поиск приобрел характер сплошного отбора документов, из которых был сформирован первоначальный массив, который мы отсортировали, удаляя повторы. В итоге был получен массив текстовой информации, включающий 1024 документа-

анекдота общим объемом 5,82 печатных листа. Следует заметить, что этот отбор касался русскоязычного Интернета, хотя в базу попали анекдоты с сайтов, расположенных на весьма различных доменах: российских, украинских, белорусских, немецких и др.

Полученный массив был обработан с помощью метода контент-анализа. В качестве категорий анализа выбирались: место действия; ситуация действия (сюжет); герои (персонажи). Также планировалось обобщить «проблемы информационного общества», декларированные в полученной базе данных.

В категории анализа «место действия» в качестве единиц счета на первом уровне предполагались: реальное пространство и киберпространство. Гипотеза заключалась в том, что нам удастся четко разграничить эти два пространства. На следующем уровне: дом, работа, образовательные учреждения, армия, улица, природа и т.д. В категории «ситуация действия (сюжет)» единицами счета были выбраны: обращение в службу техподдержки; словообразование (новая грамматика); философские размышления над устройством нового мира; общение/взаимодействие с членами семьи, с друзьями; на приеме у доктора и т.д. В качестве основных героев-персонажей единицами счета выступали: «программист» и «хакер» – в подкатегории «профессионалы» информационного общества; «пользователь», «чайник», «геймер» – в подкатегории «непрофессионалы». Далее, Интернет; компьютерный софт (самые популярные программы); Интернет-сервисы (рейтинг популярности); персоналии (Б. Гейтс, С. Джобс и др.)

Работа с полученным массивом несколько откорректировала и расширила список предполагаемых единиц счета. На первом уровне – разграничение места действия – возникли трудности, которые были связаны с тем, что пространство, отображаемое в анекдотах, гораздо шире и сложнее, чем простое противопоставление реального пространства и киберпространства. Большинство комических ситуаций происходили в некоем смешанном пространстве, где наблюдаются черты и реального, и вымышленного, воображаемого, причем это воображаемое дополняло киберпространство, было его продолжением. Поэтому единицы счета были скорректированы следующим образом: 1) реальное (физическое/географическое) пространство; 2) киберпространство (компьютеры, средства связи между ними, программное обеспечение, оцифрованные данные); 3) виртуальное простран-

ство (киберпространство + пространство воображения или, другими словами, пространство воображения, материализованное на электронных носителях).

Местоположение объекта в реальном (физическом/географическом) пространстве традиционно описывается тремя координатами и фактором времени. Киберпространство характерно тем, что его элементы существуют вне привычных пространственных измерений. Система координат в киберпространстве другая. Она связана с системой IP-адресов, которые описывают место каждого компьютера или другого девайса в данном пространстве единственным образом. Создание и повсеместное распространение глобальных информационных сетей породило новую разновидность физического пространства, которая позволила завоевать человечеству не только реальный, но и воображаемый миры. Киберпространство как совокупность средств электронной коммуникации и постоянно циркулирующего потока оцифрованных данных стало связующим мостом, зоной перехода между физическим пространством и пространством воображения, которое принято называть «виртуальным». Одной из неожиданных функций киберпространства стало опредмечивание и структурирование виртуального пространства. Оно дало возможность присоединить к материальному миру, воплотить в физическую реальность вымышленные, виртуальные миры: книг, игр, сновидений, фантазии, науки, даже душевной болезни.

Анализируемая база данных показала, что новое виртуальное пространство (киберпространство+традиционное виртуальное пространство) позволяет осваивать конечные области значений в смысле А. Шюца теми же средствами, что и повседневность физического пространства. Появилась возможность говорить о взаимодействии между этими несоединимыми в реальном пространстве и времени понятиями, о проникновении, физическом контакте между реальным миром и виртуальностью. Например, *«Программист идет по улице с немерянной пушкой. Его спрашивают: «Где взял?» «Где взял, где взял! Из DOOM'a дебагером выдрал!»*

«Сегодня первый раз за полгода открыл крышку системника и понял, куда из корзины удаляется мусор».

«Деревенскими хакерами создан новый компьютерный вирус. За день он уничтожает до двух гектаров кукурузы, а вечером возвращается обратно в компьютер».

Другими словами, благодаря широкому распространению средств электронной коммуникации, логика и законы виртуального (доселе лишь воображаемого) пространства проникли в пространство реальное и существенно изменили жизнь людей. Проведенный нами анализ места действия анекдотов позволил измерить, насколько широко сегодня простираются границы каждого из трех видов пространства. В рассмотренном нами массиве анекдотов реальное физическое пространство занимает 18% (сюжеты 186 анекдотов связаны с реальным пространством), киберпространство – 19% (191 анекдот) и виртуальное пространство – 55% (563 анекдота). В остальных анекдотах невозможно было установить место действия, например: *«Каждый Windows программист - хитрый садомазохист!»* Можно, конечно, возразить, что воображаемые сюжеты вообще свойственны анекдотам, но, для примера, можно взять аналогичное исследование студенческого юмора, где сюжеты, в которых перепутаны реальные и воображаемые пространства, присутствуют вымышленные либо потусторонние персонажи, наблюдались всего в 2% документов [6]. Здесь же такие ситуации являются преобладающими.

Виртуальный и реальный – это разные миры в рассмотренных нами анекдотах, они противопоставляются, но между ними возможен переход. Например: *«...Ваня покинул этот мир, подключился к Интернету»*. С другой стороны, это глубоко взаимосвязанные миры, поскольку результат воздействия является общим: *«Один приятель жалуется другому: «День не задался сегодня. Утром машину разбил, а вечером ещё и колпачок от флэшки потерял!»»* Иногда невозможно разобраться, какой из миров первичен: *«Реальность – это галлюцинация, вызванная отсутствием Интернета»*. Или *«Компьютер проводит не менее шести часов в день за пользованием Иваном Петровым»*. Попытка определить разницу между физическим пространством и киберпространством видна, например, в таком анекдоте: *«Что такое хард? Это то, что можно от души швырнуть об стенку. А что такое софт? Это то, что можно лишь обругать матом»*.

В анекдотах достаточно часто осмысливается простота перехода от одного пространства к другому, связанная с процессами материализации/дематериализации. Например, две юмористические попытки определения «программиста»: с одной стороны, это *«живой организм, перерабаты-*

вающий кофеин и пиццу в программное обеспечение». С другой, *«это профессиональный конвертер галлюцинаций заказчика в жесткую формальную систему»*.

«Скоростной Интернет способен превратить суп в жаркое».

«Ищу выход из Интернета!»

Дальнейшее уточнение категории «место действия» анекдотов про информационное общество позволило выделить следующие единицы счета: дом – 130 анекдотов (13%); работа – 118 анекдотов (12%); учебное заведение – 23 анекдота (2%) (при этом место действия большинства этих сюжетов – это школа, в одном анекдоте – детский сад и трех – вуз). Это дает нам основания предположить, что в системе образования информатизация в основном происходит в школьный период. Далее: на улице – 17 анекдотов; в церкви – 13; в транспорте – 13; в магазине – 10; в армии – 9 анекдотов; на природе – 8; на «том свете» – 8; в кафе, ресторане – 6; в зоопарке – 2; в театре – 2; в ЗАГСе – 2 анекдота.

Можно сделать вывод, что повседневность информационного общества все также заключается в простой формуле: дом-работа, работа-дом, но сюжеты здесь несколько иные, говорящие о еще большей ее рутинизации.

«Для большинства современных людей работа и отпуск отличаются лишь адресом компьютера, с которого они заходят в Интернет».

«Учеба – Интернет – учеба – Интернет – сон... Какая разнообразная у меня жизнь!»

«30-40 лет назад жизнь среднестатистического инженера за сорок лет представлялась, как жена-работа-телевизор. Сейчас жизнь среднестатистического программиста за тридцать описывается так: компьютер-компьютер-компьютер».

Но выход в другое пространство меняет все вокруг, а потому он так заманчив: *«Интернет, как жизнь: дело бестолковое, а уходить не хочется!»*. С другой стороны: *«Депрессия – это когда включаешь Интернет и не знаешь, куда пойти»... «Просыпаюсь – сажусь за компьютер, прихожу на работу – сажусь за компьютер, возвращаюсь домой – сажусь за компьютер, чувствую себя внешним устройством. Походу я флэшка»...*

Анализируя место действия, точнее, пространства действия, можно заметить, что существует множество анекдотов, которые иллюстрируют виртуальные представления персонажей о Вселенной, законах

физики, правда, иногда все же подчеркивается, что электричество – первично.

«На пляже мама с ребенком: «Мам, а откуда берется песок? Из микросхем. Их сердцевина состоит из кремния. Его собирают, перемалывают, сжигают и получают песок».

«Молния – это вспышка от большого фотоаппарата, которым Google фотографирует Землю».

«Компьютер не подчиняется законам физики: глюки появляются из ниоткуда, файлы исчезают в никуда, и объем называется весом и измеряется в метрах».

«Wikipedia: Я знаю всё! Google: Я найду всё! ВКонтакте: Я знаю всех! Internet: Без меня вы ничто! Электричество: Ну-ну...»

Заметим, что героям анекдотов, особенно молодому поколению, география виртуального пространства известна лучше, чем реальная география (топография) физического пространства. Реальные адреса и имена отождествляются с IP-адресами, доменными именами, номерами аккаунтов в различных чатах и форумах.

«На улице стоит маленький мальчик и громко плачет. Подходит к нему милиционер: «Чего плачешь, малыш? Я потеря-я-ялся! А адрес свой знаешь? Да-а-а: asf.fghi.lpo.net! Это ж где? А хоть имя свое знаешь? Administra-a-ator!»

Раньше дети оправдывали опоздание на уроки тем, что помогали бабушке перейти через дорогу. Новая версия: *«Вовочка опоздал в школу и оправдывается перед учительницей: «Помогал бабушке перейти на следующий уровень!»*

«Хакер на дискотеке познакомился с девушкой. Они долго гуляли вместе, разговаривали. На прощание девушка дала ему бумажку, на которой было написано: т. 62-22-22. На Аську не похоже, на Фидо тоже, вроде и не CompuServe, и не AOL. Вот так и пропала первая любовь».

«Встречаются два программиста: «Говорят, ты женился! Да, есть такое дело. А как жену зовут? В задумчивости: Окс.. нет, Там..., короче ICQ# 98760138109».

В категории «ситуация/сюжет действия» были зафиксированы следующие единицы счета: общение/взаимодействие с членами семьи – 119 анекдотов (12%); знакомство с противоположным полом – 82 анекдота (8%); философские размышления над новым устройством мира, Вселенной – 77 анекдотов (8%); виртуальный секс – 72 анекдота (7%); словообразование, создание новой грамматики – 36 анекдотов (4%); обращение в службу техподдержки – 35 анекдотов (3%); общение с потусторонними силами – 35 анекдотов (3%); политические

сюжеты – 17 анекдотов; прием у доктора – 8 анекдотов; общение с друзьями – 6 анекдотов; электронная коммерция – 5 анекдотов; падает самолет – 4 анекдота.

Как свидетельствует приведенный выше рейтинг анекдотов, семья остается центром повседневности в информационном обществе. Но это семья с несколько новыми особенностями. Сюжеты общения с членами семьи, представленные в анекдотах, достаточно разнообразны, но в целом их можно сгруппировать так: потеря одного или нескольких членов семьи в виртуальном пространстве; социализация детей частично либо полностью в виртуальном пространстве; недостаток внимания в семье друг к другу из-за увлеченности виртуальным пространством; непонимание членами семьи друг друга, общение на разных языках.

«Один мужик другому: «Ты уже 10 лет женат и ни разу не изменил! Почему? Ну... Причина в двух вещах... Наверное, любовь и преданность? Нет! Лень и порносайты!»

«Жена мужу: «Ваня, проверь, как Сережа скачал сочинение!»»

«Муж сидит за компьютером, работает. Жена ходит рядом, просится в Интернет. «Ну, попробуй найти себе какое-нибудь занятие», – предлагает муж. «Как же я могу найти что-нибудь другое», – отвечает жена, – если две мои любимые игрушки – компьютер и муж – играют друг с другом».

С другой стороны, в анекдотах подчеркивается, что виртуальное пространство не виновато в личных и семейных проблемах людей, их одиночестве, оно лишь проекция реальных отношений. Например: *«...Почему у половины людей нет семейного положения ВКонтакте?... Потому что Павел Дуров забыл про строчки: «бегаю за...», «пытаюсь отвязаться от...» или тупо «сплю с...»».* Знакомство с противоположным полом также осложняется замкнутостью в виртуальном пространстве, что в некоторых случаях воспринимается позитивно, поскольку отпадает необходимость адаптироваться к особенностям противоположного пола.

Наиболее емко проблемы семьи периода информатизации отражает следующий анекдот: *«Парадокс Интернета: он соединяет людей, находящихся далеко, но разъединяет с теми, кто находится рядом».*

В достаточно большом количестве анекдотов представлена новая философия, религия и космогония периода информатизации, причем в том смысле, в каком понимали ее древние греки. Например: *«Спорят хирург, инженер и программист о том, чья профессия древнее. Хирург: «Когда Бог*

создал женщину из ребра Адама, это была первая хирургическая операция, значит, моя профессия древнее!» Инженер: «Но до человека Бог создал мир из хаоса, а это сложная инженерная работа, значит, моя профессия древнее!» Программист (задумчиво): «А вы знаете, кто создал хаос?...»

«Мама, а правда, что после анинсталляции программы копируются в компьютер, который стоит на небе и никогда не зависает?»

«Вопрос учителя: «Так что же, дети, находится на краю земного диска?» Ответ «Бутсектор, ясное дело!»»

«Если в аду будет безлимитный Интернет, многие даже не заметят, что они уже умерли».

«Интернет – это продвинутая версия буддизма, он обеспечивает верующему в него человеку возможность прожить множество жизней и при этом все одновременно под разными никами».

Отдельно следует поговорить о новом языке, новой грамматике информационного общества, которая прекрасно сформулирована в анекдоте: ««*He*» с глаголами пишется вместе или отдельно? Через пробел!» В виртуальном пространстве новая подача не только правил грамматики, но даже алфавит составлен в соответствии с раскладкой клавиатуры. В большинстве сервисов Интернет позволяет писать с ошибками, что весьма трагично дополняется системой автоматической проверки орфографии и пунктуации, правда, замечают это лишь некоторые: «Учительница русского языка и литературы из Торжка взломала сайт падонкафф и исправила все орфографические и пунктуационные ошибки». Словообразование происходит за счет либо «коверканья» старых слов, например, «Превед, медвед!», либо за счет адаптации компьютерных терминов к реальной жизни и наоборот. Например, имена для детей программистов: *Вай и Фай*; «Новый сын (1)» и «Новый сын (2)»; *Антон и Неантон*; *Untitled-1, Untitled-2 и Untitled-3*.

«В жизни настоящего программиста есть место только двум особам женского пола: *Асе и Клаве*. Ну, не считая матери».

«Встречаются два бывших одноклассника. Один – новый русский, а другой – программист. Первый спрашивает второго: “Ну, что, братан, как дела?” “Да вот, уже почти год сижу на Яве, пишу всякие приложения”. “Ну, ты крут! Впрочем, я тоже в этом году на Кипре две недели пробыл”».

Политические сюжеты носят характер обсуждения некомпетентности либо конкретных персоналий, либо в целом рас-

суждений на тему «Новая политика». «Чем отличается программист от политика? Программисту платят деньги за работающие программы». В анекдотах подчеркивается, что Сеть стала достаточно мощным орудием в руках политиков, что позволяет еще более умело манипулировать массами, организовывать слежку за гражданами, а, с другой стороны, она является средством политической дестабилизации: «Как вызвать в стране революцию? Элементарно! Отключите Интернет, и миллионы возмущенных пользователей вывалят на улицу!»

Анализируя анекдоты, мы обратили внимание на достаточно редко встречающийся сюжет встреч с друзьями. Из 6 ситуаций, которые в анекдотах описывались, как общение с друзьями: в 2 случаях упоминались «приятели», с которыми пили пиво; в 2 случаях речь шла о «подругах» и только в 2 анекдотах, действительно, упоминались друзья. Это можно расценивать, как сигнал о том, что в информационном обществе категория «друзья» плавно перекочевала в пространство виртуальное и осела ВКонтакте.

В анекдотах высмеивается электронная коммерция – идея весьма распространенная, но не приносящая реальных результатов, как виртуальный борщ из виртуальных продуктов. «Как заработать при помощи Интернета всего в два шага: 1. Отключаем Интернет; 2. Идём работать».

Анализ категории «персонажи» открывает широкие возможности для изучения социальной структуры нового общества. Даже поверхностный взгляд позволяет разделить анекдоты от/про «профессионалов» информационного общества и от/про «пользователей». Наиболее часто упоминаемая единица счета в подкатегории «профессионалы» – «программист» (487 упоминаний – 48%). Далее следует «хакер» (99 анекдотов – 10%); системный администратор (82 анекдота – 8%); «фидошник» (8 анекдотов – 1%) и веб-мастер (3 анекдота).

Подкатегория «непрофессионалы» наполнилась следующими единицами счета: «пользователь» (30 анекдотов – 3%); «ламер» (14 анекдотов – 1%); «чайник» (9 анекдотов – 1%); «интернетчик» (5 анекдотов). Такая низкая наполненность этой группы объясняется тем, что в большинстве сюжетов персонажи-непрофессионалы называются, исходя из их гендерных, возрастных либо статусных характеристик: «мужик», «девушка», «мальчик», «жена», «дед», «начальник» и т.д.

Таким образом, анализ в рамках подкатегорий «профессионалы/непрофессионалы» указывает на достаточно четкую дифференциацию информационного общества по данному принципу. При этом можно отметить, что группа профессионалов также разделяется на отдельные подгруппы, хотя, по мнению программистов, такое деление является чисто техническим, например: «Все настоящие программисты делятся на три категории: на тех, кто пишет программы, завершающиеся по нажатию F10, Alt-F4, Alt-X. Все остальные принципы деления надуманны».

В свою очередь, непрофессионалы делятся на «пользователей», «чайников» и «ламеров», хотя разницу между ними могут определить только программисты. Например, «Юзер – это человек, который иногда наступает на грабли. Чайник – это человек, который всегда наступает на грабли. Ламер – это человек, который считает, что не наступает на грабли, но на самом деле наступает на них чаще, чем чайник...»

«Договорились встретиться ламер, хакер и юзер. Ламер и хакер пришли вовремя, а юзер опоздал. Приходит с огромной книгой и говорит: «Извините! Купил книгу по ТСР/IP да зачитался». Ламер: «А что такое ТСР/IP?» Хакер: «А что такое книга?» Таким образом, в этой иерархии наиболее близко к профессионалам находятся «пользователи», хотя если верить все тем же анекдотам, то дистанция остается все равно большой: «Программист отличается от пользователя, как зоолог от зоофила».

В анекдотах часто высмеивается ограниченность, узость кругозора «профессионалов», считается, что у них более низкий IQ, они привыкли существовать в другой системе исчисления (двоичной).

«А вы знаете, что в 2012 году был большой праздник православных программистов: 1024 года со дня крещения Руси?»

«Во сколько лет юбилей у настоящего программиста? – В 4, 8, 16, 32, 64, а если повезет, то и в 128».

«Если спросить антоним к слову “одноглазый”, обычный человек ответит “двуглазый”, и только программист ответит “слепой”».

Даже десятичная система используется «профессионалами» не так, как другими людьми, и при счете предметов они начинают с нуля. Им трудно общаться с представителями группы «непрофессионалов», они не всегда понимают друг друга.

«Только у программиста фразы. “Все повисло!” и “Все встало!”», – означают одно и

то же».

«Здравствуйте, Катю можно? Она в архиве. Разархивируйте ее, пожалуйста. Она мне срочно нужна!».

«Перепись населения у программиста: «Ваш родной язык. – Как это родной язык? – Ну, какой Вы язык с детства изучали, всю жизнь использовали? – Basic. – Да нет, настоящий! – А! Настоящий! Тогда Си».

«Купил программист стиральную машину. Через 2 дня приносит ее обратно: «Все забирайте этот девайс! Вроде все входы-выходы слива и подачи воды прописал! А эта железка никак не поднимается! – А вы ее к сети подключили? – А это еще зачем? Чтоб она рецепты стирки из Интернета закачивала?»

У них другое восприятие времени, как физического (Программист отмечает день рождения сына – 1024 дня), так и исторического («У моей бабули до сих пор хранится Евангелие 1804 года издания! – Ух ты! Небось, еще на пятидюймовых дискетах?»). Программисты по-другому воспринимают привычные вещи: например, рояль, пишущая машинка отождествляются с клавиатурой; таблица проверки зрения – это текст с неправильной кодировкой; винчестер тождествен жесткому диску.

Следует также отметить, что у программистов достаточно скептическое отношение к информационному обществу. Они видят его проблемы и недостатки, видят также свою вину в этом, проклинают современную компьютерную технику, программное обеспечение, но при этом «обратно» не хотят, например: «Меломана, алкоголика и программера спросили, что бы те делали, если бы они вдруг проснулись в 80-м году. Меломан пошел бы спасти Джона Леннона. Алкоголик бы упился дешевой водкой. А программер бы повесился. Почему? А что, опять за ЕС садиться?» Или: «Что ты кричишь, как программист при виде калькулятора?!»

Группа «геймеров» (упоминается в 4 анекдотах) отделена нами от двух этих подкатегорий, поскольку об их компетентности трудно судить на основании анекдотов, оговаривается только их глубокая вовлеченность в компьютерные игры и быстрота движений и реакции. Например: «Встречаются два геймера. Один другому говорит: «Знаешь, кого сегодня видел? Ваську Сидорова. Ну, ты Ваську не помнишь, что ли? – Почему не помню. Мы же с ним до 4-го уровня вместе в школе учились!» Или: «Подарили геймеру шерстяной коврик с эбонитовой мышкой. В темноте красиво!»

Кроме профессиональной структуры информационного общества в базе анекдотов можно проследить также демографическую. Например, половозрастной состав информационного общества, вытекающий из анекдотов, противоречит официальной статистике. Здесь гендерный перекося наблюдается в совершенно противоположную сторону: персонажами большинства анекдотов являются мужчины. Практически отсутствует группа лиц пенсионного возраста. Дети часто упоминаются в сюжетах, но при этом отмечается, что в виртуальном пространстве возраст – достаточно жесткая биологическая характеристика человека – является неважной и легко исправимой, например: *«Странно, но факт: в Интернете на вопрос: “А вам уже исполнилось 18?”, – ещё ни разу не было зафиксировано ответа “нет”»*.

Героями анекдотов являются приблизительно в равных долях представители среднего и молодого возраста, а также дети, преимущественно мужского пола. Например, если в анекдотах про мужчин 2/3 из них являются компетентными, теми, кого мы отнесли к группе профессионалов, то только в трех анекдотах лица женского пола (точнее две молодые девушки и одна женщина среднего возраста) проявляли навыки, достойные группы профессионалов. В остальных случаях их роли или глупые ламеры, или жены программистов. Это может указывать на неравную информатизацию различных возрастных и гендерных групп на сегодняшнем этапе развития общества.

Этническая и расовая дифференциация в информационном обществе также сохраняется. Можно указать самые «неинформатизированные» национальности, но в силу торжества принципа политкорректности мы этого делать в данной статье не будем. В тоже время заметим, что особенность украинской информатизации заключается в том, что националистические идеи проникли в киберпространство, домены и языки программирования. Информатизация в России также впитала национальные черты, у нее особый путь: здесь компьютеры спиваются, девайсы имеют огромные размеры и вес, процветают хакерство, взлом и кибертерроризм, но все это приводит, как ни странно, к положительным результатам и всеобщей информатизации. Например: *«Из сообщения информгентства: “Группа российских хакеров взломала защиту на главном сервере господина Бога и поставила себе бесконечные деньги и вечную жизнь”»*. Или *«Благодаря американской*

компьютеризированной системе выборов президента, тысячи российских хакеров смогли принять участие в голосовании».

Дифференциация по месту проживания город/сельская местность также сохраняется. При этом отмечается не только отсталость села в вопросах информатизации, но и ее своеобразная направленность: *«Деревенский хакер Иванов взломал на гараже замок и скачал оттуда всю сольерку»*. Или *«В деревне Средние Куличики провели опрос общественного мнения: “Как вы относитесь к нарушению авторских прав в Интернете”. 50% ответили, что ничего не слышали об авторских правах, остальные ответили, что ничего слышали об Интернете»*.

Еще одним весьма распространенным персонажем анекдотов стала глобальная компьютерная сеть Интернет. О ней идет речь в третьей части всех анекдотов (341 анекдот), причем не всегда как о «месте действия». В значительной части анекдотов Интернет – это действующий персонаж, например: *«Интернет, Интернет! Отпусти в туалет! Третий час уже сижу, ноги крестиком держу»*. Интернет, стал главным феноменом, определившим лицо информационного общества, постепенно превратился в привычный и обыденный атрибут повседневности, название которого не обязательно писать с большой буквы, допускаются склонения по падежам и сокращения. Лишь в 120 анекдотах Интернет написан полностью и с большой буквы.

Вот основные проблемы Интернета: возможность поймать вирусы (40 анекдотов), спам (23 анекдота), недостаточная скорость (17 анекдотов), Интернет мешает личной жизни (15 анекдотов), недостаток сна у пользователей Интернет (11 анекдотов), распространение нелегального софта (9 анекдотов), Интернет мешает работе (9 анекдотов), бесполезная, недостоверная информация (8 анекдотов), использование чужих мыслей, плагиат (8 анекдотов).

Мы посчитали также, какие сервисы Интернет являются самыми упоминаемыми в базе анекдотов. Лидером вполне ожидаемо стал сервис World Wide Web (63 анекдота). Далее следовали чаты (24 анекдота) и e-mail (15 анекдотов). Самые востребованные поисковые системы: Google (17 анекдотов) и Яндекс (10 анекдотов). Самые востребованные web-сервисы «социальная сеть» в русскоязычном Интернете: ВКонтакте (11 анекдотов), Одноклассники (9 анекдотов). Самая популярная операционная система – Windows (62 анекдота), далее следуют Linux

(7 анекдотов), Unix (5 анекдотов), OS/2 (2 анекдота), DOS (1 анекдот). При этом самая популярная операционная система во всех анекдотах упоминается как самая «ключевая» и проблемная, кроме единственного: «Телефонный звонок (нудным, высоким, голосом): «Алло, это фирма Microsoft? Я два года назад купила Windows 95, и он у меня ни разу не зависал. Подскажите, что я неправильно делаю?»

Самые популярные личности информационного общества – персонажи анекдотов: Бог (40 анекдотов); Билл Гейтс (37 анекдотов, причем все сюжеты ругательные); Евгений Касперский (6 анекдотов); Стив Джобс (2 анекдота).

Подводя итоги нашего исследования и данной статьи, сосредоточимся на обобщении проблем информационного общества, основываясь на результатах осуществленного нами анализа. Наиболее часто в анекдотах шла речь о разного рода зависимостях от виртуального пространства: от компьютера, от Интернета, от различных электронных устройств. Практически также часто речь шла об угрозе отупления людей от компьютера и общения с виртуальным пространством. С другой стороны, по мнению авторов анекдотов, благодаря компьютеру приобретают интеллект неодушевленные предметы: кактусы, процессоры, манипуляторы-мыши.

«Компьютер имеет одно неоспоримое преимущество перед мозгом: им пользуются».

«В новом тысячелетии люди не будут лгать, воровать, убивать. Все это за них будут делать компьютеры».

«Кактус, который семь лет простоял возле монитора компьютера, умеет переустанавливать винду».

«В чем смысл жизни?» «Сейчас не могу сказать. Интернет отключен».

«Компьютерная мышь ночью собирает крошки у тебя со стола и прячет их в клавиатуру, делает запасы на зиму».

Тотальная некомпетентность стала также достаточно серьезной проблемой нового общества. Некомпетентность простых пользователей – сюжет почти половины анекдотов. Например: «99% ошибок компьютера сидит в полуметре от монитора». Или: «Если программист изобретет ещё более понятный интерфейс, мир создаст ещё более тупого юзера».

Но некомпетентность «непрофессионалов» – вещь понятная и вполне логичная, а вот ограниченность и зачастую некомпетентность «профессионалов», злоупотребление программистами своего особого

положения – также нередкий сюжет анекдотов. Простой пользователь не может проверить, насколько правильно и оптимально решает его проблему программист, а потому появляется возможность делать это как-нибудь, обеспечивая тем самым себе и своим коллегам бесконечную череду заказов. «Мастерство программиста не в том, чтобы писать программы, работающие без ошибок, а в том, чтобы писать программы, работающие при любом количестве ошибок».

Отсюда вытекает следующая проблема: ненадежность, хрупкость, уязвимость информационного общества: «Если бы архитекторы строили здания так, как программисты пишут программы, то первый залетевший дятел разрушил бы цивилизацию».

«Приметы времени: в завещаниях XXI века будет очень много логинов и паролей».

«В одном из ВУЗов выпускникам программистам задали вопрос: «Вы сели в самолет, и вам сообщили, что программу для бортовых компьютеров писали вы сами. Что вы будете делать?» Все студенты дружно ответили: «Постараюсь выбраться из этого самолета и полететь следующим рейсом», а один ответил: «Ничего не буду делать». И пояснил: «С моей программой этот самолет даже на взлетку не вырулит».

Все программы имеют ошибки. Если не самая лучшая программа хоть как-то работает, лучше ее не трогать. Речь идет опять-таки о непроверяемости, непознаваемости, новой непроницаемости или «заколдованности» мира в понимании Вебера. Чтобы спасти мир, рецепт предлагается простой: все программисты должны прекратить программировать.

Информационное общество предполагалось теоретиками как общество знания, при этом анекдотов про науку, ученых или научных открытиях всего 12 (для сравнения анекдотов про виртуальный секс – 72). Можно предположить, что в пирамиде потребностей информационное общество «застряло» на базовом уровне.

Люди с аномальной психикой и отклонениями в развитии ринулись в виртуальное пространство. Например, название форума: «Как править миром незаметно для санитаров?»

«Интернет – это рай для шизофреника. Здесь он может свою личность не просто раздвоить, а ещё прилюдно устроить диалог с самим собой, вовлекая в общение ничего не подозревающих юзеров».

«Почему то, что у ЭВМ называется многозадачностью, у людей называется либо шизофренией, либо полигамией?»

В качестве общего итога подчеркнем, что анекдоты являются надежным источником социологической информации. Несмотря на некоторую карикатурность получившегося образа информационного общества, мы смогли проанализировать его структуру, проследить основные этапы информатизации,

особенности этого процесса в различных социальных группах. Благодаря анализу таких документов, как анекдоты, нам удалось выявить квинтэссенцию информационного общества, рассмотреть его как «идеальный тип», практически очищенный или жестко противопоставляемый старому доинформационному укладу. Здесь более резко очерчены особенности «дивного нового мира», его проблемы и болевые точки.

Литература

1. Дмитриев А. В. Социология юмора: Очерки / А. В. Дмитриев. – М. : РАН, Отд. философии, социологии, психологии и права, 1996. – 214 с.
2. Бутенко И. А. Юмор как предмет социологии? / И. А. Бутенко // Социологические исследования. – 1997. – №5. – С. 135 – 140.
3. Дмитриев А. В. Социология политического юмора: Очерки / А. В. Дмитриев. – М. : Российская политическая энциклопедия» (РОССПЭН), 1998. – 332 с.
4. Муньиз Л. Проблема юмора в образовании / Л. Муньиз // Социологические исследования. – 1996. – № 11. – С. 79 – 84.
5. Ненько О. Є. Гумористичний дискурс як смислове поле конструювання політичної ідентичності / О. Є. Ненько // Вісник Київського національного університету ім. Т. Шевченка. Соціологія. – 2010. – № 1-2. – С. 76 – 84.
6. Романенко С. В. Реформирование системы образования сквозь призму студенческого юмора / С. В. Романенко, Ю. В. Лоянич // Вісник ОНУ. Соціологія і політичні науки. – Одеса : «Астропринт», 2012. – Том 17. Випуск 2(16). 2012. – С. 57 – 64.