

# FOLK-ART-NET:

НОВЫЕ ГОРИЗОНТЫ ТВОРЧЕСТВА



МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ И МАССОВЫХ КОММУНИКАЦИЙ РОССИИ  
ФЕДЕРАЛЬНОЕ АГЕНТСТВО ПО КУЛЬТУРЕ И КИНЕМАТОГРАФИИ  
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ РЕСПУБЛИКАНСКИЙ ЦЕНТР РУССКОГО ФОЛЬКЛОРА

---

# **FOLK-ART-NET:**

## **НОВЫЕ ГОРИЗОНТЫ ТВОРЧЕСТВА.**

### **От традиции — к виртуальности**

*Сборник статей*



МОСКВА  
2007

**ББК 82.3Р**  
**Р36**

Печатается по решению Редакционно-экспертного совета  
Государственного республиканского центра русского фольклора  
При финансовой поддержке Федерального агентства  
по культуре и кинематографии  
(Государственный контракт № 07-05/5-1164 от 06.04.2007 г.)

Составители

**А.С. Каргин, А.В. Костина**

Редколлегия:

**Каргин А.С.** (отв. редактор),

**Алексеевский М.Д., Добровольская В.Е., Емельянов В.И., Захаров А.В.,  
Иванов А.Н., Костина А.В., Новожилов В.В., Посоха И.Е., Смолицкий В.Г.**

**Р36 Folk-art-net: новые горизонты творчества. От традиции — к виртуальности.** Сборник статей. — М., Государственный республиканский центр русского фольклора, 2007. — 200 с.

Сборник содержит материалы, представляющие собой первую попытку осмысления Интернет-фольклора. В статьях издания рассматриваются разные подходы к изучению данного явления, содержатся различные точки зрения на природу, сущность, функциональные особенности сетевого фольклора, делаются попытки выявления его жанрово-видовых особенностей. Особое внимание уделяется формам фольклора, которые создаются в многочисленных группах интернет-сообщества, объединяющих системных администраторов, индивидуальных пользователей Сети, любителей сетевых игр и др.

Сборник адресован специалистам в области фольклора и традиционной культуры, а также всем, интересующимся данной проблематикой.

Р 470201015—057  
ЛР 700132—2007 без объявления

**ББК 82.3Р**

**ISBN 5—86132—057—1**

© Государственный республиканский центр русского фольклора, 2007



## *Содержание*

От составителей

5

*А.С. Каргин, А.В. Костина*

К вопросу об исследовании интернет-творчества

9

*П.А. Бородин*

Фольклор в Интернете и вне его: попытка сопоставления

27

*О.Е. Фролова*

Корпоративный и некорпоративный анекдот

43

*В.П. Рукомойникова*

Интернет как среда существования фольклора

54

*Д.А. Радченко*

Сетевой фольклор как способ осмысления актуальной реальности

63

*Н.Г. Муравьева, И.Е. Мухаева*

«Превед, медвед»: от субкультурного сленга к «норме» языка?

76

*Ю.В. Таратухина*

Функционирование «жаргона падонков» в пространстве Рунета

83

*В.В. Метальникова*  
Жизнь в «Живом Журнале» Интернета  
90

*Т.В. Кузьмина*  
Виртуальные библиотеки как база формирования информационных  
ресурсов народной художественной культуры XXI века  
99

*А.А. Чубур*  
К вопросу о феномене субкультуры фурри  
105

*Ф.С. Капица, Т.М. Колядич*  
Литература в сетевом пространстве  
117

*И.А. Перельгина*  
Интранет — новое пространство субкультурного творчества  
(К постановке проблемы)  
130

*Е.Л. Сверлова*  
Фольклор в контексте молодежных субкультур  
137

*М.В. Каманкина*  
Фандом «Гарри Поттера» и феномен народных переводов  
147

*Т.Н. Суханова*  
Опыт художественного самоконструирования в ролевых играх он-лайн  
162

*О.Б. Скородумова*  
Рунет и развитие традиционной культуры  
185

Библиографическое приложение: Интернет-ресурсы по фольклору  
Информацию подготовила *Джалилова Н.А.*  
194



## ОТ СОСТАВИТЕЛЕЙ

В конце 90-х гг. XX века в научных планах Государственного республиканского центра русского фольклора появилась тематика, связанная с изучением современных форм традиционной культуры, в том числе, интернет-фольклора. Тематика вызвала весьма неоднозначную реакцию у специалистов-фольклористов, привыкших иметь дело с устоявшимися формами и жанрами этой культуры. При этом вновь заявила о себе тема «что такое фольклор и жив ли он вообще»<sup>1</sup>. Мнения разошлись как в оценке фольклора (что не представляется неожиданным), так и в оценке перспектив его дальнейшего существования в культуре постиндустриальной цивилизации, о чем далее будет сказано подробнее. Но если такие темы, как «городской фольклор», «фольклор малых социальных групп» постепенно входили в проблемное поле современной фольклористики и были представлены в крупных исследовательских проектах<sup>2</sup>, то обоснование проблематики, связанной с интернет-пространством, стало, в известной мере, своеобразным научным открытием. И принадлежит оно, в первую очередь, Центру.

Данная тема нашла отражение при подготовке материалов Первого Всероссийского конгресса фольклористов, опубликованных на страницах журнала «Традиционная культура»<sup>3</sup>. На Конгрессе прозвучали доклады В.П. Рукомойниковой, И.А. Перельгиной, Д.А. Радченко<sup>4</sup>, посвященные интернет-фольклору. Именно данная тема станет предметом обсуждения и на конференции «Фолк-арт-нет: новые горизон-

---

<sup>1</sup> См.: Круглый стол «Что такое фольклор?» (Навстречу Первому Всероссийскому конгрессу фольклористов) // Традиционная культура. 2005. № 2. С. 3—14; № 3. С. 3—12; № 4. С. 3—15.

<sup>2</sup> Современный городской фольклор. М., 2003; *Щепанская Т.Б.* Система: тексты и традиции субкультуры. М., 2004. С. 75; *Борисов С.Б.* Субкультура девичества: российская провинция 70—90-е гг. XX в. Автореф. дис. ... д-ра культурологии. М., 2002; *Щепанская Т.Б.* Символика молодежной субкультуры: Опыт этнографического исследования системы 1986—1989 гг. СПб., 1993; *Художественная жизнь современного общества. Т. 1. Субкультуры и этносы в художественной жизни.* СПб., 1996.

<sup>3</sup> Традиционная культура. 2005. № 2—4.

<sup>4</sup> Первый Всероссийский конгресс фольклористов. Сборник докладов. Т. III. М., 2006. С. 289—317.

ты творчества. От традиции к виртуальности», к проведению которой приурочено издание данного сборника.

Учитывая важность и принципиальную новизну проблемы, в последний год Центром был проведен целый ряд мероприятий, позволяющих оценить состояние научного осмысления данной проблемы, выявить подходы к исследуемому явлению, обозначить существующие и возможные методы его анализа, а также наличие исследовательских сил, развивающих это направление. Фольклорным феноменам, появление которых обусловлено развитием новых информационных технологий, была посвящена работа секции на конференции «Фольклор малых социальных групп: традиции и современность», состоявшейся 7—8 декабря 2006 г. 18 декабря того же года Центром совместно с Государственным институтом истории искусств (Санкт-Петербург) был проведен круглый стол «Фолк-арт-нет: традиционная культура в сетевом пространстве», где предметом обсуждения стали возможные подходы к фольклорному творчеству в Интернете и специфика их атрибутирования (атрибуции). Внимание общественности привлек круглый стол «Литература в Интернете: станет ли она большой литературой?», организованный 17 марта 2007 г. на Национальной выставке-ярмарке «Книги России» на ВВЦ, в формате которого обсуждалась проблема сетевого фольклора.

Особенно широкий резонанс вызвал круглый стол «Интернет-фольклор: свобода самовыражения или деградация традиции?» (6 апреля 2007 г.), который проходил в рамках 11-го Российского Интернет-Форума (РИФ-2007) и был организован Центром русского фольклора совместно с Региональным общественным Центром интернет-технологий (РОЦИТ) при поддержке Федерального агентства по печати и массовым коммуникациям. В работе круглого стола приняли участие около ста человек, в числе которых — создатели и главные редакторы сайтов, специалисты по рекламе и PR, менеджеры интернет-газет и интернет-журналов, авторы текстов сетевого фольклора, ученые-специалисты и многие другие, интересующиеся данной проблематикой. Тематика круглого стола привлекла внимание телевидения (телеканал «Культура») и печати (газеты «Вечерний Петербург», «Московский комсомолец», «Труд»).

Несмотря на значительную работу по исследованию интернет-фольклора, тему можно признать лишь обозначенной в своих основных очертаниях. Позиции тех, кто размышляет по поводу интернет-творчества, существенно различаются. Одна группа авторов считает, что интернет-фольклор есть фикция, абберация зрения, так как фольклор в современном мире, где утрачены традиционные формы бытования культуры, развиваться не может. Все формы, напоминающие фольклор — это «пост-фольклор», «пара-фольклор» или даже «фальшь-лор». Оцифрованные же фольклорные тексты, по мнению этих специалистов, не обладают спецификой. По мнению второй группы исследователей, пока остающихся в меньшинстве, сетевой фольклор — это реальность, появление которой обусловлено имманентным человеку стремлением к

художественному отражению действительности в тех формах, которые изначально укоренены в культуре и воплощены сначала в устных, затем — в письменных, а сегодня — в электронных и цифровых формах. Как можно судить по активности интереса Центра к интернет-фольклору, мы разделяем именно данную точку зрения.

Конечно, этот вид сетевого творчества обладает целым рядом существенных особенностей, однако ему присущи и такие атрибуты классического фольклора, как анонимность, проявляющаяся, в частности, в «никах» и «аватарах» — условных именах и образах членов сетевого сообщества, коллективность авторства, устность бытования, вариативность, спонтанность общения, неинституированность, опора на традицию. Вновь проявившимися чертами сетевого фольклора являются интерактивность, опора на гипертекст и интертекстуальность. У этого фольклора сложились и собственные жанровые предпочтения, среди которых преобладают такие вполне традиционные фольклорные жанры, как анекдот, быличка, слухи и толки, приметы, сказка, страшилка, частушка.

О существовании сетевого фольклора свидетельствует и искусство различных малых социальных групп, вырабатывающих специфические приемы творчества. В Интернете рождаются такие формы массового любительского творчества, как «народный перевод», а сама деятельность «народных переводчиков» обнаруживает черты фольклорного типа, где множество фрагментов, глав, а также целостных авторских работ отдается в безвозмездное пользование коллективному творчеству. При этом оригинальный текст обрастает огромным виртуальным объемом, создавая базу для новых и новых вариантов. В Сети развиваются и такие специфические явления Интернет-культуры, обладающие фольклорными чертами, как Fan-fiction и Furri-art. Особый фольклор создается и в таких социальных группах Интернет-сообщества, как системные администраторы (так называемые, сисадмины), индивидуальные пользователи Сети, любители сетевых игр.

Исследователи сетевого фольклора считают наиболее актуальными сегодня проблемы, связанные со способом интерпретации событий сетевым сообществом, с особенностями жанровой системы и жизненного цикла, порождаемых Сетью фольклорных форм, с принципами создания интертекстуальных связей между текстами массовой культуры и фольклорными формами Интернета, с особенностями выражения эмоций, мимики, невербальных форм высказывания знаковыми средствами. Дальнейшей разработки требуют проблемы, связанные с особенностями интернет-среды как нового пространства фольклора; со спецификой художественного сознания творца сетевого фольклора — его картины мира, его способов коммуникации внутри Сети и вне ее, его ценностных приоритетов и способов художественного отражения реальности.

Несмотря на активное обсуждение на конференциях Usenet самого термина «сетевой фольклор», нет устоявшейся дефиниции этого понятия, охватывающей все явления неспециализированного творчест-



ва в Сети, такие, как фольклор «кибернетический», «компьютерный», «виртуальный», «интернет-фольклор» или «интернет-лор» и т.п.<sup>5</sup>. Не проясненными сегодня остаются вопросы соотношения сетевого фольклора и сетевого искусства, сетевого фольклора и сетевой литературы, взаимосвязи текстов массовой культуры и фольклорных форм Интернета. Открытыми остаются вопросы о трансформации традиции в Интернете и способах ее передачи, о воплощении в интернет-фольклоре традиционной системы универсалий, а также о формах бытования сетевого фольклора и специфике его жанровой структуры, воплощающей и традиционные формы наподобие анекдота и частушки и формы, специфические для интернет-среды — «Fan-fiction» и «народный перевод».

Актуальной остается сфера, связанная с социальными аспектами функционирования сетевого фольклора, где возникают проблемы малых социальных групп — от сисадминов до модераторов, от «толкенистов» до «готов», — участники которых вырабатывают новые ритуалы в Сети и их художественное оформление: виртуальные рождения, виртуальные свадьбы, виртуальные похороны, виртуальные посвящения, особый кодекс ролевого поведения. По-прежнему актуальной остается также психологическая проблема, связанная с появлением интернет-зависимости, представляющей угрозу для личности.

Открытость, сложность и дискуссионность обсуждаемой проблемы определяет необходимость ее дальнейшего изучения. Первую попытку подобной систематизации знаний, посвященных сетевому фольклору, представляет данный сборник.

---

<sup>5</sup> См.: <alt.folklore.computers>; <comp.society.folklore>; <alt.folklor.internet>.



А.С. КАРГИН, А.В. КОСТИНА

## К ВОПРОСУ ОБ ИССЛЕДОВАНИИ ИНТЕРНЕТ-ТВОРЧЕСТВА

Повседневное пространство современного человека оказывается гораздо более широким, чем то, в котором пребывал человек традиционной культуры. По существу, для представителей малых социальных общностей жизнь общины была вся на виду, когда выходили из круга приватной сферы такие события, как приезд гостей, перебранка, семейные торжества. Сегодня — причем, не только в современных мегаполисах, но и просто в крупных городах, человек оказывается отчужденным от того круга людей, к которому он относит себя и общение с которыми носит не только информационный характер, но и является психологической потребностью. В условиях подобного отчуждения человек получает новые возможности общения, которые ему предоставляются современными средствами коммуникации.

Несмотря на то, что Интернет воспринимается, прежде всего, как источник и средство получения информации, этим его функции отнюдь не исчерпываются. Безусловно, в первую очередь, человек пользуется Сетью для доступа к необходимой информации, рассматривая Интернет как чисто технологическое средство, подобное справочнику, своду законов, библиотеке и т.п. Данную характеристику Интернета мы оставим за скобками исследования, так как в этом случае ракурс обсуждения был бы принципиально иным, ориентированным, прежде всего, на проблему эффективности размещения информации и ее поиска.

Наряду с информационной составляющей сетевого общения, возможно, гораздо большей значимостью обладает его способность осуществлять социальную коммуникацию. Сеть становится для человека пространством общения, новой средой, обладающей собственными онтологическими характеристиками — особым «киберпространством» и «вневременным временем», т.е. временем on-line. В этом смысле сетевое пространство является весьма значимым феноменом, выступающим в известном смысле аналогом пространства традиционной культуры. Последняя, как известно, выполняла в обществе целый ряд социально-значимых функций — и, в первую очередь, она формирова-

ла общее представление о мире, его общее ценностно-смысловое ядро. Это свойство традиционной культуры является весьма важным, так как единство мировоззрений картины мира выступает в качестве необходимого условия существования социума, скрепленного единством целей, мифологии, ценностей, представлений о сущем и должном, общностью образцов жизнедеятельности и социально приемлемых норм. Представляется, что рассматриваемое свойство сетевого пространства сохранять иллюзию непосредственного контактного общения и формировать с его помощью традиционную картину мира является одним из наиболее востребованных качеств.

## **1. Интернет как фактор активизации творческого потенциала человека**

Некоторые ученые сегодня высказывают мнение, что в культуре XXI в. складывается парадоксальная ситуация: путь научно-технического прогресса, высшим воплощением которого стала эра электронно-сетевых коммуникаций, оказался непосредственно сопряженным с процессом негативного развития человека, отстающего от развития информационных технологий<sup>1</sup>. Это означает, что человек в современном мире не всегда оказывается способным адекватно реагировать на изменения в технологической и социокультурной среде. Следствием подобного отставания становятся не только явные поражения психики современного человека, но и такая особенность его поведения, как стремление избегать непосредственной коммуникации и общаться посредством различных технологий, что приводит его к психологической зависимости. Человек стремится избежать реальных сложностей от общения посредством перенесения существенной доли своей активности в виртуальную среду. Общение на форумах, в чатах, блогах, онлайн-играх начинает выполнять весьма специфическую задачу, суть которой сводится к созданию особого коммуникационного виртуального пространства, заменяющего реальное.

Как известно, реальность — явление детерминированное, подчиняющееся физическим законам, обладающее взаимообусловленностью событий, ограничивающее возможности и экзистенциальные потребности человека. В виртуальном же пространстве возможным становится создание собственного условного мира, лишённого будничности, наполненного особым смыслом. Как правило, этот мир конструируется по законам мифа и обладает основными особенностями последнего — условным пространством и временем, архетипическими образами и моделями взаимодействия его героев. В этом смысле можно говорить о сходстве мифического и виртуального миров.

Но уход в виртуальную реальность оказывает достаточно негативное влияние на человека, что выражается в переосмыслении им базовых человеческих ценностей — здоровья, счастья, мира, любви, нако-

---

<sup>1</sup> Мельянцева В.А. Информационная революция, глобализация и парадоксы современного экономического роста в развитых и развивающихся странах. М., 2000. С. 18.

нец, самой жизни. Человек привыкает к множественности, альтернативности ситуаций, отсутствию ограничений, налагаемых физической реальностью. Эффект «перезагрузки» естественным следствием имеет уменьшение ответственности за принятые решения, девальвацию объектов и субъектов окружающей реальности, инструментальность общения, обесценивание жизни. Погружение человека в специфические состояния является достаточно опасным, так как формирует у него психологическую зависимость от сетевой среды.

Однако есть и другая точка зрения, согласно которой Сеть позволяет человеку сформировать и спровоцировать развитие креативности, интуиции, способствовать освобождению мышления. Эти качества становятся необходимыми человеку в условиях информационного общества, в котором основным фактором экономического роста являются знание и информация. Соответственно, в современном мире развитых технологий и стремительного прогресса техники, в условиях острой конкуренции существует значительный дефицит тех парадоксальных творческих решений, преодолевающих нормы и стереотипы, которые могут быть рождены только яркой личностью. Поиск инновационного подхода в любой области связан с активизацией творческой интуиции.

При этом ученые признают, что та система образования и тот тип мышления, которые являются ведущими в рамках европейской традиции, направлены на решение проблем при помощи строгого логико-понятийного аппарата. Конечно, нельзя не признать продуктивность этого способа постижения мира, так как он обладает качеством последовательности и отвечает требованиям формальной логики. Между тем, по убеждению американско-австрийского философа и методолога науки П. Фейерабенда, новые идеи часто выживают не благодаря разуму, а вопреки ему, выживают за счет «предрассудков, страстей, самонадеянности, ошибок, тупого упрямства, за счет тех элементов, которые характеризуют контекст открытия и противостоят диктату разума, а также благодаря тому, что эти иррациональные элементы получили свободу действия»<sup>2</sup>. Эти характеристики личности в значительной степени формируются в Сети, активизирующей те качества творческой фантазии, те способности к интуитивным решениям, которые не связаны строгими правилами и принципами и которые являются неожиданными и парадоксальными. Творчество в Сети провоцирует развитие интуитивного способа обработки информации, наиболее принципиальным качеством которого является его целостный, хотя зачастую и непредсказуемый, характер.

Аналитический способ обработки информации, опирающийся на рациональное осмысление идеи, предполагает расчленение, установление границ и попытку примирить эти целостности в синтетическом единстве. Подобный аналитический подход к осмысливаемым явлениям продуктивен только в ряде случаев — по преимуществу, тогда,

---

<sup>2</sup> *Фейерабэнд П.* Избранные труды по методологии науки. М., 1986. С. 297.

когда решение лежит в области уже отчасти изученной. В тех же ситуациях, когда решение проблемы требует преодоления привычных алгоритмов деятельности, на первый план выступает установка на извлечение из долговременной памяти целостных информационных структур и их комбинирование под воздействием исследовательской установки. Включение интуиции, лежащей в области бессознательно-го, обусловлено как структурами, которые были выработаны человеком в процессе творческой деятельности, так и внешними обстоятельствами — накопленными знаниями и опытом, степенью увлеченности проблемой, наконец, казалось бы, такими привходящими факторами, как особая обстановка или искусственное создание ситуации активизации бессознательного.

Для П.И. Чайковского подобное состояние творческого процесса было часто обусловлено предшествующей прогулкой по лесу, Бальзак мог творить только в локальном пространстве кабинета с занавешенными окнами и зажженными свечами. Известно, что знаменитый испанский художник-сюрреалист Сальвадор Дали, засыпая ночью, в руку брал серебряную ложку и держал ее над подносом. Когда сон становился глубоким, мышцы рефлекторно разжимались, ложка падала и будила художника, который переносил на холст образы, возникшие в состоянии сна. Работу бессознательного стимулирует освобождение, снятие запретов, когда человек может выдвигать различные идеи, часто даже абсурдные.

Такие возможности предоставляет человеку Интернет. Сеть создает условия для активного развития таких качеств личности, как интуитивность и повышенная творческая составляющая, позволяющая участвовать в создании определенных игровых ситуаций — так называемой «мозговой атаки». «Мозговой штурм» обычно развивается так: специалисты, участвующие в проекте, разделяются на две партии — группу генерации парадоксальных идей и группу, осуществляющую их оценку. На достижение аналогичных целей направлена и другая методика стимуляции интуиции — «синетика», где авторы намеренно оперируют комплексами информационных компонентов, не связанных внешней связью. Нахождение этой связи, которая основана на парадоксальных решениях, и составляет основу решения. Важно, что все качества «мозгового штурма» и «синетики» — а именно, снятие запретов в виде критики, резкое переключение от одного комплекса представлений к следующему, сопоставление разнопорядковых феноменов, приводящие к резкому изменению характера возникающих ассоциаций и продуцированию новых идей, присутствуют в новых информационных технологиях. Они используют возможности чатов, форумов и распределенных конференций, которые позволяют вовлечь в обсуждение идеи максимально широкий круг лиц.

Повышенная креативность интернет-культуры активно проявляется и в той ее части, которая сопряжена с фольклорным творчеством. Можно сослаться на феномен так называемого «народного перевода»

на материале фэндомов — «Гарри Поттера» Дж. Роулинг, «Властелина колец» Дж. Р.-Р. Толкиена и многих других популярных произведений. Здесь каждый может выложить в Сеть свой перевод, причем осуществленный как полностью, так и фрагментарно. При этом множество непрофессионально переведенных фрагментов, глав, а также целостных авторских работ отдается в безвозмездное пользование тем, кто хочет их самостоятельно развивать. Сам же оригинальный текст приобретает огромный виртуальный объем, создавая базу для новых и новых вариантов и перерастая в совершенно новое произведение. Причем, в деятельности народных переводчиков можно обнаружить черты фольклорного типа, а этот вид творчества рассматривать в качестве аналога фольклора. «Народный перевод» обладает такими качествами фольклора, как анонимность, коллективность авторства, поливариантность и, наконец, он обладает качеством художественности, что не присуще текстам электронной почты, текстам в чатах и многому другому.

Данное явление чрезвычайно близко такому сетевому фольклорному феномену, как «фанфикшн», которое представляет собой интерпретацию популярных литературных произведений или аниме. В Америке самой популярной фанфик-основой до сих пор остается «Рамма S» (Ranma S) Такахаши Румико, а в России — «Красавица-воин Сейлор Мун» (Bishoujo Senshi Sailor Moon) Такэути Наоко. Подобные широко известные произведения породили череду достаточно злых, иронических и сатирических пародий в духе «Порри Гаттера» (...), «Тани Гроттер» (...) и «Харри Проглоттера и волшебной шаурматрицы» (С. Панарина). Художественным аналогом фанфика является фанарт — некоммерческое графическое изображение, навеянное стилистикой популярных коммерческих произведений. В отличие от фанфика, определение фанарта не предусматривает обязательного изображения уже существующих сцен и персонажей — достаточно воспроизведения стилистики и самого духа произведения. Черты фанфика проявляются в популярном романе Виктора Пелевина «Чапаев и Пустота», а также в его цикле произведений «Время учеников» по мотивам книг братьев Стругацких<sup>3</sup>.

Одним из сетевых проектов, имеющих фольклорно-коллективный характер, является также «фурри-арт» (иногда заменяется терминами «anthro», «wege») — разновидность сетевой живописи, основанной на изображении антропоморфных животных — от доисторических наскальных рисунков и изображений египетских богов до современных мультфильмов Warner Brothers. Характерно, что фурри-артом не являются произведения подобного содержания, не созданные в пределах социальных границ фурри-сообщества и не распространяемые по ка-

<sup>3</sup> См. URL: [Anime.dvdspecial.ru](http://anime.dvdspecial.ru), а также <http://fanfics.anime.dvdspecial.ru>; <http://www.tenshi-arts.com>; [http://www.bekkoame.ne.jp/i/taka\\_tony/](http://www.bekkoame.ne.jp/i/taka_tony/); <http://anry.design.ru> — Графика Анри; <http://animefanart.newmail.ru>; <http://labyrinth.otaku.ru>; <http://lamp.otaku.ru>; <http://fanfiction.by.ru>; <http://www.geocities.com/fanfromrus/>; <http://ranma.da.ru>

налам сообщества. Творчество в рамках фурри-арта, а также обсуждение и обмен отдельными произведениями осуществляется в рамках множества сообществ LiveJournal. Характерно, что фурри-сообщество принципиально открыто и не имеет строгих ограничений — каждый, кто захочет участвовать в создании одного антропоморфного существа или целого народа из животных, будет с радостью принят, и быстро найдет свое место в художественном пространстве фурри.

Таким образом, сетевое творчество является чрезвычайно важным социальным явлением, которое позволяет каждому человеку выразить свое художественное отношение к миру и развить те творческие возможности, которые в нем потенциально заложены.

## **2. Nickname как проявление анонимности пространства Интернета**

Пространство Сети предлагает человеку еще одну возможность, а именно, возможность анонимного общения, образующего то единство, где человек начинает ощущать себя выразителем не индивидуально-личностных, а коллективистски-анонимных представлений. Кроме того, в этом пространстве можно выверять свою позицию, согласуя ее с позициями других людей, можно преодолевать одиночество и устанавливать дружеские или приятельские отношения. При этом интерактивное общение оказывается предпочтительным не только из-за того, что может снять психологическое напряжение, часто возникающее при непосредственном контакте. Сетевые контакты часто оказываются более социально приемлемыми вследствие того, что подобная коммуникация нивелирует иные формальные препятствия — социальные различия, физические недостатки, разделенность государственными границами.

Иными словами, общение в Сети оказывается не связанным с биосоциальными ролями и функциями, которые ограничивают коммуникативную свободу волеизъявления и коммуникации. В этом пространстве все равны — великие ученые и студенты, люди, умудренные опытом, и зеленые юнцы, красивые и те, кто обладает физическими недостатками. Пространство Интернета уравнивает всех, открывая подлинные возможности для диалога. Интернет реализует на практике такое необходимое, как считает К.С. Льюис<sup>4</sup>, условие подлинной коммуникации, как возможность быть представленным предельно нефункционально — «как Джон или Анна». Кроме того, сетевое общение снимает такую детерминанту взаимного восприятия, как телесность. Человек электронной коммуникации в виртуальном пространстве может изменить пол, возраст, визуальный облик, создав свой аватар, а также подлинное имя, заменив его на nickname. Подобная закрытость подлинного образа человека, который может уйти от него, спрятавшись за маской-аватаром и вымышленным именем, открывает перед человечеством новое пространство общения.

---

<sup>4</sup> Энциклопедия. XX век. СПб., 2002. С. 316.

«Ник» (nick) с английского буквально переводится как «кличка», «зарубка», Nickname означает «короткое имя». Ученые рассматривают «Ники» как аналог бытования традиционных кличек и прозвищ, значение которых состоит в выделении данного человека среди остальных — по внешним приметам (Хромой, Черныш, Рыжий, Щербатый), особенностям поведения или характера (Крикун, Нелюдь, Тихий), по сходству с представителями животного мира или растениями (Лошак, Волчок, Кукушка). Имя не дается человеку случайно, о чем свидетельствуют обряды инициации (посвящения), существовавшие у всех народов, в том числе и у славян, во время господства родового строя. В ходе инициации неопит подвергался различным испытаниям, которые должен был стойко перенести. В этот же период ему сообщались мифы племени, знания о мире, нормы и правила поведения во взрослом коллективе, в том числе и в брачных связях.

Сам обряд ухода из общины подростком и возвращение в нее через определенное время уже в статусе взрослого мужчины воспринимался сородичами как второе рождение после смерти. Инициация была важным культурным явлением в жизни первобытного общества. За время таинств подросток успевал пережить пограничные состояния и получал необходимый для успешного функционирования в коллективе социальный опыт. Через инициацию в коллективе и у индивида фиксировалась важность нового, взрослого состояния в жизни человека. Посвящение подтверждалось присвоением нового имени, отражавшего лучшие качества человека, а первое — детское — имя (Черныш или Кривоногий) становилось запретным и никогда больше не употреблялось.

Имя в жизни человека значит столь много, что, одаривая ребенка именем, родители почти всегда имеют в виду его смысловое наполнение — такое, как «владеющий миром» (Владимир), «госпожа» (Мария), «благодать» (Анна), «Божий человек» (Алексей), «победитель» (Виктор). Имя, действительно, оказывает существенное влияние на судьбу человека, однако не через эту семантику, самим носителем имени часто не осознаваемую, а через его фоносемантику, где фонема выступает как способ передачи смысла текста через ассоциативные связи, будучи носителем универсальных значений. Особенности психофизиологического восприятия звукосочетаний были исследованы отечественным ученым А. Журавлевым, доказавшим, что фонетическое строение слова и его семантическое значение находятся в неразрывной связи, так как звуки, составляющие слова, и, соответственно, сами слова, подсознательно связаны с определенными явлениями и эмоциями: «б» — со звуком удара, «ш-с» — с шипением змеи, «к» — с падающими каплями, «у-у» — с криком, «ж» — с жужжанием насекомого. В звуке «а» Журавлев выделил такие признаки, как мужественность, величина, активность, красота, яркость, громкость, доброта, сила. Слова, начинающиеся со сдвоенной «с» («ссадина», «сселить» (изгнать), «ссора», «ссохнуть», «ссутулиться», «ссылка»), в большинстве своем имеют негативное значение, ассоциируясь с чем-либо мелким, злобным, угрожающим.



На основе исследований ученый сделал вывод о том, что слово воспринимается первоначально на подсознательно-эмоциональном уровне, а затем — на интеллектуальном уровне сознания. Отсюда — немаловажный вывод о том, что непонятные, трудно дешифруемые, иностранные имена, а также некоторые неологизмы могут быть адекватно восприняты, если их фоносемантика соответствует их культурному, семиотическому, символическому наполнению. Методика, разработанная ученым, позволяет выявлять семантику любого текста, и не только имен, но и названий политических партий, наименований фирм, рекламных слоганов<sup>5</sup>.

Именно фоносемантику рассматривают в качестве одной из наиболее важных составляющих имени кинологи, рекомендуя давать собакам клички звучные, яркие, короткие, содержащие «сильные» звуки. Конечно, клички животным давали не только для удобства подзывания, но и для приближения животного к миру людей, где кличка становилась своеобразным клеймом, знаком собственности, означавшим его принадлежность определенному владельцу, а также наделяла животное правом отличия и индивидуальности.

Однако в интернет-пространстве имя функционирует абсолютно иначе. Специфика употребления имен-«ников» состоит в том, что здесь имя становится фактически единственным источником информации о человеке, и собеседники составляют представление друг о друге только на его основе. Реальные имена должны иметь статус прецедентности и быть употребляемыми в данном сообществе, слишком сложные из них вызывают эмоциональное отторжение или насмешку, подобно тому, как было осмеяно Ильфом и Петровым имя Вассисуалий (особенно в его сочетании с фамилией Лоханкин) или М. Булгаковым имя Полиграф (особенно удвоенное в отчестве). Экзотичные имена (Снежана, Ангелина) вызывают пристальное внимание к их носительницам, которые — в случае их несоответствия образу — воспринимаются как казус. Д. Зима вспоминает человека, который по паспорту значился, как Гдальхайм Срулевич, но представлялся не иначе, как Григорий Ефимович, что было в границах определенной речевой культуры, где данное имя произвольно вызвало ассоциации с негативной семантикой, было более чем оправдано<sup>6</sup>. Эта ситуация породила даже череду анекдотов, где высмеивается пренебрежительное отношение ко вполне благозвучным именам, но чужим, непривычным, которым противопоставляются неказистые, но «обкатанные» языком и кажущиеся вполне благозвучными свои:

---

<sup>5</sup> Так, фоносемантика названия партии «Женщины России» характеризуется определениями «устрашающий, темный, печальный», партии «Наш дом — Россия» — определениями «сильный, храбрый, яркий, величественный», объединения «Яблоко» — «красивый, добрый, легкий, простой», партии «Конгресс русских общин» — «угловатый, шероховатый, тусклый» (См.: *Костина А.В.* Эстетика рекламы. М., 2003. С. 138).

<sup>6</sup> *Зима Д. и Зима Н.* Имя, фамилия, прозвище. См. URL: <http://dippywhip.narod.ru/zima3.html>

«Гляди, Михась, какая фамилия смешная — Зайцев, не то, что моя — Голопопенко».

В сетевом сообществе ценятся именно оригинальные, уникальные, неповторимые имена, а основным принципом становится правило «Сколько “чатников”, столько и “ников”», где привычное «Сергей» может трансформироваться в «Сергей2050», «\_Сергей\_», «Сер-Гей» или «Сергей-19». «Ник» не отражает никаких физических качеств человека, кроме его индивидуальности и собственного стремления создать через «ник» определенный имидж. Банальный «ник» ассоциируется с новичком — робким и не имеющим сетевого статуса, «ник» же оригинальный становится визитной карточкой «чатника», привлекая внимание и помогая его владельцу стать полноправным членом сетевого сообщества. Именно поэтому «ники» абсолютно индивидуальны и неповторимы. «Ники» английские или написанные латиницей (Stanislavsy, Rockabilly, Маххх, KonFetti, UMBRELLA 41 EXTENDE, z-mobil) не всегда связаны со стремлением придать имени своеобразный шик, а в большей мере обусловлены возможностями Интернета как англоязычной Сети, в которой (до появления Рунета) доминировал, естественно, английский язык. Практика показывает, что гораздо большие резервы скрыты в русских сетевых именах (и таких «высоких», как Гомер и Александр1, и измененных — Блудный Свин, Офигелия, Элла Кацнельгоген), где появляется возможность языковой игры и возникают многочисленные ассоциации. «Ник» может достаточно точно отражать особенности индивидуальности — способность к саморефлексии и самоиронии (Восемь гордо бредущих кроликов, Rediska Глумурная) или отсутствие игрового мышления (Зайка, Киска, Конфетка), профессию (Дилер) или хобби (Филателист), принадлежность к информационной культуре (С пейджером вместо сердца) или особенности «чатовых» предпочтений (Гегельянец), создавать определенный статус-имидж (Легенда 12, Килл-Крокордилл) или формировать некий таинственный ореол (Та, что рисует льдом), наконец, просто красиво звучать (Эффелина Блédансс).

Неверным является представление о том, что пространство Сети абсолютно анонимно, и все пользователи составляют то самое «молчаливое большинство», тот коллектив без личностей, который был присутствием традиционному обществу и в границах которого наиболее ярко развивался классический фольклор. В Сети, точно так же, как и в реальности находятся в едином пространстве коммуникации и яркие индивидуальности, и безличные индивиды с невыраженным личностным началом. При этом единственным знаком каждого человека и выступает его сетевое имя — «ник», которое прочно ассоциируется с определенным «чатником» (чат — от англ. to chat — болтать), способствуя формированию его репутации. При этом такие «ники», как «Герой-любовник» (в отличие от ироничного «Крассивый мужиг») или «Одинокая в поисках тепла», не только не способствуют проявлению собственного «Я» и формированию устойчивых отношений, но — напротив — ограничивают возможность носителя подобного «ника».

Репутация «ника» формируется постепенно — точно так же, как и в реальных отношениях между людьми. Каждая реплика «чатника» оценивается сообществом — его могут как поддержать, так и просто игнорировать, оставляя без реакции все его реплики, или более того — подвергнуть тотальному «игнору», сделав невидимыми реплики данного «чатника» другим участникам общения. Порицается и приравнивается к «засорению» чата не только ссылки на другие сайты и реклама товаров и услуг, но и не соответствующее данному сообществу речевое поведение, ругательства, использование больших букв, что рассматривается как крик, а также пространные размышления о смысле жизни, безадресные анекдоты, стихи и картинки, не связанные с темой обсуждения. Достаточно часто открытие чата сопровождается предупреждением наподобие следующего: «Тот, чье поведение флудом, хамством, и т.д. достанет хотя бы ТРЕХ человек, и они ПОЖАЛУЮТСЯ — все, баста — негодяй больше никогда писать сюда не сможет. И умолять будет бесполезно»<sup>7</sup>. Конечно, можно оставить дискредитировавший себя «ник» и вступить в общение под новым, но стиль общения, излюбленные реплики и осведомленность об индивидуальных качествах собеседников могут выдать носителя нового имени. Можно поступить и иначе, найдя новый «чат», более соответствующий собственным внутренним устремлениям и представлениям о способе коммуникации. В этом смысле интернет-среда ничем не отличается от реальных сообществ, которые (за исключением наиболее закрытых) точно так же находятся в состоянии постоянного обновления состава. Существенное же отличие сетевого пространства от реального состоит лишь в способах вхождения в среду и способах ее покинуть — гораздо более легких в Интернете<sup>8</sup>.

Что касается права оценки и принятия репрессивных мер по осуществлению выдворения определенного «чатника» или занесения его в «игнор», то им обладают «старожилы» Сети (обычно их называют «киллерами») — зарегистрированные пользователи, знающие друг друга и бывающие в чате регулярно. «Старожилы», как правило, не только лучше других ориентируются в происходящем в чате, но и существуют как самостоятельное, достаточно закрытое сообщество, члены которого часто вместе отдыхают, ходят на вечеринки и в клубы. Опытные «чатники», для которых сетевое общение выступает как основное, а иногда — единственное, избирают и наиболее сложные «ники». Однако основные участники общения в чате — это «привычные» чатники, знакомые друг с другом по «никам» или лично, чьи реплики представляют классическую болтовню о политике, литературе, погоде, премьерах, событиях, моде, магазинах, детях, работе, начальниках, клубах, местах отдыха, автомобилях и т.д. и т.п.

---

<sup>7</sup> Итак, Форум Доверия, ТрепаФорум, Общий форум — все это уже умерло. Представляем вашему вниманию новинку — Добрый Форум!!! (Это о нем).

<sup>8</sup> Метальникова В. См. URL: <http://narod-galeri.narod.ru/business07.html>

### 3. Интернет-тексты как маркеры социорольевых позиций участников творческого процесса в Сети

Общение в Сети не имеет универсального характера и существенно различается в зависимости от его цели, приобретая определенную специфику. Фоновое общение характерно для тех людей, которые связаны с работой за компьютером. Для них интернет-общение лишь дополняет полноценную коммуникацию в реальной жизни. Согласно современным исследованиям<sup>9</sup>, для этих людей чат становится местом приобретения новых знакомых, с которыми можно затем общаться по почте или ICQ («аське»), а также лично. Непосредственное общение при этом становится продолжением «чатового», где могут обсуждаться те же самые темы, что и в Сети, оно также носит легкий, «мимо-летний» характер и естественно прерывается. В отличие от «дневных» чатников, «ночные» культивируют интернет-общение как самоцель, практически полностью заменяющее встречи в реальном, а не сетевом пространстве. «Ночными» чатниками и становятся, как правило, те, кто или испытывает сложности общения в реальной жизни, или утратил значимые социальные связи. Однако и те, кто предпочел чатовое общение вполне успешному реальному, достаточно быстро начинают испытывать трудности общения, прежде всего, эмоционального порядка, где привычный для чата графический способ выражения чувств оказывается неприемлемым в реальности. При этом способ общения через электронную почту начинает выступать как наиболее предпочтительный для его участников, где обсуждение бытовых, повседневных проблем позволяет установить эмоциональную связь:

М: Леночка, Вы не отвечаете. Уж не обидела ли я Вас чем? Ужас какой!

Л: Дорогая Марина, ну вот еще, обидела, просто закрутилась, как и сказано было по телефону. Зато я могу рассказать рецепт гарнира, который я научилась делать недавно и который я сделала вчера. Это гарнир к блюду, которое я сделала к цесарке с черносливом, как мы с Вами и Настей делали в Париже... А новостей, с тех пор, как мы говорили, никаких нет. Целую, Ваша Л.

М: Ой спасибо за рецепт. Меня он очень вдохновляет. Вот только где найти каштаны и цесарки? Долго думала, кто это Настя, потом поняла — ее зовут Наташа, на всякий случай. Пока все. Целую.

Л: Наташа, конечно же Наташа. Просто я писала с кем-то другим на уме. Этот гарнир не обязательно с цесаркой, можно с любым мясом. Вчера я была на вернисаже, Вернисаж был в честь открытия клумбы, изображающей банковскую карточку VISA, сделанную из посаженных анютиных глазок. Клумба в виде VISA card была красивая, но еще красивее была обыкновенная буржуазная клумба по другую сторону газона. Ну, до следующего раза. Не держите печенку в холодильнике слишком долго. Целую, Ваша Л.

---

<sup>9</sup> Метальникова В. См. URL: <http://narod-galeri.narod.ru/business07.html>

М: Леночка, я все поняла, кроме того, зачем же Вы пошли на такой странный вернисаж. Пришла студентка, так что потом допишу что-нибудь.

Л: Пошла на вернисаж, чтобы людей посмотреть, себя показать<sup>10</sup>.

Конечно, неверно противопоставлять подобное сетевое общение реальному и пытаться обосновать продуктивность и подлинность первого или второго. Пространство Сети, в определенном смысле, является слепком самой социальной реальности, где в коммуникации — наряду с людьми, обладающими собственной индивидуальностью и богатым внутренним миром — участвуют и те, кто мыслит навязанными извне клише и шаблонами. Кроме того, в Сети зачастую изменяется и сам характер общения, где основная цель диалога — достижение понимания — уступает место самопрезентации. Причиной такого общения является не различие в уровнях владения информацией, а принципиально иной подход к самой коммуникации. Для дописываемой и письменной эпох целью коммуникации было понимание, спектры которого варьировались от удостоверения общности картины мира до подтверждения осознания законов его развития.

Понимание было условием естественного развития социальных систем, условием их стабильности и единства целей. Понимание предполагало диалогичное взаимодействие между людьми и культурными мирами, происходящее в процессе взаимного «вживания», «вчувствования». Диалог всегда означал такую социокультурную коммуникацию, которая направлена на установление понимания, на признание многообразия как факта культурно-исторического развития (от человека до цивилизаций) и права на подобное многообразие. В диалогическом общении ведущим становится отказ от логики конфронтации и утверждение логики компромисса и сотрудничества, основанной на толерантности идеологий и культур и своей целью имеющей предотвращение различных социальных катаклизмов — как локальных, так и глобальных<sup>11</sup>.

Но в современном мире пространство диалога зачастую заменяется пространством самовыражения. В информационной среде часто ведущим становится подход к коммуникации, который не предполагает достижения понимания, но апеллирует к чувствам, эмоциям, где самовыражение становится довлеющей ценностью. И эта потребность в самопрезентации становится сильнее, чем потребность в коммуникации<sup>12</sup>. То есть целью коммуникационного процесса в современном

---

<sup>10</sup> Зализняк А., Микаэлян И. Переписка по электронной почте как лингвистический объект. См. URL: e-mail correspondence as an object of linguistic analysis // <http://www.dialog-21.ru/dialog2006/materials/html/zalizniak.htm>; <http://linguistic.ru/index.php?op=content&module=main&id=169>

<sup>11</sup> В политической глобалистике подобная трактовка диалога соотносится с концептом «новая культура мира» (см.: Кефели И.Ф. Судьба России в глобальной геополитике. М., 2004. С. 171).

<sup>12</sup> Бабаева Ю.Д., Войскунский А.Е., Смылова О.В. Интернет: воздействие на личность. — URL: <http://auditorium.ru/aud/v/index.php>. С. 66.

мире зачастую становится не человек, обладающий личностной целостностью, а человек частичный, способный актуализировать отдельные фрагменты своей личности, в зависимости от потребностей коммуникации<sup>13</sup>. Это «одинокчество в Сети» сегодня является достаточно новым феноменом, который привлекает внимание психологов, социологов и представителей иных наук.

Нельзя не признать, что интернет-общение достаточно поверхностно, поспешно, лапидарно, оно не позволяет передать сложную или объемную информацию, оно не допускает отражения глубоких чувств и переживаний. Действительно, анализ «чатовых» текстовых массивов позволяет усомниться в целесообразности общения, подобного следующему:

«Ржунимагу :))) — А не спеть ли мне песню...

Sola — тока по причине общей нетрезвости организма...

Блудный Свин — странное состояние...

Ржунимагу :))) — Пестню спою и уйду...

UMBRELLA 41 EXTENDED — Ржу!!! Я шутил какфсихда...

Difficult — Мужчины...

90 кГ — Москвичи предпочитают журавля в небе...

.....uPs:..... Допустим...

Sola — Дорогие сограждане!

Блудный Свин — мде...

Lena — Прошлое зависит от развитой фантазии...

Настя — Записала наконец то песенку Казак, Пелагеи...

SS-18 — идите кто нить в славу штолее...

Настя — Будущее зависит от тебя...

Элла Кацнельгоген — офф жар в крови с годами...

Килл-Крокодил — Настя услышала по телевизору умную мысль...

Эффелина Блédансс — Я вот не знаю, ответить взаим...

ФЕМИНА — Природа позитивного результата...»<sup>14</sup>.

С содержательной точки зрения, такое общение бессмысленно, но оно чрезвычайно продуктивно с точки зрения возможности высказаться, услышать ответ, быть принятым в сообщество и ощутить свою причастность к нему. Нацеленность коммуникации на самопрезентацию обусловлена, конечно, не неумением или нежеланием общаться — изменилась сама функциональная природа общения, которое в информационном обществе перестает являться источником принципиально важной для выживания информации. В традиционном обществе только от другого человека можно было перенять бесценный опыт, связанный с выживанием во враждебной природной и социальной среде. Сегодня подобную информацию человек получает не через общение, а из текстов, пусть и размещенных в Сети. Поэтому целью общения становится не получение информации, а сам факт общения как социальная, коммуникативная акция. Примером подобного общения,

<sup>13</sup> Мальковская И.А. Знак коммуникации. Дискурсивные матрицы. М., 2004. С. 4, 20.

<sup>14</sup> Добрый Форум!!! (Это о нем). — URL: <http://forum.dobroe.ru/>

тавтологичного, с точки зрения качественного приращения информации и знания, но насыщенного эмоционально и социально, являются, по преимуществу, чатовые дискуссии. Здесь обмен репликами преследует цель передачи не только событийной информации, но и самого осуществления коммуникации. В народе о таком разговоре, который развертывается на своеобразных сетевых завалинках, где идет разговор обо всем и ни о чем<sup>15</sup>, об общении, не дающем приращения знания, говорят как о способе «толочь воду в ступе». Но такой обмен мнениями чрезвычайно важен для участников разговора как подтверждение верности понимания и оценки одной и той же реальности.

И в этом смысле чатовое общение ничем не отличается от реального, где обсуждается давно установленный круг тем, а развитие разговора идет по давно избранному и отработанному сценарию. Этот феномен описал известный австрийский психолог Эрик Берн, назвав его игрой. Автор проанализировал особенности людей, которые «играют в игры» и сами игры, «в которые играют люди»<sup>16</sup>. Берн утверждает, что подобные знакомые сценарии разговоров человеку необходимы для облегчения коммуникации. В реальном мире сложные темы для разговоров специфичны для определенных обстоятельств — на совещаниях, при деловых контактах и т.п., будничное же общение насыщено, как правило, ничего не значащими репликами наподобие следующих: «Как дела?», «Как жизнь?» с соответствующим ответом: «Нормально!». Автор показывает, что такое формальное общение выполняет важную не только социальную, но и психотерапевтическую функцию, помогая человеку почувствовать причастность к определенной группе, нейтрализовать одиночество, проникнуться сочувствием окружающих людей. Автор пришел к такому выводу, наблюдая за своими пациентами с депрессивными состояниями, основной причиной которых, по его мнению, является неумение общаться с окружающими людьми.

Соответственно, основной методикой лечения психотерапевт избрал обучение самым простым и распространенным сценариям общения. Автор показал, что для мужчин наиболее излюбленными являются такие темы для разговоров, как спорт, политика, женщины, вечеринки, машины. Женщины же общаются, как правило, на темы семьи, воспитания и обучения детей, приготовления блюд, моды, цен и покупок в магазинах, выращивания растений и ухода за животными. Автор такие сценарии назвал играми на основе того, что правила подобного общения известны заранее, регламентировано также его место и время. Берн задается вопросом: что будет, если один из участников подобной беседы не знает тех правил, по которым она развивается? Он приводит в качестве примера ситуацию обсуждения женщинами темы «непутевого мужа», который не следит за учебной работой детей и не принимает участия в их воспитании, не выносит мусорное ведро, не инте-

<sup>15</sup> Трофимова Г. А. О чем пока молчит Рунет. — URL: // [http://www.gramota.ru/mag\\_arch.html?id=11&stv=b1af0cc96acb14539947c1f9fb2b7390](http://www.gramota.ru/mag_arch.html?id=11&stv=b1af0cc96acb14539947c1f9fb2b7390)

<sup>16</sup> Берн Э. Люди, которые играют в игры. Игры, в которые играют люди. СПб., 1995.

решается делами семьи, общению предпочитает просмотр телепередач и т.д. Автор спрашивает, как поступят участницы такого разговора, если вдруг появится та, которая, не зная или не распознав вовремя правил игры, начнет рассказывать о своем замечательном спутнике жизни, пренебрегая установками, принятыми в данном сообществе. Берн утверждает, что с такой собеседницей предпочтут не общаться. Соответственно, коммуникабельность — это не только общительность, но и знание тех правил, по которым общение осуществляется.

Ощущение социальной сопричастности — наиболее существенная функция сетевого общения. Как отмечают активные «чатники», «постоянные партнеры по чату становятся чем-то вроде элемента уюта в доме: «Сам по себе чат — довольно тупое и банальное занятие, но не более тупое и банальное, чем ведение дневника. Приходишь домой, разговаривать ни с кем не хочется, самовыразиться дома не получится, а в Сети находишь своих постоянных друзей. И они обладают удивительным свойством именно своей банальностью и тупостью успокаивать нервы. Действие такое же, как действие сериалов. Слишком много — бесит и раздражает, а по чуть-чуть успокаивает»<sup>17</sup>. Кроме того, входя под разными никами в чат, человек может узнать много нового о себе и своих знакомых, может вести себя так, как он не позволяет себе проявляться в реальности — читать стихи, произносить банальности, обсуждать сериалы, в просмотре которых в реальном общении он считает зазорным признаться, сыпать цитатами, обращаться ко всем на «ты», допускать фривольности, наконец, использовать обсценную лексику. Психологи считают такое поведение в Сети психологической компенсацией, где человек получает в виртуальном пространстве тот опыт общения, который считает для себя неприемлемым в пространстве реальном. Кроме того, здесь активно проявляется «эффект попутчика», когда люди раскрывают себя полностью перед абсолютно незнакомыми людьми, с которыми они проводят всего несколько часов. Гарантия того, что впоследствии эти люди никогда не встретятся, делает общение более откровенным и даже интимно-близким.

Таковыми же качествами интимности обладает и сетевое общение, с точки зрения социальной, чрезвычайно ценное. И неважно, что в пространстве подобного общения парадоксальным образом сосуществуют и обыденные представления, и идеологические мифы, и обрывки традиционного фольклора — как крестьянского, так и городского, и фрагменты массовой культуры, на равных выступающие в создании универсального смыслового пространства. Представляется, что основной функцией этих текстов является организация не столько результата, сколько процесса коммуникации, а в конечном итоге — создание общего для представителей современных социальных групп, весьма разнородных по культурной принадлежности, символического и семиотического пространства и обеспечение в этом пространстве процессов идентификации и социализации. Подобное понимание ин-

---

<sup>17</sup> Метальникова В. — URL: <http://narod-galeri.narod.ru/business07.html>



тернет-культуры, выступающей в качестве социализирующего механизма, позволяет видеть в ней аналогию культуре народной, выполняющей в обществе сходные функции. При этом главным в процессе коммуникации становится ориентация на подтверждение известной информации и — шире — на утверждение общепринятого образа действительности. Необходимое условие для этого — сопоставление картин мира, предоставляемых культурным артефактом и собственным сознанием индивида, которые при совпадении и создают необходимый для восприятия код. Здесь определенные данные поступают в заранее подготовленные предыдущим опытом ячейки сознания, а усвоенная информация получает подтверждение через репродуцирование. В строгом смысле слова, информация как таковая в процессе подобной коммуникации не формируется и не передается, что, в принципе, и не является ее целью.

Именно социальную функцию выполняют тексты, скрепляющие коммуникацию в границах сетевой культуры. Они выступают в качестве прецедентных, поддерживающих социорольевые позиции каждого из членов социальной группы, маркирующих определенное социальное и семиотическое пространство. Возможность оперирования прецедентными текстами является необходимой как с психологической, так и с семиотической точки зрения для каждого из членов определенной общественной группы. Отраженная в них информация обладает существенной значимостью для их носителей, определяя их картину мира и систему ценностных ориентаций, отражая и корректируя социальную иерархию и составляя общее поле смыслов культуры. О том, что социальная функция текстов в Сети является гораздо важнее эстетической, свидетельствует также стремление к сжатию известных текстов, которые начинают существовать как фольклорные, а также к распространению малых жанровых форм — таких, как анекдот, пословица и поговорка.

Сходное явление фиксируют современные исследователи традиционного фольклора, где в определенных ситуациях также наблюдается тенденция к сжатию, усечению и трансформации в сторону минимизации текстов — застольных песен, пословиц, поговорок, примет и т.п. Такое становится возможным, если социальная функция коммуникации оказывается важнее эстетической, где знание о существовании текста становится более важным, чем знание самого текста<sup>18</sup>. Причем подобные тексты, определяя поле значений и смыслов культуры, могут быть по своему происхождению как фольклорными, так и принадлежащими элитарной, популярной или массовой культуре или

---

<sup>18</sup> См.: *Николаев О.Р.* Почему мы не поем «русские народные» песни до конца? (О некоторых механизмах трансляции русской песенной традиции) // *Русский текст.* 1997. № 5. С. 125—140; *Пермяков Г.Л.* Паремнологический эксперимент: Материалы для паремнологического минимума. Полторы тысячи русских пословиц, поговорок, примет и других народных изречений, наиболее распространенных в живой разговорной речи. М., 1971; *Потебня А.А.* Эстетика и поэтика. М., 1976. С. 517—518.

заимствованными из средств массовой информации. И в этом смысле традиционный фольклор оказывается функционально равным тем новым формам, которые тяготеют к фольклорным, но имеют новые жанровые формы.

Это свидетельствует об общности социального функционирования классического фольклора, с одной стороны, а с другой — сетевого фольклора, возникшего под влиянием новой технологической среды. Они в равной степени включены в повседневную жизнь общества и обладают не только эстетическим и духовным, но и практическим смыслом, что и вызывает необходимость рассматривать их как «явления непосредственно самой общественной действительности, как социальные феномены в прямом смысле слова»<sup>19</sup>.

Это дает возможность говорить о том, что основным смыслом коммуникации в Интернете оказывается сам коммуникативный процесс, а отнюдь не воспроизведение целостных, развернутых и завершенных текстов, пусть и обладающих существенным семантическим, аксиологическим и эстетическим содержанием. Поэтому зачастую подобная коммуникация ограничивается лишь намеком на существование некоего мегатекста, предположительно известного всем участникам коммуникации. Отсюда и ведущий принцип существования информации в качестве своеобразной базы данных, где отдельное произведение предполагает целую систему гиперссылок, а непременным условием коммуникации становится владение всем совокупным текстом. Эти особенности в равной степени характерны и для народной культуры, и для современной массовой с ее тягой к архетипическим образам и клишированным, наработанным человеческим опытом общения ситуациям<sup>20</sup>.

По-видимому, основным содержанием сетевой коммуникации становится не передача или получение информации, а реализация потребности в общении и самовыражении, что находит воплощение в такой особенности сетевого художественного творчества, как интерактивность. Последняя означает реализацию возможности активного участия пользователей как в художественном процессе, что отражает, в частности, содержание сайтов Стихи.Ru и Проза.Ru, так и в процессе социальном. Установление социальных отношений здесь необходимо учитывать наряду с реализацией посредством Интернета творческих возможностей, существенно отличающихся от отношений в константной реальности своим дружелюбием, безопасностью и возможностью безболезненного пресечения нежелательных контактов. Возможно, однонаправленностью акций, преобладающих в Сети, объясняется и чрезвычайная распространенность сегодня такого фольклорного жанра, как анекдот, который предполагает эмоциональное, а не информационное участие.

<sup>19</sup> *Сохор А.Н.* Социология и музыкальная культура. М., 1975. С. 238.

<sup>20</sup> См.: *Костина А.В.* К проблеме соотношения цикличности и линейности времени мифа и массовой культуры // Мир психологии. 2002, №3 (31). С. 146—157.

\* \* \*

Представляется, что создаваемая сегодня человеком семиотическая и символическая среда, которая начинает постепенно заменять традиционно оппозиционную культуре природу, становится новой онтологической реальностью. Сегодня культура настолько подчинила себе природу, что ее приходится искусственно восстанавливать «в качестве одной из культурных форм». Эта среда, обладающая собственными онтологическими характеристиками, настолько специфична, что она проявляет способность к подчинению своему влиянию всех иных семиотических систем, не позволяя им существовать в собственных онтологических границах. Письменная культура выступала как иная, возможно, более высокая по семантическим и аксиологическим показателям, по отношению к бесписьменной, система, но сосуществующая с последней на равных и не вторгающаяся в ее семиотическое пространство. Сетевая же культура подчиняет своему влиянию и культуру слова, и культуру письма, принципиальным образом трансформируя их внутреннюю структуру. Другими словами, можно говорить, как минимум, о новом этапе, о новом пространстве развития традиционной культуры.



П.А. БОРОДИН

## ФОЛЬКЛОР В ИНТЕРНЕТЕ И ВНЕ ЕГО: ПОПЫТКА СОПОСТАВЛЕНИЯ

В настоящее время изучение народной культуры продвигается очень медленно и во многом — на ощупь. Это вызывает удивление. Давно рухнули все ограничения и стали возможны любые исследования, в каком угодно ключе. Нам представляется, что такое положение вызвано, прежде всего, отсутствием ясности в понимании того, что должно изучаться; что такое «фольклор», что стоит за понятием «народная культура»... Говорят также о «массовой» и «непрофессиональной» культуре. Каким может быть соотношение между всеми этими сложными, комплексными понятиями?

Но — нет разработанной методологии, т.е. общей теоретической базы для исследований.

В России существует несколько научных школ в области изучения фольклора, которые можно обозначить как «культурология — фольклористика — этнография». Упрощенно их можно свести к двум основным направлениям: «классическому» и «модернизаторскому». К сожалению, полемика между представителями этих двух течений не слишком плодотворна именно из-за серьезнейших разногласий по принципиальным теоретическим вопросам.

Обратимся к этим вопросам, попробуем сформулировать их с возможной четкостью и понять их значение для дальнейшего развития комплекса наук о народной культуре. Первая группа проблем касается объекта и предмета рассматриваемой научной дисциплины. Их можно, на наш взгляд, обозначить так:

1. Что такое фольклор? В чем его специфика?
2. Что такое «традиционный» и, соответственно, «современный» фольклор? В чем различия между ними (если считать априори, что они есть)?
3. Каковы функции фольклора в современном обществе? Каково его место в культуре этого общества? Каково соотношение между фольклором и массовой культурой? Почему многие исследователи пи-

шут не о фольклоре, а о «современной непрофессиональной культуре»? Чем вызвано применение к бытующему в наши дни материалу этого термина?

4. Что такое фольклорная традиция? Как она развивается и функционирует? Каким образом фольклор бытует в обществе? Каковы формы этого бытования и соотношение между ними?

5. Что такое фольклорное произведение? Какие произведения и по каким признакам можно отнести к фольклорным? Что такое фольклорный жанр? Какова система фольклорных жанров в настоящее время? Как она трансформировалась за последние сто лет?

Вторая группа проблем связана именно с методологией всех научных дисциплин, изучающих народную культуру (прежде всего, фольклористики). Мы считаем, что без ответов на эти вопросы построение теории народной культуры и продуктивное изучение этой культуры крайне затруднительно, если вообще возможно. Их можно сформулировать так:

1. Что такое фольклористика? Каково ее соотношение с культурологией, этнографией и филологией?

2. В чем предмет фольклористики, и на какие методы исследования она опирается? Насколько эти методы адекватны современному фольклорному материалу? Какие методы могут и должны применяться к этому материалу для максимально точного и полного его анализа?

Оговоримся, что вопросы, сформулированные здесь, можно, разумеется, задать и в иной форме. Вторая оговорка касается нашего исходного положения о существовании «народной культуры» и нескольких научных дисциплин, ее изучающих. Под «народной культурой» мы будем понимать часть культуры, противопоставленную, с одной стороны, культуре «профессиональной» (кино, литературе и т.д.), а с другой стороны — «массовой культуре» (следующей образцам «высокой», «профессиональной» культуры, но создаваемой не просто «для других», а, в первую очередь, с коммерческими целями). Таким образом, народная культура связана и с «классической», и с массовой культурой, но отличается от них тем, что она — «для себя». То есть в ней в весьма значительной мере стерта грань между «творцом» и «потребителем». Заметим также, что пока мы не рассматриваем диахронический аспект: народная культура «сейчас» и «раньше» — это одна из тем дальнейшего разговора. Какие науки и как изучают народную культуру — это тоже отдельная проблема. Отметим только, что ею занимаются и социологи, и культурологи, и психологи, и лингвисты, и фольклористы, и этнографы, и музыковеды. Перечень может быть продолжен...

Обратимся теперь к рассмотрению двух основных концепций фольклора, распространенных в настоящее время. Представители «классического» направления рассматривают фольклор как особое народное искусство, как творчество народа, прежде всего, в рамках устного слова. Это основа его своеобразия. Фольклор обладает крайне высокой степенью устойчивости к любым воздействиям извне (которые, однако, иногда могут вызывать его «порчу» или даже «деформацию»

традиции; в частности, привести к изменению жанровой системы). Фольклор настолько специфичен, что его должна изучать особая наука — фольклористика. Вот что пишет об этом профессор В.П. Аникин: «Фольклор — особое искусство. Специфичны его природа, характер творческих процессов в нем, специфичны его образно-стилевые средства и особенности»<sup>1</sup>. Он старается вычленить фольклор из области народной культуры, подлежащей, по его мнению, ведению этнографии: «Фольклор — не только бытовое явление, но и художественное творчество в рамках устного слова»<sup>2</sup>.

С В.П. Аникиным полемизирует С.Ю. Неклюдов, представляющий другое крыло в фольклористике — модернизаторское, считающий, что объем и содержание понятия «фольклор» может различаться в разных типах обществ и в разные культурно-исторические эпохи (главным образом, он противопоставляет друг другу письменную и бесписьменную культуры). Исследователь подвергает сомнению устность как один из основополагающих признаков фольклорности: «Циркуляция литературного материала между устной и письменной традициями есть естественный и постоянный процесс»<sup>3</sup>. Он утверждает, что в настоящее время каналы коммуникации переплетены, а способы передачи информации (устный, письменный, электронный) — равноправны. По мнению С.Ю. Неклюдова, современный (т.е. преимущественно городской) фольклор уже не является созданием и достоянием всего народа: он полицентричен и фрагментирован по социальной, профессиональной и возрастной принадлежности. Исследователь вообще предлагает отказаться от термина «фольклор» при изучении современного материала и пишет о «современной устной словесности» и примыкающих к ней «парафольклорных формах массовой культуры» (их функции в обществе во многом совпадают). С.Ю. Неклюдов противопоставляет «функционально маргинальную» «современную устную словесность» «традиционному фольклору» и считает подобную словесность одним из компонентов «народной городской культуры»<sup>4</sup>. Ее должны изучать культурологи (и, видимо, этнографы).

Для «классического» направления основой основ является понятие фольклорной традиции и ее формы. Эта форма характеризуется преемственностью, следованием образцам, широчайшим использованием прямых заимствований. По этим признакам она коренным образом отличается от литературной традиции. В.П. Аникин пишет об этом: «Кардинальным для всего изложения надо считать понятие «устная фольклорная традиция»<sup>5</sup>. Традиция трактуется им как понятие само-

---

<sup>1</sup> Аникин В.П. Теория фольклора. М., 1996. С. 4.

<sup>2</sup> Там же. С. 7.

<sup>3</sup> Неклюдов С.Ю. Устные традиции современного города: смена фольклорной парадигмы // Исследования по славянскому фольклору и народной культуре. Studies in Slavic Folklore and Folk Culture. Вып. 2. Oakland, 1997. P. 77—89. Цит по URL: <http://www.ruthenia.ru/folklore/neckludov7.htm>

<sup>4</sup> Там же.

<sup>5</sup> Аникин В.П. Указ. соч. С. 8.

ценное, самодостаточное. Это та основа, на которой зиждется вышеупомянутая специфика фольклора. «Фольклорная традиция не должна быть отождествляема ни с бытовыми этнографическими явлениями, ни с историей языка, [...] ни с каким иным феноменом культурной жизни»<sup>6</sup>, — пишет ученый.

Можно сказать, что для фольклористов-«классиков» понятие традиции имеет почти этическое значение, так как то, что нетрадиционно, неизбежно нефольклорно и, по всей видимости, изучаться фольклористами не должно. В.П. Аникин пишет об этом: «Многие фольклористы до самого последнего времени считали возможным говорить о творческих контаминациях, а между тем имели дело с простой порчей, разрушением фольклорной традиции»<sup>7</sup>. Но где же проходит грань между традиционным и нетрадиционным? Разумно ли считать эту границу неизблемой? На наш взгляд, это было бы довольно странно. Если меняется общество — меняется и его культура; это неизбежно. В историческом масштабе это отчетливо видно, хотя ясно, что изменения не происходят мгновенно.

Однако именно отождествлением понятий «традиционности» и «фольклорности» обусловлена точка зрения «классиков» на проблемы бытования фольклора. Хотя представители этого научного направления и считают, что оно обозначает связь традиции и самих фольклорных произведений с жизнью общества, фактически ими ставится знак равенства между бытованием вообще и устным бытованием (иные его формы могут признаваться только в виде исключения, как маргинальные). Так ли это? Увы, полевые исследования вряд ли подтвердят эту точку зрения. Произведения народной словесности записываются, публикуются в печатных СМИ, тиражируются СМИ электронными (прежде всего — телевидением), живут своей почти неизученной жизнью в Интернете... И между всеми этими формами бытования постоянно происходит взаимообмен.

С.Ю. Неклюдов пишет о двух типах традиции (в письменных и бесписьменных культурах). Он считает, что сейчас старая традиция деформируется, или, скорее, перерождается. Старой традиции негде и некуда развиваться. Можно предположить, что когда традиционный фольклорный жанр в своем развитии доходит до высшей стадии совершенства формы, то за этим неизбежно следует его угасание или перерождение. Этот процесс связан, прежде всего, с изменением форм бытования фольклора. Имеются в виду и многочисленные сборники фольклорных текстов, рассчитанные на массового читателя, и хождение этих текстов, причем тоже массовое, в Интернете. По мнению «модернизаторов», в настоящее время традиция активно взаимодействует с литературой и СМИ, причем этот процесс зашел уже настолько далеко, что можно говорить о глобальной деформации традиции, т.е. о системном характере этих влияний. С.Ю. Неклюдов рассматривает

---

<sup>6</sup> Аникин В.П. Указ. соч. С. 46.

<sup>7</sup> Там же. С. 10.

в своей статье историю этих взаимодействий за последние сто лет и приводит достаточно убедительные факты, свидетельствующие в пользу его точки зрения<sup>8</sup>.

Важной формой выражения традиции является система фольклорных жанров. С точки зрения традиционной фольклористики, само понятие системности в приложении к фольклорному материалу еще нельзя считать достаточно разработанным. В.П. Аникин подходит к нему крайне осторожно, он предостерегает от переоценки системных качеств фольклорного материала. Для него жанровая система — скорее способ осмысления, трактовки межжанровых связей и взаимодействий, чем проявление некоего организующего этот материал принципа. Иными словами, за понятием «система жанров» для «классиков» стоит особая точка зрения на материал, а не объективная данность в виде результатов анализа этого материала.

Основным уровнем организации фольклорного материала, с «классической» точки зрения, является жанр. «Жанр — основная творческая единица изучения устного творчества народа», — пишет об этом В.П. Аникин<sup>9</sup>. Постоянство формы есть основа произведения, а устойчивость жанра есть основа традиции. Кризис жанра и тем более жанровой системы в целом, с этой точки зрения, понятия в лучшем случае гипотетические. «Классиками» жанр трактуется не только как типологичная и долговечная «образно-поэтическая структура»<sup>10</sup>; В.П. Аникин утверждает, что жанр самостоятелен по отношению к культурно-историческим эпохам. Что касается нашей точки зрения на этот вопрос, то, как нам кажется, историчность жанра — вопрос в традиционной фольклористике открытый, его стараются оставлять вне рамок любых дискуссий. Однако вывести понятие жанра за рамки истории означало бы признать, что жанр дан нам кем-то и когда-то в неизменном и не подлежащем никаким изменениям виде. Едва ли такое понимание жанра можно было бы признать научным.

«Модернизаторы» рассматривают жанр как исторически изменчивый элемент более крупной структуры — системы жанров, которая, в свою очередь, тоже эволюционирует. В этом случае допустимо говорить как о появлении и активном бытовании новых жанров, так и о значительной трансформации старых. Типологическое сходство старых и новых жанров в значительной мере объясняется процессами конвергенции. То есть качество жанров<sup>11</sup> во многом определяется свойствами системы в целом, так как она обладает способностями к саморегуляции и самоорганизации при воздействии внешних факторов.

Еще одна важная научная проблема — вопрос о комплексном характере существующей традиции и соотношении в бытующих сейчас фольклорных произведениях вербального и невербального компонен-

---

<sup>8</sup> Неклюдов С.Ю. Указ. соч. С. 77—89.

<sup>9</sup> Аникин В.П. Указ. соч. С. 93.

<sup>10</sup> Там же. С. 108.

<sup>11</sup> Качество жанра — компромиссный термин, которым предлагается обозначить некую новую стадию в развитии того или иного жанра.



тов. В.П. Аникин рассматривает «фольклор как искусство слова»<sup>12</sup>. Он считает, что понятие синкретизма применительно к современному состоянию фольклора нельзя считать релевантным. С его точки зрения, «синкретизм — слияние неразделенных начал и свойств»<sup>13</sup>, однако подобная слитность, нерасчлененность характеризует фольклор только на архаической стадии. Как полагает В.П. Аникин, нынешнее историческое состояние фольклора характеризует не синкретизм, а полиэлементный синтез, хотя в чем-то и могут быть «удержаны некоторые компоненты синкретичного состояния»<sup>14</sup>. В рамках такого подхода связи фольклора и этнографии не имеют принципиального характера, а ведущими и отделяющими являются свойства фольклора именно как словесного искусства.

«Модернизаторы» заявляют именно о синкретичности существующей традиции, о том, что к современному фольклору относятся и граффити, и татуировки, и одежда и украшения, и обряды (в частности, посвятельные). Особенно это характерно для молодежной субкультуры и субкультур некоторых других специфических социальных групп. Согласно этой точке зрения, очень многие произведения современного фольклора комплексны (имеется в виду переплетение вербальных и невербальных компонентов, бытование текстов в составе обрядов и т.п.)<sup>15</sup>.

Столь серьезные расхождения между «классиками» и «модернизаторами» во взглядах на фольклор, на его осмысление, во многом вызваны их различным подходом к тому, какие науки и какими методами должны изучать народную культуру и ее составные части.

«Классики» определяют фольклористику как самостоятельную науку, которая является одной из филологических дисциплин. В.П. Аникин последовательно отстаивает эту точку зрения: «Для изучения специфики фольклора не надо покидать филологию. Специфичность фольклора неущербно постигается посредством филологических подходов»<sup>16</sup>. При этом другие науки, изучающие народную культуру, не должны заниматься изучением фольклора, так как это — не их область. Дело даже не в том, что этнографы, музыковеды и т.д. «рассматривают фольклор в границах собственного предмета и практикуют свои особые методы и принципы»<sup>17</sup>. По мнению «классиков», эти подходы и принципы не просто чужды фольклористике как отрасли филологии, но и вызывают эффект «кривого зеркала», в котором не видно главного — той самой специфики фольклора: «Анализ не филолога не будет касаться важнейших свойств заговоров в такой мере, чтобы раскрыть их [...] художественную природу»<sup>18</sup>.

---

<sup>12</sup> Аникин В.П. Указ. соч. С. 139.

<sup>13</sup> Там же. С. 147.

<sup>14</sup> Там же. С. 159.

<sup>15</sup> Неклюдов С.Ю. Указ. соч.

<sup>16</sup> Аникин В.П. Указ. соч. С. 4.

<sup>17</sup> Там же.

<sup>18</sup> Там же. С. 4—5.

Заметим также, что не менее важна самостоятельность фольклористики и в рамках филологии. Лингвистический (психолингвистический, лингвокультурологический, лингвокогнитивный, социолингвистический) подход к материалу и соответствующие ему методы анализа «классиками» как минимум не приветствуются. Считается, что фольклор — прежде всего эстетический феномен, причем, несмотря на некоторые различия, его эстетика близка эстетике художественной литературы. Таким образом, наиболее тесно связанной с фольклористикой дисциплиной оказывается литературоведение, а не лингвистика. Как пишет В.П. Аникин, «фольклористика в качестве самостоятельной дисциплины практикует свои приемы и принципы филологического анализа»<sup>19</sup>.

Проблема заключается в том, что филологи не признают фольклористов за «своих». Можно сослаться на мнение авторитетнейшего филолога С.С. Аверинцева: «Филология — совокупность [...] гуманитарных дисциплин, изучающих историю и сущность духовной культуры человечества через языковой и стилистический анализ *письменных* (курсив мой — П.Б.) текстов»<sup>20</sup>. Если согласиться с этим определением, то придется признать, что фольклористика, изучающая *устное* творчество, филологической дисциплиной не является. И эту точку зрения разделяют многие известные фольклористы. Так, В.Е. Гусев пишет: «Фольклористика — наука о фольклоре (в том числе народном поэтическом творчестве). Фольклористика изучает словесное, песенное, хореографическое, драматическое коллективное творчество народных масс»<sup>21</sup>. По его мнению, такой объект исследования, как народная культура, предполагает его комплексное изучение, и фольклористика — наука синтетическая по своей сути. Еще в 1970-е годы эту точку зрения отстаивал Б.Н. Путилов, говоря о принципиальности и первостепенной важности связей фольклора с этнографией<sup>22</sup>.

С.Ю. Неклюдов также выдвигает несколько важных положений, касающихся фольклористики как науки. Во-первых, с его точки зрения, комплексность изучения фольклора и близких ему форм массовой культуры неизбежна, так как соответствует природе этих явлений. Доминировать должен культурологический, структурно-функциональный подход. Во-вторых, он считает, что фольклористика в рамках филологии исчерпала себя, ее аналитический инструментарий не способен выявить специфику народной культуры (даже если рассматривать только ее вербальный компонент)<sup>23</sup>.

<sup>19</sup> Аникин В.П. Указ. соч. С. 6.

<sup>20</sup> Аверинцев С.С. Филология // Литературный энциклопедический словарь. М., 1987. С. 466.

<sup>21</sup> Гусев В.Е. Фольклористика // Литературный энциклопедический словарь. М., 1987. С. 470.

<sup>22</sup> Путилов Б.Н. Проблемы типологии этнографических связей фольклора // Фольклор и этнография: Связи фольклора с древними представлениями и обрядами. Л., 1977. С. 3—14.

<sup>23</sup> Неклюдов С.Ю. Указ. соч.

Разногласия между «классиками» и «модернизаторами» кажутся непреодолимыми. Однако они должны быть преодолены, так как наносят ущерб изучению народной культуры. Пока специалисты, занимающиеся народной культурой, не договорятся об общей «системе координат», научные дискуссии на любые темы, касающиеся фольклора, фольклористики и т.д. будут по большей части бесплодными. Чтобы споры о проблемах изучения народной культуры не были «диалогом глухих», необходимо вновь и вновь пытаться договориться об общей аксиоматике, т.е. речь идет о том, чтобы четко определить, что и как должны изучать фольклористы. Это весьма важно: с одной стороны, любая наука строится на постоянном уточнении, а часто и на отрицании уже достигнутого, с другой стороны, именно опора на опыт предшественников и их достижения — это та точка, от которой отталкиваются любые новые исследования. Игнорирование этого опыта и этих достижений недопустимо.

Но нельзя также игнорировать и то, что фольклор, фольклорная традиция, система фольклорных жанров, формы бытования фольклорного материала сейчас явно и быстро изменяются. Наверное, одна из самых малоисследованных областей, которой могла бы (и, на взгляд автора — должна) заниматься фольклористика — это фольклор в Сети; не просто своеобразная ниша, а скорее даже «точка роста» всего бытующего ныне фольклора. К сожалению, вопросов здесь очень много, а никаких ответов на них пока нет.

Вероятно, первое, что хочется сделать в связи с такой тематикой — вывести ее за рамки фольклористики. Но (как уже было сказано) это просто приведет к тому, что мы сузим поле деятельности собственной науки. Невозможно утверждать, что фольклорных произведений в Сети нет. Просто, если этим явлением не будут заниматься фольклористы, им займутся другие: культурологи, антропологи, психологи, философы... Фольклор (понимаемый здесь как непрофессиональное, народное творчество, опирающееся прежде всего на фольклорную традицию и не имеющее коммерческой направленности) широко представлен в Сети. Это и графика — например, разнообразные «отредактированные» фотографии («фотожабы»), и музыкальные произведения... И прежде всего (хотя бы в количественном отношении) — произведения фольклора вербального, иногда трудносоотносимого с каким-либо определенным и устоявшимся жанром. Это огромное и аморфное море материала, исследование которого началось совсем недавно. Исходя из этого, приходится думать глобально (об общей теории современного фольклора), а действовать локально (подтверждать выдвинутые тезисы примерами, касающимися всего лишь одного жанра). Но надо с чего-то начинать. Итак, анекдот. Островок относительной стабильности и определенности в упомянутом нами море.

Непосредственные наблюдения показывают, что это наиболее широко распространенный в Сети жанр. Его уже начали изучать — причем преобладает социокультурологический подход.

Нисколько не желая обидеть культурологов и т.п., заметим следующее: они не могут (и не должны) относиться к анекдоту именно как к фольклорному жанру и ставить во главу угла своего анализа этих текстов и всего того, что с ними связано, именно эту специфику. Фольклористы же проявляют, мягко говоря, крайнюю осторожность. Скорее всего — из-за новизны и нестандартного характера некоторых проблем, встающих перед исследователями этого действительно специфического материала.

Как известно, в идеале анекдот должен рассказываться «вживую», так как это соответствует специфике жанра. Большую роль играет характер исполнения, внетекстовые элементы повествования (мимика, жесты, интонация и т.д.). Но люди рассказывают друг другу анекдоты по телефону, пересылают их по СМС и электронной почте. С общепринятой точки зрения эти тексты во многом ущербны, но речь идет о способе передачи текста, об одной из сторон его бытования, влияющей на бытование в целом.

В этой связи можно вспомнить, что еще несколько лет тому назад анекдоты активно издавались в виде сборников и также активно публиковались в периодической печати. Сейчас эта ситуация изменилась, так как такой способ существования — не для анекдота, он не отвечает специфике жанра. Проще говоря, читать анекдоты один за другим скучно.

А вот в Сети (мы имеем в виду ее часть — Рунет; дальнейшее явно выходит за рамки нашей статьи) анекдоты живут и процветают. Причина проста: Интернет предполагает интерактивность, а это полностью соответствует той самой жанровой специфике, о которой шла речь выше.

Ресурсы Сети, так или иначе связанные с анекдотом, можно разделить на три части:

— тексты, размещенные на информационных или развлекательных порталах. На них анекдоты просто размещены; в этом случае интерактивность представляется минимальной. Таких сайтов в Рунете — десятки тысяч. Некоторые из них очень популярны, но анекдоты играют здесь небольшую роль.

— тексты, размещенные на специальных сайтах. На них анекдоты представлены в очень большом объеме (тысячи текстов), очень быстро обновляются; существует подробная и сложная рубрикация. Эти сайты предполагают высокую степень интерактивности: значительная часть текстов присылается посетителями, т.е. происходит обмен. Тексты можно сохранять для себя, пересылать по электронной почте, комментировать и оценивать. Посещаемость некоторых из этих сайтов весьма высока — десятки тысяч посетителей в сутки.

О третьем виде ресурсов Рунета, связанных с анекдотом, речь пойдет чуть позже. А сейчас о том «камне преткновения», который крайне затрудняет изучение анекдотов в Сети и заставляет многих исследователей сомневаться в самой такой возможности. Конечно же, речь идет о понятии «аутентичности текста». Проанализируем это понятие

поподробнее. Текст считается аутентичным, если он исполнен конкретным лицом, именно исполнен, а не прочитан по книге (литературному источнику).

Со вторым условием, как известно любому собирателю, не все так однозначно. Тексты, например, очень часто записываются самими исполнителями, а затем переписываются собирателями из таких «исполнительских тетрадей».

О главном условии аутентичности речь пойдет несколько далее, так как «личность в Сети» — вопрос весьма запутанный и многоаспектный.

Учитывая вышеизложенное, автор переходит к третьему виду ресурсов Интернета, имеющих отношение к анекдоту, а именно к так называемому Живому Журналу (ЖЖ).

ЖЖ — подсистема Сети, предполагающая обмен, комментирование и оценку авторских текстов (блогов), размещенных на специальном портале.

С основными принципами функционирования ЖЖ связаны понятия «автор» и «авторский текст», а также очень высокая степень интерактивности. Действия именно этих факторов делают ЖЖ очень популярным. Публикуемые и бытующие тексты носят достаточно личный, но одновременно и публицистический характер. Внутри ЖЖ существуют (впрочем, как и во всей Сети) сообщества по интересам — от «родившихся в 1970 году» до «ценителей малой германоязычной прозы I половины XX века».

Присущая Сети даже не анонимность, а псевдонимность в ЖЖ декларируется, но фактически она довольно условна. Пол, возраст, образование, род деятельности, а иногда и настоящее имя и даже внешность многих участников (так называемых «лже-юзеров»; от англ. LJ, т.е. ЖЖ) известны всем заинтересованным лицам; хотя в открытую проявлять интерес к таким данным и не принято. Причины этого, на наш взгляд, очевидны: понятие авторства — одно из ключевых в ЖЖ. «Мой блог», «мой текст», «мой коммент» — с социопсихологической точки зрения эти понятия являются для подавляющего большинства «лже-юзеров» фундаментальными, так как ими движут две основные потребности — во-первых, в самовыражении, и, во-вторых, — в признании и коммуникации.

Достоверность сведений, которые блоггеры сообщают о себе сами, можно, естественно, подвергать сомнению. Но намного ли более, чем в других случаях, когда речь идет об исполнителях фольклорных текстов? Можно сделать следующий вывод: коль скоро аутентичность едва ли возможно измерить количественно, признать публикуемые в ЖЖ тексты анекдотов аутентичными в качественном плане исследователям-фольклористам может помешать, пожалуй, только инерция мышления. Разумеется, это не бесспорно. Оговоримся — такой материал, возможно, следует рассматривать как весьма специфический и потому периферийный, но не рассматривать его вовсе значило бы просто отмахнуться от части бытующего сейчас фольклорного материала.

Но если изучать, то как? Разумеется, не исключается (и даже представляется очень интересной) возможность занять позицию простого наблюдателя.

Существуют и другие возможности: анкетирование и прямой сбор текстов. Для этих целей нами уже разработана и размещена в Сети анкета, включающая в себя несколько групп вопросов: установочные, касающиеся личности исполнителя (пол, возраст, образование, род занятий); касающиеся его как «анекдотчика» (интересуется ли анекдотами вне Сети, рассказывает ли их устно, читает ли на других ресурсах или в печати, собирает ли тексты); касающиеся исполнителя как, если так можно выразиться, «сетевой личности» (давно ли в Сети, что именно его привлекает в Интернете и конкретно в ЖЖ и т.п.).

Сообществ любителей юмора в ЖЖ — более 400; сообществ, в сфере интересов участников которых входят именно анекдоты — более сорока<sup>24</sup>. Далее мы рассмотрим несколько таких сообществ и некоторых их участников. Это клубы анекдотчиков, объединяющие множество участников. Здесь публикуются и комментируются тексты, но это не специфично. Ни одно из рассмотренных автором сообществ не указывает в графе «интересы участников» исключительно анекдоты; как правило, присутствуют такие маркеры, как «юмор», «шутки», «приколы». Некоторые сообщества любителей юмора указывают среди интересов участников эротику в ее различных видах и проявлениях (тексты и фотографии эротического характера), некоторые — литературу («рассказы» и т.п.). Из этого можно сделать предварительный вывод о том, что анекдоты воспринимаются как развлечение в ряду других. Но среди развлечений анекдоты занимают важное место. Об этом говорит количество размещенных текстов (в общей сложности несколько тысяч) и их постоянное обновление (в среднем 15—20 текстов в сутки, разумеется, повторы достаточно часты).

Как устроено и функционирует типичное сообщество любителей юмора в ЖЖ? Оно объединяет в среднем от 50 до 100 участников, большинство из которых являются так называемыми «френдами» друг друга<sup>25</sup>. Интересы участников пересекаются в области юмора, в другом они могут сильно расходиться. Практически ежедневно находится несколько человек, которые «постят новый контент» (размещают новые тексты). Любопытно, что далеко не на каждый текст проявляется реакция в виде комментария кого-нибудь из других участников. Поскольку речь идет о написанных текстах и комментариях, возникают проблемы следующего характера:

- как отобразить на письме интонацию, жесты, мимику;
- как выразить в комментариях наиболее естественную реакцию на юмор, т.е. смех?

---

<sup>24</sup> Данные автора на ноябрь 2006 г.

<sup>25</sup> То есть имеют почти неограниченный доступ к записям, размещенным в журналах друг друга (добрые знакомые по Сети, которые в реальной жизни могут никогда не встретиться).

Иногда в текстах появляются ремарки (как в текстах пьес), в некоторых случаях используется своеобразная стилизация под фонетическое письмо (является ли в данном случае нарочитая безграмотность сетевого сленга попыткой более адекватно передать на письме устную речь — вопрос очень спорный и пока не исследованный). Например, пишут: «афftar, пеши исчо», «ацтой», «убей сибя апстену». Иногда — значительно мягче — «улыбнуло». Для передачи улыбки, смеха используются «смайлы» (комбинация нескольких простых графических символов, изображающая улыбку). Еще более выразительным представляется использование так называемых «печатей» — графических изображений с наиболее популярными сленговыми клише вроде «афftar жжот» или «афftar выпий йаду».

Оговоримся, что во многих сообществах использование сленга не приветствуется, так как постепенно выходит из моды. Еще более негативно, как правило, отношение к «печатям». В некоторых сообществах их использование находится под прямым запретом. Заметим, что все упомянутые нами факты могли бы стать отдельной, весьма увлекательной, на наш взгляд, темой для исследований.

Во всех сообществах существуют правила, регламентирующие поведение участников. Они могут быть очень мягкими (например, в сообществе `dirty_anecdots`, где запрещены только неприкрытый мат и оскорбления в адрес участников), или достаточно строгими (как в сообществе `decent_anecdote`, существующем под девизом: «Только приличные анекдоты!»). Иногда довольно подробно регламентируются технические моменты, связанные с размещением текстов (использование цветного шрифта, ката<sup>26</sup> и т.п.).

Все своды правил сходятся в двух пунктах: негативном отношении к так называемым «офф-топу» и «баянам». Под «офф-топом» подразумеваются тексты и комментарии, не имеющие отношения к теме. «Баян» (иногда «боян») — это что-то (в нашем случае текст), что в Сети уже хорошо известно и не обладает новизной.

За нарушение правил накладываются санкции. Санкции бывают в основном трех видов: предупреждение, удаление текстов и комментариев, размещенных с нарушениями, и, наконец, так называемый «бан» — запрет кому-либо участвовать в деятельности сообщества, обеспеченный применением соответствующих программных средств.

В этой связи очень важную роль играет модератор (ведущий), он же, как правило, инициатор создания сообщества и его самый активный участник. Какими же качествами обладает типичный модератор сообщества любителей анекдотов? Разумеется, он анекдотчик, кроме того, он должен быть общительным, отдавать своему хобби много времени и сил и уверенно чувствовать себя в Сети.

Хотя автор и оговаривал ранее некоторые сложности, связанные с изучением анекдотов в Сети, он считает необходимым еще раз указать

---

<sup>26</sup> От англ. cut — простой тэг (команда для разметки текста), позволяющая размещать объемные тесты удобно для читателя.

на некоторые из них. Понятие «исполнитель», «информант» здесь несет во многом другое содержание. Пользователи ЖЖ формируют для своей сетевой жизни так называемые «аватары» (образы, маски), которые могут быть непохожи на реальные прототипы. Вопросы, касающиеся пола, возраста, внешности, многими считаются очень личными. Их не принято задавать<sup>27</sup>. То же самое касается имен и фамилий. Вместо них используются «ник-нэймы» (прозвища, псевдонимы); многие из них нарочито нейтральны относительно пола. Сюда же, видимо, следует отнести использование «юзерпиков» — картинок-символов пользователя. Конечно, это может быть и фотография пользователя — но может быть и любое другое изображение.

Поэтому все, что будет далее сказано о модераторах, относится к их сетевым образам. Формально все это может считаться спорным, но (опять же) нужно с чего-то начинать.

Итак, все модераторы, сведения о которых собирал и анализировал автор, родились не ранее 1966 и не позже 1986 года. Местожителство — преимущественно Москва и Петербург. Образование — высшее или незаконченное высшее (МГУ, МИФИ, МАИ...). Интересы всех модераторов пересекаются (помимо анекдотов) в области литературы и искусства (указываются «музыка», «книги», «кино», «фотография»).

Для пользователя ЖЖ также очень важны еще две характеристики: количество «френдов» и количество сообществ, членом которых является тот или иной пользователь. Что касается первого — разброс очень велик (от 10 до 500 человек). Этот факт требует дальнейших исследований. Зато все модераторы состоят в нескольких десятках сообществ (в основном литературных, музыкальных и т.п.). Сообщество ведут 1—2 модератора, редко больше. Следовательно, модераторов-анекдотчиков в ЖЖ должно быть несколько больше полусотни.

Конечно, рано говорить о каких-то выводах, но предварительно можно сказать следующее: в Живом Журнале, объединяющем почти полмиллиона русскоязычных пользователей, анекдоты играют большую роль и очень распространены. Очень важны существование и деятельность сообществ любителей анекдотов (в них состоят тысячи пользователей, за несколько лет разместивших в ЖЖ тысячи текстов). Тексты постоянно обновляются и комментируются; ими обмениваются — так происходит их распространение и отбор. Важную роль в этом процессе играют модераторы (молодые, образованные, творческие люди, увлекающиеся литературой и искусством, хотя их число невелико).

Основной причиной популярности анекдотов в Сети является, на взгляд автора, интерактивность. Она может быть меньшей или боль-

---

<sup>27</sup> Многие пользователи ЖЖ изначально размещают такого рода информацию о себе в открытом доступе, но интересоваться ей *специально*, а тем более — тиражировать ее считается как минимум бестактным.



шей, и логично предположить, что чем выше степень интерактивности, которую может предложить тот или иной ресурс, тем популярнее этот ресурс будет. Это происходит потому, что общение, размещение на каком-либо сайте анекдотов «наперебой», попытки приблизить этот процесс к устному исполнению полностью соответствуют специфике жанра анекдота.

В заключение автор, во-первых, еще раз заявляет, что анкетирование членов сообществ уже дает весьма интересные результаты, во-вторых, еще раз оговаривает нестандартный характер своей работы и подчеркивает дискуссионный характер сделанных им выводов.

Пока нет ответа на главнейшие вопросы, касающиеся фольклора в Сети: можно ли считать размещенные там фольклорные произведения собственно фольклором? Или требуется введение в обиход новой терминологии (например, «парафольклорность» или «пост-фольклор»)? Насколько применимо к этому материалу понятие фольклорной традиции? Какие жанры, почему и как именно бытуют в Сети? Какой спецификой они обладают? Как (при помощи каких методов) можно было бы этот материал изучать?

В нашей работе мы только обозначили их. И попытались на примере конкретного жанра (анекдота) показать, что фольклор в Сети представлен, бытует и может изучаться представителями разных научных дисциплин. Среди них особую роль, на наш взгляд, должны играть фольклористы, широко и непредвзято понимающие область, предмет и методы своей науки.

Автор считает возможным выдвинуть нижеследующие положения, пытаясь дать ответ на принципиальные вопросы, которые были поставлены в начале. При этом он отдает отчет в том, что предложенные им тезисы ни в коей мере не являются истиной в последней инстанции, это всего лишь отправная точка для дискуссии, приглашение к разговору.

1. Культура (и в особенности народная культура) неразрывно связана с обществом, ее порождающим. Можно сказать, что народная культура есть эстетический феномен массового сознания.

2. В отличие от культурного наследия, собственно культура всегда современна, т.е. соответствует тому обществу и типу общественного сознания, какими она порождается и под чьим влиянием она изменяется.

3. Современная народная культура многолика, многокомпонентна, синтетична. Она во многом аморфна, так как общество, формировавшееся в нашей стране последние 15 лет, противоречиво и нестабильно<sup>28</sup>.

---

<sup>28</sup> «Общественное сознание пришло в состояние полнейшего хаоса», — пишет об этом А.Л. Топорков (*Топорков А.Л. Мифы и мифология XX века: традиция и современное восприятие // Цит по URL: <http://www.ruthenia.ru/folklore/toporkov1.htm>*). Он даже считает, что современное российское общество вообще не способно действовать рационально, и видит в этом серьезную опасность.

4. Исходя из этого, фольклор можно определять по-разному:

а) как вербальный компонент традиционной культуры, т.е. культурного наследия («фольклор как искусство слова»), доминирующий в этой системе над другими составляющими. Положение о «вербальной доминанте», а тем более о доминировании устного творчества над другими его видами и формами представляется нам весьма и весьма спорным, если иметь в виду контекст нынешней социокультурной ситуации, в частности, и в особенности — бытование фольклора в Интернете.

б) как вербальный компонент современной народной культуры, неразрывно связанный с иными ее формами и феноменами (музыкой, изобразительным искусством, обрядами, бытом). В этом случае доминантой будет именно синтез этих форм в их реальном бытовании<sup>29</sup>.

5. Современному фольклору присуще бытование в самых различных формах. Некоторые из них изначально фольклору несвойственны (например, электронные средства коммуникации). Современный фольклор — фольклор информационного общества. Особую роль здесь, на наш взгляд, играет фольклор в Интернете — специфическом культурно-информационном пространстве со своими принципами и законами.

Традиционный фольклор опирается на самодостаточную и очень устойчивую традицию. Современный фольклор характеризуется трансформацией самой традиции и форм ее передачи (к устной добавились письменная, прежде всего печатная, а также электронная). Допустимо ли эти формы трактовать как равноправные — вопрос пока открытый. Но в силу своей важности он требует скорейшего решения.

6. Система традиционных фольклорных жанров находится в кризисе. Одни жанры уходят из бытования и становятся частью культурного наследия, другие постепенно достигают пика своего развития, бытуют все шире и занимают в системе свое место. Что особенно важно, это влияет на свойства системы в целом.

7. Несмотря на важность вербального компонента и необходимость его дальнейшего изучения, фольклористика не может более трактоваться исключительно как филологическая дисциплина. В наши дни она более самостоятельна, чем раньше. Не отвергая достижений фольклористики как изучения народной словесности, тем не менее, приходится признать, что она является частью культурологии. Так как культурология — область весьма обширная и во многом неопределенная, современную фольклористику можно определить как науку синтетическую. Ее объект — народное творчество во всех его проявлениях и формах. Фольклорист вправе использовать любые методы исследования, адекватные изучаемому материалу, но не должен забывать о том, что его предмет — народная культура во всей ее полноте, а также ее

---

<sup>29</sup> Современный фольклор тесно связан с массовой культурой. В этой связи кажутся оправданными термины «постфольклор» и «парафольклорные формы культуры».

связи с другими формами культуры, прежде всего — с традиционным фольклором. Применимость какого-либо метода можно проверить только практикой: опорой на факты, полевые исследования и т.д.<sup>30</sup>.

8. Назрела необходимость в создании общей теории народной культуры как целостного феномена. Первым шагом в ее разработке должна, на наш взгляд, стать выработка «общего языка», т.е. общепринятой терминологии (а в дальнейшем — и методологии), разумность, ясность и применимость которой вызывали бы минимум сомнений у всех специалистов, изучающих различные области и феномены народной культуры.

О необходимости разработки понятийного аппарата, определения общетеоретических понятий и формирования собственных методов исследования говорят многие известные исследователи, занимающиеся изучением народной культуры. Это требование сегодняшнего дня.

---

<sup>30</sup> К этому призывает и В.П. Аникин: «Только в самой тесной увязке конкретных разысканий и теории можно выйти на простор типологических исследований, важность и необходимость которых остро осознается всеми фольклористами» (*Аникин В.П.* Теория фольклора. М., 1996. С. 385).



О.Е. ФРОЛОВА

## КОРПОРАТИВНЫЙ И НЕКОРПОРАТИВНЫЙ АНЕКДОТ

Среди малых фольклорных жанров есть такие, которые не рассчитаны на универсального адресата, а, скорее, ориентированы на «своих» — некий узкий круг, и, соответственно, этому кругу только и понятны. Такой ограниченный, или корпоративный, адресат может выделяться по разным основаниям: профессиональным, социальным или возрастным. Общие интересы могут объединять также людей разных профессий, имеющих одно увлечение или проводящих вместе досуг.

Корпоративным мы называем такой анекдот, который: а) создается в рамках малой социальной группы, б) предусматривает знание некоего фрагмента действительности, в) специальный (профессиональный) язык, описывающий данную реальность, г) возникновение новых связей (структуры) внутри фрагмента действительности и, возможно, д) создание по модели профессионально знакомого фрагмента действительности новой реальности (новой системы) с новой структурой.

Корпоративным анекдот считается с точки зрения адресата. Если отталкиваться от структуры знака, такой анекдот может предполагать незнание означаемого и непонимание означаемого. В результате адресату становится недоступен комический эффект текста.

Материал составили анекдоты о программистах из Интернета<sup>1</sup> (500 текстов). Подобный материал уже был предметом рассмотрения, в частности, в статье К.Э. Шумова<sup>2</sup>.

На самом деле, сфера подобных анекдотов, на наш взгляд, шире, чем профессиональная среда программистов. Корпоративный анекдот появляется, когда в обществе возникает потребность освоения технических новшеств, приобретения навыков работы с необычными устройствами и преодоления трудностей, связанных с непрофессионализмом пользователей и несовершенством самой техники. В качес-

<sup>1</sup> См. источники.

<sup>2</sup> Шумов К.Э. Профессиональный мир программистов // Современный городской фольклор. М., Изд-во РГГУ. 2003. С. 128—164.

тве таких новшеств выступают в анекдотах компьютеры, Интернет и программирование.

Динамичное развитие технологических коммуникационных возможностей, предполагающих быстрый доступ к разным пластам информации и облегчающих общение между людьми, в нашей стране имело свои особенности. В силу технологической отсталости СССР от развитых стран Запада в советскую эпоху электронно-вычислительные машины были доступны только узким специалистам, работавшим в закрытых учреждениях. Переход компьютерной техники из профессиональной сферы в бытовую совпал по времени с либерализацией общественной жизни. Кроме того, произошло перепрофилирование вычислительной техники с узкопрофессиональных на более широкий спектр задач. Первые партии компьютеров поступали из-за рубежа. Для отдельного человека освоение компьютера было связано со стрессогенными ситуациями, поскольку пользователям приходилось осваивать новую технику самостоятельно и на английском языке. Адаптация сопроводительных документов и обеспечения для нужд бытового пользователя проходила в течение исключительно короткого времени, а пока терминология не устоялась, в среде профессионалов функционировали разные варианты перевода соответствующих английских терминов, например, вместо русского коррелята глагола *«to save»* «сохранить, сохраниться» в середине 1980-х программисты употребляли слово «спасти». В СССР и России пользователи столкнулись с трудностями в ремонте техники и установке программ, которые, в основном, не были лицензионными, поэтому часто были несовместимы друг с другом и в их работе бывали перебои.

Знакомство с компьютером было связано еще и с другим комплексом проблем: это можно назвать неким новым синкретизмом, поскольку требовало от пользователя хотя бы минимального знакомства: 1) с материальной составляющей (*железом* — на профессиональном сленге), 2) основами программирования, 3) особенностями измерения объема информации, перевода ее в электронный вид и хранения, 4) возможностями выхода в Интернет. Каждая составляющая требовала знания специальных терминов.

Столь бурное и быстрое развитие технологий вызвало разделение общества на профессионалов и непрофессионалов, с одной стороны, и с другой, — раскололо поколения, так как оказалось, что дети быстрее адаптируются к компьютерной технике, и им легче давалось освоение новых устройств. Часто подросток выступал в качестве наставников для старшего поколения.

Анекдот отражает освоение компьютера как социо-психологический феномен последних десятилетий XX в. Показательно, что данный жанр не отразил так массово проблемы наших соотечественников, возникшие при адаптации видеоманитофонов, ксероксов и другой техники. Например, факс присутствует в анекдотах на порядок реже, чем компьютер. Дело, видимо, в том, что именно компьютерная техника: а) значительно сложнее и б) прочно вошла в быт человека.

В анекдотах речь идет об изображении какой-либо ситуации с внутренней или с внешней точки зрения. Внешняя точка зрения — точка зрения неискушенного пользователя, отражена в приведенных ниже примерах (1), (2), (3).

(1) *Урок информатики в школе. Учитель поворачивает рубильник: — Все, урок закончен! — Но мы же не сохранились! — в ужасе кричат дети. — Ладно, сохраняйтесь, — сказал учитель, повернув рубильник обратно [1].*

Подобный текст фиксирует и другой сайт:

(2) *Урок информатики. Звонок. Учительница: «Все детки, пора. Выметайтесь,» и клац рубильником. Дети в крик. Не сохранились, мол, тетенька... Училка подумала, тыжавку почесала, к рубильнику подошла... — клац рубильником: «Ну, ладно, сохраняйтесь...» [2].*

Примеры (1), (2) основаны на психологических различиях в адаптивности к компьютерной технике у взрослых и детей. Кроме того, психологические стереотипы взрослого и овладевшего компьютером ребенка различаются в понимании обратимости/ необратимости своих действий. Учитель знает, что на уроке все можно исправить. Дети же оказываются более взрослыми в понимании того, что представляет собой точка невозврата.

(3) *Правильная посадка за компьютером: — руки на ширине плеч — ноги полусогнуты или вытянуты под столом — глаза выпучены — монитор включен [3].*

Стремительное распространение и необходимость освоения новой техники повлияла на возникновение космогонических анекдотов, включающих компьютерщиков в цепь культурных героев — создателей мира.

(4) *Однажды врач, инженер-строитель и программист поспорили о том, чья профессия древнее. Врач заметил: «В Библии сказано, что Бог сотворил Еву из ребра Адама. Такая операция может быть проведена только хирургом, поэтому я по праву могу утверждать, что моя профессия самая древняя в мире». Тут вмешался инженер-строитель и сказал: «Но еще раньше Бог сотворил небо и землю из хаоса. Это первое, и, несомненно, наиболее выдающееся применение строительной инженерии. Поэтому, дорогой доктор, вы неправы. Моя профессия самая древняя в мире». Программист при этих словах откинулся в кресле, загадочно улыбнулся и веско произнес: «Да, но кто, как вы думаете, сотворил хаос?» [1].*

Изучение новой техники потребовало освоения профессионального языка:

(5) *Сын к папе-интернетчику подходит: Папа, а адрес пишется с одной «с», или с двумя? — С тремя «w», сынок [1].*

(6) — *Мама! Ну сколько раз тебе говорить, я не нахер, я — ХАКЕР!* [4].

(7) *Можно ли программу, написанную под Windows, называть подоконником? [3].*

(8) — *Что такое хард?*

— *Это то, что можно от души швырнуть об стенку.*

— А что такое софт?

— Это то, что можно лишь обругать матом [4].

Необходимость быстрого освоения профессионального языка влечет за собой и своеобразную гиперкоррекцию — *перебарщивание*: перевод на новый язык названий непрофессиональных реалий, т.е. старая система интерпретируется с помощью нового языка:

(9) — Почему ваши дети все время ссорятся?

— Конфликт версий, — отвечает программист... [4].

(10) Сидят два программиста в кафе. Мимо валит телка. — Классные у нее *properties*, — говорит один. — Вчера проверял... Все *read only*, — с грустью отвечает другой [3].

В примере (10) из 23 слов 3 являются профессионализмами, что составляет 13 %, кроме того, в тексте они даются на английском языке не в кириллической, а в латинской графике. Однако корпоративный анекдот может достигать и большей концентрации профессиональной лексики.

(12) Письмо-жалоба *программера* в ментуру: «Вчера, в восемь вечера, было совершено *нелегальное проникновение* в мою квартиру. Оно было произведено группой моих нетрезвых товарищей-*вебмастеров*. Сначала хакеры нашли *дыру* в *door.cgi* и с ее помощью проникли в квартиру. Там они завладели *правами рута* и создали новые *аккаунты*, пользуясь которыми, изменили внешний вид *титульной странички* “прихожая” и остальных *страниц*. Далее преступники повели себя как *стандартные трояны*, залезая в холодильник и доставая из них необходимую им *информацию* (зачеркнуто) *выпивку*. При попытке уничтожения *аккаунтов хакеры* сопротивлялись и даже ударили меня *интерфейсом* об тейбл. *Удалить* их я сумел только *вирусом* “Водка-40”, после работы которого *взломанные коды* удалось *удалить с сервера*» [3].

Мы выделили термины полужирным шрифтом. В примере (12) процент терминов к общему количеству слов составил 23 %, т.е. почти четверть.

(13) На уроке литературы в компьютерном лице: — Герасим был это... этим... Ну, звуковой карты у него не было [1].

(14) Жена спрашивает мужа-программиста: — Дорогой, почему до свадьбы ты был такой хороший и вежливый. Помню, даже цветы мне дарил... — Ну, милая, то была *demo-version*... [3].

Подобные опыты профессиональной интерпретации «непрофессиональной» реальности не являются чем-то экстраординарным. Сходные процессы можно наблюдать в культуре XVIII в. при интенсивной европеизации России, что отражено, например, в сочинении Н. Стрхова «Переписка моды...»<sup>3</sup>. Например, бурное распространение

<sup>3</sup> Стрхов Н.И. Переписка моды, содержащая письма безруких мод, размышления неодушевленных нарядов, разговоры бессловесных чепцов, чувствования мебели, карет, записных книжек, пуговиц и манек, кунташей, шлафоров, и телогрей и пр. Нравственное и критическое сочинение, в коем с истинной стороны открыты нравы, образ жизни и разныя смешения и важныя сцены моднаго века. М.: Унив. тип., 1791.

карт и заимствование западных азартных игр, требующих знания соответствующей терминологии, отражено в письме, написанном от лица карточной игры в профессиональных терминах:

«С *оника* узнавши о прибытии вашем в здешний город, я за долг почла во-первых препоручить себя высокому вашему *руте*, а во-вторых, всепокорнейшаго в том просить извинения, что я по причине ежедневно и еженощно отправляемых мною дел, не могла, да и теперь даже не в состоянии, точно засвидетельствовать Вам глубочайшее мое почтение»<sup>4</sup>.

Как видим, Н.Страхов прибегает к той же стратегии, вместо наречия *сразу*, употребляя термин *соника*, означающий выигрыш или проигрыш с первой карты, а вместо существительного *счастье* — *руте*, когда выигрывают несколько карт подряд<sup>5</sup>.

Параллель между речевыми приемами конца XVIII в. и начала XXI в. свидетельствует о том, что механизм языковой профессионализации действительности носит универсальный характер.

Анекдот модифицируется, отражая манеру электронной переписки, графически воспроизводящей некоторые черты устной речи, в частности, эмоциональное состояние адресанта, так называемые смайлики, скомбинированные из знаков препинания. Подобные тенденции породили некоторую новую разновидность анекдота, которая не поддается рассказыванию, а требует визуального канала восприятия.

(15) *Василий Сидоров*  
1963 — 1997 :-( [4].

Если можно традиционные реалии называть, прибегая к профессиональному языку, т.е. давать означаемому новое означаемое, то возможен и наблюдается противоположный процесс: новая реальность интерпретируется с помощью старых стереотипов и привычного языка, т.е. новому означаемому приписывается старое означаемое. В результате переноса старой структуры в новую систему возникает конфликт.

(16) *Если твой компьютер завис — выдери шнур, выдави стекло* [3].

В анекдоте обыгрывается непригодность старого языка и для новых реалий:

(17) *Объявление: Дешево продам 100 часов в Интернет (б/у)* [4].

Как сращение старого и нового языка можно интерпретировать следующий текст (пример (18)):

(18) *Пропала собака. Yandex.ru не предлагать* [1].

Благодаря развитию компьютерной техники обогатился русский язык: толковые словари фиксируют специальное значение у существительного *мышь*, но пока не отмечают его у другого названия животного *собака*<sup>6</sup>. Обозначение знака @ с помощью слова *собака* позволяет

<sup>4</sup> *Страхов Н.И.* Указ. соч. С. 27—28.

<sup>5</sup> См.: *Фролова О.Е.* «Пиковая дама» А.С. Пушкина: символика карт и композиция текста // *Вестн. МГУ. Сер. 9. Филология.* 2006. № 5. С. 49—63.

<sup>6</sup> См.: *Толковый словарь современного русского языка* / Под ред. Г.Н. Складчиковской. М.: Астрель АСТ, 2001; *Большой толковый словарь* / Авт., рук. проекта, гл. редактор С.А. Кузнецов. М.: Норинт, 1998.



играть на полисемии, так как переносное значение данного существительного имеет отрицательные коннотации, словари отмечают, что оно употребляется как бранное<sup>7</sup>. Более поздний словарь дает такое толкование переносного значения существительного *собака*: «Разг. О злом, жестоком, глупом человеке»<sup>8</sup>. Причина такой языковой игры в том, что *Яндекс* — самая распространенная, но далеко не лучшая поисковая система.

То, что новые устройства требуют нового поведения, нуждается в общественном осмыслении. И новые формы коммуникации пока еще продолжают ассоциироваться с традиционными возможностями и интерпретируются в старом ключе, несмотря на то, что физические ощущения уже изменились:

(19) *Разговаривают два пользователя Интернета: — Ну, как дела? — Да как тебе сказать... Все нормально вроде, вот только пальцы болят. — А с чего это вдруг? — Да вчера с друзьями в чате встретился, так всю ночь песни орали... [1].*

Компьютеризация потребовала от человека и изменения своего бытового поведения, например, Интернет стал рассматриваться как поисковая система не только в профессиональных целях, но как газета объявлений. Гипертрофированные требования к Интернету могут интерпретироваться как трагедия (в первом фильме К.Кислевского «Декалог») и как фарс в анекдоте:

(20) *Молодой человек вводит в брачный компьютер: Невеста должна быть маленького роста, хорошо плавать, быть скромной и обходиться без дорогих подарков. И видит на экране ответ: Пингвин — самка [3].*

(21) *Дочь просит И-нетчика: Папа, посмотри пожалуйста, какая на улице погода. — Сейчас, — ответил тот и набрал в браузере <http://weather.cnn.com> [3].*

Для профессиональных программистов и продвинутых пользователей компьютерами характерна своеобразная «профессиональная» компьютерная интерпретация явлений, выходящих за пределы их узкой сферы.

(22) *Встречаются два квакера. — Ну как жизнь? — Да так, процентов на тридцать [3].*

(23) *Приходит программист домой, к нему подбегает кошка и начинает усиленно ластиться, лизать руку, мурчать и т. д. Жена, увидев это, спрашивает: Что это вдруг случилось с кошкой? Чего она руку-то лижет? — Как чего? Мышкой пахнет... [4].*

Мы уже упоминали о том, что толковые словари фиксируют два значения у слова *мышь*, однако профессиональный взгляд на мир, как полагают программисты, присущ не только им, но и их домашним животным. Анекдот строится на игре с многозначным словом *мышь* 1, 2.

<sup>7</sup> См.: Словарь русского языка. В 4 т. Т. 4 / Гл. ред. А.П. Евгеньева. М.: Русский язык, 1981—1984. С. 168.

<sup>8</sup> Большой толковый словарь. С. 1224.

Компьютеризация бытовой жизни четко разделяет профессионалов и непрофессионалов. Неумение переключиться с профессионального взгляда на непрофессиональный приводит к деформации реальности. Данное явление можно описать как перенос новых связей в старую систему.

(24) *Останавливают милиционеры парнишку поздно ночью и спрашивают: — Твой адрес? — 223.56.65.98 [1].*

Простота языка программирования, состоящего из двух элементов, когда предполагается выбор только из двух возможностей «0» или «1», упрощает и обращение к другим языкам. Возможность подобного выбора переносится и на другие жизненные сферы. См. примеры 25—27.

(25) *Армия. Строй новобранцев-программистов. Перед ними прапор: — Взво-о-од, рассчитайсь! — Товарищ прапорщик, а в какой системе, восьмеричной или десятичной? — Ах ты б#\$%ь, в десятичной!!! — Нулевой! [3].*

(26) *Сидит программист в баре, пьет пиво. К нему подходит девица: — Если хочешь хорошо отдохнуть сегодня, то меня зовут Маша... — А если я не хочу хорошо отдохнуть, то как тебя зовут? [3].*

(27) *Программист ложится спать и ставит рядом с кроватью два стакана: один с водой, если он захочет пить, а второй пустой, если не захочет<sup>9</sup>.*

Компьютеризация привела сначала к удвоению наименований: адрес почтовый (1), адрес электронной почты (2), пароль (1) — секретное слово для опознания своих и пароль (2) как код доступа к электронному устройству<sup>10</sup>. Более того, новые денотаты и новые наименования вытесняют старые.

(28) *Призвали как-то одного волосатого админа в армию служить, на границу. Поставили его в дозор. Вдруг админ слышит шаги... — Стой! Пароль!... ответ из темноты: — Владивосток... — Логин ... — ????!... [3].*

(29) *Забрали интернетчика в армию. На границе служить. Стоит он на посту. Вдруг — шаги. — Пароль!!! ...тишина — Пароль!!!! ...тишина Программер снимает с плеча автомат... короткая очередь... — User ANOpulous Access Denied [3].*

С одной стороны, компьютер предусматривает возможность, чтобы пользователь мог выбрать оптимальный для себя вариант, последовательно отвечая на вопросы «да» или «нет», по этой же модели программист строит отношения и за пределами своей профессиональной сферы. С другой стороны, пользователь чувствует себя создателем некоего мира и вне компьютера, в котором он может вести себя как программист: устанавливая новые программы, улучшая работу любого устройства. Компьютер предлагает иную, чем в реальности, модель обратимости/необратимости событий, благодаря возможности вернуться на шаг назад, отменив последний ход, попробовать разные варианты

<sup>9</sup> Самозапись.

<sup>10</sup> См. Толковый словарь современного русского языка. С. 556; Большой толковый словарь. С. 783.

развития. А нельзя ли перенести это и за пределы компьютерной сферы? См. примеры 30, 31.

(30) *Иисус изменил твою жизнь. Сохранить? (Да/Нет)* [3].

(31) *Сидит дизайнер уровней для современной игрушки и вот уже полночи ковыряет эффекты погоды... процесс идет весьма тяжело... На улице сгущаются тучи... прячется луна... сверкает молния и доносятся раскаты грома... Дизайнер уровней задумывается на пару секунд, затем бежит к окну: — Эй! Господи, а у Тебя неплохо получилось! ... может, скинешь .wav на e-mail?* [1].

Однако кажущееся всевластие человека над миром наталкивается на ненадежность программного обеспечения, когда разные версии могут быть несовместимы или пользователю приходится работать с нелицензионной программой.

(32) *Сидит программист глубоко в отладке. Подходит сынишка: — Папа, почему солнышко каждый день встает на востоке, а садится на западе? — Ты это проверял? — Проверял. — Хорошо проверял? — Хорошо. — Работает? — Работает. — Каждый день работает? — Да, каждый день. — Тогда ради бога, сынок, ничего не трогай, ничего не меняй* [1].

Все более глубокое погружение в компьютерный мир влечет за собой все более последовательный перенос профессиональных навыков на непрофессиональные сферы жизни и адаптацию старых, знакомых схем к новым бинарным возможностям выбора.

(33) *Переехал программист из России в Северную Америку. Посылает своим родственникам оттуда посылку. Родственники удивились — он обычно только на Новый год посылки шлет, а тут до Нового года еще 2 месяца, да и посылка еще в такой коробке, что слона можно поместить. Вскрывают коробку, она оказывается изнутри пустая, только на самом дне какая-то бумажка лежит. Достают они ее и видят что на бумажке только написано: «Test»* [4].

Старые афоризмы также подлежат переводу на новые языки компьютерных команд:

(34) *Новая народная мудрость:*

*Как АУХнется, так и отСЛИСКнется* [5].

В результате все устройства, окружающие человека, воспринимаются программистом и продвинутым пользователем как компьютеры.

(35) *Приходит программист к пианисту — посмотреть на новый рояль. Долго ходит вокруг, хмыкает, потом заявляет: — Клавиатура неудобная — всего 84 клавиши, половина функциональных, ни одна не подписана, хотя... шифт нажимать ногой — оригинально* [1].

Компьютерные анекдоты свидетельствуют о возможности создания новой реальности из старой с новыми правилами. Это значит, что некая система предполагает наличие иной, измененной, структуры.

(36) *Гуляя по лесу, программист набрел на пещеру.*

*— А! — крикнул он.*

*— А!...А!...А... — ответило эхо.*

*— Эхо! — позвал он.*

*— Echo is ON, — ответило эхо* [4].

Создание новой реальности выражается и в «переформатировании» сексуальных отношений.

(37) *Просыпается программист с большого бодуна, поворачивается, а рядом какая-то девушка лежит.*

— *Oops, обнаружено новое устройство...* [4].

(38) — *Может ли джентльмен иметь свой компьютер? — Нет. Разъемы не совпадают!* [3]

(39) *Что общего между Интернетом и пенисом? 1. Те, у кого он есть, весьма не хотели бы с ним расстаться. 2. Те, у кого он есть, считают тех, у кого его нет, низшими существами. 3. Те, у кого его нет, признают, что это штука неплохая, но не понимают, почему вокруг него столько шума. 4. Те, у кого его нет, не против его попробовать. 5. Он был задуман для передачи информации, существенной для сохранения вида, а превратился в забаву. 6. Если не принять мер предосторожности, то от него можно подхватить вирус* [3].

Наиболее закрытыми, корпоративными в высшей степени, с нашей точки зрения, являются анекдоты, созданные сообществами, объединенными вокруг той или иной компьютерной игры, например анекдоты думеров. Семантическая непрозрачность подобных текстов объясняется тем, что для того, чтобы адресату был доступен комический эффект, он должен знать правила игры, знать, что собой представляют ее компоненты.

(40) *Базарят два думера: — Слышь, а что это у тебя вся морда в крови? Опять демоны наезжают? — Демонов-то я как раз всех убрал, но когда к выходу бежал, об мегасфере споткнулся!* [6].

(41) *Анекдот в двух словах: мегасфера повесилась!* [6].

Чтобы был доступен смысл анекдота, адресат должен знать, что такое *мегасфера*. Для этого приведем фрагмент из описания правил игры: «По всем уровням разбросаны патроны, ракеты, заряды для плазменного оружия, синие бутылочки, восстанавливающие здоровье, большие и маленькие аптечки, “Сфера души” (самая “целебная” находка), несколько видов брони, “**Мегасфера**” (дает максимум брони и здоровья), антирадиационные костюмы, “Берсерк” (делает пехотинца в 10 раз сильнее), усилитель зрения, а также бонусы, открывающие на вашей карте неисследованные территории, дающие частичную невидимость и даже полную неуязвимость»<sup>11</sup>.

«Думерские» тексты объединяются тем, что их персонажи способны создавать собственный мир, некую виртуальную систему, поглощающую внекомпьютерную реальность и подчиняющую ее правилам игры Doom.

(40) *Выходит думер на улицу, переходил дорогу а его КАМАЗ сбил.... — Хорошо хоть при выходе из подъезда сохранился.... — подумал думер* [6].

(41) *Наш Дум — Россия!* [6].

(42) *Нет Дума без огня* [6].

---

<sup>11</sup> URL: <http://www.mirf.ru/Articles/print954.html> (Благодарим Д. Донец за помощь в поисках источника информации о правилах игры в Doom).

Прослеживаются шаги, позволяющие переносить правила игры Doom а) на бытовую сферу (пример (40)), б) на страну (пример (41, 42)), в) на модель мира (примеры (43, 44)).

(43) *Прибежал дьявол к Богу: — Умоляю, заведи у меня из ада программиста, а то мне скоро крышка! — А что случилось-то? — Он у меня вилы забрал, перебил всех моих чертей, а теперь кричит: Где здесь выход на второй уровень?* [3].

(44) *Попал Думер в АД. Через полчаса прибегает черт к Дьяблo и говорит: Попал к нам парень, так всех перебил, а теперь кричит мол где тут у вас ЕКСИТ?* [6].

В результате создается виртуальная реальность, альтернативная пространству за пределами электронных устройств и компьютерных игр.

Вопрос, который мы должны задать себе: принадлежит ли корпоративный анекдот исключительно последнему времени? Мы бы ответили на такой вопрос отрицательно. Существуют области, которые по-разному интерпретируются профессионалами и непрофессионалами. В качестве примера приведем анекдот, бытующий в среде преподавателей русского языка как иностранного.

(45) — *Как ты объясняешь виды глагола?*

— *Да просто. Если что сделать? — то совершенный, а что делать? — несовершенный*<sup>12</sup>.

Комический эффект данного текста состоит в том, что в неславянских языках нет глагольного вида и иностранец не может догадаться, какой вопрос он должен поставить, чтобы определить вид.

В заключение вернемся к языковым вопросам. Анекдот апеллирует ко всему массиву профессионального сленга. Русская компьютерная терминология заимствована из английского языка. Часть терминов представляют собой кальки: *грузить/ загрузить* — *to load*. Часть была заимствована, например, название программы *Windows* или обновление и модернизация программного обеспечения — *upgrading*. Анекдоты активно обращаются к аббревиатурам типа *PC* (персональный компьютер). Сленг дает русский дериват от английской аббревиатуры — *писюк*. Сложносокращенные слова представлены названиями должностей: *си-с админ* (системный администратор). В текстах анекдотов нами были обнаружены метафоры, так *длинными* называются программы, имеющие большой объем. Русификация англоязычных терминов приводит к формированию сленга: так системный диск *винчестер* называется *винтом*. Кроме того, и это видно по приведенным примерам, компьютерные анекдоты обращаются к английскому языку, приводя соответствующие термины в латинской графике. Из примеров, включенных в статью, в П1 использована латинская графика: названия программ, команд, электронной почты. В 8 текстах англоязычные термины даны в транслитерированной форме и в кириллической графике.

---

<sup>12</sup> Самозапись. Автор настоящей статьи записал данный анекдот в середине 1980-х гг.

Мы должны различать корпоративность и интертекстуальность. Дело в том, что интертекстуальность предполагает знание некоторого исходного (конечного) текста, с ограниченным числом персонажей. В отличие от подобных интертекстуальных анекдотов о Винни Пухе и Пятачке, Шерлоке Холмсе и докторе Ватсоне, Штирлице и Мюллере, Чапаеве, Петьке и Анке компьютерные анекдоты представляют собой не конечную, постоянно расширяющуюся область.

Кроме того, мы должны отделить корпоративные тексты от анекдотов, которые опираются на фоновые знания. Природы юмора вообще конвенциональна. Но фоновые знания не системны и не организованы, в отличие от организованных знаний в компьютерной области.

В заключение выделим основной признак корпоративного анекдота: закрытость для несведущего адресата. Какие же требования предъявляются к адресату, чтобы он мог «войти» в корпорацию:

1) знание системы (фрагмента действительности) — множества однородных единиц;

2) знание ее структуры, т.е. связей, объединяющих множество однородных единиц;

3) знание языка, с помощью которого описывается система и структура.

Мера закрытости тех текстов, которые можно было бы назвать корпоративными анекдотами, представляется нам как некая шкала, наиболее доступными можно считать тексты: 1) о компьютерах, 2) об Интернете, 3) о программном обеспечении. Наконец самыми закрытыми мы считаем анекдоты геймеров.

Наиболее интересными мы считаем случаи, когда профессиональный взгляд, будучи перенесен на другие области, порождает новую реальность с новыми внутренними связями. Именно миропорождение, а не лингвистические вопросы, играет в корпоративном мире ведущую роль.

### **Источники**

1. URL: <http://podvall.narod.ru/Anekdot2.htm>
2. URL: <http://www.mikportal.org/forum/archive/index.php/http&/www.mikportal.org/forum/http&/www.mikportal.org/forum/t1828.html>
3. URL: <http://fithmat.narod.ru/hum1.html>
4. URL: <http://www.anekdot.ru/an/an0610//jfx061025,100.html>
5. URL: <http://www.anekdot.ru/top/jxf0611-0611,200,100.html>
6. URL: <http://antson.sc.ru/4woman/anec/doom.htm>
7. URL: <http://www.mikportal.org/forum/archive/index.php/http&/www.mikportal.org/forum/http&/www.mikportal.org/forum/t1828.html>



В.П. РУКОМОЙНИКОВА

## ИНТЕРНЕТ КАК СРЕДА СУЩЕСТВОВАНИЯ ФОЛЬКЛОРА

Открывшаяся возможность изучения Интернета как нового способа распространения самодеятельного художественного творчества ставит перед современной фольклористикой ряд проблем: насколько обосновано применение термина «фольклор» к виртуальной реальности, каковы условия бытования и распространения художественного творчества в Сети, его связи с традиционным и современным городским фольклором, взаимодействие с литературой и массовой культурой.

Пространство Всемирной компьютерной Сети неоднородно в социокультурном плане. В современных гуманитарных исследованиях глобальная Сеть выступает как система некоторых сообществ (компаний по интересам), отличающихся своими особенностями языка, нормами коммуникации, социальной иерархией участников. Стремление к выражению, закреплению и развитию своей общности выражается в создании специфических культурных кодов и текстов внутри виртуальных сообществ. Интернет включает в себя многочисленные анекдоты, песни, стихи, сказки, байки, притчи, шуточные афоризмы, загадки, созданные представителями разных социальных, возрастных, профессиональных групп. Популярность электронного способа распространения фольклорных жанров, традиционно бытующих в устной речи, делает Всемирную паутину неоценимым источником в изучении современного фольклора. Заметим, что внутри сетевого сообщества сложился устойчивый взгляд на собственное творчество как на «фольклор». Об этом свидетельствуют регулярно обновляющиеся сайты — собрания самодеятельного художественного творчества пользователей, называемые по-разному: *компьютерный, виртуальный, сетевой* или *кибернетический фольклор*<sup>1</sup>. Однако традиционные фольклорные категории весьма специфично преломляются в данном материале.

<sup>1</sup> Антология компьютерного юмора — URL: <http://compuhumour.narod.ru>; Архив компьютерного юмора — <http://zdz.atlant.ru>; <http://zdz.land.ru>; <http://lol.slo.ru>; <http://net.by.ru>; Приколы русского интернета — <http://www.xoxma.ru>; Раз-

Центральная категория фольклора, которая обычно закладывается в само определение, — *категория устности*. Этот критерий подразумевает совокупность важнейших качеств фольклора — способов создания, функционирования, хранения, обучения, передачи, восприятия, осмысления. В виртуальном пространстве наблюдаются существенные расхождения с центральным критерием фольклора. Интернет в большинстве своем — это письменная культура. Но *письменность* эта особого рода. В настоящее время достигнуты интересные результаты в исследовании виртуальной коммуникации, позволяющие говорить об амбивалентности письменной речи, используемой в телеконференциях, личной почте, чатах<sup>2</sup>. Письменные тексты, бытующие в сетевом пространстве, по своей многофункциональности не уступают устным способам передачи фольклора. Графические знаки и символы: улыбки (смайлики), а также знаки препинания, прописные буквы, повторение одной и той же графемы компенсируют многофункциональность, характерную для устной речи. С их помощью передаются темп речи, интонация, эмоции собеседника.

Отмеченная многозначность печатной фиксации устных высказываний представляет собой особое «синкретическое» состояние. Подобно тому, как хороводная игра в традиционном фольклоре — это сплав нескольких художественных компонентов, так и художественное творчество в сети Интернет — это сложный семиотический ансамбль, включающий в себя тексты, сопровождающиеся часто электронной музыкой, рисунками. Таким образом, технические возможности электронной коммуникации и выработанные в интернет-сообществе нормы речевого поведения создают ситуацию «*изоморфности письменной речи устной*»<sup>3</sup>.

Было бы неверно думать, что электронная фиксация и хранение текстов полностью заменяет человеческую память. Интернет выполняет двухстороннюю функцию: он принимает тексты и дает возможность появляться новым. Электронная сеть выступает в роли посредника в

---

влекательные страницы Интернета — <http://www.webnek.com/funny>; Киберфольклор — <http://www.pass.wayne.edu/~twk/compfolk.html#humor>; Компьютерная история и фольклор — <http://yojo.cc.monash.edu.au/~mist/Folklore>; Компьютерные фенечки — <http://www.tomcat.ru/fenechki>; Компьютерные шутки — <http://www.computernerd.com/litebulb.htm>; Компьютерный фольклор: обсуждение общих вопросов на телеконференциях Usenet — // <alt.folklore.computers>; <comp.society.folklore>; <alt.folklor.internet>; Компьютерный юмор — [http://www.epix.net/~buppa/humor/computer/nerd\\_test.html](http://www.epix.net/~buppa/humor/computer/nerd_test.html); Предметный указатель киберкультуры — <http://www.euro.net/mark-space/CyberCulture.html>; Программистский юмор — <http://www.intermarket.net/laughweb/canonical.lists/programming.humor.html>; Сборники анекдотов — <http://aneki.narod.ru>; <http://www.anekdot.ru>; <http://www.anekdotov.net>; <http://fst1.ru/anekdot/index.html>; <http://www.fomenko.ru/anek>; Сетевая культура — [http://www.eff.org/pub/Net\\_culture](http://www.eff.org/pub/Net_culture); Сетевые племена — [http://www.eerie.fr/~alquier/cyber\\_index.html](http://www.eerie.fr/~alquier/cyber_index.html)

<sup>2</sup> Бергельсон М.Б. Языковые аспекты виртуальной коммуникации // Вестник МГУ. Серия лингвистики и межкультурной коммуникации. 2000. № 1. С. 66.

<sup>3</sup> Там же.



общении людей и создании текстов фольклора, вытекающего из этого общения, в какой бы форме оно ни происходило. Это место обмена опытом и формирования общей для всех пользователей традиции.

Характерное для традиционной культуры деление на «*исполнитель — слушатель*» заменяется в сети на «*отправитель — адресат*». Взаимопонимание в условиях отсутствия визуального контакта возможно благодаря сложившейся в Интернете культурной среде, в которой все участники имеют одинаковые знания культурного кода. В такой ситуации получатель становится потенциальным преемником традиции.

Взаимодействие устной и письменной традиций в сети Интернет актуализирует проблему коллективного и индивидуального начал в творчестве пользователей. Для «виртуального» фольклора, так же как и для современного народного творчества в целом, характерно возрастание роли отдельной творческой личности. Закреплению авторства способствует существование в сети авторского права. В то же время в виртуальном пространстве существует и противоположная тенденция: стремление пользователей к анонимности. Именно возможность общаться с людьми инкогнито, когда тебя не видят, явилась одним из ключевых признаков, способствующих формированию особого неформального стиля общения. Виртуальные жители стремятся сбросить социальные рамки: они могут свободно выбирать любое имя, манеру поведения и даже пол. Анонимность позволяет рассылать им свои «творения» под разными масками (никами).

Создателем текста в Сети может быть один человек или группа людей, но приживается и развивается в сетевой культуре лишь то, что важно для сообщества. Фиксирование отдельных творческих актов не исключает запечатления случайных моментов. В свое время профессор П.Г. Богатырев писал: «Допустим, что член какого-то коллектива создал нечто индивидуальное. Если это устное, созданное этим индивидуумом произведение оказывается по той или другой причине неприемлемым для коллектива, если прочие члены его не усваивают — оно осуждено на гибель»<sup>4</sup>. Тот же процесс характерен и для виртуального творчества. «Народным» в глобальной Сети становится тот текст, который выражает общие интересы сообщества. Коллективность — или применительно к пространству Интернета «*монолитность общественного сознания*»<sup>5</sup> — позволяет авторскому произведению жить и развиваться в обществе. Объединяющей многих пользователей темой становится в виртуальном общении компьютерный мир и его обитатели. Именно эта тема и послужила материалом для исследования в данной статье.

Примером возрастания роли отдельной творческой личности могут служить популярные в Интернете «Энциклопедии компьютерных существ». Автором первой оригинальной «Энциклопедии» считается К. Антонов. Она основана на приеме комического смещения, когда

<sup>4</sup> *Богатырев П.Г.* Вопросы теории народного искусства. М., 1971. С. 371.

<sup>5</sup> *Петрова Н.* Русский интернет как открытое фольклорное сообщество — URL: <http://www.visualtech.ru/vculture/folklor/index.html>

люди, находящиеся на высшей ступени развития, наделенные способностью познавать мир и преобразовывать его, подчиняя своим интересам, классифицируются по аналогии с животными, находящимися на низшей ступени развития. «Энциклопедия» получила широкую популярность среди пользователей, и вскоре появились ее многочисленные варианты. Сегодня любой пользователь может принять участие в создании «Энциклопедий» и включить в них своих реальных или виртуальных знакомых, используя для этого усвоенные еще из школьного курса биологии методы систематики животных, разделяющие их на классы и виды по внешним и внутренним признакам строения, географии распространения. Приведем пример: *«Ламер обыкновенный (lamerus vulgaris — лат.) — теплокровный зверек семейства пользователей. Телосложение: дохломорфное. Объем головного мозга: мозг не обнаружен. Наличие хвоста: отсутствует. Наличие рогов: вероятно. Конечности — 4 штуки, правая передняя заканчивается странным двухтрехкнопочным отростком-манипулятором. Волосистой покров: нестойкий. Ниже спины — мозолистое образование...»*<sup>6</sup>.

Пародическое использование научных теорий о происхождении видов животных и растений путем естественного отбора, эволюции человека, образовании человеческих рас закладывает своего рода «фундамент» истории компьютерной цивилизации — смехового эквивалента подлинной науки о зарождении и развитии жизни на планете. «Энциклопедии» постоянно пополняются новыми семействами и классами компьютерных жителей, возникающими с развитием информационных технологий.

В процессе прохождения оригинального авторского текста через многопользовательскую среду Интернета имя автора нередко забывается, да и сам первоисточник подвергается значительной переработке. Так, для малых жанров интернет-фольклора характерно отсутствие автора. Остаются фразы, оказавшиеся созвучными сообществу, они подхватываются другими и т.д. «Удачливый автор, возможно, узнает свое творение, мельком обнаружив свой шедевр, произносимый другими устами, но его творение уже стало частью стиля и культуры Сети. И творение это оказывает влияние если не на историю человеческого рода, то на культуру Интернета, которая во многом складывается из таких “фольклорных” находок», — пишет исследователь электронной коммуникации в чатах Н. Петрова<sup>7</sup>.

Данное наблюдение можно продемонстрировать на примере разнообразных типов шуточных высказываний и загадок, получивших широкое распространение в творчестве пользователей. Излюбленным приемом создания шуточных афоризмов становятся различные преобразования (пародийная трансформация) устойчивых выражений и клишированных формул повседневности. На современного человека влияет все, что говорится и пишется в средствах массовой информа-

<sup>6</sup> URL: <http://compuhumour.narod.ru>

<sup>7</sup> Петрова Н. Русский интернет как открытое фольклорное сообщество — URL: <http://www.visualtech.ru/vculture/folklor/index.html>

ции, в повседневной жизни в целом. В сознании сетевых обитателей хранится огромное количество сложившихся схем: фрагменты фольклорных и художественных текстов, цитаты из песен, кинофильмов. Мощное информационное поле, окружающее пользователей, приводит к быстрой смене репертуара текстов интернет-фольклора. О популярности трансформации народных пословиц свидетельствует появление многочисленных вариантов некоторых из них. Например, пословица «*Что написано пером, не вырубишь топором*» явилась основой для создания следующих ее шуточных вариантов: «*Что написано пером, можно исправить в графическом редакторе*», «*Что написано пером, не прочтет CD-ROM*», «*Что записано в ROM, не вырубишь топором*». На основе пословицы «*Любишь кататься — люби и саночки возить*» созданы: «*Любишь ангрейтиться, люби и Винды переставлять*», «*Любишь интернетиться, люби в Солнет денюшку носить*», «*Любишь кататься, купи NOTEBOOK*»<sup>8</sup>. Шуточные афоризмы переводят содержание в область компьютерных технологий. Объектом насмешки при этом становится компьютерный мир и его обитатели: нелепое поведение неопытных пользователей, глава знаменитой корпорации Microsoft Билл Гейтс и постоянно зависающие программы, выпускаемые этой фирмой. Серьезность, а вместе с тем и возможная иносказательность устойчивых выражений при этом снимаются. Свойственная мировосприятию пользователей установка на игру переводит языковые конструкции в план несерьезного.

Шуточные пословицы и поговорки проникают и в сказки. Трансформации подвергаются также и сказочные формулы: «*В тридцатьм царстве, в тридцатидцатом государстве жили-были три брата...*», «*По битам ли по байтам ли качался вирус, добрался-таки до владений Сисадмина*», «*Вот и сказочке Esc, кто не понял — F1*»<sup>9</sup>.

Постановка проблемы авторства, усиления роли отдельной творческой личности в современном фольклоре подводит нас к не менее остро решаемой проблеме традиционности в сетевом творчестве.

Подлинно фольклорным произведением считается только такое, которое принадлежит традиционному типу творчества, обладает всеми его свойствами и исключает отступление от него. Анализ текстов фольклора интернет-пользователей позволяет обнаружить в них черты сходства и общности творческих актов, сложившихся в результате сотворчества разных лиц. Если сравнить между собой произведения, распространяемые в Сети, будь то пословицы, сказки, песни, байки или какие-нибудь другие произведения, то нетрудно заметить, что они сходны в сюжетах, образах, композиции, тематических подробностях, стиле.

Преимственность творческих актов можно пронаблюдать на примере формирования собственных повествовательных традиций, функционирования в виртуальных текстах общих тем и героев. Общие темы

<sup>8</sup> URL: <http://forum.solnet.ru>

<sup>9</sup> Здесь и далее приводятся примеры с сайта URL: <http://compuhumour.narod.ru>

в Сети, как правило, подсказаны самой виртуальной средой. Все они, так или иначе, связаны с компьютерным миром. В виртуальных текстах обязательно фигурируют темы работы с электронными программами, их зависания, ошибки в них, темы разрушительной деятельности хакеров, создания вирусов, поломки или покупки компьютерных деталей, новых комплектующих и т.п.

На примере популярного в Интернете жанра байки можно обнаружить формирование общих для всех пользователей принципов повествования. В структуре сетевой байки выделяются: зачин, собственно повествовательная часть и заключение. Интродуктивный зачин, как правило, отсылает ко времени совершения действия, он может также включать в себя краткую информацию о месте работы, о специфике работы того, о ком пойдет речь: *«Произошла эта история в те времена, когда в ходу были еще пятидюймовые дискеты, те самые, которые действительно гибкие...»*; *«Когда-то я был молодой и ламельной. Это было лет семь назад, когда компьютер “Агат” (это отдельная тема для приколов :) считался величайшим достижением отечественной техники»*.

Само повествование может разворачиваться в двух временных пластах: как осуществляемое или уже осуществленное. Выбор формы повествования строго не приурочен ко времени совершения действия и зависит от предпочтений рассказчика. Действие в сетевых байках обрывается на кульминационном моменте. Естественным финалом является смех. Это своеобразная развязка сюжета вне текста. В условиях виртуальной коммуникации окончание истории выражается с помощью специфических словесных или графических средств. Рассказчик, описывая (часто гиперболически) веселье героев в финале байки, тем самым приглашает посмеяться «слушателя» (в данном случае — читателя) вместе с ним: *«После этого все, кто стоял, сели, кто сидел, попадали от смеха под столы и несколько минут не могли вылезти оттуда»*; *«Хорошо, что я сидел на стуле, иначе бы точно упал. Меня так давно не смешили»*; *«Ну уж после этого работы не было уже никакой — один смех»*; *«Я почти лег, хорошо хоть рядом шефа не было»*; *«Я выпал в осадок»*. Эмоциональное состояние героев в финале может быть выражено графически. Графические знаки в сети Интернет заменяют словесные заключительные формулы и свидетельствуют о том, что процесс осмысления рассказанного не завершается одновременно с окончанием текста.

В Интернете складывается свой круг героев. Популярными персонажами становятся профессиональные пользователи компьютерных систем и новички, а также сам компьютер. Кроме того, в виртуальных текстах активно действуют и герои, известные всем носителям русского языка. Это персонажи народных и литературных сказок, популярные герои анекдотов, сохранившие свои традиционные функции. Так, например, Лебедь и Золотая рыбка выступают в сказках пользователей в роли помощников, Змей Горыныч, завистливые сестры — в роли противников, со стороны Бабы-Яги может исходить как мотив помощи, так и мотив противоборства главному герою. Заметим, однако,

что, помимо функций, соотносимых с традиционными образами, персонажи сетевых сказок приобретают новые черты. Так, в создании образа главного героя сказки используются традиционные мотивы «иронического удачника», «невинно гонимого», «чудесного рождения», он может выступать в роли младшего брата, угнетаемого старшими. В то же время современная действительность придает данному персонажу другой социальный статус. Как правило, это опытный пользователь компьютерных систем: программист, хакер, системный оператор.

Баба-Яга превращается в сказках пользователей в старую «хакершу»: *«Лазит по всяким Нетам, ищет, что под запретом, вирусы пишет с секретом»*. Стремление подчеркнуть в образе Бабы-Яги «второй план» выражается в написании ее имени — EGA. Подобное написание связано с зафиксированным в компьютерном жаргоне термином *баба-яга* в значении ‘видеоадаптер’, которое образовано по избирательному созвучию от названия английской фирмы-производителя EGA. Напрямую значение жаргонного слова не связано со сказочным образом, тем не менее иноязычное написание имени Бабы-Яги косвенно свидетельствует о ее принадлежности к компьютерному миру.

Царь в интернет-сказках выступает в роли начальника вычислительного центра, системного администратора, провайдера или модератора, от него исходят новые заказы, поручения — своеобразные трудновыполнимые задачи. Образ царевны заменяет любимая царская машина, славящаяся на все царство своею «крутизною неписаною». Поскольку общение с компьютером есть процесс двусторонний, то неудивительно, что машина воспринимается как живой человек.

Функции многоголового змея, похитителя царской дочери, отведены новому персонажу — Вирусу Зловредному. Он «пожирает» на своем пути все: *«Не щадит, окаянный, ни дискет, ни винчестеров. <...> к машине царской, любимой, подбирается»*.

Относительно разработки сюжетов следует заметить, что воображение пользователей Интернета не отличается оригинальностью. Акт творчества сводится в основном к умению перегруппировать и по-новому преподнести традиционный материал. Повествовательная основа современной сказки включает в себя традиционные сказочно-мифологические мотивы, разнообразное сочетание которых и позволяет сохранить сказке занимательность и новизну. Создатели виртуальных текстов отдают предпочтение подвигам «великих» героев, проделкам ловких и удачливых плутов, смешным историям и всегда — ясному и напряженному сюжету, так как сюжет в интернет-фольклоре — это и концепция действительности, и концепция человека.

Функциональная направленность фольклора пользователей, по сравнению с традиционным, меняется, что в целом характерно для постфольклорной ситуации. В самодеятельном творчестве виртуального сообщества ведущей становится художественно-развлекательная функция. Широкое распространение в сети Интернет получают всевозможные переделки книжной поэзии и традиционного фольклора, пародии и сатирические куплеты, байки и анекдоты, различные слухи,

толки, комментирующие злободневные новости, всякого рода афоризмы. Творческий процесс в фольклоре пользователей осуществляется главным образом путем пародийной трансформации различных составляющих фольклорных и литературных произведений. Популярность трансформации прецедентных текстов в народной культуре объясняется, во-первых, тем, что сочинять «переделки» технически легче, чем придумывать самостоятельно, и, во-вторых, угадываемый всеми читателями авторитетный источник оживляет восприятие, а эффект — контраст между оригиналом и подражанием — неизбежно смешит.

Процесс трансформации в творчестве пользователей совершается при органической опоре на традицию. Творцы интернет-фольклора используют сложившиеся устойчивые представления о разных типах персонажей, с каждым из которых связаны свои функции, своя тема, свои коллизии. Традиционного фольклорного героя, вступающего на путь деяний-подвигов, в художественном творчестве пользователей как и прежде ожидают всевозможные испытания. Герой идет навстречу им и побеждает. Традиция оставляет в виртуальных текстах различные следы, которые явно или скрыто присутствуют в сюжетике, языке, семантике.

В то же время под воздействием современности традиционные персонажи дополняются новыми характеристиками: сказочный царь становится начальником вычислительного центра, царевна — машинкой (компьютером) «красоты неписаной», Иванушка-дурачок — программистом и т.д. Встреча народного творчества с новой компьютерной реальностью порождает изменения, сдвиги в традиции, ее переосмысление — трансформацию.

Таким образом, обновление мира традиционных фольклорных жанров в Сети происходит путем введения в мир старых произведений современных реалий, тем, героев и за счет переосмысления уже существующих, а сочетание традиций и новаторства сказывается на специфике жанров сетевого фольклора. Активность жанра пародии в Сети, характерной чертой которого является наличие «второго» плана, необходимо рассматривать в контексте многочисленных фактов «вторичности» современной постмодернистской культуры: *реминисценций, интертекстуальности, межтекстовых связей* в художественной литературе; *прецедентных текстов* в публицистике, *ремейков* в массовой культуре. Ироничность и игровой модус, определяющие современное постмодернистское сознание, актуализируются в условиях виртуального общения. Стремление к отклонению от нормы, переворачиванию культурных ценностей, живущее в человеке, находит выход в пространстве Интернета, удачно приспособленном для создания в нем особой игровой атмосферы.

В заключение отметим, что с развитием многочисленных компьютерных сетей, в первую очередь это касается Интернета, многое изменилось в коммуникативных возможностях и удовлетворении коммуникативных потребностей человека. Именно поэтому изучение феномена массовой коммуникации, опосредованной компьютерами, ведется за

рубежом с 80-х гг. прошлого века, а в 90-х началась исследовательская деятельность в этой области и в отечественной науке. Интернет как специфический пласт современной культуры привлекает внимание исследователей разных гуманитарных областей: социологов, экономистов, психологов, педагогов, философов, этнографов, лингвистов<sup>10</sup>, которые его рассматривают и как информационную технологию, и как универсальную базу данных, и как психосоциологический феномен, и как фольклорное сообщество. В современной культурной ситуации фольклор пользователей Интернета отражает общие для всего постфольклорного творчества явления. Во-первых, он испытывает активное влияние со стороны профессиональной литературы и массовой культуры, проявляющееся в обновлении его жанрового состава, быстрой смене репертуара текстов. Во-вторых, в виртуальном народном творчестве усиливается индивидуально-авторское начало, связанное с увеличением роли импровизации и новаторства. И, наконец, широкое применение Интернета как нового способа бытования фольклора — это яркое свидетельство того, что письменные и аудиотехнические способы передачи информации, наряду с устным распространением, становятся равноправными коммуникативными типами в современном постфольклорном обществе.

---

<sup>10</sup> Подробнее об этом см.: *Журавлева Е.Ю.* О гуманитарных подходах к изучению среды сети Интернет // Научный сервис в сети Интернет: Труды Всероссийской научной конференции (20—25 сентября 2004 г., Новороссийск). М.: Изд-во МГУ, 2004. С. 105—107.



Д.А. РАДЧЕНКО

## СЕТЕВОЙ ФОЛЬКЛОР КАК СПОСОБ ОСМЫСЛЕНИЯ АКТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Сетевые фольклорные тексты, как и любые другие тексты, находящиеся в интернет-пространстве, характеризуются двойственностью своего существования. В силу особенностей среды, они одновременно существуют в режиме «архивности» (единожды появившись в Сети, текст будет там присутствовать до тех пор, пока не будет удален, возможно, вместе с сайтом) и «актуальности» (как и в устном бытовании, текст проживает в сети определенный период актуальности, когда он более-менее активно распространяется, модифицируется, затем становится общеизвестным и неактуальным и выносится из активного обращения, архивируется). Последний режим представляет особый интерес: именно в этом режиме сетевой фольклор откликается на события актуальной действительности, осмысляет и перерабатывает их определенным образом.

Под «событием» в данном случае мы будем понимать как некоторое происшествие в сфере экономики, политики, культуры и т.п., так и выход нового текста (кинофильма, песни, книги и т.п.). В том числе, это может быть внутреннее по отношению к Интернету событие (появление нового текста авторитетного пользователя, флеш-моб, новая языковая мода, интернет-мем и т.п.). Событие, которое провоцирует массовый фольклорный отклик, как правило, отвечает одному или нескольким из следующих параметров. Прежде всего, отклик вызывают события, которые создаются в расчете на массовую аудиторию и знакомы ей. Затем, имеет значение дальнейшая популяризация события: наибольший отклик получают события, освещаемые в средствах массовой информации, доведенные до сведения максимального количества людей.

Еще одним значимым фактором является соответствие или несоответствие события интересам определенного сообщества. Событие может вписываться в жизненный мир сообщества, соответствовать его интересам и потому быть основой для фольклорной реакции, или,



напротив, возбуждать активность аудитории благодаря своей внутренней противоречивости или абсурдности, ставящей под сомнение жизненный опыт аудитории, нарушающей целостность жизненного мира. В последнем случае фольклорная реакция основана на потребности упорядочивания смыслового пространства.

Наконец, немаловажно существование креативных лидеров сообщества, которые откликаются на событие и порождают тем самым волну реакции как за счет подражания, так и за счет дополнительного информирования сообщества о событии или демонстрации неожиданных, интересных для осмысления сторон события.

В результате продуцируются тексты разных форм и жанров. Это не только вербальные тексты, но и аудио-, кинотексты, анимация, рисунок, фотомонтаж, флеш-игра и другие формы, которые достаточно легко передаются по Сети. Особый интерес представляет характерное для интернет-фольклора создание интерактивных форм. Самой простой интерактивной формой являются html-модули, в которые можно подставлять собственный текст (примером такой работы является модуль «Я тоже хочу ребрендинг!», созданный как отклик на кампанию по ребрендингу оператора сотовой связи МТС). Следующая форма — это тесты, оснащенные кодом для переноса результатов на личную страницу или в блог. Нередко такие тесты сами становятся объектом фольклорной трансформации. Например, «Тест русского языка от ульяновского губернатора»<sup>1</sup> путем несложных манипуляций с html-кодом превратился в «беспроигрышный тест», где каждый участник мог свободно выставить себе любую сумму очков. Вскоре после этого на его основе был создан пародийный тест на знание интернет-сленга («албанского языка») — «Тест Албанского Губернатора»<sup>2</sup>). Наконец, высокой популярностью пользуются флеш-игры. Так, по мотивам длительного обсуждения фильма «Титаник» была создана флеш-игра «Убей ДиКаприо», обыгрывающая массовую нелюбовь к исполнителю главной роли в этом фильме, отождествляемого с персонажем, а также иронизирующая по поводу драматической сцены в конце фильма.

На основании анализа этих текстов можно выделить ряд уровней осмысления и адаптации данного события к картине мира аудитории.

На первом уровне происходит *интерпретация события*. Цель этого уровня — создание целостного смыслового пространства, ликвидация противоречивости или абсурдности события в рамках этого пространства. Тексты, создаваемые на этом уровне, сообщают точку зрения аудитории на причину события, объясняют действия участников этого события. При этом интерпретация может быть как серьезной, так и иронической. Если событие не противоречит жизненному опыту общества, на этом процесс завершается. Если же событие абсурдно, для его объяснения привлекаются соответствующие концепции: употребление героем события алкоголя или наркотиков, сексуальные де-

---

<sup>1</sup> URL: <http://www.rg.ru/test>

<sup>2</sup> URL: <http://octpobb.jodoshared.com/asdf/tests/gramotnost.asp>

виации, психические заболевания, конспирологические теории, идея пари, участие потусторонних сил и т.п.

*Гарри Поттер часть первая — “Гарри Поттер съел философский камень”*

*смотрите продолжение — “Гарри Поттер и тайная комната”<sup>3</sup>.*

*БиЛайн объявляет конкурс на замещение вакантной должности зав. отделом анекдотов про ребрендинг МТС.<sup>4</sup>*

*Реальность страшнее вымысла: «темные» победили, Завулон захватил РАО ЕЭС<sup>5</sup>*

Последний из приведенных примеров крайне характерен для всего корпуса анекдотов по мотивам кинофильма «Ночной дозор». Эта группа текстов отличается очень узкой тематикой — в основном, ирония аудитории направлена на постоянно присутствующий в фильме продакт-плейсмент и параллели между проблемами электроснабжения в Москве и родом деятельности героев фильма. Таким образом, аудитория выбирает в достаточно масштабном событии самые острые для себя моменты и способы интерпретации и в дальнейшем фиксируется на них.

Второй уровень можно обозначить как *поиск аналогии*. На этом уровне цель заключается в узнавании в событии некоторой привычной ситуации, подтверждении мнения о ситуации, ее ироническое осмысление. Эта цель дополняется потребностью в подтверждении группового единства в рамках цитатной культуры (в современной культуре узнавание цитат является одним из удобных маркеров принадлежности человека к определенной группе). На этом уровне сообщество занято поиском в корпусе популярных текстов прямой цитаты, наиболее соответствующей событию или по-новому расставляющей его акценты.

*Нео заходит в комнату, там сидит создатель и сотни экранов с изображением Нео. — Круто я попал на TV...<sup>6</sup>*

Третий уровень — это *трансформация текста*. Цели этого акта аналогичны предыдущему этапу, но исходный текст перекраивается, трансформируется таким образом, чтобы отвечать именно текущему событию. В самом простом случае трансформация текста — это прямая замена имен героев на имена участников события. Так, например, по мотивам кинофильмов о Гарри Поттере был создан следующий анекдот, с одной стороны, намекающий на необычные для блокбастера взаимоотношения главных героев и особенности фигуры актрисы, играющей роль Гермiony, а с другой стороны, почти дословно сохраняющий текст широко известного анекдота — произведена только подстановка имен героев фильма.

<sup>3</sup> URL: <http://v2.anekdot.ru/an/an0512/j051228.html#35>. Здесь и далее в текстах — орфография и пунктуация оригинала.

<sup>4</sup> URL: <http://soilsfu.clan.su/blog/2006-12-25-3>

<sup>5</sup> URL: <http://v2.anekdot.ru/an/an0601/j060124.html#25>

<sup>6</sup> URL: [http://lozhki.net/anec\\_030903.shtml](http://lozhki.net/anec_030903.shtml)

*Гермиона: Гарри ты пьян, Гарри ты ужасно пьян, Гарри, ты чертовски пьян. Гарри: Гермиона, у тебя кривые ноги, Гермиона у тебя ужасно кривые ноги, Гермиона у тебя чертовски кривые ноги. А я завтра буду трезв*<sup>7</sup>.

В более сложных случаях для создания «переделки» используется узнаваемая мелодия песни, ритм и лексика повествования, стереотипы описания героя, стихотворный размер, ассоциирующийся с определенным произведением и т.д. В качестве материала для «переделок» нередко используются кинематографические тексты. Особой популярностью пользуются советские фильмы, уже обработанные массовым сознанием и являющиеся материалом для широко известных корпусов анекдотов («Белое солнце пустыни», «Семнадцать мгновений весны»), западные блокбастеры 1990-х гг., такие как «Криминальное чтиво», «Молчание ягнят», «Звездные войны» и т.п. (популярность этой группы кинотекстов связана с возрастом и, соответственно, культурным опытом большинства «креативных лидеров»), а также культовые анимационные сериалы («Симпсоны», «Саут Парк» и т.п.). Несколько ниже востребованность в этом качестве известных компьютерных игр.

*Гесер отхлебнул из кружки и произнес:  
— Вот ты, Антон — Светлый, а пиво пьешь темное...  
Никогда еще Штирлиц не был так близок к провалу*<sup>8</sup>.

*Гляжу я на небо,  
Та й думку гадаю,  
Чому я не Нео,  
Чому не летаю...*<sup>9</sup>

Следующим уровнем является создание *авторского текста*. На этом уровне уже актуализируется знание не столько конкретного текста, сколько жанра (рекламный дискурс, художественный текст, анекдотическая схема, СМИ-репортаж, киносценарий, мыльная опера и т.п.). Происходит не только ироническое осмысление события, но и встраивание его в контекст повседневности, картины мира аудитории. Это позволяет максимально смягчить несоответствие события жизненному опыту участников коммуникации, а также дает им возможность прогнозирования в незнакомой ситуации.

*В Уголовном Кодексе Иных имеются такие статьи:  
«Развоплощение малолетних»  
«Нарушение правил эксплуатации Сумрака, повлекшее гибель двух и более людей»  
«Интимные отношения с представителем другого Дозора»  
«Инициация близких родственников»  
«Причинение смерти осиновым колом»*

<sup>7</sup> URL: <http://darktalkroom.0bb.ru/index.php?showtopic=97&st=105&>

<sup>8</sup> URL: <http://www.agafon-pitkin.ru/forum/viewtopic.php?t=3&start=0>

<sup>9</sup> URL: [http://lozhki.net/anec\\_120903.shtml](http://lozhki.net/anec_120903.shtml)

*«Торговля артефактами»  
«Произнесение нецензурных заклинаний»  
«Публикация прочитанных мыслей с целью наживы»  
«Уклонение от службы в Дозоре»  
«Нахождение в Сумраке в нетрезвом виде»<sup>10</sup>*

*После шквала критики, обрушившегося на сериал “Мастер и Маргарита” режисер Бортко срочно приступил к съемкам продолжения — “Возвращение кота Бегемота”. В главной роли — Кинг Конг!!! В роли Маргариты — Гарри Поттер!!!<sup>11</sup>*

В том числе возможно моделирование фольклорного текста. Это вообще крайне характерно для интернет-культуры с отказом от авторства и подтверждением собственного творчества авторитетом «народа», апелляцией к некоторой независимой от автора традиции. Прежде всего, это, конечно, анекдоты. Тем не менее, моделируются и традиционные фольклорные тексты — былички, песни, визуальный фольклор (например, лубок). Особенной популярностью среди создателей «квазифольклорного» текста пользуется жанр частушки. Цель создания таких текстов — в попытке взглянуть на событие с исторических позиций, установить, пусть в иронической форме, какая часть обсуждаемого явления и в каком виде останется в общественной памяти спустя некоторое время, а также, с другой стороны, встроить событие в рамки определенного жанра и, благодаря этому, найти в событии новые грани.

*МТС сменил лицо  
За денежки немалые:  
У него теперь яйцо,  
А три буквы старые!<sup>12</sup>*

Последний уровень можно обозначить как *фольклоризацию*. На этом этапе начинается утрата текстом авторства, когда текст получает собственно фольклорные характеристики. Авторство может как утратиться в процессе передачи текста, так и сознательно камуфлироваться. Одной из важных проблем интернет-сообщества является вопрос авторских прав — нередко авторство текста игнорируется, или его создание приписывается другому лицу. Тем не менее, несмотря на сопротивление автора, удачный текст попадает в корпус интернет-фольклора, модифицируется в процессе передачи. Встречаются также ситуации, в которых автор сознательно открывает текст для совместного творчества. Примером такого совместного творчества является пародийный словарь альтернативного «албанского» языка «Планета ЖЖелезяка»<sup>13</sup>, построенный на цитатах из мультипликационного фильма «Планета Железяка». В основе «словаря» лежит текст, созданный Т. Соболевой

<sup>10</sup> URL: <http://www.agafon-pitkin.ru/forum/viewtopic.php?t=3&start=0#43>

<sup>11</sup> URL: <http://v2.anekdot.ru/an/an0512/j051226.html#18>

<sup>12</sup> URL: <http://community.livejournal.com/antifafront/435.html>

<sup>13</sup> URL: <http://soboleva-t.livejournal.com/29507.html>

(soboleva\_t ), но в создании полной версии участвовало также не менее тринадцати человек. Такое коллективное авторство утрачивается гораздо легче индивидуального.

Другой путь трансформации авторского текста в фольклорный — это литературные флеш-мобы. Наиболее известным примером является литературная игра-буриме на основе двустишия «*Меня интересуют только мыши, // Их стоимость и где приобрести*»<sup>14</sup>. В итоге двустишие прочно вошло в корпус сетевого фольклора, используется в заголовках текстов и в автохарактеристиках участников коммуникации в качестве денотата определенной сетевой традиции.

Сетевые фольклорные формы, создаваемые в качестве реакции на актуальное событие, достаточно быстро проходят полный жизненный цикл. Этот феномен связан с особенностями интернет-коммуникации в целом: в силу приближенности общения к режиму реального времени, коммуниканты, с одной стороны, имеют возможность спонтанной реакции на события окружающего мира, но, с другой стороны, эта реакция носит сиюминутный, неустойчивый характер, изменяющийся при появлении любой новой информации. Более того, в силу особенностей интерфейса популярных программ, предназначенных для межличностной коммуникации, «на поверхности» всегда остается новейшая тема, порожденная последними событиями; остальные же выводятся в архив и, соответственно, из сферы актуального смыслопорождения.

Рассматривать жизненный цикл сетевой реакции на актуальное событие мы будем на материале узкой, но весьма удобной для исследования группы — пользователей блог-сервиса Livejournal.com. Блогосфера — достаточно замкнутая группа, в которой обмен информацией происходит со скоростью, позволяющей обозначить этот феномен как «заражение»<sup>15</sup>. Затем, она достаточно разнородна по половозрастному признаку, а также по профессиональному. Блоггеры становятся достаточно значимой информационной средой, нередко выступая в качестве «общественного контроля», вскрывающего фальсификацию информации. Блогосфера пользуется популярностью у писателей и журналистов, «разносящих» посредством нее свою «неформальную» точку зрения, и пользующихся известным авторитетом у аудитории, значительно превышающей блогосферу. Наконец, эта структура крайне удобна для исследования, поскольку возможности сервиса позволяют точно установить время реакции, а также проследить путь передачи информации между отдельными блоггерами и целыми сообществами.

В качестве примера этого процесса интересно рассмотреть жизненный цикл сетевого осмысления события, породившего крайне интенсивную волну фольклорной реакции летом 2006 года — краткий эпизод общения президента России с мальчиком на Соборной площади

<sup>14</sup> URL: <http://mithrilian.livejournal.com/223530.html>

<sup>15</sup> См.: Adar E., Adamic L.A. Tracking information epidemics in blogspace. Web Intelligence, 2005. Proceedings. The 2005 IEEE/WIC/ACM International Conference.

Кремля. Это событие в силу своей непривычности и неоднозначности оказалось крайне востребованным интернет-сообществом. За крайне непродолжительный промежуток времени возникло несколько крупных текстов (объемом более тысячи знаков каждый), стихотворений и стихотворных «переделок», квази-фольклорных текстов, карикатур, фотошоп-версий репортажей с места события, целый ряд анекдотов, некоторые из них моментально попали в широкий оборот и продемонстрировали высочайший потенциал вариативности.

- *Что случилось с лодкой?*
- *Она утонула.*
- *Что случилось с башней?*
- *Она сгорела.*
- *Что случилось с мальчиком?*
- *Он счастлив!*<sup>16</sup>.

Потребность в переосмыслении события оказалась настолько ярко выраженной, что создание текстов переросло в локальные флеш-мобы. В коммуникации в этот период постоянно присутствуют зачины — призывы к литературной игре: «продолжим?», «придумайте подпись к фото», «ваше мнение/вариант?». Кроме того, функционирует и стандартная схема развития текста — участники интернет-коммуникации нередко склонны добавлять новые фрагменты к понравившемуся им тексту, модифицировать его:

*Сказ про то, как президент Путин мальчика в живот поцеловал  
увидел в сети, подумал, добавил своего)  
[...]  
Ваши варианты?)<sup>17</sup>*

Однако, как уже отмечалось, все разнообразие текстов возникает за крайне непродолжительное время. От первого освещения данного события в средствах массовой информации до первой реакции на него проходит не более двух часов. Массовая реакция совпадает с периодом СМИ-каверинга события (около двух суток). В это время фиксируется около двухсот сообщений в сутки, не считая обсуждения, комментариев к сообщениям и т.п. Спустя четыре дня после события фиксируются последние отклики «массовой волны».

Затем, в результате объявления о предстоящей интернет-конференции с В.В. Путиным, возникает «вторая волна» реакции. В условия конференции входит положение о том, что президент ответит на вопросы, собравшие наибольшее количество голосов. Участники сетевой коммуникации разворачивают флеш-моб голосования за два вопроса, посвященные этому событию. Тем самым актуальность события продляется на период голосования, собственно проведение конференции, ожидание и обсуждение результатов. Этот период (еще около полутора недель с момента события) дал очередной, хотя и гораздо более слабый

<sup>16</sup> URL: <http://scottishkot.livejournal.com/52006.html>

<sup>17</sup> URL: <http://maskodagama.livejournal.com/369847.html>

всплеск активности — от двадцати до пятидесяти автономных сообщений в день. После этого жизненный цикл данного события можно считать завершенным. В сетевой коммуникации отмечается некоторая ретроактивность, связанная с данным событием, но ее уровень весьма незначителен по сравнению с пиковым периодом. Замеры интенсивности сообщений спустя полгода после события показывают, что тексты, посвященные событию, присутствуют в 13 сообщениях в месяц (т.е. около 0,4 сообщения в день — то есть 0,2 % от уровня активности пикового периода).

В определенных условиях фольклорная форма может пройти весь цикл за несколько дней. Жизненный цикл таких форм непосредственно связан с функционированием породившего их события в публичной культурной сфере (освещение события СМИ, прокат фильма, обсуждение в более широких сферах). Кроме того, в первые дни после возникновения события интенсивность фольклорной реакции непосредственно связана с образом жизни аудитории, значительная часть которой пользуется сетевыми ресурсами с рабочего места. Так, для русскоязычной блогосферы характерные всплески интерпретационной активности приходятся на конец рабочей недели; в начале недели идет, в основном, передача накопившейся информации. Так, массовая волна интереса к уже упоминавшемуся «Тесту Албанского Губернатора» приходится на понедельник-вторник (первые прохождения теста зафиксированы в среду 7 марта 2007 г., после праздников начинается резкий подъем активности пользователей — в несколько сотен (!) раз).

Аналогичные процессы имеют место при осмыслении аудиторией более долгоиграющих текстов. Так, жизненный цикл постфольклорных форм на основе кинотекстов в целом укладывается в полтора срока медийной актуальности. Затем основной корпус текстов оседает в фэндомах, а в широком обращении бытует крайне ограниченный их круг (так, спустя год после выхода на экран последней части фильма «Матрица» — «Матрица: Революция» в актуальном обращении встречается около 3 % анекдотов на ее основе).

В отличие от «реального» общества, интернет-сообщество позволяет крайне быстро реагировать на событие, очень интенсивно распространять сведения о нем, создавать массу текстов, откликающихся на него, а затем в кратчайшие сроки их распространять. Вслед за активным (можно даже сказать, агрессивным) обсуждением события и откликов на него наступает уровень насыщения, когда событие становится неактуальным, наскучившим или просто вытесняется более актуальным. Неактуальное событие и отклики на него «архивируются» и крайне редко возвращаются в активное обращение. В этой связи интересно рассмотреть явление, которое на сетевом жаргоне обозначается как «баян/боян» — всем известная шутка, вообще любой текст, знакомый большинству участников коммуникации, и в силу этого лишний интереса.

Прямым аналогом «баяна» в несетевой коммуникации является «бородатый анекдот». Собственно, термин «боян» появился в сетевом

жаргоне в результате обсуждения на ресурсе anekdot.ru именно устаревшего «бородатого» анекдота<sup>18</sup>: «Хоронили тещу, порвали два баяна», который воспроизводился такое количество раз, что вызвал ответную острую реакцию, и, в конце концов, стал обозначением для любого приевшегося текста.

— Вчера мою тещу хоронили, а один м\*\*\*к стал рассказывать анекдот про баяны. Так я ему насть порвал.

— Что, так тещу свою любил?

— Да нет, анекдот этот за\*\*ал<sup>19</sup>.

*Объявление на WWW.ANEKDOT.RU:*

*Убедительная просьба!*

*В присылаемых Вами анекдотах слова “ТЕЩА” и “БАЯН” — ВМЕСТЕ НЕ ИСПОЛЬЗОВАТЬ!!!<sup>20</sup>*

Так же, как и «бородатый анекдот», «бойан» отвергается уже в силу того, что это «одноразовый» текст, не представляющий интереса при повторном воспроизведении, и при этом он известен участникам коммуникации: «Если анекдот оказался известен всем слушателям, то можно считать, что рассказывание анекдота состоялось (и в этом смысле жанр не разрушен), но оказалось “неудачным”»<sup>21</sup>. Тем не менее, «бойан» преследуется сетевым сообществом гораздо жестче, чем «бородатый» анекдот — участниками «реальной» коммуникации. Если в последнем случае рассказчику могут указать на общеизвестность анекдота соответствующей фразой, жестом или отсутствием ожидаемой реакции, то в сетевой коммуникации лицо, воспроизводящее «бойан», подвергается довольно жестким насмешкам, а в ряде случаев ему может быть запрещен доступ на определенные сетевые площадки. Это связано с целым рядом факторов.

Прежде всего, для сетевой коммуникации важна быстрая реакция всех участников, позволяющая им всегда оставаться в русле постоянно изменяющегося контекста. Человек, не успевающий за ходом событий, воспринимается как существующий вне актуальной реальности, неудачник. Кроме того, републикация «бойана» воспринимается участниками сетевой коммуникации как небрежность, лень или неуважение к членам сообщества: лицо, воспроизводящее «бойан», вероятнее всего, пренебрегло предварительным поиском информации в сообществе.

Затем, важную роль здесь играет стратегия «копи-пейст» (copy-paste), принятая для воспроизведения текста в процессе сетевой коммуникации. Благодаря принципу «копи-пейст», в интернет-пространстве возникает и мигрирует значительное число крупных фольклорных

<sup>18</sup> URL: <http://www.anekdot.ru/an/an9907/y990720.html>

<sup>19</sup> Там же.

<sup>20</sup> Там же.

<sup>21</sup> Шмелева Е., Шмелев А. Клишированные формулы в современном русском анекдоте // Труды Международного семинара ДИАЛОГ’2000 по компьютерной лингвистике и ее приложениям. Протвино, 2000. URL: <http://www.ruthenia.ru/folklore/shmelev2.htm>



форм (перечни, пародии, расширенные анекдоты). В современных условиях такие формы практически не поддаются устной трансляции из-за своего объема и акценте на выразительной, а не содержательной стороне. Сетевая коммуникация, с другой стороны, облегчает манипулирование таким текстом и его распространение на достаточно широкую аудиторию.

При постоянном воспроизведении одного и того же сравнительно объемного текста в рамках конкретного сетевого сообщества приводит к однообразию, резкому возрастанию уровня информационного шума, за которой теряются ценные для участников тексты, сообщения и дискуссии и, в конечном итоге, к утрате данной сетевой площадкой популярности, оттоке участников и «умиранию» ресурса. Таким образом, преследуя «бояны», сообщество защищает собственную целостность и нормальное функционирование. Следует отметить, что выкладывание «боянов» может иметь и намеренно деструктивные цели: как нарушение работы сообщества (от прямого повышения уровня шума до провоцирования модераторов сообщества или владельца блога на введение мер, ограничивающих свободу высказывания участников коммуникации), так и дискредитация пользователя, от чьего имени выкладываются «бояны» (в частности, в случае взлома lj-аккаунта) — пользователь в этом случае рискует быть удаленным из сообщества или получить огромное количество сообщений от других участников с требованием прекратить «спам».

Наконец, «боян» вызывает агрессию в силу того, что при выкладывании подобных текстов нередко не указывается его авторство — что автоматически подразумевает, что выложивший текст заявляет себя как его автор и намерен поднять с его помощью свой авторитет. Интернет-сообщество, как группа, иерархия которой основана практически исключительно на популярности текстов того или иного автора, не может допустить появления «фальшивого» авторитета, поскольку это также приведет к дисбалансу системы.

Так, 29.05.07 г. в блог-сообществе Livejournal.com появился текст Е. Смирнова «Дневник потеющего москвича»<sup>22</sup>, являющийся одновременно откликом на актуальное событие (необычно высокая температура в городе для конца мая) и пародией-откликом на «Дневник замерзающего москвича» О. Козырева, который также был выложен в Сети, приобрел крайне высокую популярность и позднее был издан в «бумажной» форме. Текст Е. Смирнова, при всей его самодостаточности, отсылает к тексту О. Козырева при помощи использования специфических для последнего формы и средств выражения (гипербол, области интересов), реконструируя тем самым его актуальность. Для распространения «Дневника потеющего москвича» по русскоязычному сектору Интернета потребовалось менее трех недель. Первые передачи текста по ICQ фиксируются уже спустя полтора часа после публикации текста. Однако высокая плотность воспроизведения текста в

---

<sup>22</sup> URL: <http://e-smirnov.livejournal.com/554238.html>

первые дни после его появления привела к тому, что уже на четвертый день текст объявляется «бояном».

Тем не менее, его жизненный цикл на этом не заканчивается. В силу того, что автор выкладывал текст отдельными фрагментами и не довел его до логического завершения, стратегия копи-пейст оказалась в данной ситуации мало применима. Участники коммуникации, воспроизводя «Дневник», столкнулись с естественным желанием дополнить его, создать целостный текст. В результате «Дневник потеющего москвича» стал восприниматься как открытый текст, что и привело к появлению продолжений и «полных версий», категорически отвергавшихся автором. Характерен следующий диалог между автором и читателем:

*pent\_racoon: продолжения хотим! :-))))*  
*e\_smirnov: Я постараюсь. Если меня не опередят ;o)*  
*pent\_racoon: в принципе могут... :-)) варианты продолжения сами собой напрашиваются... :-)*<sup>23</sup>

Более того, открытость текста вызвала потребность приблизить его к реалиям окружения индивида, его воспроизводящего. Таким образом, возникают «Дневник потеющего москвича», написанный от лица женщины, «Дневник потеющего киевлянина/ запорожца/ харьковчанина/ россиянина/ сергиевopосадца» и т.п. Спустя две недели после появления первоначального текста фиксируется «ответный» текст, практически симметричный «Дневнику потеющего москвича» по структуре — «Дневник мерзнувшего томича», посвященный непривычно холодному лету в соответствующем регионе. Несмотря на все эти изменения, одобряемые соответствующими сообществами, основной массой участников сетевой коммуникации текст продолжает рассматриваться как «боян».

В результате репрессий по отношению к лицам, воспроизводящим «бояны» и приписывающим себе чужое авторство, в сетевой коммуникации сложился ряд формул оправдания. По отношению к авторству это такие достаточно устойчивые выражения, как «не мое», «(с)тырено» (обыгрывается знак копирайта), «нагло сперто с...», «честно стырено/ утащено у...», «прислали вот»; в Живом Журнале также принято обозначение «via \*username\*», указывающее не только на благодарность лицу, нашедшему актуальный текст, но и на то, что воспроизводящему текст автор неизвестен, и ответственность за соблюдение авторских прав перекладывается на предыдущего участника цепи. По отношению к неактуальности текста используются следующие формулы: «[аццкий] боян, но улыбнуло/но забавный/но смешно и т.п.», «боян, но вдруг кто не читал», «сорри, если боян», «возможно, боян, но...».

В жизненный цикл сетевого фольклорного текста может также включаться период внесетевого распространения. В сети тексты рас-

---

<sup>23</sup> URL: <http://pent-racoon.livejournal.com/1686195.html?thread=8490931#t8490931>

пространяются разными путями (в том числе через форумы, блоги, по электронной почте, по ICQ); вне сети — путем SMS и устно. В последнем случае текст подвергается значительной трансформации: замене специфических терминов на более понятные широкой аудитории, сокращению, изменению структуры (так, выдержки из ICQ-коммуникации, заимствованные рассказчиком с ресурса bash.org.ru, передаются в устной речи с использованием классической структуры анекдота, традиционных анекдотических зачинов, трансформируются, включая в себя наиболее популярных персонажей анекдота). Нередко текст возвращается в Интернет в новом качестве. Высоким потенциалом перехода из сетевого бытования во внесетевое и обратно обладают тексты популярных авторов, а также псевдоцитаты — афоризмы, приписываемые той или иной известной персоне.

Наконец, в жизненном цикле фольклорной формы может иметь место «исторический» этап. Несмотря на то, что в основном фольклорные формы сетевого происхождения достаточно быстро выходят из сферы актуального, некоторые из них бытуют на протяжении нескольких месяцев или даже лет. В отношении этих форм, в основу большинства которых легли авторские тексты, действует характерный для Интернета исторический подход к собственному существованию, жизни сетевых сообществ, а также прошлому в целом. Участники сетевой коммуникации весьма охотно обращаются к истории отдельных текстов, порожденных ими дискуссий, а также к вопросам авторства текста. Нередко такое исследование истории воспроизведения текста инициируется автором (см., напр. «Психология виртуального скандала»<sup>24</sup>). Аналогичной судьбой обладает текст «Мои университеты» М. Скатовой, который регулярно воспроизводится в Сети, возбуждает дискуссии и, в результате, сообщество возвращается к истории появления текста: *«Вообще, история у текста трагикомическая. Мало того, что текст постоянно приводится без указания авторства, почему-то все уверены, что автор рассказал свою личную ужасную историю. Какие только высказывания в адрес gvadalahara не встретишь на разнообразных инет-форумах»*<sup>25</sup>.

Особый интерес у участников сетевой коммуникации вызывает история устойчивых формул-клише (таких, как «кисакуку»<sup>26</sup>, «в Бобруйск»<sup>27</sup>). Для исследования истории ряда феноменов интернет-фольклора возникают сетевые сообщества (так, community.livejournal.com/ru\_preved посвящено феномену «преведа», community.livejournal.com/ru\_polikka объединяет фанатов песни «Ievan Polkka» финской группы Loituma, флеш-ролик по мотивам которой стал одним из самых популярных событий интернет-среды в начале 2006 г. и т.п.). Эти сообщества аккумулируют сведения о фольклорном событии, персональные истории, связанные с ним, а также вторичные фольклорные

<sup>24</sup> URL: <http://aurinko25.livejournal.com/52906.html>

<sup>25</sup> URL: <http://coffee-and.livejournal.com/157075.html>

<sup>26</sup> URL: <http://xenia.narod.ru/kisakuku.htm>

<sup>27</sup> URL: [udaff.com/print/ask/50790.html](http://udaff.com/print/ask/50790.html)

формы, для которых данное событие стало авантекстом. Такие сообщества, как правило, возникают на пике интереса к событию, но не распадаются после того, как оно теряет актуальность. Так, сообщество `ru_rolka` было создано в апреле 2006 года, спустя несколько дней после начала широкого распространения флеш-ролика в Сети, и существует уже более года.

Стремление сетевого сообщества к исторической рефлексии удовлетворяется также с помощью инструментов, предоставляемых поисковыми системами. Так, поисковый сайт Yandex.ru предложил инструмент измерения популярности конкретного блоггера, темы, текста или устойчивого выражения — «Пульс блогосферы»<sup>28</sup>, демонстрирующий график популярности записи или двух относительно друг друга за заданный промежуток времени. Этот механизм позволяет коммуникантам прогнозировать устойчивость определенных сетевых феноменов<sup>29</sup>. Так, одними из наиболее частых запросов на «Пульсе блогосферы» являются такие явления интернет-фольклора, как «Ктулху», «превед», «як-цуп-цоп», «криведко».

В целом, логика отклика сетевой аудитории на актуальное событие (будь то внешнее по отношению к Интернету явление или внутреннее событие сетевой коммуникации) достаточно предсказуема. Основной объем фольклоротворчества приходится на первые дни или даже часы с момента публикации события. Чем более интенсивна реакция на событие, тем быстрее оно становится неактуальным. Тем не менее, при медиа-поддержке или поддержке авторитетных участников сетевой коммуникации оно задерживается в сфере актуального на некоторое время. Основная часть текстов, создаваемых в ходе такого отклика не рассчитана на длительный интерес аудитории, а стремится удовлетворить текущую потребность в аккультурации события. Меньшая доля текстов остается в обороте на более длительный период. Вероятность продолжительного бытования текста в сетевой среде увеличивается, если текст не привязан к конечному событию, жестко фиксированному во времени. При этом неактуальные тексты периодически воспроизводятся из-за незнания коммуникантом контекста данного интернет-сообщества, ради провокации или в ходе исторической рефлексии. В отличие от первых двух, последний вариант является социально одобряемым. Восстановление актуальности и популярности текста возможно при повторении события или возникновении симметричного события, интересе к тексту со стороны средств массовой информации или авторитетного участника коммуникации, при распространении «исторического» текста на данную тему. Несмотря на все эти оговорки, основной цикл актуальности сетевого текста крайне непродолжителен — основной поток реакций на событие укладывается в срок от недели до месяца.

---

<sup>28</sup> URL: <http://blogs.yandex.ru/pulse>

<sup>29</sup> URL: <http://waqur.livejournal.com/89840.html>



Н.Г. МУРАВЬЕВА, И.Е. МУХАЕВА

## «ПРЕВЕД, МЕДВЕД»: ОТ СУБКУЛЬТУРНОГО СЛЕНГА К «НОРМЕ» ЯЗЫКА?

Наверное, многие из нас, путешествуя по просторам глобальной Сети, не раз встречали такие «странные» слова и выражения как «превед», «афftar», «в Бабруйск, животное» и другие. В изобилии их можно увидеть на различных форумах, в интернет-дневниках и даже в рекламе. Все эти и многие другие специфические выражения на языке их носителей называются «орфоарт». Вышел этот модный сегодня интернет-сленг из сетевого сообщества «падонков», о котором и пойдет речь в нашей работе.

Исследования виртуальных сообществ в российской науке ведутся сравнительно недавно — с конца 90-х гг. прошлого века. Пожалуй, одним из первых результатов этих исследований стала работа А.В. Бахмина о пользователях Usenet (телеконференции). Опираясь на опыт зарубежных ученых, он подробно рассматривает и сравнивает особенности общения в Сети и за ее пределами<sup>1</sup>. Что касается непосредственно рассматриваемого нами сообщества, можем сказать, что подробное исследование сетевой субкультуры «падонков» провела Ольга Горюнова. Тем не менее, «падонки» как интернет-сообщество представляют собой обширное поле для исследований.

В своей работе мы сделаем акцент на фольклоре «падонков», а именно на их сленге, который по словам Ю. Таратухиной, «с некоторыми оговорками можно классифицировать как фольклор»<sup>2</sup>. Мы рассмотрим влияние фольклора «падонков» на современную культуру, попытаемся выяснить, кто наиболее активно употребляет язык «падонков» (так называемый «албанский»), а также проанализируем и сравним смыслы и значения, вкладываемые разными людьми в употребление этого сленга. Для написания данной работы мы взяли интер-

<sup>1</sup> См.: Бахмин А.В. Сотрудничество и конфликт в виртуальном сообществе // Социологический журнал. 1997. № 1/2. С. 65—92.

<sup>2</sup> См.: Таратухина Ю. Бизнес-сленг как особый тип дискурса. URL: <http://www.interlit2001.com/nevrozova-es-4.htm/> обращение к ресурсу 20.11.2006 г.

вью у шести человек — как лично, так и в глобальной Сети. Нашими информантами оказались представители данной субкультуры, а также другие люди, различающиеся по степени включенности в интернет-общение. В ходе исследования было проанализировано одиннадцать ресурсов, в числе которых сайт [udaff.com](http://udaff.com), который является наиболее посещаемым среди «падонков».

Сленг данной субкультуры (он же «албанский» язык) представляет собой нарочито неправильное с орфографической точки зрения написание слов («жжот», «зачот»), а также набор выражений и эвфемизмов, порожденных культурой «падонков» и имеющих свою предысторию (употребляются чаще всего в комментариях к текстам). Все они воспроизводят идеологические ценности представителей изучаемой субкультуры, отражают эмоциональное или оценочное отношение к прочитанному (сказанному). Так, например, крайне негативное отношение «падонков» к гомосексуалам отразилось в слове «Ахтунг!». Это призыв обратить внимание на то, что в тексте или комментариях к нему имеется намек на гомосексуальную ориентацию комментирующих текст<sup>3</sup>. Экспрессивная и оценочная составляющая отражаются, например, в таких выражениях, как «ржунимагу», «ужоснах», «пазитиф», «афftar жжот», «жизнинна». В задачи нашего исследования не входит детальное изучение языка и его происхождения с лингвистической точки зрения. Мы опираемся на подход К. Гиртца и используем элементы языка изучаемой культуры как понятия «близкие опыту» для того, чтобы «посмотреть на вещи с точки зрения действующего лица», т.е. применить «понимающий» подход<sup>4</sup>.

Плоды творчества изучаемой нами субкультуры можно отнести к проявлениям современного городского фольклора. Это так называемый низовой фольклор, создаваемый самими носителями «для потребления». Первоначально язык «падонков» представлял собой набор культурных кодов, созданных для идентификации и самоидентификации представителей данного сообщества<sup>5</sup>, т.е., если раньше язык был распространен только в среде «падонков», то сейчас им пользуется практически весь русскоязычный интернет. А с недавнего времени и за его пределами можно увидеть «албанские» слова и выражения.

Например, на одном из митингов в Москве против Александра Лукашенко молодые и не очень люди несли плакаты: «Луку — в Бобруйск» и «Лукашенко, выпей йаду»<sup>6</sup>. Митинг партии СПС был «украшен» плакатом с надписью: «Иванов, превед!» и изображением

---

<sup>3</sup> Язык «падонков» — URL: <http://www.ence.ru/page2/pad.html/> Обращение к ресурсу 15.11.2006 г.

<sup>4</sup> Гиртц К. Насыщенное описание: о природе понимания в культурной антропологии // Антология исследований культуры. Т.1. СПб.: Университетская книга, 1997. С. 184—189.

<sup>5</sup> Неклюдов С.Ю. «Несколько слов о пост-фольклоре» — URL: <http://www.ruthenia.ru/folklore/postfolk.htm/> Обращение к ресурсу 13.11.2006 г.

<sup>6</sup> См. ст. «Интернет: аффтарты сказали Newsweeku свое кг/ам» — URL: <http://www.utro.ru/articles/2005/05/17/438788.shtml> Обращение к ресурсу 20.09.2006 г.

«медведа». «Превед» также использовался в наружной рекламе. Так, в Санкт-Петербурге одна из торговых компаний поместила изображение «медведа» на постерах, подписав их следующим образом: «Подарки ко фсем тp3 плеерам» и «Подарки ко фсем фотоаппаратам». «Мы решили использовать в рекламе небольшой эпатаж — это способ привлечь дополнительное внимание...», — высказался директор по маркетингу этой фирмы<sup>7</sup>. Но не только в политике и рекламе используется «албанский» язык. Так один из наших респондентов сказал: «Моя бабушка говорит: “ПРЕВЕД, мама, девушка”. Это забавно, по-доброму и безобидно» [информант 3]. А такие первоначально «падонковские» выражения как «гламурно» (красиво, шикарно) и «готично» (хорошо, необычно) стали естественными в речи современной молодежи, а также периодически появляются на страницах журналов и газет. Как сказал один из наших респондентов, теперь даже старушки в курсе, что такое ЖЖ, «превед» и сленг. А ведь еще не так давно популярный на сегодняшний день язык был прерогативой интернет-сообщества «падонков».

В ретроспективе зарождение изучаемого нами феномена началось еще в сети Фидонет. Фидо — оффлайновая сеть, т.е. все ее компьютеры никогда не соединяются в одно время между собой. По модему соединено только два компьютера, которые, переслав все необходимые данные, отсоединяются<sup>8</sup>. Затем это превратилось в «падонковский» сленг, который следом подхватили блоггеры. После появления в одном из интернет-дневников знаменитой картинке с «преведом», которая буквально взорвала весь Рунет, началось шествие изучаемого нами сленга за пределы глобальной Сети.

Пожалуй, стоит задуматься над причинами, которые породили этот процесс — проникновение субкультурного сленга в массовую культуру и его распространение. Массовое «заражение» жаргоном «падонков» отнюдь не новое явление. Подобные процессы происходили и в ту эпоху, когда не было Интернета, благодаря книгам и фильмам того времени. Вспомним хотя бы знаменитую Эллочку-людоедку, словарный запас которой не оставил равнодушным, ни одного читателя книги «12 стульев», или «Собачье сердце» М. Булгакова, словечко «абыр», взятое из этого произведения, до сих пор можно услышать. Объяснение этому пытались найти еще в начале XX в. Г. Тард и Г. Лебон. «В толпе всякое чувство, всякое действие заразительно — пишет Лебон, — и притом в такой степени, что индивид очень легко приносит в жертву свои личные интересы интересу коллективному. Подобное поведение, однако, противоречит человеческой природе, и поэтому человек способен на него лишь тогда, когда он составляет частицу толпы»<sup>9</sup>. Можно сказать, что эффект «заражения»

<sup>7</sup> Превед в бизнесе — URL: [http://www.prevedmedved.ru/category/preved\\_v\\_biznese/](http://www.prevedmedved.ru/category/preved_v_biznese/) Обращение к ресурсу 3.11.2006 г.

<sup>8</sup> Что такое ФидоНет — URL: <http://www.copris.com/map/fido/> Обращение к ресурсу 30.11.2006 г.

<sup>9</sup> Вам нужно то, что ненужно — URL: <http://www.nauka.bible.com.ua/mankurt/1-05.htm/> Обращение к ресурсу 30.11.2006 г.

фразами из книг и фильмов происходил в связи с тем, что люди хотели почувствовать себя причастными к столь популярным в то время произведениям. Человек, употребляющий сленг данной субкультуры, показывает, что он часть команды, непременным атрибутом которой является употребление данного языка.

С.Ю. Неклюдов объясняет выход сленга за пределы субкультуры тем, что границы любых социальных образований неизбежно проницаемы (хотя и в разной степени). Подобная проницаемость предопределяет распространение текстов современного городского фольклора далеко за пределами породившей их среды<sup>10</sup>. Тем не менее, сленг не каждой субкультуры широко распространен за ее пределами. В связи с этим неизбежен вопрос, почему именно язык «падонков» настолько популярен и среди кого?

Сначала попытаемся выяснить, кто является носителем изучаемого сленга. Следуя ходу эволюции «албанского» языка, мы можем выделить несколько категорий людей, наиболее активно использующих язык «падонков». В сети Фидонет это программисты, так как пользовались этой сетью по большей части только они. Что касается интернет-сообщества «падонков», то тут все несколько сложнее. Ольга Горюнова, описывая в своей работе портрет «падонка», говорит о том, что большинство из них — люди взрослые, с высшим образованием, представители интеллигенции, офисные работники (менеджеры). Подростков сравнительно немного. Для них эта субкультура (и в частности ресурс [udaff.com](http://udaff.com)) своеобразная инициация в мужское сообщество<sup>11</sup>. Это что касается непосредственно «падонков». Но есть еще и блоггеры, которые активно употребляют изучаемый сленг. Аудитория читателей блогов у нас разнообразна: от учащейся и студенческой молодежи<sup>12</sup> до рефлексирющей интеллигенции (представителей научных кругов, журналистов, литераторов). Но независимо от того, кто употреблял изучаемый сленг, во все времена «албанский» язык имел контркультурный характер. По словам одного из «падонков», *«контркультура это противопоставление культуре обыденной как таковой. Это не антикультура где все сводится к беспределу, это нечто вроде альтернативы»*<sup>13</sup>.

В ходе нашего исследования выяснилось, что люди, принадлежащие к разным сетевым (и не только) культурам по-разному воспринимают модный язык. Мы решили провести более детальное изучение этого вопроса и попытались понять, какие смыслы вкладывают разные

---

<sup>10</sup> Неклюдов С.Ю. «Несколько слов о пост-фольклоре» — URL: <http://www.ruthenia.ru/folklore/postfolk.htm/> Обращение к ресурсу 13.11.2006 г.

<sup>11</sup> Goriunova O. 'Male literature' of Udaff.com and Other Networked Artistic Practices of the Cultural Resistance. P. 193—197. — URL: [http://www.ruhrnibochum.de/russcyb/library/texts/en/control\\_shift/Goriunova.pdf](http://www.ruhrnibochum.de/russcyb/library/texts/en/control_shift/Goriunova.pdf) — Обращение к ресурсу 30.11.2006 г.

<sup>12</sup> Блоги и бизнес: что общего? // За инженерные кадры. 2006. № 7. С. 7.

<sup>13</sup> Боцман ван Дизель. Превед Медвед или падение контркультуры. URL: <http://www.udaff.com/polemika/60139.html> — Обращение к ресурсу 13.11.2006



люди в этот сленг. Начнем с категорий людей, о которых говорилось выше. Пользователи Фидонет: здесь «албанский» служил для «вытаскивания на свет различных проявлений идиотизма в Сети и особо одиозных ее пользователей с последующим бичеванием»<sup>14</sup>. Таким образом, сленг играл роль своеобразного механизма социального контроля. Что касается самих «падонков», то для них язык («албанский» именно) не играет большой роли. Он возник в ответ на необходимость кратко, но емко выражать свои мысли в комментариях к «креативам». Кроме того, не все «падонки» употребляют этот сленг. Так, например, один из наших респондентов, состоящий в сообществе «падонков», сказал: *«Лично я этим сленгом не пользуюсь, и за его развитием не слежу. Поэтому лично для меня он мало что значит. Идея сайта idaff.com вовсе не в «падонковском» сленге. Это лишь побочное явление»* [информант 1].

Более трепетное отношение к сленгу мы увидели у представителей ЖЖ-культуры: *«Когда этот слэнг был для избранных (шучу), для малых групп людей, это было круто. Только ЖЖ юзеры общались на нём, когда из андерграундной словесности слэнг перекочевал в массы, стало скучно банально и неинтересно»* [информант 3]. Таким образом, мы можем увидеть, что сленг в данном случае является семиотическим признаком принадлежности к определенной замкнутой культуре — культуре для «избранных». А столь широкая популярность этого сленга информантом из сообщества блоггеров объясняется как *«любой диктизм<sup>15</sup> в нашей стране диктует моду»* [информант 3]. Кроме того, респондентами отмечается такая функция «албанского» языка как усиление экспрессивной составляющей сообщения: *«Просто этот язык «преведов» очень усиливает эмоциональную составляющую текста, сообщения. Не так уж много в русском языке слов, которые могут настолько отразить эмоции, кроме матерных, разумеется»* [информант 2]. Есть этому и научное обоснование. К. Шумов в работе, посвященной субкультуре программистов, отмечает, что «осуществление коммуникативного акта в компьютерных сетях требует некоторых дополнительных усилий для того, чтобы придать коммуникации наиболее приближенную к естественной форму»<sup>16</sup>. Следовательно, сленг «падонков» здесь выступает в качестве замены невербальному общению в реальной жизни, так как каждое слово и выражение в «албанском» языке имеет яркую эмоциональную окраску.

Для интернет-пользователей, которые не состоят в сообществах «падонков» или блоггеров, употребление сленга — это прикол, развлечение: *«...это развлечение — способ как-то развеяться, дать выход эмоциям, отвлечься от повседневных проблем, как-то проявить себя с творческой стороны... это потребность в самореализации и естественно прикол»* [информант 2]. Есть также еще одна категория людей, упот-

<sup>14</sup> Протасов П. // Паутина. Вып. 25. — URL: <http://old.russ.ru/culture/network/20050523.html/> Обращение к ресурсу 13.11.2006 г.

<sup>15</sup> Цитаты приводятся с сохранением орфографии источника.

<sup>16</sup> Шумов К.Э. «Профессиональный мир программистов» // Современный городской фольклор. М.: Изд-во РГГУ. 2003.

ребляющих модный интернет-сленг — политики и рекламщики. Язык здесь является одним из самых эффективных средств привлечь внимание целевой аудитории.

Стоит сказать, что есть различия в словарном составе сленга, который употребляют сами «падонки», и те, кто ими не является. Эти различия заключаются в степени употребления ненормативной лексики. Изначальный вариант сленга «падонков» изобилует матерными словами и выражениями. Но в языке блоггеров и других людей, использующих сленг изучаемой группы, используются более литературные слова и выражения, в них уже редко встретишь такое количества мата. По словам В. Михайлина, «Мат есть прерогатива мужской части русского (и русскоговорящего) народонаселения... непременная принадлежность всякого чисто мужского коллектива»<sup>17</sup>.

Факт различий между собственно «падонковским» языком и языком последователей «падонков» привел нас к рассмотрению гендерного аспекта данной проблемы. Этот вопрос поднимала в своем исследовании О. Горюнова, которая отмечала, что идеология изучаемой субкультуры отражает представления современных российских мужчин о себе и о женщинах и воспроизводит типичнейшие стереотипы. Это своего рода литература «для мужчин», «любовные мужские романы», по аналогии с «женскими романами». Табуированность мата и порнографические описания делают эту литературу непригодной для массовой публикации и популяризации<sup>18</sup>. Блоггеры, которые переняли язык «падонков», используют не все выражения из языка изучаемой нами группы. Это можно объяснить тем, что дневники в Живом Журнале заводят не только мужчины, но и женщины, в связи с чем матерные выражения в данной культуре практически сошли на нет. Все эмоции, которые раньше выражались матерными словами, теперь в «общепринятом» сленге заменяются другими, более «мягкими» выражениями.

\* \* \*

В своей работе мы рассматривали фольклор «падонков» на примере «албанского» языка — сленга данной группы. Надо сказать, что «падонки» позиционируют себя в качестве представителей контркультуры, они выступают против обыденности во всех ее проявлениях. На примере сленга «падонков» мы видим, как за счет проницаемости границ любых социальных образований фольклор малой социальной группы может повлиять на культуру в целом. Следует отметить, что неизбежен и обратный процесс. В частности, в настоящее время сленг «падонков», вследствие его широкого распространения, перестает быть ярким семантическим признаком их субкультуры. Как мы уже упоминали, язык «падонков» насыщен ненормативной лексикой.

<sup>17</sup> Михайлин В.Ю. Русский мат как мужской абсценный код: проблема происхождения и эволюция статуса // Новое литературное обозрение, 2000. № 43. С. 347—393.

<sup>18</sup> Горюнова О. «И ты brutal?» — URL: <http://2006.novayagazeta.ru/nomer/2006/27n/n27n-s23.shtml/> Обращение к ресурсу 30.11.2006 г.

Основываясь на таком признаке, как употребление матерных выражений, можно выделить «мужской» сленг, который использовали первые «падонки», и сленг, который используют сейчас, когда этот язык стал общеупотребительным, в том числе и среди женщин. Мы рассмотрели только узкую часть фольклора «падонков» — их сленг, но представители данной субкультуры творческие люди, они пишут стихи, рассказы, песни, и изучение данных произведений может стать основой отдельного исследования.

### **Список информантов**

Информант 1: мужчина, 36 лет, создатель одного из интернет-ресурсов субкультуры «падонков», интервью по электронной почте.

Информант 2: мужчина, 26 лет, системный администратор, интервью получено при личной встрече.

Информант 3: мужчина, 36 лет, бизнесмен, интервью через M-Agent.

Информант 4: мужчина, 25 лет, инженер, интервью по ICQ.

Информант 5: мужчина, 21 год, системный администратор, интервью по ICQ.

Информант 6: женщина, 24 года, веб-дизайнер, интервью получено при личной встрече.



Ю.В. ТАРАТУХИНА

## ФУНКЦИОНИРОВАНИЕ «ЖАРГОНА ПАДОНКОВ» В ПРОСТРАНСТВЕ РУНЕТА

С психолингвистической точки зрения интересно рассмотреть проблемы личности в контексте киберпространства. Очевидно, что сетевые формы бытия личности повлияли на некоторую динамику ценностных ориентаций и мировоззренческих представлений, связанных с освоением новых форм дискурса, это во многом связано с видами и способами самопрезентации языковой личности в виртуальном дискурсе. Если дискурс в общелингвистическом смысле слова — это текст, погруженный в ситуацию общения, то виртуальный дискурс представляет собой текст, погруженный в коммуникативную ситуацию в киберпространстве. Соответственно, сам по себе сетевой дискурс — во многом новый тип и качественно иное пространство коммуникации. В значительной степени это связано с частичным снятием этических барьеров коммуникации, обусловленных виртуальной средой.

На сегодняшний день можно смело утверждать, что в коммуникативной среде Интернета имеет место своеобразная трансформация языка и языковой личности в целом. По сути дела, человек репрезентует себя только через текст. Это обусловлено преимущественным отсутствием вербальных параметров коммуникации, а также тем, что пользователь одновременно включен в сложный многосторонний процесс коммуникации и в процесс личностной самоидентификации с новыми гранями. По сути, это взаимная самопрезентация коммуникантов в рамках определенного дискурса, включающая определенные ритуалы коммуникации.

Так называемый «Жаргон падонков» представляет собой распространившийся в Рунете в начале XXI в. стиль употребления русского языка с фонетически адекватным, но нарочито неправильным написанием слов (так называемых эрративов), частым употреблением ненормативной лексики и определенных штампов, характерных для сленгов. Наиболее часто используется при написании комментариев к текстам в блогах, чатах и интернетовских форумах.

Существует мнение, что подростковая речь характеризуется «телеграфным стилем», который укореняется благодаря появлению и широкому распространению электронного дискурса в результате использования мобильных телефонов с сервисом SMS, электронной почты, ICQ и интернет-чатов. Соответственно, в языке подростков все чаще встречаются простые конструкции, с помощью которых можно максимально быстро передать свою мысль.

Можно смело предположить, что дискурс «падонков» — это не только лексико-грамматический феномен, это язык, осложненный своей социокультурной идеей. Данный дискурс можно рассматривать как инструмент новой российской «контркультуры», который предположительно существует не для того, чтобы упростить устную речь и общение в чатах и форумах, а для того, чтобы сплотить сотни и тысячи участников данного сообщества. У «падонков» есть своя идеологическая и ценностная составляющие.

### **Лексико-грамматические особенности жаргона «падонков»**

Считаем уместным (по итогам анализа) привести несколько классификаций жаргона «падонков» с точки зрения лексико-грамматических особенностей. В основе первой классификации лежит разделение по способу словообразования, в основе второй — разделение слов по их назначению, в основе третьей — разделение слов на основе их лексического происхождения. Вообще, образование любого слова или выражения в жаргоне «падонков» — процесс творческий, и со стороны грамматики практически никакому анализу не поддается. В этом процессе гораздо более важна функциональная сторона вопроса, так как одно из основных назначений сленга — доказать, что грамматические правила людям в общении не требуются. Еще одна из задач — облегчить написание комментариев, сокращая фразы до минимума.

### **Классификация жаргона «падонков» по способу словообразования**

Данная классификация построена на группировке слов на основании грамматического происхождения слов или выражений. На ее основе гораздо легче проводить исследования грамматических правил жаргона «падонков». Всего в этой классификации нами выделено 4 группы:

#### ***1. Искаженные слова***

Самая большая группа слов, образованных путем искажения оригинала без изменения лексического значения. Причина образования — стремление обозначить принадлежность слова данному сленгу («аф-фтар», «исчо», «креатифф»).

#### ***2. Неологизмы***

Слова, прототипов которых не существует в русском языке, но они очень удобны для обозначения различных понятий («каментареска», «гидроколбаса»).

### ***3. Кибер-вульгаризмы***

Кибер-вульгаризмы образованы путем искажения ненормативной лексики. По большей части, не несут в себе однозначного лексического значения и являются чаще всего вводными словами и междометиями («нах», «пилять», «йух»).

### ***4. Аббревиатуры***

Сокращенные написания часто употребляемых слов и выражения, часто используются только заглавные буквы слов («ахтунг!», «кг/ам», «ЗФБ», «гггггг», «ИМХО»)

Данная классификация удобна для изучения грамматических аспектов жаргона «падонков», но в то же время она — самая условная, потому что грамматические нормы в «падонковском» сленге совершенно непостоянны и меняются вместе с автором текста. Тем не менее, некоторые закономерности можно проследить, изучая данные группы слов и выражений.

## **Классификация жаргона «падонков» по лексическо-семантическим параметрам**

В основе этой классификации — происхождение слов. Соответственно, в названиях групп отражена степень участия электронного пространства.

### ***1. Живые выражения***

Выражения, пришедшие из Живого Журнала ([livejournals.com](http://livejournals.com)) и ставшие нарицательными («Сцуко, учи албанский!», «В Бобруйск, жы-вотное!», «Превед, красавчеги»).

### ***2. Исконно русские слова и выражения***

Слова и выражения, пришедшие из русского языка. Самая большая группа, потому что в основе «албанского» лежит все же русский язык («Пацтулом», «Рисурс», «Фтему»).

### ***3. Русская ненормативная лексика***

Название говорит само за себя. Практически весь русский мат нашел свое отражение в языке «падонков», приняв несколько другую, более мягкую и деликатную форму.

### ***4. Заимствованные слова (кибер-варваризмы)***

Достаточно распространенное явление, связанное во многом с использованием Живого Журнала в Интернете, либо с заимствованием иностранных слов. В последнем случае «падонки» предпочитают говорить и писать слова, просто используя транслитерацию («вмемориз», «менеджер» и «Ахтунг!»).

## Классификация жаргона «падонков» по назначению слов

Данная классификация создана на основе разделения слов по специфике их использования, что отражает не только чисто лексико-грамматические черты жаргона, но и социальные черты его носителей.

### *1. Для написания комментариев*

Это все выражения, обозначающие очередность написания комментариев, а также любые фразы, связанные с мнением автора комментария («Первый нах», «Второй нах», «ф десятке», «ф сотне и ниипет», «кг/ам», «афтар убей себя», «афтар пешы исчо», «тема сисек не раскрыта», «ниасилил патамушта многа букоф»).

### *2. Для выражения мнения или эмоциональных состояний (часто встречаются в реальной жизни)*

Такие слова позволяют коротко и быстро среагировать на любую ситуацию («готично», «гламурно», «церковно», «кошерно», «ах\*\*ть, дайте две!», «Абасцака»).

### *3. Для приветствия и прощания*

Небольшая группа слов, используемая только «падонками» («Превед, кросавчеги!», «Превед, девицо», «Чмоки, пративный!»)

### *4. Для унижения оппонента*

Примеры: «Ахтунг!», «Тупайя абизяна», «Тупая аффа».

**Грамматика** — самая слабая сторона языка «падонков», потому что основной упор делается именно на отказ от нее. Нарушаются правила спряжения глаголов, склонения существительных и т.д. Можно даже сказать, что правила игнорируются практически полностью. Порядок слов в предложении порой совершенно хаотичен и к тому же полон бранных междометий. Действительно можно подумать, что они выступают в качестве «слов-связок».

Но все же можно выделить некоторые грамматические особенности нового сленга. Все больше и больше намечается тенденция к «свертыванию» языка. Об этом свидетельствует отсутствие пробелов во многих выражениях («дапашливывсевах\*\*!»), «хуясе», «ниибаццо»), а также все большее распространение аббревиатур (ИМХО, ЗФБ). Конечно, чаще всего эти примеры относятся к области нецензурной лексики, но это понятно, потому что подобные выражения употребляются «падонками» чаще всего. Но, даже учитывая этот факт, можно предположить, что такое «свертывание» будет распространяться все дальше.

## **Фонетические и орфоэпические особенности жаргона «падонков»**

Данный сегмент языка доминирует в жаргоне «падонков», потому что весь язык строится на искаженном написании слов, основанном на некоторых правилах, связанных с фонетикой русского языка.

Особенности этого стиля заключаются в нарочитом нарушении норм орфографии русского языка в сторону фонетического письма — в первую очередь, в смещении фонетически адекватных форм в сторону орфографически неправильных. Конечно, сложно обозначить четкие правила написания слов, но все же можно выделить некоторые общие тенденции и правила, пользуясь которыми можно «переводить» слова на язык «падонков».

Приверженцы «албанского» языка заменяют безударное «о» на «а», а также безударное «е» на «и» и наоборот. Буква «ё» всегда меняется на «о» (пеши исчо, аффтар, зомечательна). Вместо «тс», «тьс» и «дс» принято писать «щ» (пруцца, ащцкий). Естественно, вместо «жи» и «ши» мы встречаем только «жы» и «шы», вместо «ча», «ща» — «чя», «щя» и «ь» между «чк» и «чн» (няничько, животное, шышечьки). Вместо «сч» тенденция советует писать «щ» и «ф» или «фф» вместо «в» (шастье, фтыкать). Двойные звуки букв «я», «ю», «е», «ё» записываются как отдельные буквы («йад», «прийут»). Для еще большего фонетического упрощения иногда в окончании слов между согласными звуками вставляются гласные, и так же поступают в письменном варианте («многа буков»). В случаях, когда фонетическое написание является нормой, нарушение нормы может делаться в сторону, противоположную фонетической (превед, зачот).

Часто можно встретить очень странные окончания слов, образованные благодаря совершенно непонятной логике.

Стоит подчеркнуть еще один факт: утверждение о том, что в «албанском» языке «как слышится, так и пишется», не совсем верно. Слова меняются в соответствии с некоторыми фонетическими тенденциями, но искажаются они гораздо больше, чем могли бы, если бы были просто записаны на слух. В этом виден еще один вызов, насмешка всему обществу, над образом жизни и языком. Но, как было отмечено выше, никакой агрессии или пафоса в языке нет, он только «смягчает» русский, срезает все его острые углы. Это, кстати, тоже достигается с помощью изменений, основанных на фонетических особенностях слов.

С точки зрения орфоэпической, как уже говорилось, слова в «албанском» языке меняются гораздо сильнее, чем просто «слышится». Как ни удивительно, но произношение слов также меняется. Быстро распространившееся слово «ПРЕВЕД!» произносится именно так, как пишется, со звуком «д» в окончании. Однако невозможно проследить систему, по которой определяется, какие слова произносятся «по-русски», а какие «по-албански». Очевидно, просто есть набор выражений, которые людям, желающим говорить как настоящие «падонки», приходится просто запоминать. Ниже приведена таблица, составленная из наиболее популярных выражений «падонков» с указанием, как их следует произносить.



Произносится как слышится	Произносится как пишется
«Зачот» «йаду» «пруцца» «животное» «креатифф»	«Аффтар, убей себя ап стену!» «Ащкий сотона» «Бугага!» «жизнинна» «ниасилил, патамушта многа букофф» «сцуко»

### Лексические особенности языка «падонков»

Как ни удивительно, но лексика у языка самая что ни на есть русская. Конечно же, встречаются слова, заимствованные из других языков, но их количество незначительно. Причем, как уже говорилось выше, все собрание ненормативной русской лексики нашло отражение в «албанском» языке.

Во многих случаях неоправданно ставится знак равенства между языком «падонкаф» и более специфичным диалектом, породившим лексику в стиле «превед». Первые попытки возникли и развивались в среде с сильным влиянием табуированной лексики и фактически зародились как попытка несколько замаскировать инвективы при передаче/републикации текстов на сайтах, требующих несколько большего соответствия литературным нормам (как методом подстановки букв, «куй», так и сокращением — «них, нах, пох»). Второй тип («превед»), прежде всего предполагающий декоративную обработку фонетики, зародился на развлекательных сайтах (несомненно испытывающих сильное влияние «падонкафской» традиции, но тем не менее, вполне самостоятельных).

Также следует отметить сильное влияние на развитие языковых штампов Живого Журнала, породившего ряд распространенных «камментов». Именно отсюда пришло большинство англоязычных выражений, записываемых на русском языке. Ну и, конечно же, не стоит забывать об оригинальных выражениях, придуманных своеобразными «лидерами» падонков и прочно вошедших в лексикон «албанского» языка.

Делая вывод, отметим, что лексика жаргона «падонков» главным образом состоит из русской нормативной и ненормативной лексики с включениями иностранных слов, используемых в транслитерации — «штампов» Livejournal.com. В соответствии с описанными нормами, в язык были включены также английские слова из общеинтернетовской лексики, элементы сленга и оригинальные выражения.

### Жаргон «падонков» как особый тип дискурса

Проанализировав все вышеизложенное, можно утверждать, что язык «падонков», несомненно, является новым типом дискурса, причем совершенно обособленным от русского литературного языка. Это вполне законченное образование, имеющее свои грамматические, лексические и социокультурные особенности. У этого явления есть своя социальная цель и глубокий смысл.

## Динамика развития жаргона «падонков»

Скорости, с которой данный феномен распространился среди юных российских умов, можно поразиться. Язык «падонков» из маленького стебелька разросся в целое дерево, со своими ответвлениями и корнями. Во многом распространению «албанского» языка помог Живой Журнал — сайт, на котором каждый пользователь, зарегистрировавшись, может создать себе онлайн-дневник, и здесь цензурой является только его собственное понятие о культуре письма. Если дневник не закрыт для остальных (так называемые «friends only»), любой посетитель сайта, даже не зарегистрированный, может просмотреть и почитать его содержание. При этом можно тут же ответить автору, оставив свой комментарий.

Живой Журнал — самое большое собрание дневников людей из разных частей света, очень многие общаются друг с другом, поэтому неудивительно, что по цепочке информация о новом языке распространилась так быстро. Тем более, что раньше завести страницу на этом сайте можно было только платно или по приглашению, а сейчас это может сделать любой абсолютно бесплатно.

Когда жаргон «падонков» с FUCK.RU перешел в содержание онлайн-дневников, а сам FUCK.RU забылся по неизвестным причинам, появилось множество последователей, таких, как PADONKI.ORG, PADONKOF.NET, FUCK.COM и другие мелкие сайты и ресурсы. Из них выжил и развился до невероятных размеров UDAFF.COM. Он, действительно, стал оплотом, самым мощным ответвлением старого ресурса. Но, наряду с ним возникло множество сообществ в Живом Журнале. Причем почти все они ориентированы на какую-либо тему, и в рамках этой темы создают новые слова и выражения.

Жаргон «падонков» — новый тип дискурса, появившийся как элемент контркультуры, защищающий свободу личности и полную свободу слова. Он активно развивается и разветвляется, главным образом благодаря пользователям Живого Журнала, которые не только поддерживают язык «падонков», но распространяют его, причем зачастую совершенно не следуя идеям контркультуры.

Жаргон лексически состоит из русских слов и варваризмов, при этом грамматически он совершенно неправильный, искаженный в сторону фонетически неправильных форм слов. Стилистически язык очень напоминает жаргон «кашенитов», бурно развивавшийся несколько лет назад. Это позволяет предположить, что современный жаргон «падонков» произошел именно от этого электронного языка, но приобрел совершенно другие масштабы.

Без сомнения, жаргон «падонков» — язык новой контркультуры, попытка перевести свободу слова из вербальной формы в акциональную. Это не просто новый тип дискурса, это философия отдельно взятого сообщества людей, объединенных общей идеей и Всемирной Сетью Интернет.



**В.В. МЕТАЛЬНИКОВА**

## **ЖИЗНЬ В «ЖИВОМ ЖУРНАЛЕ» ИНТЕРНЕТА**

**И**нтернет-общение не представляется радикально новой формой общения. Оно во многом воспроизводит действующие стандарты. Единственное отличие — здесь упрощено и даже минимизировано то, что в реальности называется «приличиями», зато само общение чуть прямолинейнее, а каждый участник заявляет о себе чуть откровеннее, чем в реальной жизни. Таким образом, участники интернет-общения знают друг о друге скорее то, каким каждый из них хотел бы себя видеть. Но такой создаваемый имидж может оказаться весьма далеким от реальности. Предпосылки к недопониманию создаются обеими сторонами. С одной стороны, «крутой» парень или кокетливая девица в чате могут оказаться астеничными, робкими, нервными в реальности. С другой стороны, облик собеседника, достроенный воспринимающим по «нику» и репликам, в реальности может оказаться другим, не соответствующим ожиданиям (их в этом случае можно назвать скорее фантазиями). Так, живая веселая «Леночка» может оказаться в реальности такой же веселой и живой, но воспринимающий представлял «Леночку» пухленькой блондинкой с плавными движениями и в рюшечках, а она — худенькая порывистая брюнетка в джинсах. Именно поэтому реальные встречи могут оказаться разочаровывающими — но только в случае, если по чату человек был очарован своим собеседником.

В целом интернет-среда, по крайней мере пока, не создала отчетливо специфичных форм общения — это скорее новое техническое средство для выражения текущих культурных форм. Здесь, в частности, находится место и таким резонерским наблюдениям, какие более привычны, скажем, для песенников (напомним, ведущих свою генеалогию от альбомов). Вот одно из них (с сохранением орфографии): «Доверить Вам хочу я притчу эту, попробуйте бездушными не быть, нельзя любовь доверить интернету, что в чате, что в привате не прожить..Ты по е-майлу чувства не опишешь, судьбу свою в анкете не найдешь.. незнаю ты себя хотябы слышишь? себя когда-нибудь поймешь?..... .»

## История возникновения

Коммуникация в сети Интернет может носить двусторонний характер, причем не только в качестве деловой переписки — нередко она насыщается сугубо личностным содержанием.

По видам используемых сетевых средств общения с очевидностью выделяются несколько форм коммуникаций: электронная почта, форумы, чаты, системы типа ICQ («аська») и ставшие темой этого сообщения интернет-дневники.

Личностно окрашенное интернет-общение обретает некоторые специфические черты. Так, главный редактор портала «Грамота.Ру» Виктор Свинцов выделяет следующие свойства коммуникации в Сети: максимальная приближенность к устному общению; анонимность и неподцензурность, приводящие к большей раскованности в выборе языковых средств («Мы меньше задумываемся над тем, как бы сказать политкорректно. Мы стараемся высказаться выразительно, ясно, четко»); меньшее внимание к самоцензуре и саморедактуре. Впрочем, есть и обратные примеры: это ведь слово, как известно, не воробей, а электронные сообщения, если не торопиться с отсылкой, можно и отредактировать. Тем более это касается записей в блогах (интернет-дневниках) и комментариев к ним.

Поскольку Живой Журнал (далее — ЖЖ) — и родоначальник жанра блогов, и по-прежнему самый популярный в мире интернет-ресурс этих сетевых дневников, его мы и рассмотрим.

Живой Журнал появился в 1998 г. в Сан-Франциско и очень скоро в его содержании можно было обнаружить записи на русском языке (по свидетельствам, первая из них датируется 1999 г.). Поначалу это были единичные случаи. В декабре 2000 г. на одном из русскоязычных сайтов появилась запись: «blog <http://www.livejournal.com/>. Ради таких сайтов и существует Интернет, да. Там, типа, люди круглосуточно сидят и про себя рассказывают, сотнями».

Напомним, что и в России, и в мире это было время интернет-эйфории. Ежедневно на мировых биржах бурными темпами росли котировки акций интернет-компаний — так называемые «доткомы» (от англ. «точка. Com» — обычное окончание адреса сайта в сети Интернет). Е-коммерция обгоняла реальный сектор. В нашей стране у Интернета были и дополнительные «приманки»: он воспринимался как символ приобщенности к Западу, актуальной мировой культуре, новейшим технологиям, демократии и гражданскому обществу — в общем, по всему, это было наше светлое завтра.

Днем рождения русского сообщества на сайте Livejournal.com. принято считать 1 февраля. В этот день в 2001 г. появилась первая запись в дневнике Романа Лейбова, сотрудника Тартусского университета, ученика Ю. Лотмана и одного из пионеров русского интернета. В отличие от первопроходцев, Лейбов, создав собственный дневник, потянул за собой своих сетевых знакомых и друзей.

Первая его запись в ЖЖ была не очень-то осмысленной: «Проба пера. Попробуем по-русски... Смешная штука». Напомним, к тому времени уже активно развивались все остальные виды личностных интернет-коммуникаций: электронные письма, аська, форумы и чаты. Тем не менее эта незамысловатая фраза дала старт настоящему буму.

Сегодня общее количество пользователей ЖЖ в мире превышает 8 млн. человек. Причем наша страна по их числу находится, по разным данным (и, видимо, в разное время — ведь ситуация меняется буквально ежедневно), на втором — четвертом месте. Свои дневники в Сети ведут несколько сотен тысяч россиян; наиболее популярные блоггеры имеют несколько тысяч «френдов» — друзей, или постоянных читателей. Это даже породило термин «тысячники». Вообще в российском сегменте ЖЖ количество френдов максимально велико по сравнению с другими странами. Впрочем, это не единственное отличие «Живого Журнала» от иноязычных Livejournal.

### **Специфика русского сегмента ЖЖ**

Общепринято думать, что русский сегмент ЖЖ отличается от всех прочих политизированностью, структурированностью, философичностью и т.п. Это свойство зачастую прямо или подспудно рассматривалось как адекватное отражение в Интернете современного состояния общества: свойственное национальному сознанию обдумывание «вечных вопросов», незаинтересованность в бытовых мелочах и частностях и т.п.

Как вспоминает Павел Данилин, «первыми в массовом порядке стали заводить онлайн-дневники те, чья деятельность тесно связана с общением, циркуляцией информации и письменным творчеством. На волне повального увлечения собственно дневниками и общением внутри этой среды подтянулись и прочие — компанейские, но далекие от работы с информационными потоками люди. Сетевой дневник остался статусным хобби для известных широкой общественности деятелей, исправно ведущих дневники, и вместе с тем стал самодостаточной коммуникативной средой...

Он был обеспечен тусовкой «золотой» или «полузолотой» молодежи из журналистских, писательских, пиар- и околополитических кругов в 2001—2002 гг. Иметь свой дневник на сервере LiveJournal с тех пор стало модно, более того, использование ЖЖ оказалось вполне технологично. Так, Антон Носик несколько своих проектов с сотрудниками обкатывал именно в ЖЖ, там они спорили о контенте, внешнем виде и позиционировании новых сайтов в специально создаваемых закрытых комьюнити (сообществах)... Поскольку изначально ЖЖ использовался русскими пользователями как своего рода открытое СМИ, это обусловило значительную его политизированность. В Живой Журнал хлынул поток политически активных пользователей Интернета. Российский интернет в целом больше настроен либерально. Об этом

же говорит и основатель Livejournal Брэд Фицпатрик: по его словам, американские жж-юзеры — это домохозяйки и школьники, в России ЖЖ — это интернет-модель гражданского общества. Характерно, что это было сказано в момент пребывания Фицпатрика в Москве, связанного с тем, что он продал российскому олигарху Александру Мамуту право распоряжаться русским сектором ЖЖ — этой самой моделью гражданского общества.

Причины либерального характера ЖЖ и Интернета в целом начальной эпохи станут понятны, если мы вспомним атмосферу тех лет: расцвет пиар-технологий как самого действенного средства политической деятельности, сама политическая деятельность как средство личного обогащения (именно тогда появилось выражение «административный ресурс», объясняющее повышенную конкурентоспособность отдельных компаний), наконец, мода на западные стандарты демократии. Значимое влияние на характер русского интернета в целом и особенно русского сегмента ЖЖ оказывала и сугубо финансовая сторона вопроса: резвиться во Всемирной Сети могли себе позволить те, у кого есть и свободное время, и свободный доступ в Интернет, причем желательно не по модему, а с помощью более технологичных средств. В начале 2000-х это было доступно крайне немногим, прежде всего работникам СМИ и сотрудникам компаний с участием иностранного капитала.

С распространением Интернета и формата интернет-дневников ситуация изменилась. К середине 2006 г. свой блог вел каждый десятый пользователь Рунета. Две трети опрошенных Romir Monitoring пользователей знают о том, что такое блоги, хотя еще в сентябре 2005 г. о них слышали лишь треть опрошенных. Кроме ЖЖ, появились новые «гнезда» интернет-дневников: Diary, LiveInternet и другие. Возможность завести собственные блоги предоставили почтовые службы. Формат интернет-дневников стал доступен сообществам, связанным различными интересами: ролевыми играми, спецификой общения и т.п. По тем же данным «Ромир Мониторинг», наиболее популярны интернет-дневники у 17—19-летних девушек. В частности, в ЖЖ женщины составляют около 60 % блоггеров, чей средний возраст колеблется от 23 до 30 лет. Однако поскольку примерно десятая часть владельцев дневников не указывает пол и возраст, точные данные получить невозможно.

В итоге сегодня наиболее популярными блогами оказываются подборки фотографий типа «отовсюду обо всем», записи о поп-звездах и т.п. По старой памяти сохраняется некоторая политизированность, но уже преимущественно на традиционной для этого площадке — в русском ЖЖ.

Таким образом, либерализм Рунета и «гражданского общества» ЖЖ отражали не столько национальный характер, сколько характер данного конкретного сообщества пользователей. С ростом числа блоггеров картина стала более адекватной — и более интернациональной.

## Манера общения

Как и Интернет в целом, так и один из его сегментов, ЖЖ, в пору своего активного развития воспринимался своего рода началом новой эры — и эры отнюдь не мрачной. Даже вполне серьезный с виду анализ этого феномена был, в сущности, комплиментарен.

Таковы, например, весьма характерные впечатления молодого прозаика Александра Иличевского: «В блогах происходит своего рода расцвет сказового жанра... Дело в том, что блоги сами по себе (и это уже очевидно) — не широковещательная система. На самом деле, там вещание происходит не всем и каждому, а просто каждому. Отсюда, собственно говоря, и происходит эта сказовость. И отсюда берется повышенное участие устных форм в языке... В блогах же система коммуникаций относится к типу так называемых одноранговых сетей, что на самом деле все это пространство Живого Журнала собой и представляет, там вещание идет тет-а-тет. Аудитория блогов приближена максимально, она и обширна, и узка до предела — именно благодаря обратной связи. В общем-то, всех читателей можно пересчитать, охарактеризовать. То есть автор блога как бы то ни было должен принимать в расчет, что он предназначает свою запись не абстрактной тысяче, а одному человеку — и жанрово ты вынужден ставить себя именно в рамки устного сообщения. Именно поэтому ты должен быть, во-первых, краток, во-вторых, ясен, в-третьих, занимателен. ...Блог читается в динамическом развитии. Это некая такая книга жизни конкретного персонажа, которая разворачивается перед тобой. Еще замечательно то, что может быть включена обратная связь, что этому реальному персонажу можно задать вопрос, а ответит он или нет, это уже зависит от воли этого персонажа. И вот эта вероятность соучастия, хотя и косвенного — она и определяет увлекательность чтения».

Описательная часть вполне верна: действительно, и комментарии можно оставить, и общение приближено к устному. Однако большинство упомянутых свойств ЖЖ — в большей степени возможности, чем реалии. В самом деле, вряд ли кто-то соберется проследивать день за днем жизнь постороннего блоггера — не только записи знакомых, но и собственный дневник утомительно читать далее трех страниц (в среднем по 20—25 записей на странице). Еще труднее представить, чтобы автор-тысячник прекратил генерировать собственные тексты и действительно занялся отслеживанием личностей сотен своих читателей.

Общение в ЖЖ отличается от реального, на мой взгляд, двумя основополагающими свойствами: можно, во-первых, открывать тему без всяких внешних поводов, не смущаясь возможной негативной реакцией или отсутствием таковой, а во-вторых, не реагировать на несимпатичные комментарии.

Отсюда вытекает набор возможностей, нереализуемых или малореализуемых в реальности:

— открытый эпатаж, доходящий до хамства (Максим Кононенко, запись от 27.03.2007, орфография сохранена: «лента забита плачем по-

поводу смерти михаила ульянова. скажите, он и правда для всех вас так важен? мне кажется, что эти стенания сродни стенаниям лирушечки по-поводу смерти ратмира шышкова. но что вам михаил ульянов? вам, тридцатилетним? я. честно говоря, помню о нем два факта — он все время играл жукова и еще он сыграл в фильме соловьева «дом под звездным небом», причем участие в этом фильме михаила ульянова было таким приколом. «все те же, а еще михаил ульянов» — говорили мы друг другу и смеялись. соловьев отжыгал. зачем вы лицемерите-то? вам же плевать на него»);

— псевдоафористичность (Кировчанин, запись 07.03.2007: «Что есть женщина? Падший ангел»; он же, ранее: «Дельфины — приматы океана»);

— подробный, методичный рассказ о специфических моментах своей работы и/или хобби, републикация узкопрофессиональных текстов и т.п.

Коммуникация в комментариях тоже весьма специфична — она фактически полярна: либо хвалят, либо бранят. Бранят идеологических врагов — вплоть до нецензурной лексики или напоминания о таких инвективах: «Мужик, это Интернет, здесь и послать могут». Хвалят же, как правило, дружелюбно настроенных (а учитывая, что многие ЖЖ-юзеры знакомы и лично, то и просто друзей). Хвалимый выражает благодарность и в следующий раз примет сообщение своего друга в ЖЖ столь же благосклонно и прямо-таки восторженно.

Эта возможность реакции, тем более одобрительной, для многих становится своего рода допингом. Комментарии, хотя бы сам факт их наличия очень важны для значительной, пожалуй, даже основной массы ЖЖ-истов. Мы не будем рассматривать закрытые сообщества и деловые переговоры, ведущиеся с помощью ЖЖ — там и комментарии по делу. Встречаются дневники, вызванные в значительной части желанием хотя бы высказаться — таковы, например, записи метеорологов, жителей маленьких городков, где на интересующую их тему просто нет собеседников и т.п. Однако и такие ЖЖ-юзеры с удовольствием реагируют на отдельные редкие комментарии, серьезно обсуждают даже малозначительные реплики.

О зависимости от комментариев говорит, например, такой результат ЖЖ-шного творчества:

Ох акшутвы, вы акшутвы,  
Что же не комментите,  
Вот сейчас самоубьюсь,  
Вы и не заметите.

«Акшутвы» — это друзья: такой вид приобретает английское слово friends, если забыть переключить клавиатуру с английского на русский. Слово это не привилось ни в Интернете в целом, ни в ЖЖ в частности. Однако есть и более удачные примеры вживления вполне «компьютерных» словечек и выражений в современный язык.



## Отступление: прекрасность слов и локальность событий

Ошибка переключения раскладки клавиатуры, когда англоязычное слово пишется кириллицей, а русскоязычное — латиницей, порождают, как правило, слова, употребляемые в письменной речи. Так, принятое сокращение «постскриптум» PS превратилось в буквосочетание «ЗЫ», вошедшее в компьютерный обиход. Но в устной речи оно не употребляется — как, впрочем, и само слово «постскриптум». В Живом Журнале есть целая специальная категория записей, обозначаемая словечком «лытдыбр». Буквосочетание lytdybr появляется на мониторе, если написать слово «дневник», когда клавиатура переключена на латиницу. «Лытдыбр» — это огласовка получившегося набора звуков, записанная кириллицей. В ЖЖ так принято обозначать записи личного, дневникового характера, касающиеся частной жизни и не претендующие на какое-либо обобщающее звучание.

Как мы уже отметили, то, что широко используется в Интернете, в устной речи мало применимо. Очевидный пример — знаменитые «смайлики». Эти обозначения, призванные дополнить письменную речь эмоциями, оказались удобнее эмоций в устной речи — интонации индивидуальны, а смайлики конвенциональны. Столь модные «падонковские» выражения (принятые на сайте [udaff.com](http://udaff.com)) типа популярнейших «афтар жжот», «многобукф» и прочие изыски ненормативной орфографии также рассчитаны скорее не визуальное восприятие, чем на слуховое.

Таким образом, возникшие в интернет-сообществе языковые новации, как правило, остаются там же, лишь изредка выплескиваясь в реальную жизнь: в рекламе, на плакатах, в сериалах — как правило, для обозначения ориентации такого продукта на основную аудиторию Интернета.

Такой же «внутренний» характер имеют и многие другие события, разворачивающиеся в Сети. К примеру, год назад, в первой половине 2006 г., по русскоязычному ЖЖ довольно бурно пронесся своего рода виртуально-литературный флеш-моб. Поводом стала запись в одном из дневников: «Поэты! Это вам! Слушайте, может быть забавно типа дружеского конкурса? Тут на форумный лист, куда обычно шлют запросы на пароль или там на обиду пожалиться, пришло замечательное письмо. Цитирую полностью: «Меня интересуют только мыши, их стоимость и где приобрести». Кто возьмется написать Стихотворение Возвышенное, где эти строки были бы либо рефреном, либо последними? Орфографию оригинала сохранять по желанию». Отозвавшихся было столько, что сообщение стало одним из самых популярных в ЖЖ. Вот пара примеров:

Молилась я. И был мне голос свыше:  
«Отстань, я не могу тебя спасти.  
Меня интересуют только мыши.  
Их стоимость и где приобрести!»

«Забудь ее, оставь. Она не дышит.  
Твою любовь уже нам не спасти!»  
Ромео (тупо): «Меня интересуют только мыши.  
Их стоимость и где приобрести».

Однако эта модификация салонной игры, как и многие другие, быстро пошла на спад. От обычного времяпрепровождения интернет-дневники отличаются большей обдуманностью посланий (что дает возможность «отточить стиль», если кому хочется) и сохраняемостью сообщений (как некогда в альбомах XIX в. и девичьих пенсниках).

### **ЖЖ и реальность**

Очень многие приходят в ЖЖ потому, что там ведут дневники их друзья по реальности. Возможность расширить круг единомышленников, включить в него тех, с кем вряд ли доведется общаться лицом к лицу (скажем, с депутатами или эмигрантами) прибавляет обаяния интернет-дневнику. Однако личные встречи все же имеют самостоятельную ценность. Познакомившиеся в ЖЖ нередко начинают видеться и в реальности. Поводов много: можно не только в гости зайти, но и договориться о флеш-мобе (типа выдувания мыльных пузырей или подушечных боев), о дальней прогулке, о совместных акциях и т.п.

Совместные акции могут носить не только досугово-развлекательный, но и общественно-политический характер. «Идеолог-националист Константин Крылов, который часто входит в первую десятку самых популярных в России блоггеров по списку Яндекса, назвал ЖЖ главным инструментом, позволившим ему в ноябре прошлого года собрать на марш протеста в Москве около 3000 человек», — пишет «The International Herald Tribune» в статье «Вся власть российским блоггерам!», опубликованной 28 февраля 2007 г.

Однако рассчитывать на «прямое действие» интернет-дневников не приходится. Так, производители одной из водок открыли свой блог в ЖЖ, организовывали так называемые «ЖЖ-пати» — вечеринки для блоггеров. Но эти активные действия не сказались ни на частоте упоминаний, ни (по косвенным данным) на росте продаж.

Однако столь популярный ресурс, как ЖЖ, все равно неизбежно привлекает внимание как инструмент влияния на общественное мнение. Только такое влияние не должно бросаться в глаза. В интервью тому же «The International Herald Tribune» Иван Засурский, директор по маркетингу SUP-Fabrik (напомним, эта компания купила права на кириллический сегмент ЖЖ) признается: «Вы можете дать кому-то деньги на организацию демонстрации? Конечно, можете. Так почему же нельзя дать кому-нибудь денег, чтобы что-то появилось на страницах ЖЖ?».

## Скромное обаяние ЖЖ

Итак, если считать, что кто-то пишет в ЖЖ за деньги (неважно, от коммерсантов или от властей), его мотивация участия в Живом Журнале очевидна. Но понятно, что таких авторов крайне немного — хотя бы потому, что оплачиваться будут только самые читаемые записи и, соответственно, авторы, а их число, разумеется, невелико. Зачем же пишут остальные — бесплатно, но горячо, увлеченно, отдавая интернет-дневникам и время, и деньги? Для большинства участников это хобби и/или средство коммуникации. Но иногда оно, как и всякое хобби, может перерасти в страсть. Вот, например, сообщение ЖЖ-истки, на несколько дней «убившейся» — сознательно отказавшейся от участия в Живом Журнале: «События в жизни уже оцениваются лишь с позиции, а будет ли об этом интересно читать и будут ли кому-то интересны мои фотографии. Все, что происходит со мной, тут же автоматически начинает складываться в пост. Уже не я управляю ЖЖ, а он управляет мной... Что бы со мной ни происходило, первая мысль: а как это будет выглядеть в напечатанном виде? Уже не могу без того, чтобы не терзать каждый день клавиатуру. Рассказать — это не то, мне надо именно напечатать.... Ну и что толку, что убились? Ну 3 дня выдержала. И все, не могу. Как на необитаемый остров попала, несмотря на работу, друзей и гостей». Характерно, что эта запись вызвала массу сочувственных откликов и радости по поводу возвращения автора в лоно ЖЖ.

Драматизировать ситуацию не стоит: интернет-дневник не вызывает «криминальной» зависимости, такой, как игромания и тем паче другие «-мании». Просто общение в ЖЖ качественно более комфортно, чем любое общение в реальности — за счет своей дозированной, структурированности, другими словами, за счет возможности самому формировать и свой интернет-облик, и свой круг и формат общения.

Суммируя, хочется привести еще одну цитату. Критик и литератор Дмитрий Бавильский уже несколько лет ведет свой Интернет-дневник. И вот как он оценивает роль Живого Журнала в своей живой жизни: «ЖЖ помог найти очень хороших людей, завязать контакты, весь мой нынешний московский круг общения практически вырос из ЖЖ-друзб (сам Бавильский из Челябинска). Здесь я нашел и своих близких, с помощью ЖЖ осуществил несколько проектов, здесь я нашел издателя своего первого романа... осуществил несколько путешествий, да и просто общался, общался. Вначале... была масса рефлексий по поводу что такое ЖЖ — медиа или средство общения, блин, так и не решил, хотя все больше и больше склоняюсь к последнему — ну, да, идеальное, дозированное общение для фрустрированных невротиков».

А поскольку фрустрация и неврозы — неизменные спутники нынешней цивилизации, она создала и средство от них — интернет-дневники, не меняющие реальности, но позволяющие создать в ней свою уютную норку, пусть виртуальную, но глубоко личную.



Т. В. КУЗЬМИНА

## **ВИРТУАЛЬНЫЕ БИБЛИОТЕКИ КАК БАЗА ФОРМИРОВАНИЯ ИНФОРМАЦИОННЫХ РЕСУРСОВ НАРОДНОЙ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ КУЛЬТУРЫ XXI ВЕКА<sup>1</sup>**

Развитие и функционирование глобальных компьютерных сетей открывает многочисленные возможности для совершенствования всех сфер жизнедеятельности современного общества. Хотя новые информационные технологии в развитых странах впервые начали разрабатываться около полувека назад, в арсенал науки, образования и культуры они вошли не так давно — с момента создания и распространения сети Интернет, которая выгодно отличается от остальных мировых компьютерных сетей, превосходя их по набору сервисных услуг, количеству обслуживаемых пользователей и предоставляемых ресурсов.

Цель данной работы заключается, во-первых, в краткой характеристике самого понятия «виртуальности», во-вторых, в постановке основных проблем, связанных с созданием и использованием сетевых ресурсов народно-художественной культуры (в дальнейшем НХК), и, в-третьих, в предоставлении краткого обзора деятельности электронных коммуникационных каналов, в совокупности своей формирующей единую информационную базу НХК (не претендуя при этом на всеобъемлемость и полноту охвата).

Как специальный философский и научный термин «виртуальная реальность» (от лат. *virtus* — доблесть, добродетель, энергия, сила и от позднелат. *realis* — вещественный, действительный, существующий в действительности; греческий аналог *virtus* — *arete*) появился в 80-х гг. XX в. Сама идея виртуальности предполагает особый вид взаимодействия между разнородными объектами, рассматривая их на различных иерархических уровнях с учетом специфических отношений между ними.

---

<sup>1</sup> Первая публикация статьи в сб.: Народная художественная культура Белгородчины на рубеже веков: состояние и перспективы. Белгород, 2001. С. 31—37.

Такой подход к развитию идеи виртуальности находит отражение в фундаментальных исследованиях Н.А. Носова, который считает, что о виртуальной реальности как реальности имеет смысл говорить еще и потому, что она подчиняется своим «законам природы», в ней свое время и свое пространство, не сводимые к законам, времени и пространству порождающей реальности, т. е. «внутренняя природа» виртуальной реальности автономна. Сложившаяся в 90-х гг. XX в. прежде всего на базе психологии, виртуалистика как научный подход имеет достаточно разработанную философскую парадигму, соответствующие научные теоретические модели и схемы экспериментального исследования, а также основанный на научном подходе специфический вид практики<sup>2</sup>.

Исходя из такой постановки вопроса, можно утверждать, что изучение взаимопроникновения виртуальной реальности и народно-художественной культуры посредством компьютерных технологий связано со спецификой изменения статусов произведений народного творчества, с особенностями их создания, хранения и распространения (компакт-диски, компьютерные сети и др.) компьютерных произведений, и изучением уровней взаимодействия пользователя (производителя и потребителя) с инструментарием и электронным произведением.

Для данного этапа создания и использования сетевых ресурсов в НХК характерны два фундаментальных фактора<sup>3</sup>:

— интенсивное распространение информационных и телекоммуникационных технологий, появление электронных форм издательской деятельности, бурная экспансия наиболее распространенного вида сервиса глобальной сети Интернет — «Всемирной паутины» (www);

— изменение характера самой научной деятельности, форм воспроизводства научного знания и коммуникации в сообществе в результате социальной глобализации и интернационализации. На базе сети Интернет в НХК началось образование универсального инфор-

<sup>2</sup> Носов Н.А. Виртуальная реальность // Вопросы философии. 1999. № 10. С. 152—164.

<sup>3</sup> Указанные факторы и проблемы развития сетевых информационных ресурсов народно-художественной культуры сформулированы с учетом основных положений тематических научных конференций, а также работ П.Г. Арефьева, И. Н. Дубиной, И. С. Майданского и др. См., например: Технологии современного общества. Интернет и современное общество: Материалы Всерос. объедин. конф. М.; СПб., 2000. — <http://www/ims200.nw.ru/>; Сетевое взаимодействие библиотек Материалы Международ. конф. (Москва, 17—18 мая 1999) / М. Рос. нац. б-ка, 1999. — URL: <http://www.nlr.ru/news/mbinfo/unb52.htm> 1/; Создание реставрационных центров подразделений в библиотеках России: Материалы обучающего форума Рос. нац. б-ка. — <http://www.nlr.ru/news/mbinfo.mb52.htm#> 1/; Арефьев П.Г. Навигатор по телекоммуникационным ресурсам в социологии / Институт социологии РАН. — <http://www.ricn.ru/press/180900-3.shtml-11K>; Дубина И.Н. Творчество как феномен социальных коммуникаций: Автореф. дис... канд. филос. наук. — Барнаул, 1999; *Ее же*. Современное телекоммуникационное искусство: становление новой парадигмы творчества. — <http://www.philosophy.ru/library/dubina/paradigm/html>; Майданский И.С. Сетевые ресурсы и их уязвимости / М., МГУ. 2000. <http://www.ivmai.chat.ru/itsec/netrvuln/index.htm>

мационного пространства, в рамках которого складываются сетевые творческие коллективы, происходит обмен информацией в профессиональных «виртуальных сообществах».

К числу временных проблем необходимо отнести распространение в сети технологически сложных продуктов: экспертных систем и баз знаний, гипермедийных изданий, коммуникационных средств, работающих в режиме реального времени и позволяющих участникам обмениваться информацией с передачей голоса и изображения, аудио- и видеоконференции. Общее количество перечисленных ресурсов в Интернете постепенно увеличивается за счет постоянного развития и обновления программных средств и средств передачи данных.

Кроме библиографических и фактографических баз данных в Сети представлены и так называемые цифровые или электронные книги, объединенные в коллекции. При этом значительное число отдельных наименований переходит из одной коллекции в другую. Большинство собраний оцифрованных книг в мировом Интернете открыты для свободного пользования. Это объясняется тем, что целый ряд подобных коллекций создается и пополняется энтузиастами на добровольной, некоммерческой основе. Фонд открытого доступа к цифровым книгам большей частью формируется по принципу жанрового и тематического отбора материалов.

К числу проблем, связанных с различного вида коллекциями и собраниями компьютерных публикаций, следует отнести и до сих пор активно обсуждаемый вопрос о возможностях использования электронных текстов, а также о самих формах их использования. Так, по мнению специалистов, наступает эпоха нового «самиздата», когда количество книг должно сократиться и это явится «культурным благом планетарного масштаба». ибо многим авторам ранее выпускаемых произведений нужны были не публикации как таковые, а общение<sup>4</sup>. Издательства, с давних времен выполняющие роль одного из важнейших посредников между пользователями информации и документальными коммуникациями, постепенно теряют свою значимость, уступая свое место новым информационным технологиям.

Однако культурологическими рассуждениями о перспективах распространения электронных документов проблемы использования сетевых ресурсов НХК не ограничиваются. Существует еще проблема психофизиологического характера, связанная с восприятием компьютерного текста, часто упоминаемая пользователями. Она заключается в трудности чтения текста объемом более одного печатного листа с экрана монитора.

И, наконец, назовем самую значительную проблему использования электронных материалов по вопросам НХК в Интернете. Она обусловлена так называемой текучестью или подвижностью публикаций, пос-

---

<sup>4</sup> Эко У. От Интернета к Гутенбергу//Новое литературное обозрение. 1998. № 32. С. 13.

тоянным обновлением и редактированием текстов документов, нестабильной локализацией ресурсов, недостаточной разработкой единых правил публикации, каталогизации и учета сетевых информационных ресурсов.

Анализируя новые формы социального взаимодействия через компьютерные сети, исследователи отмечают, что интернет-коммуникации способствуют становлению и распространению новой формы организации — так называемой сетевой или виртуальной, в рамках которой возникает новая форма профессиональной деятельности. Так, например, с развитием технологий народно-художественное творчество начинает дематериализовываться: создаются www музеи нового типа, виртуальные институции, произведения народного творчества в реальном времени.

Обозначив таким образом, некоторые проблемы создания сетевых информационных ресурсов НХК. назовем несколько их «очагов» в Интернете. Безусловно центром библиографической информации о произведениях народного творчества являются электронные каталоги ведущих отечественных и зарубежных библиотек, среди которых электронные каталоги Российской государственной библиотеки, Государственной публичной научно-технической библиотеки, Российской национальной библиотеки и др.<sup>5</sup>

Бурное развитие литературного творчества в Сети неизбежно привело к организации виртуальных библиотек. Виртуальная библиотека (virtual library) — разновидность электронной библиотеки, как правило, представляет собой тематический, иерархический упорядоченный индекс-указатель ссылок на адреса сетевых ресурсов, отсортированный внутри каждого иерархического раздела в алфавитном порядке; обычно ссылки содержат краткие или развернутые аннотированные описания ресурсов. Иногда данным термином обозначается цифровая библиотека (digital library)<sup>6</sup>.

---

<sup>5</sup> См., например: Электронные каталоги и базы данных Российской государственной библиотеки (РГБ). — URL: <http://www.rsl.ru/resource/>; Электронный каталог Государственной публичной научно-технической библиотеки. — <http://www.gpntb.ru/>; Электронный каталог Российской национальной библиотеки. — [http://www.nlr.ru/poisk/r\\_book.htm/](http://www.nlr.ru/poisk/r_book.htm/); Виртуальная библиотека «Всемирной паутины»/WWW Virtual Library, G/ Manning. — <http://www.vlib.org/>; ИнфоЛюдия: Справочник ресурсов сети Интернет/Отделение Государственной публичной научно-технической библиотеки Сибирского отделения РАН — <http://www.prometeus.nsc.ru/guide/>; The Library of US Congress — Online Catalogs= Библиотека Конгресса США — Система библиографических каталогов/ The Library of US Congress (Вашингтон, США). — <http://lcweb.loc.gov/catalog/>; The Library of Congress — New Online Catalog=Библиотека Конгресса США — Новый онлайн-каталог библиографический каталог открытого доступа. — <http://catalog.loc.gov/>; Search in all databases= Поиск по всем базам данных. — [http://dbs.cordis.lu/EN\\_GLOBALsearch.html/](http://dbs.cordis.lu/EN_GLOBALsearch.html/); Список всех баз данных, доступных на информационном сервере CORDIS. — [http://www.cordis.lu/src/i\\_009\\_en.htm](http://www.cordis.lu/src/i_009_en.htm).

<sup>6</sup> См.: *Арефьев П.Г.* Навигатор по телекоммуникационным ресурсам в социологии. — URL: <http://www.ricn.ru/press/180900-3.shtml-11K>.

Количество виртуальных библиотек высших учебных заведений, библиотек университетов, частных коллекций и информационных порталов уже на данный момент велико, но число их продолжает расти. Простота дизайна, хорошая организация поиска плюс богатая коллекция произведений обеспечивают высокий рейтинг посещаемости виртуальных библиотек, а использование тщательно отработанной системы организации делает работу в них не только полезным, но и приятным занятием. По мнению пользователей таких библиотек, дорога к ним не зарастет никогда.

Перечень виртуальных библиотек достаточно велик. Среди них — Русская виртуальная библиотека (РВБ), целью которой является электронная публикация классических и современных произведений русской литературы по авторитетным источникам с приложением необходимого справочно-комментаторского аппарата. Основное отличие РВБ от существующих электронных библиотек заключается в глобальном охвате материала и установке на высокие филологические и технологические стандарты публикаций. Невзирая на большое количество разнообразных собраний текстов в электронной форме, аналогов данному проекту в русскоязычной сети на сегодняшний день нет. Библиотека Максима Мошкова — одно из крупнейших собраний текстов русских и зарубежных авторов, русская и зарубежная проза, русская и зарубежная фантастика (отдельные огромные разделы), книги по UNIX, а также фонд электронных документов по отдельным направлениям народно-художественной культуры. Публичная электронная библиотека (одно из крупнейших открытых хранилищ свободно распространяемых художественных текстов на русском языке. Владелец библиотеки Евгений Пескин); виртуальная библиотека на сервере Донецкой областной библиотеки; каталог ссылок на литературу, а также на страницы музеев, выставок и т. д. на сервере Glasnet («Разнообразие культуры в WWW». Адреса очагов культуры в Интернете от «Народных песен и современного фольклора» Бройдо до «Списка страниц, рекомендованных Ватиканом»); официальный оригинальный сайт «Проекта Гутенберг» (одно из крупнейших собраний электронных текстов шедевров мировой литературы); список ссылок на электронные библиотеки на сервере Австралийского национального университета (небольшой список ссылок на крупнейшие собрания электронных текстов); Алекс: каталог электронных текстов в Интернете (поисковая машина и алфавитный каталог авторов, произведений, тем, языков и т. д.); книги на странице Сотириса Иоанидиса (небольшой список ссылок на архивы электронных текстов, собрания научной фантастики и онлайн-магазины); BiblioBytes — Books on Computer (ссылки на крупные каталоги онлайн-библиотек, архивов электронных текстов, электронных журналов и т. д.); Internet Resources: Books and Magazines на Knossos BBS (список библиографических онлайн-ресурсов — книги и журналы); CISter's Virtual Library (ссылки на виртуальные библиотеки, архивы электронных текстов, а также ресурсы по различным гуманитарным на-



укам); The Gibson Digital Library (огромная виртуальная библиотека — список литературных ресурсов), Russian Folktales (собрание русских народных сказок на английском языке), страница Роджера Желязны «Фольклор и мифология»<sup>7</sup>. В рамках указанного списка нельзя не отметить собрание каталогов и сетевых коллекций по теме «Культура и искусство», а также авторский проект Б. Ройана «Сетевой доступ к культурным ресурсам»<sup>8</sup>.

Каждая из этих библиотек содержит в себе наследие народно-художественной культуры, а также информацию о современных сетевых интеллектуальных центрах, сетевых проектах в области НХК. Среди них особенное внимание заслуживает проект «Русское народное», «Центр компьютерных искусств», «Виртуальный музей вещевого фольклора» (Основные направления — «Декоративное и народное искусство», «Развлечения и досуг»)<sup>9</sup>. Проблемам НХК посвящены также отдельные разделы сайта «Виртуальные мастерские в общественных науках» (например, виртуальная мастерская «Традиции спонтанных культур: жизнедеятельность и мифология», а также одноименная действующая конференция)<sup>10</sup>.

Резюмируя вышесказанное, можно отметить, что обширные возможности виртуальной реальности вовсе не предполагают забвения традиционных способов коммуникации и распространения информации, как «появление новых технологических устройств совсем не обязательно означает вытеснение старых». Просто с развитием и общедоступностью Интернета НХК через сетевые информационные ресурсы будет представлена не фрагментарно, а во всем своем многообразии. Этим она будет доступна и интересна широкому кругу пользователей, а не только специалистам и любителям народно-художественного творчества.

---

<sup>7</sup> URL: <http://www.rvb.re/>; <http://www.moshkow/kulichki.com/>; <http://www.online.ru/sp/eel/russian/>; <http://library.donetsk.ua/Russian/literature/literature/html>; <http://www.glasnet.ru/glasweb/rus/ulture.html>; <http://www.promo.net/pg/>; <http://info.anu.edu.au/elisa/elibrary/etext.html>; <http://www.lib.ncsu.edu/staff/morgan/alex/>; <http://www.ics.forth.gr/~ioanidis/documents/nypages/books.html>; <http://www.bernstein.com/books/>; <http://www.cnet.gr/eng/resbookmag.html>; <http://www.caldwell.edu/libraty/html/>; <http://dco.com/gdl/>; <http://www.gejcities.com/Athens/Agora/5873/>; <http://math.ucsd.edu/~broido/indexkoi/html/>; <http://kuluchki.rambler.ru/castle>

<sup>8</sup> См.: Культура и искусство: Каталоги и сетевые коллекции. — <http://trubanov.iki.rssi.ru/piter/yp12.htm/section1>; Роман Б. сетевой доступ к культурным ресурсам: Проект SCRAN и пути его развития. — <http://www.rsl.ru/tacis/2000/2003/royan.ru.html>

<sup>9</sup> Русское народное: Проект. — URL: [http://rn.ruxy.org.ru/about\\_tx.html](http://rn.ruxy.org.ru/about_tx.html); Центр компьютерного искусства/*Игнатъев М.В., Никитин Л.В., Решетникова Н.П., Яеленский Л.К.* — URL: [http://www.vspu.ru/aanet/conferences/35nmk/sec31\\_1.html](http://www.vspu.ru/aanet/conferences/35nmk/sec31_1.html); Виртуальный музей вещевого фольклора. — <http://www.museum.ru/web/form.asp?id=660>.

<sup>10</sup> Традиции спонтанных культур: жизнедеятельность и мифология: Виртуальная мастерская. — URL: <http://www.mpsf.org/virtual/Mast4.html>



А.А. ЧУБУР

## К ВОПРОСУ О ФЕНОМЕНЕ СУБКУЛЬТУРЫ ФУРРИ

*Зри в корень!*  
Козьма Прутков

Мало кому известно о существовании субкультуры, носители которой объединены интересом к антропоморфизму животных вплоть до воплощения образа такого существа в творчестве и даже в себе самом. Под антропоморфным животным подразумевается вымышленное существо, сочетающее в себе качества человека и животного, как в анатомическом, так и в поведенческом плане. Благодаря развитию Интернета, стихийно было найдено общее основание, которое объединило разрозненные группы поклонников антропоморфного искусства (в первую очередь — анимации) уже не по симпатии к тому или иному произведению, а по предпочтению антропоморфности как таковой. Звери покрыты мехом, и потому в англоязычных странах таких антропоморфных персонажей начали называть «пушистыми» (furgies). Слово это, появившееся в начале 1990-х гг. в США, не только дало имя персонажам, но и выделило поклонников антропоморфности животных в особое сообщество, прижилось и определило ныне традиционное название субкультуры — «Фурри» или «фёрр» (от англ. furry).

Для начала следует разобраться с непростым вопросом: что же такое все-таки субкультура фурри? Даже среди самих ее носителей мнения на этот счет существенно расходятся. Разнообразные суждения можно свести к пяти тезисам.

1. Фурри — это жанр антропоморфного (териантропного) искусства, т.е. искусства, создающего воображаемые жизненные формы, сочетающие черты животного и человека (Википедия). Включает анимацию (например, мультфильм «Король Лев»), фурри-арт (некоммерческие рисунки антропоморфных животных) и фурри-литературу (к примеру, цикл романов писателя Брайена Джейкса «Рэдволл», повесть Яна Экхольма «Тутта Карлссон и Людвиг XIV» и многие другие).

2. Фурри — это фэндом («феррдом» на сленге самих фурри), т.е. объединение людей, увлеченных произведениями и (или) жизнью в стиле фурри. Делится в свою очередь на три направления: а) поклонники анимационных фильмов и (или) рассказов с участием антропоморфных животных, рисующие своих любимцев (фан-арт) и пишущие рассказы с их участием (фанфики); б) креативщики — художники, предпочитающие рисовать антропоморфных животных, работающие в жанре фурри-арта; в) териантропы — те, кто отождествляет себя с антропоморфными животными. Некоторые представители «феррдома» объединяют в своей личности две или все три перечисленные ипостаси (Википедия).

3. Фурри — это собственно антропоморфные животные и, в том числе животные, наделенные разумом (например, персонажи книги «Маугли» Р. Киплинга или повести «Мы с тобой одной крови» А. Громовой). «Фурри, это не люди, но и не звери. ...В фурри есть черты человека и их не изжить — иначе и фурри не будет, будет просто зверь. Взять лучшее от зверя, взять лучшее от человека и слить воедино. Смешать разум человека и звериные эмоции, логику и инстинкты, способность переделывать все и способность жить в гармонии со всем, что есть, и получится существо красивое внешне, и что немаловажно (а может и первостепенно) гармоничное внутренне, духовно» (Skyler, 2004).

4. Фурри — это лица, идентифицирующие себя с определенным антропоморфным животным (второе их самоназвание — «териантропы»), мысленно переносящие его физические особенности на себя (желание иметь когти, красивую шерсть, быстро бегать, залечивать раны за считанные дни, расширяя, пусть и виртуально, возможности своего организма, приспособляемость к природе) без отказа и от человеческих черт (Lion, 2006). К этой характеристике сами фурри обычно добавляют конкретные психологические установки (терпимость, приоритет духовных отношений над материальными, восприятие природной гармонии). Многие креативщики и поклонники не воспринимают териантропов всерьез, видя игру в том, во что самоидентифицировавшийся фурри вкладывает экзистенциальный смысл.

5. Фурри — это сама идея очеловечивания, антропоморфизации зверей (Хатчет, 2003). М. Казанцев-Сибиряк (2003) справедливо замечает, что фурри — это «абстрактная форма жизни — не личность и не общность, она — идея. И она — то, вокруг чего строится уникальность фёрр-культуры. ...Нет никого и ничего в ферросфере, чего не было бы в тех или иных других культурных сферах человечества, кроме одного: идеи фёрра».

Традиционно субкультурой считается система специфических социально-психологических признаков, влияющих на стиль жизни и мышления номинальных или реальных групп людей и позволяющих им осознать и утвердить себя в качестве **МЫ**, отличного от **ОНИ** — остальных представителей социума (Педагогический... 2002). Некоторые авторы, например, Alex Lion (2003), склонны сколь категорично, столь

и необоснованно противопоставлять фурри-субкультуру всему остальному человечеству («хуманам» на слэнге фурри), якобы полностью оторвавшимся от природы и испытывающему ксенофобию по отношению к фурри. Однако по сути своей она не антисоциальна (как, например, уголовно-лагерная), ибо не дезорганизует общество и личность. Нормы и установки фурри в основном не противоречат общественным, а дополняют и трансформируют их. Несомненно, коллекционирование или создание антропоморфных персонажей (неважно — на бумаге, на мониторе, в своем мозгу или на своем теле) само по себе может быть лишь проявлением, компонентом субкультуры. Точно так же, нельзя назвать субкультурой простое объединение ее носителей — от поклонников до «пушистых душ» включительно. Основа любой субкультуры — поиск и создание образа «Иного», т.е. идеи, отделяющей ее носителей от принятого в обществе стиля жизни и мышления, проводящей грань «МЫ — ОНИ». В данном случае — это как раз и есть идея антропоморфизма животных или зооморфизма человека. Вокруг нее-то и группируются различные реальные и виртуальные сообщества людей, объединенные названием «фурри».

Некоторые фурри заявляют о монопольном праве судить, что относить, а что не относить к этому культурному явлению, ибо «любой предмет, чтобы быть признанным относящимся к ферр-культуре, должен быть воспринят и оценен представителем феррдома, как любая информация очевидно бессмысленна, если ее некому осмыслить» (Казанцев-Сибиряк, 2003). Такое суждение не выдерживает критики, ибо любой объект в полной мере познаваем только для внешнего наблюдателя. С точки зрения такого независимого наблюдателя оказывается, что нелепо ограничивать феномен фурри рамками фэндома. Да, немногие сознательно причисляют себя к какой-либо группе фурри-сообщества. Так, в России менее трех сотен фурри, зарегистрированных в Интернете (Хатчет, 2003). Однако при этом практически все человечество, самые разнообразные области творчества и деятельности, все возраста, начиная с младенчества, оказываются, при ближайшем рассмотрении пронизанными отзвуками того, что сейчас принято называть субкультурой фурри.

Фурри-герои окружают нас повсюду. Кот в Сапогах из сказки Шарля Перро или Бременские музыканты братьев Гримм, персонажи народных сказок, Лисичка в сарафане на стене детского садика, оборотни-кицунэ из японской мифологии и книг Хольма Ван Зайчика, герои культового мюзикла «Cats». Пьющий ведрами какао кролик Квики, чистящий белые зубы бобр, или обожающий кукурузные сэнки гепард Честер — персонажи рекламных роликов и плакатов. Герои тысяч мультфильмов всего мира и игрового кино (например, культовый детский фильм «Про Красную Шапочку») и, наконец, литературные герои («Хроники Нарнии» и сотни других произведений, зачастую экранизированных). К фурри относятся мумми-тролли, хемули из произведений Туве Янсен (сомневающиеся могут ознакомиться с ее иллюстрациями к своим книгам). Да и Редьярд Киплинг, рассказывая

о судьбе мальчика-волка Маугли, на деле очеловечил его звериное окружение. В спорте бытуют стили, ассоциируемые с животными вплоть до мысленной самоидентификации, соответствующей этому и названия команд — вспомним «Chicago Bulls». В хатха-йоге имена животных явно не случайно получили многие асаны.

Даже бытовые отношения подавляющего большинства людей, как правило, вообще не знающих о существовании фурри как субкультуры, также не избежали прикосновения этого феномена: в повседневной речи и даже мысленно мы регулярно сравниваем себя и друг друга с различными животными. По мнению Вексена Крабтри, самоидентификация человека с животным не столь редкое явление в повседневной жизни. Он описывает варианты таких «ментальных сдвигов»: 1. Человек прекращает вести себя как человек и вместо этого ведет себя как определенное животное. Индейцы полагали бы, что они позволили духу животного овладеть их телом, пока они охотились или боролись. Яркий пример — воины «медведи» и «волки» — берсерки, которых охватывало мистическое боевое безумие. 2. Не зверь «овладевает» сознанием человека, а сам человек осознанно мысленно настраивается на животное определенного вида, трансформируя таким образом собственное восприятие. Это практикуется во многих видах военных искусств, например кунг-фу, каратэ-до. 3. Частичная сознательная самоидентификация с образом, стилем и индивидуальностью определенного биологического вида, своего рода «фирменный знак», который дарит человеку специфические чувства, ощущения и даже вдохновение (Stabtree, 2003).

Итак, феномен фурри невязчиво проникает в различные сферы нашей жизни — от дошкольного воспитания и искусства до рекламных и предвыборных кампаний, от восточного гороскопа до личностных оценок и сексуальной сферы. В чем причина?

Почему-то принято считать, что популяризация и даже зарождение «фурри» произошло под влиянием диснеевской анимации (например, «Робин Гуд» — первый полнометражный анимационный фильм, где все главные человеческие роли исполнялись персонажами-животными) (Хатчет, 2003). Эволюцию идеи мультперсонажа в идею фурри М. Казанцев-Сибиряк (2003) описывает, как «переход к взрослому мироощущению, результат перенесения мультперсонажа на почву реальности». Но задумаемся о причинах рождения на студии Диснея именно террантропных персонажей. Да, звериная маска позволяет скрыть за собой любое число людей — этот метод баснописцев всех времен и народов и применил Дисней. Действительно, авторы мультфильмов и комиксов часто прибегают к помощи антропоморфных животных, чтобы рассказать реальную историю из жизни. Но интересно, что в нас уже изначально «заложены образы отождествления животных с человеком. Глупый человек — осел, злой человек — волк, хитрый человек — лиса, трусливый человек — заяц. И выбор маски не просто скрывает человека, но в то же время выводит на поверхность его качества, причем порой мы воспринимаем это совершенно подсознательно. Поэтому,

скажем, проявление храбрости со стороны зайца или мыши может привлечь внимание, тогда как такое же поведение со стороны собаки или льва воспринимается нами как должное» (Хатчет, 2003). И тут художник или литератор «вдруг понимает, что его “басенные” персонажи обладают гораздо ярче выраженными характерами, нежели их прототипы-люди. Так на сцену выходит антропоморфное животное в роли самого себя. Например, девушка-скунс, работающая веб-дизайнером; носорог, управляющий танком; олень-легионер в древнеримской армии; сова-историк, пережившая Французскую революцию и задокументировавшая ее; кошка-наемник, наполовину француженка по происхождению, одно время состоявшая в Иностранном Легионе. Грубо говоря, это все человеческие персонажи в изначально человеческом мире, но что-то изменится, потеряется, если мы заменим животное обратно на человека» (Хатчет, 2004).

Большинство фурри не знают точных причин, которые заставляют их связать себя с животным. Новички, как правило, успокаивают себя тем, что это позволяет им выразаться без догм и ограничений «нормального» общества. Но многие фурри остаются неуверенными относительно того, почему они делают это. Иначе говоря, они сталкиваются с подсознательным стремлением уподобиться определенному животному (Crabtree, 2003). Что, опять мультфильмы навяли?

Итак, восприятие персонажа фурри-арта, исключительно как производной «мультишки» неадекватно. Оказывается, речь идет об эксплуатации комиксистами, мультипликаторами и баснописцами (Эзопом, Лафонтеном, Крыловым и др.) уже заложенных в подсознание образов, сформированных исподволь, с первых месяцев жизни, а возможно лежащих и еще глубже — в генетической памяти. Фэндомы при посредстве Интернета идею фурри лишь очередной раз вербализовали в том, что члены феррдома именуют «фёрросферой». Но и «фёррдом», и «фёрросфера» в Глобальной Сети, и анимация Диснея — все это лишь отражения, локальные производные обширного социокультурного и психологического явления, только в последние десятилетия получившего имя, в чем-то созвучное урчанию хищника. Перефразируя известный анекдот, скажем: «Странно: слова не было, а фурри-то были!». И были если не всегда, то уже очень, очень давно.

Некоторые фурри принципиально, но без аргументов отвергают любые попытки обращения в прошлое: «Есть склонные отслеживать истоки ферри в древнейших временах: “...вот еще в Древнем Вавилоне...”; сие малоосмысленно и бесперспективно: нет ничего, что с тех пор не влияло бы на все человечество, и нет ничего, что тогда детерминировало бы появление ферри-движения» (Казанцев-Сибиряк, 2003). Это отречение от «родовых корней» в принципе понятно: в случае, если истоки феномена фурри лежат в далеком прошлом, субкультура с претензией как минимум на обособленность, а порой и на противопоставление себя человечеству оказывается на деле неотъемлемой частью истории этого самого человечества. Но факты

непреклонны: зооантропоморфные персонажи типичны для творчества практически всех эпох:

Люди-крысы, люди-носороги и иные териантропы в полотнах, эскизах и скульптуре Михаила Шемякина весомо дополняют представленную выше пеструю и многообразную картину XX—XXI вв., ибо творчество этого мастера явно не испытывало на себе влияния мультипликации или «всемирной паутины».

Век XIX представлен в воображаемой галерее такими яркими произведениями, как басни И.А. Крылова, женщины-кошки в рисунках француза Жана Грандвилля, поэма «Рейнике-Лис» Иоганна Вольфганга Гете с великолепными гравюрами Вильгельма Каульбаха. Последняя имеет уже средневековые корни в виде «Roman de Renard» («Романа о Лисе»), где основными персонажами, как в тексте, так и в иллюстрациях также выступали антропоморфные животные.

Церковь столетиями усиленно искореняла подобные произведения, вполне обоснованно относя их к следам ненавистного ей язычества, и потому в период новой эры они немногочисленны. Однако более древние античные мифы успешно пережили период гонений и анафем. Их герои, в отличие от богов — сплошь и рядом персонажи из категории фурри — кентавры, гарпии, Минотавр и пр. Впрочем, античные боги также имели ипостаси животных, превращаясь в них по мере надобности. Зевс успешно обращался и в быка, и в лебедя, что не мешало ему, впрочем, и в этом обличье исполнять весьма «человеческие» действия, например с очередной своей возлюбленной Ледой.

Зоолатрию — стадию сакрализации домашних животных, пережили некогда и индоевропейские народы. И хотя большинство богов Ригведы и Атхарваведы вполне антропоморфны, древняя прослойка зооморфизма отчетливо прослеживается в некоторых гимнах, где боги индоариев сохранили эпитеты, указывающие на их былой животный облик (Зарубин, 1967). Отсюда недалеко и до собственно первобытных пантеонов Старого и Нового Света — Египетского (Анубис, Тот, Гор, Сохмет, Хнуам, Баст и другие), Ольмекского (Человек-Ягуар), Шумерского (Молох), Индийского (Ганеша, Гануман и пр.) и многих других, состоявших уже из классических териантропов, внешне практически неотличимых от персонажей современного фурри-арта.

И все же боги, в том числе звероподобные — довольно позднее явление, связанное с ранними этапами цивилизации. «По сути, они и есть олицетворенная природа, отстраненная, отвлеченная, отчужденная, по мере развития социогенеза, от самого человека. Потеря связи с природой, разрыв пуповины человечества, органично соединявшей его с миром, и есть цивилизационный исторический процесс, в ходе которого люди научились все активнее вмешиваться в природные явления. Но платой за это становилось растущее осознанное ощущение зависимости людей от отчуждающейся природы. Разрывая реальные связи с природой, люди создавали иллюзию тесной связи с ней, и иллюзия эта все более и более утверждалась в культуре и сознании. Сначала звери как равный и родственный социум в мире природы,

потом — звероподобные и человекоподобные олицетворения, рожденные фантазией человека» (Арсеньев, 1991, с. 154). Если отправиться к истокам религиозного сознания, можно легко увидеть, что в нем «превалировало такое представление о мире, когда звери были равны богам, боги — людям, а люди — зверям. Это был период, когда человек осознавал себя равным с другими компонентами в системе Природы, когда на путях ее познания и преобразования он сам создавал богов. При этом он уподоблял свою собственную природу представлению о природе вне себя» (там же, с. 156). Данные этнологии убедительно свидетельствуют: антропозооморфные демиурги и культурные герои существуют в мифологии практически у всех народов мира (Гура, 1997; Елинек, 1982; Тэйлор, 1939; Кабо, 2002).

Мифологическое сознание основано на антропоморфизме: природа в мифах очеловечивалась, люди переносили собственные черты на окружающий мир, который начинал выступать в виде своеобразной «родовой общины» с кровнородственными связями. Огонь и земля, реки и ветры, звезды, Солнце и Луна, люди, растения и звери — все ссорились и мирились, вступали в брак и рожали детей, охотились и путешествовали. Миф ставил целью не выявление и объяснение действительности, а установление видимости идеального равновесия между родом и природой (Чубур, 2003).

И вот что интересно. Фурри — и новые, и древние — не находят полных коррелятов в реальном мире: и просто люди, и просто звери в нем уже есть, лишь фурри оказываются фигурами, существующими вне повседневных реалий, «не от мира сего». Так неожиданно определяется их первоначальное «место обитания» — мифологическая картина мира. Из мифов в архаичном периоде истории человечества вытекала и система ценностей, поскольку миф придавал вещам символическую значимость. И если мы допустим, что в основе не только фурри, но и многих других субкультур лежит именно архаическое мифологическое мировоззрение, порой прикрытое густым налетом современной цивилизации, станет ясно, почему никакое обыденное, даже очень логичное и грамотное рассуждение не способно лишить убедительности глубинный опыт, приобретенный через приобщение к субкультуре. Ведь ядро субкультуры лежит в «мире ином», и в основе субкультур — давно забытые мистерии.

Теперь вернемся к дискуссии на предмет «что есть фурри?». Слово «фурри» может означать: жанр искусства, объединение людей, антропоморфных животных, лиц, идентифицирующих себя с животным; саму идею очеловечивания зверей. Есть эпоха, где эти варианты не ведут борьбу за пальму первенства, а являются компонентами единого мировоззрения. Это — палеолит.

Палеолитическое искусство включает в себя не только древнейший анимализм, но и древнейший «фурри-арт» — т.е. изображение антропозооморфных существ. Сочетание головы зверя с телом человека (основной прием современного фурри-арта) необычайно часто встречается как в наскальных изображениях, так и в мелкой пластике верх-



него палеолита Западной Европы: «дьяволята» на «железе начальника» из Тейжа, гравюры человеко-львов и человеко-медведей на гальках из пещеры Ля-Мадлен, «колдун» с оленьими рогами из пещеры Трех Братьев, человек-бизон и олень с руками на композиции из той же пещеры, человек с птичьей головой из пещеры Ляско, человек-мамонт из пещеры Комбарелль, прямоходящий бизон из Кастильо, человек-лев со стоянки Холенштейн и др. (Абрамова, 1966; Елинек, 1982). Есть антропоморфные персонажи и в палеолитическом искусстве Восточной Европы. Фигурка шамана из Хотылево 2 — острое с антропоморфной личиной (читаются брови, нос, борода), увенчанной острыми ушами или рогами (Заверняев, 1978) человек-носорог из Быков 1 (Чубур, 2004). Так называемые «лопаточки» и «подвески с ушками» из Авдеево, Костенок 1 и Хотылево 2, справедливо интерпретируемые М.Д. Гвоздовер (1985) и Ф.М. Заверняевым (1978) как антропоморфные изделия, несут одновременно и зооморфную семантику. «Лопаточки» из ребер мамонта, имеют наверху в виде стилизованной головы животного, а в единичном случае — двух противоположащих кошачьих голов. «Подвески» — поделки треугольной формы с острыми или округлыми ушками в верхней части. По нашему мнению об их символическом антропоморфизме говорят как отмеченный М.Д. Гвоздовер орнамент, характерный исключительно для женских статуэток, так и их треугольная форма, имитирующая женский лобок. Зооморфизм же проявляется именно в изображении ушей хищников: острых у волков и лисиц, округлых у песцов и кошачьих.

Анализ соотношения численности изображений по видам животных в современном фури-арте и в палеолитическом антропоморфном искусстве — тема отдельной работы. Пока же отметим объединяющий оба явления акцент на хищников-антропоморфов, как, кстати, и в древнеегипетском пантеоне. Исчерпывающее объяснение этому факту дал известный этнолог, профессор В.Р. Дольник. По его мнению, предметом поклонения и повышенного внимания становились в первую очередь наиболее опасные для наших предков-приматов животные. Такова генетическая программа. «Для животных их хищник — это тот, кто, в конце концов, окончит их дни. ...Он страшен — это понятно. Но отвратителен ли он? Нет! Оказывается, он завораживающе прекрасен. Таким его заставляет видеть программа: увидев хищника издалека, с безопасного расстояния, или сидя в безопасном месте — не будь равнодушен, внимательно наблюдай его, все его движения, все его повадки; готовься к той встрече с ним, которая может стать последней, если ты недостаточно изучил врага. Эта программа есть у очень многих животных. И для нас наши бывшие пожиратели — крупные кошачьи — один из самых ловких, грациозных, привлекательных для наблюдения животных» (Дольник, 2003, с. 87—89). При этом у животных и у людей существует и инстинктивная программа «заключения союза» с более сильным существом (так мышь, спасаясь от кошки, может спрятаться за собакой). Из необходимого уже для душевного спокойствия союза с воображаемым покровителем рож-

даются боги (там же, с. 89—92, 309—310). Преобладание хищников в фурри-арте — вероятно все тот же подсознательный поиск воображаемого покровителя и даже самоидентификация с ним — попытка стать могущественнее через создаваемый на бумаге, или в собственных мыслях образ. Это вновь подтверждает: **феномен фурри рожден не анимацией и новыми информационными технологиями. Он — ровесник человечества.**

Произведения искусства эпохи палеолита — не просто реализация спонтанного творческого порыва. Они отражают мировоззрение древнего человека. Любой зверь воспринимался как равный человеку компонент мира — т.е. антропоморфизировался. Идея очеловечивания лежит в основе мифологической картины мира. И если часть изображений животных — все-таки дань охотничьей магии, то другая группа, вкупе с персонажами-териантропами (они-то — явно не объекты охоты!) может рассматриваться, как изображение тотемных первопредков — животных, с которыми все члены древнего социума себя и окружающих идентифицировали. «...Противоположность имеет для первобытного сознания лишь второстепенный интерес. Часто она скрадывается перед мистической общностью бытия тех существ, которых нельзя отождествлять, не впадая в нелепость. Так, например, трумаи (племя северной Бразилии) говорят, что они — водяные животные. Бороро (соседнее племя) хвастают, что они — красные арара (попугаи). Это вовсе не значит, что только после смерти они превращаются в арара или что арара являются превращенными в бороро и поэтому достойны соответствующего обращения. Нет, дело обстоит совершенно иначе. ...Фон-ден-Штейнен считает непостижимым, как они могут считать себя одновременно человеческими существами и птицами с красным оперением. Однако для мышления, подчиненного “закону партиципации”, в этом нет никакой трудности. Все общества и союзы тотемического характера обладают коллективными представлениями подобного рода, предполагающими тождество между членами тотемической группы и их тотемом» (Леви-Брюль, 1980, с. 138). Приблизительно такова самоидентификация многих фурри, воспринимающих себя одновременно и человеком, и животным определенной видовой принадлежности. Самоидентификация ведет к изменению восприятия окружающего мира, или такое изменение восприятия приводит к самоидентификации — для нас не суть важно. Так или иначе, «сущность тотемизма, заключается во взгляде на мир, в соответствии с которым человек является неотъемлемой частью природы, не имеет резких отличий от других живых видов и обладает той же жизненной сущностью» — считают супруги-этнологи Берндт (1981). Многие фурри подписались бы под этими словами, характеризуя собственную субкультуру.

Итак, учитывая приведенные аналогии и сопоставления, можно достаточно уверенно утверждать, что в основе субкультуры фурри лежат не анимационные фильмы и фан-клубы их поклонников (все это вторично), а сохранившиеся в подсознании людей, возможно даже

закрепленные на генетическом уровне основополагающие структуры архаичного мышления и мировосприятия.

В заключение остановимся на «неудобной теме», которой, в принципе, не мешало бы посвятить самостоятельное исследование. Некоторые представители фурри сетуют на то, что их субкультуру и ее носителей незаслуженно компрометирует в глазах широкой общественности так называемый «йифф» (yiff). В творчестве он проявляется в виде рисунков и рассказов эротического содержания, изображающих не людей, а антропоморфных персонажей («йифф-арт»). Имеют порой место и эротические реминисценции в поведении самоидентифицирующихся фурри. Эротизм «фурри-арта» может быть выражен в различной степени — от придания териантропному персонажу черт человеческой сексуальности (феминизация и маскулинизация), до изображения или описания коитуса. В любовных играх некоторые фурри применяют изображающий определенный вид животного костюм или грим, подражают звукам, производимым животными при спаривании (откуда, кстати, происходит и название явления).

Но лишь на непосвященный взгляд «фурротика» (фурри-эротика) кажется низкопробной продукцией, созданной для массового потребителя, а сексуальное поведение некоторых фурри — лишь извращенным развлечением. Фурри-арт, включая и йифф-арт, носит в основном некоммерческий характер. Многие рисунки, несмотря на содержание, выполнены высокохудожественно. Сексуальность во все времена была центральным объектом традиционного искусства. При этом исследование американского социолога Дэвида Руста позволяло утверждать: среди фурри не больше людей с сексуальными перверсиями и отклонениями (гомосексуализм, зоофилия и др.), чем в любом среднестатистическом социуме (Rust, 2002). То же исследование недвусмысленно говорит о более высоком уровне интеллекта среднестатистического члена фурри-сообщества по сравнению с таким же средним американцем. Итак, не имеем ли мы дело с еще одним всплывшим из подсознания отголоском архаичного мифологического мышления и соответствующего ему творчества и поведения, а не с банальной сексуальной девиацией?

В современном обществе вопросы продолжения рода и связанные с ними сексуальность и эротизм являются культурным табу (несколько пошатнувшимся в последние десятилетия), сформировавшимся под влиянием двух крупнейших молодых религий — христианства и ислама. В первобытности же этот круг вопросов, напротив, был неотъемлемой и открытой частью повседневной жизни. Он находил яркое и натуралистичное отражение и в мифологии, и в искусстве, и в других сферах деятельности. Мифологическая система времен палеолита сложна, трудно восстановаима в деталях, но, несомненно, включает чередование мужского и женского начал — к такому выводу пришел французский историк Андрэ Леруа-Гуран, исследовавший закономерности размещения наскальной живописи в пещерах Западной Европы (Leroi-Gourhan, 1964). Одновременно, нельзя отказать отражающему

первобытную мифологию палеолитическому искусству и в эротизме — человек-лев с эрегированным фаллосом из Мас д'Азиль, уже упомянутый «колдун» из пещеры Трех Братьев и др., не говоря уже о многочисленных «палеолитических Венерах».

Сексуальная сфера ассоциировалась в древности не чем-то низменным, и уж тем более не с современной бездуховной «индустрией удовольствий», а с мистериями, участники которых уподоблялись божествам, культурным героям, тотемным предкам. Зверобоги мистическим образом входили в их тела и совершали не просто половой акт, а магические обряды, способствующие, по убеждению их участников, процветанию как собственно их социума, так и всей окружающей его экосистемы, и даже всей Вселенной. Такие ритуальные мистерии (включая и античный период — праздники Диониса) неоднократно описаны как в этнографической литературе, так и в исторических источниках (Тэйлор, 1939; Сосновский, 1991; Ди, 2003 и др.). Кстати, наряды некоторых фурри, особенно выполненные в стиле грима и боди-арт (что также можно трактовать, как возврат к компонентам архаичной культуры, где татуировка необычайно распространена) живо напоминают наряды или татуировки участников таких ритуалов. Возврат к природе — лейтмотив фурри-движения — не может не подразумевать и непереносимого снятия табу с эротико-сексуальной тематики. А значит, появление «йифф» как компонента субкультуры фурри, вполне закономерно, нравится это или нет ее апологетам.

Возвращаясь к субкультуре в целом, заметим: с одной стороны всплеск интереса к фурри (как в рамках субкультуры, так и в рамках человечества в целом) в течение последнего столетия представляется явно не случайным. Он может быть своеобразной реакцией подсознания на нарастание кризисных явлений в области экологии, религии и морали и на рост отчужденности людей в индустриальном и постиндустриальном обществах. Включился психологический механизм самозащиты, обеспечивающий частичный откат к архетипам первобытного мифологического сознания, в по-своему «простое», «естественное», «стабильное» далекое прошлое — в «палеолитический Эдем» (Бутовский, 1998). А одновременно — в не менее стабильное и беззаботное в восприятии взрослого детство — мир сказок и фантазий. Такое архетипическое мышление в сочетании с Интернетом, обеспечивающим свободу и быстроту распространения информации, и вызвало к жизни собственно фурри-сообщество («фёррдом») как производную глобального явления. С другой стороны, можно полагать, что дальнейшие исследования субкультуры фурри и различных ее проявлений, а также психологии, искусства, мифологии ее носителей, могут пролить свет на некоторые стороны палеопсихологии и деятельности наших далеких предков. Возможно, такие исследования станут, наряду с работой этнографов, еще одним ключом к расшифровке многочисленных загадок и закономерностей палеолитического искусства и к реконструкции хотя бы некоторых деталей древнейших мифологий и обрядов.

## Литература

- Абрамова З.А.* Изображения человека в палеолитическом искусстве Евразии. М.;Л., 1966.
- Берндт Р.М., Берндт К.Х.* Мир первых австралийцев. М., 1981.
- Бутковский А.М.* Идиллический палеолит? // Общественные науки и современность. 1998. № 1. С. 163—174.
- Википедия — свободная энциклопедия (URL: <http://ru.wikipedia.org>). Статьи «йифф», «субкультура», «териантропия», «фурри».
- Гвоздовер М.Д.* Орнамент на поделках костенковской культуры // Советская археология. 1985. № 1.
- Гура А.В.* Символика животных в славянской народной традиции. М., 1997.
- Ди Л.* Тайная женская магия — теория и практика. М., 2003.
- Дольник В.Р.* Непослушное дитя биосферы. СПб., 2003.
- Елинек Я.* Большой иллюстрированный атлас первобытного человека. Прага, 1982.
- Заверняев Ф.М.* Антропоморфная скульптура Хотылевской верхнепалеолитической стоянки // Советская археология. 1978. № 4.
- Зарубин Л.А.* Сходные черты зоолатрии и перехода к антропоморфизму у индоарийцев и славян // Советское славяноведение. 1967. № 3.
- Казанцев-Сибиряк М.* Идея фёрра, ее производные и происхождение. Нижневартовск, 2003 — URL: [www.furry.ru/texts/index.html](http://www.furry.ru/texts/index.html)
- Леви-Брюль Л.* Первобытное мышление // Психология мышления. М., 1980. С. 130—140.
- Педагогический энциклопедический словарь / Под ред. Б.М. Бим-Бада). М., 2002.
- Сосновский А.В.* Лики любви. Очерки истории половой морали. М., 1991.
- Тэйлор Э.* Первобытная культура. М., 1939.
- Хатчет А.* Фурри. 2003 — URL: [www.denofoxes.com/Articles\\_Furry.html](http://www.denofoxes.com/Articles_Furry.html)
- Хатчет А.* Что такое фурри? 2004 — URL: [www.furry.ru/lib/](http://www.furry.ru/lib/)
- Чубур А.А.* Отражение первобытной мифологии в искусстве и архитектуре поселения Быки 1 // Изобразительные памятники. Стиль, эпоха, композиция. Материалы тематич. науч. конф. СПб., 2004. С. 61—64.
- Чубур А.А.* Краткий курс истории естествознания. Брянск, 2003.
- Арсеньев В.Р.* Звери = боги = люди. М., 1991.
- Crabtree V.* The Furry Subculture. 2003 — URL: [www.vexen.co.uk/human/furry.html](http://www.vexen.co.uk/human/furry.html)
- Kabo V.R.* The Circle and the Cross. Canberra, 2002.
- Leroi-Gourhan A.* Les religions de la préhistoire: (Paléolithique). Paris, 1964.
- Lion A.* О реальности фёрри. 2003 — URL: [www.furry.ru/texts/index.html](http://www.furry.ru/texts/index.html)
- Lion A.* Мы... 2006 — [www.fur.net.ua/index.php?paw=theory](http://www.fur.net.ua/index.php?paw=theory)
- Rust D.J.* The Sociology of Furry Fandom. Forward. 2002 — URL: [www.vision.com/~phantos/furrysoc.html](http://www.vision.com/~phantos/furrysoc.html)
- Skyler.* Что есть фурри? 2004 — URL: [www.fur.net.ua/index.php?paw=theory](http://www.fur.net.ua/index.php?paw=theory)



Ф.С. КАПИЦА , Т.М. КОЛЯДИЧ

## ЛИТЕРАТУРА В СЕТЕВОМ ПРОСТРАНСТВЕ

Сегодня Всемирную Сеть можно рассматривать как сформировавшееся киберпространство со своими особенностями и законами развития. Однако далеко не сразу мировое сообщество осознало возможности Интернета не только как коммуникационного, но и творческого портала, на котором развивается собственный дискурс, создается своя сетевая литература и возникают особые категории читателей.

Возможно, столь быстрое внедрение литературы в структуру Сети определялось тем, что предпосылки этого процесса начали создаваться на много десятилетий раньше. Еще в 1965 г. американский ученый Т. Нельсон, разработавший проект электронной библиотеки, ввел понятие гипертекста.

Долгое время информационная функция Сети рассматривалась как основная, не случайно Д. Быков писал в «Литературной газете» летом 2000 г.: «Сеть — еще одна библиотека, богатая и многообразная, но никак не родина нового жанра».

Тем не менее появились и сайты для первой публикации литературных текстов, где помещаются произведения, по разным причинам не появившиеся на традиционных бумажных носителях. Отметим их явные преимущества: быстрая и оперативная возможность обмена информацией, публикация собственных произведений, создание архивных досье. Достаточно выложить текст на свою домашнюю страницу, чтобы у него появился читатель. Поэтому естественно, что уже на самых первых русских страницах, рядом с чужими фантастическими романами и сборниками анекдотов, стали появляться литературные упражнения владельцев страниц в самых разных жанрах. Число таких страниц постепенно увеличивалось, между ними возникали ссылки, формировались подборки произведений, в различных дискуссионных форумах эти произведения активно обсуждались — так в русском интернете зародилась литературная жизнь.

Какие же формы организации литературного пространства сложились в Сети?

Первый авторский писательский сайт в Рунете появился в 1996 г. Это была домашняя страница Анатолия Житинкина ([www.zhitinsky.spb.ru](http://www.zhitinsky.spb.ru)), где располагался «онлайновый дневник» и раздел фотографий. В 1997 г. персональная страничка Житинкина превратилась в общий сайт «Набережная Житинкина», где он стал размещать не только свои тексты и материалы. Среди привлеченных им авторов назовем музыканта и журналиста Александра Левина ([www.levin.rinet.ru](http://www.levin.rinet.ru)) и питерского дизайнера Александра Левина. ([www.Gorchev.lib.ru](http://www.Gorchev.lib.ru)). Одновременно определилась схема организации сайта в форме гостевой книги <sup>1</sup>, ее, в частности, использует и А. Галковский на своем сайте «Антология современной поэзии». Создаются сайты, посвященные писателям, например, И. Бродскому ([www.Brodsky.ru](http://www.Brodsky.ru)) и его поэзии.

Собственный сайт существует у фантастов на сервере русской фантастики [www.rusf.ru](http://www.rusf.ru). Здесь представлены 12 авторов, имеется биография, фотографии, библиография сочинений и критики, рецензии, гостевая книга, новости и сами произведения. Выставлены как отрывки, так и рассказы.

Главный сайт Б. Акунина ([www.akunin.ru](http://www.akunin.ru)) содержит «Полное интерактивное собрание сочинение Бориса Акунина», логические игры по мотивам романов и подборку справочных материалов.

Многие писатели устраивают свои сайты, самостоятельно или с помощью почитателей их творчества (сайт Д. Рубиной). Правда, сайты далеко не всегда содержат полную информацию (биографию писателя, полный список произведений с датой публикации, основные критические выступления). На сайте Ев. Гришковца ([www.grishkovets.ru](http://www.grishkovets.ru)) представлены его выступления, спектакли, тексты, пресса, фото. На сайте Э. Радзинского ([www.Radzinski.ru](http://www.Radzinski.ru)) выставлены книги писателя, пьесы, статьи и интервью, фотоальбом, гостевая книга. На сайте Д. Липскерова ([www.Lipskerov.ru](http://www.Lipskerov.ru)) можно найти тексты не только изданных, но и еще не напечатанных произведений.

Вл. Войнович ([www.voinovic.ru](http://www.voinovic.ru)) организовал виртуальную галерею, в которой представил свои произведения, предложил читателям обмениваться впечатлениями в гостинной и прочитать его произведения в избе-читальне. Сайт носит и коммерческий характер, поскольку на нем организована продажа картин автора.

Организация единичных авторских сайтов в единое киберпространство произошла лишь после того, как начался процесс оснащения современными информационными и коммуникационными техно-

---

<sup>1</sup> Под гостевой книгой (guestbook) понимается информационное пространство, выделенное на сайте для виртуального общения посетителей. Каждый из них может оставить там свой отзыв о прочитанном материале или просто высказаться. Гостевые книги следует отличать от чатов, где происходит непосредственное общение, поскольку каждый материал проходит отбор администратором. По форме гостевая книга является достаточно динамичной, поскольку не ограничена в объеме и времени существования.

логиями. Самым значительным явлением, способствующим развитию Интернет-литературы, стало начало домашней компьютерной революции и постепенный переход населения на общение по выделенным линиям. Процесс не завершился, но его значение нельзя приуменьшать.

Помимо тематических и авторских сайтов назовем гостевые книги, игры и собственно сетевые проекты. Первым из них можно считать экспериментальный «РОМАН» ([www.roman.ru](http://www.roman.ru)) Первую главу этого «романа» написал филолог из Тартусского Университета Р. Лейбов. Продолжить текст, причем с любого места, мог любой желающий. Через год «РОМАН» состоял из более чем 150 фрагментов, пронизанных густой паутиной взаимных ссылок. Пришлось даже писать специальное руководство «Как читать РОМАН». Однако читателей у РОМАНА оказалось гораздо меньше, чем писателей. В итоге проект «остался лежать в Сети памятником самому себе».

Видимо, и сам Р. Лейбов, и его соавторы больше интересовались процессом коллективного конструирования, а не получившимся в итоге текстом. Действительно, «сетевая литература» имеет больше отношения к процессу творчества, к формированию «активного читателя», нежели к литературным произведениям как таковым. Вот почему слово «сетература» стало ассоциироваться прежде всего с интерактивными литературными играми.

С другой стороны, «РОМАН» потерпел неудачу и из-за того, что проза, а особенно крупной формы, плохо приспособлена для литературных игр. Дальнейший опыт показал, что малые формы особенно поэтические, больше подходят для коллективного творчества.

Самым успешным и популярным проектом такого рода стало «Буриме» Дм. Манина ([burime.stih.ru](http://burime.stih.ru)), сетевая версия популярной поэтической игры, когда на заданные рифмы пишется четверостишие (само слово происходит от французского *les bouts-rimes*), запущенная в 1995 г. Можно сказать, что этот проект стал опытом и человеко-машинного творчества, ибо участник игры получал необходимые для стихотворения пары рифмующихся слов от компьютера, который случайным образом выбирал из базы данных. Она пополнялась самими участниками: чтобы получить право участия в игре, необходимо придумать рифму и послать ее в базу; только после этого компьютер пришлет задание.

Популярность проекта превзошла все прогнозы. Сегодня база содержит около 70 тысяч рифм, на основе которых написано уже более 25 тысяч стихотворений. В нее постоянно играют несколько десятков человек, но эпизодически подключается во много раз больше. Стихи активно обсуждаются — плохие бракуются, интересные отбираются и остаются на сайте.

Удачный опыт «Буриме» вызвал к жизни аналогичные проекты, например, появился «Сонетник», где коллективно пишутся сонеты или «Пекарня лимериков», посвященные формам традиционной японской поэзии «Сад расходящихся хокку» ([www.litera.ru/slova/hokku](http://www.litera.ru/slova/hokku)), где со-



чинено уже более 25 тысяч сцепленных друг с другом силлабических трехстиший на русском языке, и «Ренгуру» ([www.net.cl.spb.ru/frog/rennga.htm](http://www.net.cl.spb.ru/frog/rennga.htm)), участники которого вот уже несколько лет составляют бесконечно длинную русскоязычную «рэнга» (цепочку из перетекающих друг в друга четверостиший «танка»).

В 1997 г. М. Макаренков в «Литературной газете» опубликовал статью, в которой описывал «Сад расходящихся хокку», после того, как ее выложили на сайте Zhurnal.ru (Litera.ru/slova), она была своеобразно дополнена публикацией М. Борисова «Windows для писателя». Через некоторое время в той же газете Дм. Кузьмин ответил авторам статьей «Компьютер в ожидании писателей». Так началась дискуссия о литературе в Интернете в форумах того же «Русского журнала», Арттенет и других интернет-изданиях. Сегодня никто не оспаривает ни возможности использования Интернета для работы, ни существования сетевой литературы.

Успех интерактивных игр породил многочисленные рассуждения о грядущей замене пассивного читателя активным, о механизации творческого процесса, о «смерти авторства», означающей бесповоротную победу постмодернизма, хотя в литературном потоке — даже ограниченном рамками Интернета они занимают не такое уж и большое место. Традиционно понимаемая литература («автор один — читателей много») отнюдь не собирается сдавать своих позиций.

Увеличение числа персональных страниц и публикуемых на них произведений поставило русский Интернет перед новыми проблемами. Выросла писательская конкуренция — авторам стало гораздо труднее заявить о себе и привлечь к своей странице читателя, который терялся в океане незнакомых имен. Со второй половины 1990-х литературный Интернет стал более профессиональным, чему способствовали проблемы внесетевой литературной жизни. «Толстые журналы» организационно и финансово слабели, теряли читателя и уже не так притягивали пишущую молодежь, которая оглядывалась в поисках новых центров, постепенно осознавая колоссальные возможности Сети. Все необходимое становилось структурирование литературного пространства, т.е. жанровое размежевание, подборки, рейтинги, критические обзоры, институты экспертной оценки, позволявшие читателю сориентироваться, а автору — выйти на своего читателя.

В середине 1990-х московский поэт и филолог Д. Кузмин открыл сайт «Вавилон» ([www.vavilon.ru](http://www.vavilon.ru)), объединяющий несколько десятков персональных страниц, посвященных поэтам, прозаикам и критикам самых разных направлений и возрастов, чтобы создать «как можно более полную и объективную картину современной русской литературы».

Сегодня «Вавилон» можно считать элитарным порталом, объединяющим пишущих на профессиональном уровне (в смысле грамотной ориентировки в современной литературной ситуации, «владения актуальным литературным контекстом»). Здесь присутствуют, в частности, различные электронные журналы с литературными приложениями

ми, опубликоваться в которых бывает для сетевого автора довольно престижно.

Переводная литература сконцентрирована на сайте «Лавка языков» ([www.vladivostok.com/Speaking\\_In\\_Tongues](http://www.vladivostok.com/Speaking_In_Tongues)), который основал и поддерживает М. Немцов, филолог-американист из Владивостока. Это один из наиболее долголетних, обширных и популярных сайтов всей русской Сети. На нем представлена огромная масса русских переводов самой разной литературы, от Овидия до Керуака — как правило, не имеющих в бумажном варианте. Как и в случае с библиотекой М. Мошкова, электронная публикация формально нарушает копирайтные ограничения, но говорить о финансовом ущербе, который несли бы иностранные писатели, здесь тоже не приходится. Напротив, в некоторых случаях это облегчает их книгам путь в Россию. Так случилось, например, с японским романистом Харуки Мураками. Русский перевод его книги «Охота на овец», помещенный на сайте, был издан и моментально стал бестселлером.

Потребность навести порядок в сетевом литературном пространстве привела и к появлению литературных конкурсов. Первым подобным проектом стали «Тенета», организованные в 1996 г. Л. Делицыным по аналогии с конкурсом англоязычной литературы «eScene» ([www.etext.org/Zines/eScene](http://www.etext.org/Zines/eScene)), принимавшем произведения, опубликованные на веб-сайтах и закрывшимся в 1997 г.

Сначала «Тенета» задумывались как «Русский eScene» — потом возникло оригинальное название, перекликающееся со словом «паутина». Идея конкурса с его духом соревновательности и шансом заявить о себе воодушевила сетевых литераторов, и конкурс успешно провели. Номинаторами и судьями выступили держатели литературных сайтов, публиковавших произведения разных авторов. Успех «Тенет» продемонстрировал заметный рост количества литературы и растущее вместе с количеством качество произведений.

Возникновение интернет-сообщества привело к тому, что оно стало своеобразным братством, члены которого получают свои кодированные имена. Здесь происходят свои события, становящиеся предметом дискуссий, т.е. нового дискурса. Интересно, что, стремясь к групповому единству, новые авторы сохраняли свои литературные группировки и в сетевом варианте. Отметим петербургских неопундаменталистов, куда входят С. Коровин, П. Крусанов, С. Носов, Н. Подольский, В. Рекшан, А. Секацкий. Позже к движению присоединилась Т. Москвина, к попутчикам относят А. Левкина, В. Назарова, И. Стогова. Свой вариант манифеста «Моги и их могущество» предложил в 1994 г. А. Секацкий и позже П. Крусанов в статье «Легионеры Незримой империи». Они провозглашают метафизический подход, пишут о невозможном, о том, что лежит за пределами опыта, причем максимально образно и ярко. Три позиции оказываются для них значимыми: православие, народолюбие, державность. Свои тексты они публикуют в формате книжной серии «Наша марка» (издается с 2001 г.) и на сайте «Незримой империи» ([www.volia.spb.ru](http://www.volia.spb.ru))

Другая группа, «Бастион», была образована в 1999 г. Э. Геворгяном, Дм. Володихиным, А. Ройфе, О. Елисеевой и И. Станковой. Позиция отчасти перекликается с неопундменталистами, основной программы считается установка на империю, традицию христианства, доминантными проявлениями — консервативный авангард, новая почва и сакральная фантастика. Целью становится возрождение в России мистической литературы, что предполагает и возможность обращения к иной реальности. Сайт «Бастиона»: [www.volodin-bastion.ru/bastion/credo.htm](http://www.volodin-bastion.ru/bastion/credo.htm)

«Клуб русских харизматических писателей» ([www.harizma.provt.org](http://www.harizma.provt.org)) возник на одном из форумов фантастов благодаря И. Алимову, Ю. Бурносову и О. Дивову, а сайт начал функционировать с октября 2002 г. В отличие от новых фундаменталистов и от бастионовцев харизматические писатели не выдвигают политических лозунгов. В основе их движения эстетические приемы, обязательные даже в массовой литературе, литературную серость они не приемлют, их стиль отличает языковой перфекционизм. В конце 2004 г. М. Звездная зачитала на одном из собраний манифест группы, в 2005 г. он был опубликован.

В XXI в. процесс образования новых группировок стал постоянным фактором литературного развития, наибольшей активностью здесь отличаются поэты, проводящие свои сетевые дискуссии, форумы и, конечно, ведущие активную «публикаторскую» деятельность. Она связана как с «изданием» отечественных авторов, так и с школой мастерства. Отметим сайт [vekrepevoda.com](http://vekrepevoda.com), где выставляются лучшие переводы. В составленную там же антологию вошли лучшие работы участников этого кружка: В. Глозмана, А. Калининой, И. Ковалевой, А. Нестерова. Большинство текстов (классических и современных поэтов самых разных стран) прежде на русский не переводились. Другое направление деятельности связано с открытием сетевых проектов, оно активно начинает осуществляться в первой половине 1990-х. Среди авторов — Белка Браун, А. Вознесенский, Е. Воробьева, М. Гейде, В. Калинин, Е. Лесин, Т. Милова.

Клуб ПирОГИ на Никольской учредил игровую поэтическую премию «Живая вода», номинантами которой могут стать только поэты — пользователи сетевого ресурса «Живой журнал». В 2005 г. премии удостоилась А. Дорониная, получившая стопку водки и пирожок с капустой. Интересно, что С. Гандлевский считает, что «на сегодняшний день поэзия в последнюю очередь существует в виде книги».

Отчасти тенденции развития сетевой поэзии показывают и направление развития прозы. Хотя следует учитывать, что активное бытование сетевой поэзии не случайно и объясняется особенностями данного рода литературы.

Обозначим специфику сетевых писателей в целом. Среди них встречаются и собственно сетевые авторы и авторы, публикующие «бумажные» тексты, а затем размещающие их в Сети. Классификация условна, поскольку сетевые авторы постепенно публикуются в журналах, а «бумажные авторы» вначале апробируют новые тексты на сай-

тах. Имеющие свои собственные сайты писатели нередко представляют своему читателю отрывки из произведений или небольшие тексты. Интересно, как происходит публикация таких текстов в «бумажном» варианте. В «Независимой газете» из «сетевой помойки» вынимаются тексты, которые кажутся ведущему рубрики интересными. Он подчеркивает, что выбор носит случайный характер, если автор обозначен, но не указаны контактные отсылки, то текст называют «народным». Очевидно, что привлекает и авторская точка зрения, его взгляд на описанное.

Автор сетевой литературы нередко становится «бумажным», собственно сетевыми авторами сначала были Ал. Андреев (Мэри Шелл), К. Букша, Дм. Горчев. Интересно, что К. Букша продолжает писать в «небольшом формате», критика называет ее произведения «малыми романами». Ряд авторов дебютировал в интернет-изданиях, заметим, что иногда проходит некоторое время до публикации романа в экранном и бумажном вариантах. В 1998 г. И. Бражников опубликовал повесть «Кулинар Гуров: Упражнение в иносказании» в интернет-журнале «TextOnly». Книжный вариант появился в 2002 г. Критики отметили психологическую точность и метафизические иллюзии, а также продолжение традиций, обозначенных С. Соколовым в «Школе для дураков». Роман был номинирован на «Русского Букера».

Некоторые исследователи считают, что печатающиеся в Интернете делают это с надеждой на публикацию, поэтому сетевая литературная субкультура не может считаться полноценной. Е. Новикова так комментирует появление Екатерины Великой («Пособие по укладке парашюта») в бумажном варианте: перед нами «еще один автор, выловленный из своей естественной интернетовской среды обитания и помещенный издателями в книжную клетку». Встречаем и такое определение: культовый сетевой прозаик (писатель) Дм. Горчев.

Репутацией «самого кликабельного писателя русского интернета» пользуется Денис Яцутко, сам называющий свою книгу «Божество» скандальной и непонятной читателю: «Я недавно перечитал несколько страниц — это кошмар какой-то, а не книга. Язык тяжелый, слишком много наворотов, без которых легко можно было бы обойтись. Вычурно. Может быть, я так изменился за те три года, что ее готовили к изданию... Или просто действительно разучился воспринимать уже любую литературу. Даже свою. Наверняка это временно».

Тем не менее его первая «бумажная книга» была сразу же номинирована на премию «Национальный бестселлер». Различия между компьютерным и книжным вариантом сам автор не видит. Наверное, сближает одно: стремление автора создать свой мир с собственными героями, выразив авторское восприятие окружающего и дав ему определенную оценку. Отметим, что Д. Яцутко прав и в отношении языка своих текстов, они отличаются особым плотным, интенсивным языком.

Обратим внимание на то, что процесс чтения в Интернете иной, чем на бумажном носителе. Книга предполагает общение, воздействие

на сознание читающего, сопереживание. Каждый читатель формирует свою картину восприятия текстового мира, индивидуальное восприятие образной системы, отсюда так разнятся точки зрения интерпретации текстов исследователя.

Пользователь прежде всего стремится получить из Интернета определенную информацию, поэтому текст организуется особым образом: он как бы кодируется наподобие справочной статьи, используются короткие несложные фразы, пространство разбивается на небольшие абзацы. Ограничиваются и размеры такого материала. Изменение методики восприятия вызывает интерес со стороны представителей разных дисциплин, анализ проблемы современного экранного читателя стал предметом исследования социологов, психологов, литературоведов.

Определим особенности компьютерной книги.

В Сети существует несколько модификаций традиционной книги, которые можно условно обозначить как оцифрованный вариант и книга как книга. В первом случае текст механически переводится в компьютерный (электронный) вид, пользователь получает продукт, с которым в дальнейшем может производить необходимые ему действия, включая и редактирование, и перенос на бумажный носитель в нужном графическом исполнении.

Во втором случае получается именно текст, на экране возникает страница книги, которую при желании можно копировать или вырезать отдельные части и вставлять их как цитаты в собственный текст. Возможна и точная отсылка на источник.

Третий вариант можно назвать виртуальной книгой. Он представлен в виде гипертекста, когда собрание текстов определенного писателя или тематическая подборка («поэты серебряного века») сопровождается критическими статьями, переводами, эссе, рецензиями, интервью, а также музыкальными произведениями и иллюстративным рядом. Своеобразным дополнением становятся воспоминания современников с приведенными краткими справками об авторах, работы о жизни и творчестве писателя, подробная библиография, иллюстрации. Так построена например виртуальная книга «В.В. Набоков», в которой собраны все его тексты, а также 266 иллюстраций от хрестоматийного портрета в приспущенном пенсне (оно воспроизведено, например, на обложке книги Н. Анастасьева «Одинокий король», посвященной творчеству писателя) до детских фотографий.

Кроме того, все тексты диска можно услышать, их читает компьютер или артисты. Читатель может выбрать оптимальный режим работы, подобрать нужный материал или отметить его закладками, копировать тексты, иллюстрации и другие программы, просматривать иллюстрации на полном экране, находить нужные ссылки по мере прочтения с экрана. Поисковая система разносторонняя и многогранная, можно найти необходимый материал, отсылку, цитату по названию, слову или фразе. Быстрый поиск необходимого места в тексте, возможности перенесения нужных цитат и иллюстраций без набора или копирования являются важным достоинством подобных книг.

Разновидностью сетевой литературы можно считать блоги, своеобразный online-дневник, который многие исследователи склонны отнести к сетевой журналистике. Тем не менее отдельные авторы можно считать литературным явлением, они удастаиваются публикаций в сетевых журналах. Возможно, с целью установления критериев отбора в США учредили литературную премию для блоггеров, назвав ее по аналогии с известной Букеровской премией Блукеровской. Косвенную поддержку развитию блоггеров оказывают и мобильные операторы, снабжая телефоны устройствами, позволяющими напрямую связываться с нужным блоггом.

Блоги позволяют свободно высказываться на любую тему, добавлять в первоначальный текст свои мысли и рассуждения. Иной диалоговый процесс рождает и свой особый язык, основанный на компьютерном сленге. Никого не заботит проблема грамотности, можно писать по принципу «слухового письма», не отличающегося стремлением к унифицированности, речь не идет о научном или разговорном стиле, получается нечто среднее. Скорее даже приходится говорить о сознательной имитации того или иного стиля, чувствуется нарочитость, клишированность и искусственность языка электронных посланий.

Очевидно, что здесь возникает проблема, связанная с перенесением сетевого текста с его речевыми особенностями на бумагу. Она равнозначна спорам о возможности перенесения разговорной лексики в литературное произведение с целью обновления языка или характерологического описания персонажей.

Обратим внимание на смешанные проекты, когда начинает формироваться мультимедийное пространство. «Spoken words» — это книга, видео, музыка и автор, объединенные местом и временем, а точнее — слова, произнесенные автором, в сопровождении музыки и видеоряда. Произведение А. Тарасенко называется «Хроники третьей мировой войны»; в основе лежит текст его первого романа — мистического триллера «Черный крест». В основе выступления Ан. Бычкова — конспирологический роман «Дипендра».

Многочисленность публикаций вызвала необходимость организации интернет-потока, появились не только информационные сайты, но и специальные порталы, а также сетевые журналы. Портал «Литература» объединяет информацию о лучших литературных ресурсах Рунета: электронные библиотеки, рецензии на книжные новинки, литературные конкурсы и многое другое. Там же размещен сетевой литературный журнал «Словесность». Первая версия проекта «Литература» была открыта 15 августа 1997 г.; в январе 1999 г. сервер обновили, чтобы привлечь внимание к лучшим публикациям «Русского журнала» ([www.russ.ru](http://www.russ.ru)).

«Русский журнал» выходит в Интернете с 1997 г., главным редактором является Г. Павловский. Интересное рассуждение находим в публикации «Избранного», отдельных материалов из сетевого журнала. Подчеркивается, что представлена «просто книга, которую можно положить на край стола, поставить на полку, перелистать, прочесть

вразбивку или подряд. Даже, если кому придет охота, отсканировать и поместить в Сеть». Таким образом, с точки зрения автора, различия между «сетевым» и «бумажным» носителями не существует, важен лишь текст, т.е. хорошая и качественная литература.

В интернет-журналах происходят не только публикации, быстрая и практически неограниченная возможность доступа позволяет и представлять тексты, и вступать в полемику, дискуссии. Обычно это происходит в связи с публикацией «культовых авторов», в качестве примеров приведем выступления в связи с романами В. Пелевина, В. Сорокина.

Ряд критиков ведут в Интернете свои сайты, так В. Курицын с декабря 1999 по сентябрь 2002 гг. вел свой сайт «Курицын — weekly», подготовив 157 выпусков о литературе. А. Немзер помещает публикации на своем сайте «Немзерески».

А. Житинский выдвинул идею создания сетевого литературного объединения, в которое пригласил всех, кто принимал участие в дискуссиях на его сайте. Так появилось виртуальное литобъединение имени Лоуренса Стерна, ныне известное в русской Сети как «ЛИТО» ([www.lito.ru](http://www.lito.ru)). Имя классика английской литературы обязано своим появлением в названии романа А. Житинского «Потерянный дом или разговоры с милордом», где Лоуренс Стерн выведен в качестве персонажа.

Каждую неделю в двух секциях, прозаической и поэтической, обсуждается по одному новому произведению кого-либо из участников. Этой цели служат две гостевые книги — «прозаическая обсуждалка» и «поэтическая обсуждалка». Свою запись можно оставить только по специально выделенному паролю, такая мера была принята для борьбы с хулиганствующими анонимами. Пароль может получить любой желающий — но при нарушении правил пароль у него будет отобран. По завершении обсуждения участники ставят произведению оценку от 1 до 7, из них выводится среднее арифметическое, в соответствии с которым произведение занимает свое место в рейтинге.

Параллельно проводится прием новых участников — кандидат представляет какую-либо из своих работ, ее достоинства обсуждаются в специальной гостевой книге, а затем участники решают электронным голосованием вопрос о приеме.

Приведем пример сетевого текста, ставшего литературным:

*«Не знаю, зачем я это пишу, нужно ли это мне, тебе, другим... Но что-то не дает покоя, воспоминания заставляют выплеснуть все, без остатка, наружу, облегчить душу, расставить точки над "i", и... я сижу и не нахожу слов, могущих выразить все то, что находится внутри. Странное чувство нереальности происходящего... Сердце согласно — так бывает, средства связи сейчас настолько современны, что ненамного отличаются от мыслей: мгновение — и ты уже на другом конце Земли, ты уже там, где, по всей видимости, никогда не сможешь побывать воочию. И твои письма, которые приходят из этого далека, твои мысли, воспоминания о том, что было 30, нет, уже 32 года тому назад, там, в*

*Одессе, когда судьба свела нас вместе, когда мы были вместе, еще больше подчеркивают реальность происходящего».*

Нами обозначены следующие разновидности сетевых текстов: собственно интернетовские тексты и воспроизведение бумажных вариантов. В первом случае это создание базового текста, который может оставаться авторским или предполагает возможности дописывания, дорабатывания участниками проекта. Второй вариант интернетовских текстов представляет собой публикацию бумажного варианта в электронном формате. Иногда происходит обратный процесс: текст выставляется в Интернет, чтобы его прочитал возможный издатель. Затем текст публикуется. Приведем пример. Профессиональный сценарист С. Болмат (родился в 1961 г.) вошел в литературу своим романом «Сам по себе», выставленным Б. Кузьминским на его сайте «Круг чтения». Позже, в 2000 г. роман опубликовал журнал «Новая юность». В нем рассказывается о трансформации молодых петербуржцев в киллеров.

Повествование сознательно раскадрировано на отдельные сцены, оно носит явно условный характер, иногда даже неясно, развивается действие на самом деле или в наркотическом сознании героев. В. Топоров отмечал, что роман в духе авантюрной буффонады «распластован между литературой с чуть ли не центонными цитатами и аллюзиями и кинематографом». Он также полагает, что автор «с блеском» выстроил «причинно-следственные связи между разнохарактерными и разноуровневыми событиями».

Литературные эксперименты С. Болмата привлекли внимание специалистов, он вошел в семерку претендентов на литературную премию имени А. Григорьева и выдвигался на премию «Национальный бестселлер». Однако не приходится говорить об индивидуальном стиле писателя, он очевидно вторичен. Трудно согласиться с В. Топоровым, что индивидуальную манеру определяют такие клишированные мысли: «Понимаешь, я в любовь не верю, — сказала Вера, — я верю только в отношения. А со мной отношений вообще никаких быть не может, потому что у меня на это ни секунды времени нет». Критик прав в другом, компьютерная литература относится к литературе «экшн», действия, психологические характеристики и связи между героями не важны, важно только, кто, с кем, зачем и почему. Событийное начало действительно доминирует, читающий с экрана текст и следит за такого рода повествованием.

Естественно, что в первую очередь в Сети выставляются те формы, которые интересны конкретному читателю. Одной из распространенных жанровых форм считается виртуальный любовный роман. Содержанием подобных текстов становится описание времяпрепровождения героев в пространстве Сети, завязывающиеся отношения и возникающие конфликты. Эмоциональный ряд основывается на передаче ощущений, возникающих при общении с невидимым собеседником и возможностями вхождения в незнакомые миры.

Однако сетевая среда сама по себе не имеет жанровой или стилистической самобытности, рождающиеся в ней тексты как правило не



оригинальны. Поэтому стоит говорить не о «сетевой литературе», а о «сетевом литературном процессе», со своими специфическими особенностями, т.е. о постепенном сближении «онлайна» с «оффлайном», происходящем в виде двух встречных тенденций.

С одной стороны, литераторы, активно работающие в мире бумажных изданий, заинтересовались Интернетом и стали в него проникать. Появились персональные страницы именитых писателей и поэтов. Открылись сайты ведущих литературных журналов, известных критиков.

С другой стороны, литературная жизнь, которая самостоятельно зародилась в Интернете, стремится обратить на себя внимание внешнего мира. Работы сетевых литераторов стали все чаще появляться в престижных бумажных изданиях. Такие ведущие журналы, как, например, «Новый мир», помещают регулярные обзоры сетевой литературы.

В настоящей работе рассмотрены особенности развития сетевого потока, постепенно становящегося равнозначным по своему распространению бумажным носителям. Его значение со временем возрастет, поэтому определены общие закономерности развития данного явления. Конечно, Интернет не может заменить общения с книгой, индивидуальный опыт сопереживания отличается от прагматического, конкретного, стандартизированного видения. Однако в своих книгах фантасты не случайно часто пишут о машинном веке, когда насыщенные умными «думающими» механизмами приводит к атрофированию потребности самовыражения и формирует потребность быть как все. Проблема создания киберпространства многоаспектна и сегодня исследователи находятся на пороге ее изучения.

Вместе с тем сетевая литература удовлетворяет потребности начинающих авторов, стремящихся заявить о себе и найти своего читателя. Хотя и сохраняется проблема графомании, появление некачественных и прагматических произведений. Не секрет, что сегодня Сеть становится средством самовыражения. Очевидно, что формирование интернет-пространства породило особый язык, на этом сленге общаются между собой не только пользователи компьютеров, но и писатели вводят отдельные элементы в свое текстовое пространство.

Конечно, сетевые проекты нуждаются в более объемном описании. Тогда окажется возможным детально и последовательно охарактеризовать их с содержательной точки зрения.

## Литература

*Вершинская О.* Читатель и киберпространство: чтение в контексте виртуальной культуры. Теоретико-литературные итоги XX века. М., 2003. Т. 4. Читатель: проблемы восприятия / Редкол.: С.А. Макуренкова (отв.ред.), С.Г. Бочаров, В.П. Большаков и др. М., 2005. С. 566—577.

*Визель М.* Литературные игры в Интернете — URL: [www.litera.ru/slova/viesel/litgames.html](http://www.litera.ru/slova/viesel/litgames.html)

*Визель М.* Слово vs. Цифра // Книжное обозрение. 2004. 4 окт. № 41.

*Горалик Л.* Влияние Сети на отношения автора и читателя — URL: [www.russ.ru/netcult/19991015/goralik.html](http://www.russ.ru/netcult/19991015/goralik.html)

*Катица Ф.С.* Современные гипертекстовые системы и фольклор // Фольклор. Комплексная текстология. М., 1998.

*Катица Ф.С.* Гипертекстовые системы в справочной литературе // Мультимедийные технологии в преподавании гуманитарных дисциплин. М.: МПГУ, 2003.

*Маньковская Н.* Виртуалистика: художественно-эстетический аспект // Виртуалистика: экзистенциальные и эпистемологические аспекты. М., 2004.

*Смоленский В.* Русская литература в Сети — URL: [www.susi.ru/sapporo2000.html](http://www.susi.ru/sapporo2000.html)

*Smith Susan.* Literature and the Internet: impact and implications — URL: [www.earthlink.net/~smithnash/nashacademic](http://www.earthlink.net/~smithnash/nashacademic)

Hypertext/Text/Theory. Baltimore, 1992.



И.А. ПЕРЕЛЫГИНА

## ИНТРАНЕТ — НОВОЕ ПРОСТРАНСТВО СУБКУЛЬТУРНОГО ТВОРЧЕСТВА (К постановке проблемы)

**Н**овые информационные технологии, в первую очередь сеть Интернет, характеризующаяся в последние годы стремительным пространственным развитием и динамичным увеличением количества пользователей, дополнились не менее интересным и перспективным явлением, получившим название Интранет.

В последнее десятилетие, в связи с расширением бизнеса, его географическим рассредоточением, большой удаленностью филиалов компаний друг от друга на территории России и бывших стран СССР, внутри российских и мультинациональных корпораций все больше внимание уделяется улучшению и облегчению коммуникации сотрудников. Одним из наиболее удачных, эффективных, перспективных и экономически выгодных способов обмена информацией является такая разновидность глобальных информационных сетей, как Интранет. Современные компании, работающие в рамках постоянно изменяющегося рынка, перестают использовать в делопроизводстве бумажные документы и переориентируются на новые технологии. В зависимости от целевых задач и характера использования многие мультифункциональные внутрикорпоративные сети можно называть этим термином. Интранет (интранет-портал, интранет-сайт, интранет-система) — это система, использующая в своей основе интернет и веб-технологии. По определению<sup>1</sup>, Интранет — это ведомственная (фирмы, корпорации, холдинги, организации, предприятия и т. п.) сеть, предназначенная для обеспечения теледоступа своих сотрудников (возможно, также деловых партнеров) к корпоративным информационным ресурсам и использующая программные продукты и технологии Интернет. *Пример 1<sup>2</sup>.*

<sup>1</sup> Информатика. Энциклопедический систематизированный словарь-справочник. М., 2004.

<sup>2</sup> Все примеры, использованные в работе, взяты из открытых источников Интернет. Пример 1 см. по URL: <http://www.free-lancers.net/users/ichik/comments/17282/>

Сам термин Интранет впервые появился в 1995 г. Сначала это слово мало что значило. Однако постепенно оно приняло собственное значение, собственную содержательную и организационно-структурную емкость. Сейчас многие организации используют Интранет в ежедневной работе, для достижения своих внутренних целей. Интранет позволяет создавать внутрикорпоративный портал, что решает ряд следующих функциональных задач: осуществление корпоративной коммуникации между сотрудниками, отделами, представительствами компании; работа с корпоративными новостями, внутренней документацией; организация виртуальных конференций, совещаний и согласований; работа с базами данных — их передача, хранение, поиск и обмен; создание отчетов и учет временных затрат; повышение качества и скорости обмена информацией и решения текущих задач и, как следствие, увеличение нормативных показателей прибыльности компании и сокращение коммуникационных потерь; задачи узкой специализации, позволяющие улучшить работу компании в целом как единой органичной структуры, реагирующей на внутренние и внешние изменения. Если суммировать сказанное, задач четыре:

- коммуникативная;
- информационная;
- экономическая;
- организационная.

Основные отличия Интранет от Интернет:

— Интернет — единое виртуальное пространство, доступно каждому желающему; Интранет — имеет ограниченное пространство, доступ в который имеют лишь сотрудники компании;

— Интернет — общенационален; Интранет — локален, ограничен рамками компании, у каждой компании — свой Интранет;

— Интернет содержит информацию по всем возможным темам; содержание Интранет-сайта компании регламентируется и определяется в соответствии с ее внутренними уставными задачами.

Для организации внешнего взаимодействия с территориальными представительствами используется Экстранет — часть портала, т.е. предоставляются временные или ограниченные доступы к внутренней части, либо часть информации выкладывается в Интернет.

Если определять, почему компаниям интересно привлекать Интернет в качестве образца работы с внутренними процедурами и документами, то согласно статистике за период с 2002 по 2007 г., количество пользователей Интернета в России возросло в 3 раза<sup>3</sup> (с 8% до 24% по статистике сайта ФОМ). С другой стороны, это принципиально новое пространство, обладающее своей спецификой, своими традициями, в последние десятилетия оно конкурирует по популярности с книгами, телевидением и другими информационными пространствами. Это пространство позволило стать россиянам не только самой читающей, но и самой пишущей нацией в мире (за счет появления

---

<sup>3</sup> URL: <http://bd.fom.ru/>

Живых Журналов — блогов, в которых люди ведут свои дневники в электронном виде). Информационная сеть стала удобным и неотъемлемым компонентом жизни. Люди привыкают к использованию интерфейсов, графики, специфических логических решений, широко используемых в Интернете. Он обеспечивает свежей и необходимой информацией: новостями, общением, книгами, покупками, справочной информацией.

За последние 10—15 лет широко используются термины, специфические для Интернет-среды: веб-сайт, ник, чат, электронная почта и т.д. Технический прогресс предоставляет нам новые возможности пополнять понятийный и словарный запасы разнообразием вариативных средств новых электронных технологий. Новые слова, новое использование терминов не удивляет, они быстро адаптируются и встраиваются в языковые обороты и речевые конструкции. И, тем не менее, необходимость новых информационных решений вынуждает вести поиск еще более оперативных решений. Так, параллельно Интернету, сегодня широко используется термин Интранет, прочитав который, вообще говоря, вполне можно подумать, что допущена опечатка (сегодня в жизнь активно вошла сеть Интранет).

Это новое явление занимает в современной культуре значительное место, оно играет в экономических и культурных процессах видную роль и обладает существенной спецификой. Рассмотрению влияния на современную культуру крупных культурных сообществ, таких, как крупные российские и мультинациональные организации и корпорации, посвящена данная статья.

Особенностью Интранет является, прежде всего, то, что это внутренняя корпоративная сеть, которая объединяет только пользователей одной компании, за счет чего создается ограниченное сообщество со своими правилами, привычками, традициями и языком общения. Это некое устоявшееся общее субкультурное пространство, предоставляющее определенные творческие возможности своим пользователям. Причем, роли этого пространства также могут быть очень разными: это и база данных, где можно найти необходимую информацию для работы, это и свод правил, это и новости компании (с фотографиями), это и новости мира (так, например, в Интранете может обновляться информация о температуре и курсе валют), это и курилка, где можно обсудить последние новости, и объединение людей в сообщества, определенные компанией, более того, зачастую в Интранете можно найти информацию о коллегах с именами, названиями позиций, телефонами, что очень помогает новичкам влиться в коллектив. Именно в Интранете новый сотрудник может найти для себя много информации о правилах и привычках людей в компании, о сленге, о традициях проведения, в частности, совместного отдыха. *Пример 2<sup>4</sup>*.

Как правило, Интранет состоит из нескольких основных составных частей, это:

---

<sup>4</sup> URL: <http://www.Kopeyka.ru/>

- общая информация о компании;
- информационные страницы отделов;
- базы данных (например, открытые вакансии, одобрения финансовых документов, базы, предназначенные для ограниченного круга пользователей, содержащие информацию по определенной теме — например, обучающие);
  - раздел: новости компании;
  - чат;
- организационная структура и распределение обязанностей сотрудников компании, их имена и контактные данные;
  - электронная почта;
  - правила работы (процедуры, внутренний регламент и т.д.);
  - он-лайн обучение;
- информация о мероприятиях организации (как правило с фотографиями с мероприятий).

Внешний вид Интранета, его представление, смысловые части, язык, формат и способы поддержания определяются, как правило, на основании опыта компании, внутренней корпоративной культуры, специфики и способа ведения бизнеса. В сравнении с Интернетом здесь уже нет ников, и каждый человек, имеющий доступ — сотрудник компании — узнаваем и определен. В Интранете нет сплетен и слухов, только официальные документы, которые позволяют перевести информацию с уровня сплетен на уровень официальных новостей. Интранет оказывает двойное влияние на внутреннюю жизнь организации: с одной стороны заменяет личное общение на электронное при решении рабочих вопросов, с другой — освещает наиболее яркие события жизни коллектива и фокусирует на них внимание сотрудников. Так, зачастую, внутренний сайт компании становится ресурсом для размещения фотографий с корпоративных мероприятий, внутренних опросов и т.д. *Пример 3<sup>5</sup>.*

Таким образом, одна из немаловажных ролей Интранета — формирование внутренней культуры организации.

Чат позволяет общаться и обсуждать рабочие вопросы, не произнося их вслух, не посвящая в них окружающих. Это особенно важно в крупных организациях, где сотрудники работают в одном открытом помещении — в едином пространстве, где каждое слово может быть услышано и истолковано по-разному.

Интранет поддерживается и формируется сотрудниками разных отделов, за счет чего картина мира и оценка ситуации в организации получается более объективной и полной. Это не инструмент одного человека, а отражение всех мнений в коллективе. По обновляемости и наполнению Интранета можно судить не только о технической оснащенности, но и о развитии разных направлений, отделов компании, о развитии и внимании к поддержанию и распространению корпоративной культуры.

---

<sup>5</sup> См. сайт «Быстрова», URL: <http://bistroff.iesmir.ru/products/products.htm>

Обратной стороной Интранета можно назвать Интернет-сайт компании. Это то, что и как компания заявляет о себе. Содержание сайтов в некоторой степени пересекается — как правило, это части, связанные с историей компании и последними новостями.

Для формирования корпоративной субкультуры Интранет является одним из наиболее мощных средств, ведь именно здесь собирается, консолидируется и размещается вся информация, которая отражает внутренний мир сотрудников, их жизнь, интересы, творческие возможности. Так, разные разделы портала разнонаправленно и разными средствами помогают поддержанию корпоративной культуры внутри отделов и, в целом, организации. Главными средствами выступают информирование, агитация, популяризация и вовлечение.

Основными разделами, которые оказывают постоянное влияние на сотрудников и атмосферу в коллективе, выступают те, которые призваны знакомить сотрудников с историей и новостями, знакомить друг с другом, поддерживать общение, обучать и привлекать сотрудников к обучению, информировать об изменениях, высказывать своё мнение, делиться открытиями и инновациями, объединять людей в клубы по интересам.

Постоянное использование внутрикорпоративного пространства оказывает свое влияние на привычки и образ мышления людей. Этот феномен позволяет теснее и проще общаться людям внутри организации. Причем, заменяя живой контакт между людьми на электронное одобрение формы, можно, с одной стороны, обеспечить внимание к конкретному документу (что не всегда получается, когда документы подписываются на бегу, очень срочно). С другой стороны, электронная форма общения позволяет снять момент эмоциональной напряженности между руководителем и сотрудником, который, отправляясь за подписью к руководителю, не всегда знает его график работы, настроение и специфику общения. При электронной пересылке сокращается время на «переходы» от одного начальника к другому для подписания одного документа. При этом сокращается и время на непосредственное живое общение.

Интранет, помогая разрушать коммуникационные барьеры внутри компании, с другой стороны лимитирует личное общение между людьми. Иногда сотрудники, работая в смежных направлениях, но сидя в разных комнатах, не знают, в какие сроки и какая информация должна быть предоставлена коллеге-соседу. Руководство, как правило, всячески стремится преодолеть это незнание, но существуют коммуникационные барьеры, связанные со структурой организации, со способами ее работы, которые приводят к тому, что информация распространяется очень плохо или медленно и с большими искажениями. Разрушение коммуникационных барьеров — это важный положительный гуманитарный и психологический фактор. Это фактор реального бизнеса, несомненно влияющий на эффективность работы организации.

Интранет можно рассматривать как дополнительное пространство по отношению к Интернету, на котором зарождаются, формируются,

реализуются весьма своеобразные, специфические творческие устремления. Во-первых, это могут быть спонтанные культурные образцы и обороты, слухи из практики пользователей Интранета и т.д. Во-вторых, это приспособление и использование уже известных художественных форм фольклора в сугубо прагматических целях. Это касается, в частности, языка, включающего в себя иностранные слова и словосочетания, перелагающего их на русский лад в русской транслитерации, вкладывающего новый смысл в названия предметов и явлений, придающего другие значения даже устойчивым русским языковым выражениям. При этом язык, по крайней мере, определенная его часть, не только обновляется вместе с обновлением данного виртуального пространства, но приобретает черты вариативности. Ярче проявляются субкультурные и профессиональные особенности в использовании выражений и их смысловом наполнении. При этом язык становится как бы анонимным, так как не имеет авторства в обычном понимании этого слова. Другими словами, определенные черты современного языка, обладающего ярко выраженными субкультурным началом, получают свою реализацию и в языке сети Интранет, что дает возможность установить между ними наличие параллелей и связей.

Появление Интранета, динамичное формирование его пространственной, содержательной и информационной базы обусловило интерес специалистов к его исследованию. К сожалению, обстоятельные фольклористические работы на эту тему нам пока неизвестны. Мало того, об этом явлении в фольклорных работах почти нет упоминаний. Поэтому нам представляется правомерным хотя бы кратко остановиться на характеристике Интранета с точки зрения его возможностей как фольклорного и — шире — субкультурного творчества.

Как уже отметили, на сегодня нет ни одной работы, затрагивающей эту тему. Поэтому мы можем опираться лишь на работы сугубо технологического плана. Суммируя и адаптируя к сфере наших интересов существующие подходы, можно сделать несколько выводов. Первое: несмотря на различие оценок, большинство пишущих об этом феномене отмечают высокую динамику функционирования Интранет-пространства, которое интенсивно развивается, и перспективы этого развития, при всей его непредсказуемости, впечатляют, вызывают массу разнообразных вопросов. Второе: влияние Интранета на корпоративную культуру и творческий потенциал сотрудников, каким бы ни было оно завуалированным, осознаваемым или неосознаваемым, безусловно. Интранет вошел в жизнь, в реальный коммуникативный процесс, в субкультуру. Он становится все более серьезным игроком формирования личностного подхода к корпоративным интересам. Важно подчеркнуть в этой связи, что этот подход не ограничивается рамками Сети. Он постоянно переходит ее границы, применяется в повседневной жизни, становится фактически нормой поведения, т.е. включается в бытовой мир человека.

На сегодня можно сказать, что в целом проблема «творчества в Интранете» или «Интранет и творчество» остается за сферой инте-



ресов ученых. Дело, видимо, в том, что с одной стороны Интранет — как уже сказано, по мнению некоторых — это обратная сторона Интернета. Интернет — аверс, Интранет — реверс. Интранет как бы более частное, узкое специфическое профессиональное явление.

При этом Интранет адаптирует наиболее приемлемые для организации возможности, функционал Интранета развивает их и использует в сугубо прагматических целях. В нем как бы господствует «голая» информация делового характера. Хотя это, безусловно, не конечное, искаженное представление об Интранете.

С другой стороны, ясно, что традиции Интранета не могут не отражаться (хотя бы косвенно) на его порталах и сайтах. Хотя, безусловно, привязанность Интранета к интересам одной конкретной компании, его нацеленность на достижение ее интересов сужает пространство для неформального творческого проявления сотрудников. Поскольку общение сотрудников не выходит за рамки сугубо профессионального, осуществляющегося в рабочее время, постольку и творчество, как таковое, сведено до минимума и может осуществляться в формах, как бы сопровождающих основной процесс общения. Это могут быть дополнительные фразы, крылатые выражения, смайлики, иносказательные обороты и т.п. Причем, подобное возможно только между хорошо знакомыми людьми, каковых в межнациональных корпорациях (Procter&Gamble, Mars, Avon и т.д.) и крупных национальных компаниях (Газпром, АвтоВАЗ, Балтика и др.) совсем немного. При этом, учитывая сложившиеся традиции, в подобных корпорациях названные элементы неформального общения не приветствуются их руководителями.

Тем не менее, как показывает небольшой опыт изучения Интранета, данная веб-технология весьма динамично изменяется, при этом в сторону ее «гуманизации», то есть, в сторону увеличения неформализованной информации (о событиях культурной и досуговой жизни, приемах руководителей и сопровождающих протокольные мероприятия выступлениях артистов, рассказываемых о корпорации анекдотах, слухах и т.п.). Другими словами, полнота Интранета все больше достигается за счет расширительного понятия самого термина «корпоративная культура».



Е.Л. СВЕРЛОВА

## ФОЛЬКЛОР В КОНТЕКСТЕ МОЛОДЕЖНЫХ СУБКУЛЬТУР

Реальность современного культурного процесса такова, что существуют явления, не вписывающиеся в сложившиеся культурные стереотипы, ломающие общепринятые каноны. Они шокируют, пугают, зачастую порождая несогласие и протест. Но их существование — это реальность, которая творится живыми людьми в стремительно меняющемся мире. К подобным явлениям с полной уверенностью можно отнести молодежную «готическую» (далее — без кавычек) субкультуру, функционирующую по своим этическим правилам и нормам, имеющую свои традиции и специфические формы фольклора.

В России goth субкультура зародилась сравнительно недавно, а сами «готы» по-прежнему являются специфической экзотикой. Подобная ситуация, естественно, порождает недопонимание готической субкультуры в современном российском обществе, сопровождаемое множеством недоразумений. Как результат — весьма противоречивое освещение российской готической культуры в прессе. Наряду со статьями, расхваливающими артистические стороны goth культуры, периодически появляются «разоблачительные» публикации о готах-отщепенцах или, того лучше, готах-сатанистах. В лучшем варианте «неготические» издания («Башня», «Вечерняя Москва», «Московский комсомолец») ограничиваются рассуждениями об истории субкультуры или описаниями ее одиозных современных проявлений. Исключением в этом списке является статья в журнале «ОМ» (1996 г.), не только описавшая готов как интеллектуальную эстетскую среду, но и повлиявшая на многих людей, называющих себя готами в России.

Гораздо лучше обстоит дело в Интернете: существуют не только специализированная российская готическая система обмена информацией Russian Gothic Banner Exchange (<http://www.gothic.ru/rgbe.htm>), но и российские готические сайты, ссылки на большинство из которых можно найти на Russian Gothic Page (<http://www.gothic.ru/>).

Современная российская «готика» — это замкнутая культурная общность со своими традициями, своей философией и своей особой эстетикой. Мир gothic, при кажущейся публичности, достаточно закрыт для «непосвященных» и обладает всеми признаками ярко выраженной субкультуры.

Российские готы создали не только свой особый стиль в одежде, в поведении, в манере общения друг с другом, но и во многом свой специфический язык, характерный и легко узнаваемый. Но прежде чем охарактеризовать языковую культуру готов, необходимо обратиться к основе основ готической субкультуры — готической эстетике, имеющей глубокие исторические корни.

Термином «Готика» (от итал. gotico, буквально — готский, от названия германского племени готов) принято обозначать художественный стиль, завершивший развитие средневекового искусства стран Западной, Центральной и частично Восточной Европы. Готика зародилась в Северной Франции в середине XII века и достигла расцвета в I половине XIII в. (итальянские гуманисты эпохи Возрождения использовали термин как уничижительное обозначение всего средневекового искусства, считая его «варварским»).

Готическое искусство развивалось под покровительством католической церкви и оставалось, по преимуществу, культовым по назначению и религиозным по тематике: оно было соотнесено с вечностью, с «высшими» иррациональными силами. Не случайно на некоторых европейских языках слово «Бог» произносится созвучно слову «гот»: швед. «Goth»; нем. «Gott»; голланд. «Godt»; дат. «Godh». Эстетическим эталоном готики стал собор Парижской Богоматери во Франции, как высший образец синтеза готической архитектуры, скульптуры и живописи.

Богатый и сложный синтез искусств отразил все средневековые представления о мире. Впервые после античности возник интерес к реальным природным формам и чувствам человека, существенно видоизменился круг эмоциональных и этических ценностей: в искусство вошли темы нравственного страдания, мученичества, смерти и душевной стойкости человека — жертвы насилия. Это, в свою очередь, обусловило сложность, конфликтность и драматизм искусства готики. В нем переплелись лиризм и трагические аффекты, высокая духовность и сатира, фантастический гротеск и неприкрашенная верность человеческой натуре.

В позднеготическую эпоху рост интереса к реальному миру и эмпирическим знаниям способствовал появлению противоречий с догматическими основами готики. В XVI в. она повсеместно уступила место Ренессансу. Тем не менее, готическое культурное наследие, глубоко укоренившееся в народной жизни многих европейских стран (особенно Северной Европы), оказало сильное влияние на искусство Возрождения и барокко, позже став объектом подражания и стилизации. Романтизм XIX в. способствовал всплеску интереса к готике,

вошедшей в круг основных источников духовных традиций человечества.

Богатая культура декаданса XX в. стала плодородной почвой для появления «ростков» готической молодежной субкультуры, как в странах Европы, так и в России. Нарождающаяся «современная готика» во многом восприняла этические основы средневековой культуры, но с большой долей акцентуации ее трагических сторон и с присущей для молодежного движения эпатажностью. Наряду с возрождением интереса к темам нравственных страданий и мученичества, крайне важным в современной молодежной gothic эстетике стало обращение к образу смерти, пронизывающему все пласты субкультуры. Даже внешность готов (бледные лица, черный контур вокруг глаз, длинные черные одежды) отсылает к ее образу. Подобная танатофилия (влечение к смерти) является своего рода пристрастием — восприятием смерти как фетиш (не путать с некрофилией, которую зачастую приписывают готам «знатоки»). Восприятие смерти как фетиш — характерная особенность готического мировоззрения и может считаться одним из признаков принадлежности к готам. Подобные особенности осознания феномена смерти проявляются в пристрастиях к художественным произведениям, описывающих смерть, в создании собственных размышлений на эту неисчерпаемую тему и, наконец, к прогулкам по кладбищам.

Тафофилия (любовь к кладбищам) — один из аспектов танатофилии. Причина любви большей части готов к подобному времяпрепровождению кроется в обожании самой атмосферы спокойствия и умиротворенности кладбищ, располагающей к размышлению о жизни и смерти. Как объясняют сами готы, «памятники истории, архитектуры и культуры достойны преклонения. Избрать местом своего нахождения старинные места скорби — значит сделать их атмосферу частью своей поэзии. Гот никогда не станет вандалом — это несовместимые понятия». Действительно, атмосфера некоторых кладбищ «очень готична» (кстати, это высшая словесная форма похвалы в готической среде). Естественно, готы в первую очередь привлекают исторические кладбища с красивыми надгробиями прошлых эпох, родовыми склепами, надгробными памятниками в виде горестных ангелов. Именно на таких кладбищах проще всего встретить готов. Самыми готичными в России признаны Введенское и Донское кладбища в Москве, в Питере — Смоленское и кладбище Александро-Невской Лавры. Многочисленные фотографии русских кладбищ готы выставляют на сайте <http://www.gothic.ru/cemetery>.

Внешний вид готов («восставшие из гроба» или стиль «vamp») также своеобразное проявление танатофилии. Готический имидж сформировался отчасти благодаря вампирской эстетике. Как принято считать, основной толчок развитию мировой современной goth культуры дала композиция группы Bauhaus «Bela Lugosi's Dead» («Бэла Лугоши мёртв»), вышедшая в саундтреке фильма о двух современных вампирах «The Hunger» («Голод») и посвященная культовому венгерскому

актеру Бэла Лугоши, исполнителю роли Дракулы в экранизации одноименного романа Брэма Стокера. Подчеркнуто белый цвет кожи готов-юношей, черный контур вокруг глаз, черный или темно-красный цвет губ и ногтей современных готэсс — явное влияние вампирского имиджа, созданного кинематографом. Так и излюбленный символ готов «анкх»<sup>1</sup> (египетский символ вечной жизни) прижился, благодаря появлению в упомянутом фильме «The Hunger». Среди готов, особенно юных, популярностью пользуются «вампи́рские» фильмы — «Nadja», «The Addiction» (Пагубная привычка), «Interview with a Vampire» (Интервью с вампиром) и вампирские романы Брэма Стокера, Анны Райс, Элизабет Костовой и других писателей (представители субкультуры со стажем предпочитают концерты старинной музыки, картинные галереи с работами старых мастеров, утонченную печально-романтическую прозу и поэзию).

Влияние vamp-эстетики проявляется и в использовании изображений летучих мышей как в виде украшений, так и в виде изображений на gothic сайтах в Интернете.

Своеобразная gothic эстетика повлияла на все без исключения проявления молодежной субкультуры, в том числе и на фольклор.

В качестве одной из современных форм проявления фольклора в молодежной субкультуре у готов присутствует феномен инициации, выражающийся в выборе нового собственного gothic имени. Это объясняется не только желанием приобщиться к субкультуре, но и является негласным правилом сообщества. Это своего рода «условие игры», а точнее — таинственной театральной постановки в старинном стиле с действующими лицами и исполнителями.

Появление ников в молодежных субкультурах (от англ. nick — кличка, nickname — короткое имя) — аналог бытования кличек и прозвищ в традиционной народной культуре. В отличие от кличек и прозвищ, создаваемых сторонними наблюдателями, ник является порождением собственной фантазии автора и в полной мере отражает либо мнение о самом себе, либо желаемую модель собственного образа. Для го-

---

<sup>1</sup> Символом современной готики считается древнеегипетский знак «Анкх». Это важнейший древнеегипетский символ бессмертия, известный также как «крукс ансата». Несмотря на простоту, нет знака более могущественного по своей сути, чем этот. В нем объединены два символа: крест, как символ жизни, и круг, как символ вечности, вместе они обозначают бессмертие. Получил распространение среди египетских христиан — коптов. Воспринят ранней коптской христианской церковью в качестве знака вечной жизни во Христе. Его форма может быть истолкована как восходящее солнце, как единство мужского и женского начал или других противоположностей, а также как ключ к эзотерическим знаниям и бессмертной жизни духа. В иероглифическом письме этот знак обозначал «жизнь», он же являлся частью слов «благосостояние» и «счастье». Египтяне считали, что изображение этого креста продлевает жизнь на земле. С этим же амулетом и хоронили, чтобы быть уверенными в том, что усопшего ждет жизнь в другом мире. Вера в силу анкха основывалась на том, что в древнем мире именно так представляли себе форму ключа, которым можно было открыть ворота в потусторонний мир.

тов — это необходимое дополнение к общему имиджу, своеобразная «маска», причем явно та, которую приятно надевать.

Особенность функционирования готических ников заключается в том, что готы используют вымышленные имена не только в виртуальном, но и в реальном общении друг с другом. Как правило, большинство готов знают друг друга только по готическим псевдонимам. Конечно же, есть представители субкультуры, не использующие псевдонимы и известные под реальными именами, но они единичны. Основная часть готов использует различные ники, которые условно можно разделить на четыре группы: 1) ники — «темные» образы: Shadow Angel (темный ангел), Batgirl (девочка-летучая мышь), Decay (распад, разложение), Batty (сумашедший), Nocturna (ночная), Agony (агония), Raven (ворон), Elisabat (Элиза-летучая мышь), Nosferatu (призрак ночи); 2) ники — имена популярных у готов литературных и кино персонажей: Pandora, Morticia, Elvira, Lestat, Louis, Orlok, Draven, Claudia, Vlad, Akasha; 3) ники — красивые имена, не являющиеся настоящими именами владельцев: Cynthia (Луна), Rachael, Catharina, Raquelle, Lorylin, Christian, Rafael, Carmilla; 4) ники — заимствования из композиций gothic групп: Moonchild (лунный ребенок), Severina (строгая, суровая). Сценическими псевдонимами обладают и большинство участников культовых gothic групп. Несколько сотен готических имен содержатся на интернет-сайте Name That Goth ([http:// www. cris. com/ ~ jeniphir/ babynames.html](http://www.cris.com/~jeniphir/babynames.html)).

Благодаря «темной» эстетике сформировался законченный образ современного гота. Однако при всей внешней мрачности и подчеркнутой сдержанности на публике, готы, в большинстве своем, миролюбивы, весьма общительны, очень артистичны и обладают прекрасным чувством юмора. Ироничное отношение ко всему — характерная черта представителей субкультуры.

Юмор у готов также специфичен, как и вообще все готическое: это или сугубо «черный» юмор, или шутки по поводу сути субкультуры. Во многих готических журналах есть юмористические разделы. Например, в «Zillo» — популярные комиксы про гота по имени Dead (Мертвый). Но и в этой области приоритет принадлежит виртуальному пространству.

Интернет — принципиально новое постфольклорное (или фольклорное?) пространство с формирующимися весьма необычными специфическими явлениями, среди которых особый интерес представляет художественное творчество пользователей Сети, и, в частности, представителей готической молодежной субкультуры.

Готические «юмористические» страницы в Интернете условно можно разделить на два типа: 1) сайты, посвященные «черному» юмору в самых различных его проявлениях, 2) сайты, иронизирующие над готами и готической субкультурой. Нет ничего удивительного в том, что и те, и другие создаются самими готами. Многие goths относятся к готической субкультуре и ее стереотипам с достаточной долей иронии, что и породило немало подобных сайтов, начиная от юмористи-

ческих текстов, таких как: «Проблемы которые есть только у готы» (Problems only Goths Have — <http://www.cs.ucl.ac.uk/staff/b.rosenberg/goth/pro...>), «Иисус был готичнее тебя» (Jesus was Gother than You — <http://www.goth.net/~shanmonster/jesus/>), «Как стать готом меньше чем за час!» (How to be Goth in less than an hour! — <http://www.gothic.net/gothnicity/>), заканчивая «Готическими способами знакомства» (Gothic Pickup lines — <http://www.cs.ucl.ac.uk/staff/b.rosenberg/goth/pic...>) и «Что говорят готы в постели» (Gothic Lines to use in Bed — <http://www.velvet.net/~tigger/gothlines/>). В качестве примера представляем выдержку из руководства «Как познакомиться с девушкой на готической вечеринке»:

«Ты напоминаешь мне мою бывшую девушку... мертвую».

«Из тебя бы получился очень красивый труп».

«Слушай, а не на твоих ли похоронах я недавно был?»

«Привет, я — некрофил. Ты хорошо притворяешься мертвой?»

Большой популярностью в готической среде пользуются пародии на всевозможные правила сообщества. Нередко они перерабатываются таким образом, что пародийный прием представляется естественным для смехового освоения современных gothic произведений, изначальный смысл которых мог носить «воспитательный» оттенок. Блестящим образцом самоиронии являются «Пятьдесят правил Готики», созданные в форме непосредственной беседы с юным готом:

«Оформи свою спальню по собственному вкусу: оклей стены черными обоями, замажь оконные стекла суриком, вместо кровати поставь гроб. Это готично, напоминает о смерти и к тому же избавит твоих близких от лишних расходов после твоего ухода».

«Приучи себя спать не на боку, а на спине, подвязав челюсть платком и сложив руки крестообразно на груди».

«Надеюсь, ты сам понимаешь, какие цвета допустимы в твоём костюме: чёрный, багровый, темно-синий. Белые — только воротник рубашки и манжеты».

«Если ты все-таки хочешь быть в белой рубашке, помни: она должна быть старинного покроя, навыпуск и с оборванным воротником, как будто тебя вот-вот обезглавят».

Не обошлось и без комментариев по поводу любимого готического приветствия «Memento more» («Помни о смерти»):

«Вместо приветствия и прощания говори: “Memento more”. Между прочим, “memento more” переводится не “моментально в море”, а “помни о смерти”».

Даны указания и относительно готических аксессуаров:

«Вовсе необязательно увешивать себя металлом, как новогоднюю елку игрушками. Колец в виде черепов и магических символов на всех десяти пальцах рук, килограммового распятия на шее, пояса с заклепками и ошейника с шипами вполне достаточно. Вериги — уже излишество, а кольчуги пусть носят норвежские блэк-металлисты».

Разумеется, не обошлось без юмористических вариаций на излюбленную тему смерти:

«Всегда показывай, как ты устал от этого гадкого мира, и как можно чаще высказывай желание умереть. Но не торопись его осуществлять».

«Сходи на экскурсию в морг. Поприсутствуй на вскрытии. Если удастся, напросись в ассистенты к патологоанатому. Сфотографируйся с трупешником. Постарайся унести с собой какие-нибудь ошметки трупа — на память».

«Если тебе “посчастливилось” встретить Новый год в компании не готов, не надо сидеть с кислой миной на лице и думать о том, как все мерзко и противно. Вместо этого поскорее назюзюкайся до нужной кондиции и покажи всем свое истинное лицо вурдалака».

В стиле коротких литературных афоризмов созданы не менее ироничные «Правила поведения настоящего гота».

Правила, каким должен быть гот, выглядят следующим образом:

Будь мрачен.

Будь замогильно трагичен.

Будь пафосен.

По возможности, будь мрачен, замогильно трагичен и пафосен одновременно.

Как должен вести себя гот в обществе:

Никогда не улыбайся.

Тем более не смейся.

Забудь про шутки и анекдоты.

Твой голос должен быть максимально трагичен.

Выражение лица тоже.

Этому очень способствуют язва желудка и геморрой.

Как гот должен вести себя с домашними питомцами:

Убей своего попугайчика и заведи летучую мышь.

Научи ее говорить «готс андед!» (готы бессмертны!)

Не получится с летучей мышью — попытайся с вороной.

Любой домашний питомец, который живет у тебя дома, должен носить кличку «Дракула».

Любой домашний питомец, которого ты захочешь завести в будущем, все равно должен носить кличку «Дракула».

И, наконец, что гот должен запомнить раз и навсегда:

И не слушай ничьих советов (этих в том числе).

Наряду с текстовыми, в Интернете представлены и развернутые игровые сайты, такие, как: знаменитая игра Tamagothi (<http://www.gothic.net/~luvcraft/tamagothi/tamagoth..>), компьютерный тамагочи — вырастите своего гота! или Spice Goths (<http://www.geocities.com/>



SunsetStrip/Studio/1721/), готический Anti-Spice Girls сайт, а также флэш-игра «Одень Гота» (Dress the Goth — <http://www.waningmoon.com/dressthegoth/index.html>) — своеобразные «дочки-матери» в готическом стиле.

Помимо этого, в Интернете представлены готические варианты традиционных фольклорных жанров: сказок, пословиц, поговорок и анекдотов.

Готические сказки, как правило, представляют собой переработки классических сюжетов. Вот как выглядит прочтение сюжета о прекрасном принце, спасающем принцессу из замка ужасного дракона: «Герой приезжает в черном катафалке, вылезая, подправляет свой макияж. Долго смотрит на дракона, демонстрируя ПАФОС, отчего тот впадает в депрессию и начинает рыдать. Герой проходит в замок, видит принцессу, понимает, что она не тру (труготы — «правильные» готы), и впадает в пафосную депрессию. Принцесса впадает в депрессию от поведения своего спасителя и от того, что жизнь не удалась...».

Не менее колоритны и готические анекдоты:

— Доктор, у меня что-то сердце покалывает?

— Опаньки... Так у вас там кол осиновый...

Существует целая коллекция анекдотов на тему «Кто готичнее?»:

1. Встречаются три гота:

— Я настолько готичен, что мускулы, благодаря которым губы могут принимать форму улыбки, у меня атрофировались.

— Я настолько готичен, что их у меня никогда и не было.

— А что это такое «улыбаться»?

2. Встречаются три гота:

— Я настолько готичен, что тренирую свой «опустошенный взгляд» перед зеркалом.

— Я настолько готичен, что когда я улыбаюсь — все плачут.

— Я настолько готичен, что когда я сплю, люди подходят ко мне и проверяют, есть ли у меня пульс.

3. Встречаются три гота:

— Я настолько готичен, что у меня черные зрачки.

— Я настолько готичен, что я надеваю солнечные очки, когда заглядываю в холодильник.

— Я настолько готичен, что когда я захожу в комнату — гаснет свет.

Разумеется, анекдотические тексты синхронно функционируют и в письменной форме на goth сайтах, и в устной речи. Что касается последней, то она переполнена «крылатыми» готическими выражениями. Вот лишь некоторые из них (с gothic комментариями для «непосвященных»):

«Люблю импровизации в кладбищенском стиле» — выражение любви к мрачным шуткам;

«А мы будем лежать и гнить» — об отдаленном будущем;

«Ну ты Амадэус!» — ну ты даешь!;

«Он получил крышку от гроба» — остался ни с чем или понес убытки;

«зарыться в могилу» — исчезнуть из поля зрения, «залечь на дно»;  
«укушенный вампиром» — не вполне адекватный представитель субкультуры;

«Да прибудет с вами тьма!» — пожелание удачи в делах;

«Готичных вам снов!» — шутивное пожелание кошмарных сновидений;

«Вам не уловить нашего тонкого аромата!» — о тех, кто не понимает сути готической культуры;

«Кланяюсь вам в ноги и приветствую вас всех!» — готическое приветствие в старинном стиле;

«Приветствую Вас на этом свете!» — Добрый день!

«Как жизнь? — Сокращается с каждым днем» — традиционное приветствие;

«Кошмар стал длиннее на день» — о прошедшем дне жизни;

«Его пора на костер!» — «Судью — на мыло!»

«и пушу соляную кислоту по венам!» — выражение желания отомстить кому-либо;

«Ты вынес мне мозг!» — выражение чрезвычайного удивления;

«Гот будет глаголить!» — форма обратиться на кого-то внимание;

«Как пафосно!» — выражение торжественности происходящего;

«Иди и повесься — тебе нужен покой» — обращение к уставшему готу;

«Он был замогильно трагичен» — об очень расстроенном готе;

«люблю до потери пульса!» — люблю очень сильно;

«истину глаголешь!» — говоришь правду;

«люблю, когда царит истина!» — похвала готу, говорящему правду;

«истина где-то там» — любимое выражение готов-романтиков;

«Российский гот обязан быть суровым и brutальным» — готический призыв;

«Если тебе дадут линованную бумагу — пиши поперек!» — не позволяй себя подгонять под общие стандарты;

«Хочешь чуда? — будь им!» — твоя жизнь в твоих руках;

Распространены и переработки известных поговорок: «Москва слезам не верит, Москва верит истеричным рыданиям».

Наряду с применением законченных речевых оборотов как в виртуальной, так и в живой устной речи, представители готической субкультуры зачастую используют созданную в своей среде, только им понятную терминологию, что позволяет говорить о существовании словаря готов. Вот лишь некоторые, наиболее часто употребляемые в устной речи словообразования:

Виллевалка — вязаная черная шапка, слегка свисающая на затылке (излюбленный головной убор солиста культовой финской группы «Nim» Вилле Вало и многих готов).

Армагидец — полный крах (иногда заменяется жестами: приставленная к виску кисть руки, сложенная в форме пистолета или сложенные на груди крест-накрест руки. Для большей выразительности желательно закатить глаза).

Ботва — жабо или воланы на рукавах рубашки («рубашка с ботвой»)

Готесса — уважаемая в готической среде девушка-гот.

Готики, готята — юные представители готической субкультуры.

Готично — хорошо, приятно.

Забритый гот — гот с выбритыми висками.

Изыйди — исчезни.

Инквизитор — гот, ярый защитник субкультуры.

Мегаготично — очень хорошо, потрясающе.

Неготично — плохо, неприятно.

Речитативное чудовище — болтун, ничего не понимающий в готике, но претендующий на роль знатока.

Труготы — (от англ. true — правда) готы, разбирающиеся в готической субкультуре.

Цивилы — люди, не относящиеся к молодежным субкультурам.

В заключение предварительного анализа функционирования современной молодежной готической субкультуры можем констатировать, что представленный символично-нормативный комплекс, функционирующий в рамках ограниченного сообщества, обладает как своими уникальными особенностями, так и своим неповторимым фольклором. Дальнейшее более детальное исследование такого неординарного общественного явления, как goth культура, поможет раскрыть необычный, но очень привлекательный для исследователя, богатый внутренний мир современного молодежного сообщества.

В статье использованы материалы готических ресурсов сети Интернет (электронные адреса указаны в тексте статьи), а также информация, любезно предоставленная представителями современной молодежной готической субкультуры г. Москвы.



М.В. КАМАНКИНА

## ФАНДОМ «ГАРРИ ПОТТЕРА» И ФЕНОМЕН НАРОДНЫХ ПЕРЕВОДОВ

Мое знакомство с Интернетом несколько лет назад совершенно случайно началось с фандома Гарри Поттера: я искала какую-то информацию, и обнаружила целый мир — бурных дискуссий, исследований, обильного творчества. С тех пор я периодически посещаю некоторые русские, английские и французские сайты, чтобы быть в курсе происходящего.

В настоящий момент вышла последняя книга этой эпопеи и «Гарри Поттер», как произведение завершенное, может быть оценено в целом. Вряд ли уже ставшие привычными определения и ярлыки применимы к нему — это не детская (или не только детская) книга, это не продукт массовой культуры (в негативном смысле этого понятия), и это не плод успешной PR-кампании (во всяком случае, если говорить о нашей стране, столь же успешна антикампания). В западном мире произведение Дж. Роулинг уже признано крупным явлением современной литературы, почти классикой. Обладая неистощимой фантазией и блистательным даром рассказчика, Роулинг создала свой неповторимый язык и стиль повествования, который ни с чем нельзя спутать, особый жанровый симбиоз и способ построения сюжета, уникальный мир, который в течение десяти лет стал для миллионов людей одной из важнейших составляющих их реальной и творческой жизни, а дети, чей возраст совпал с возрастом героев книги, росли и выросли параллельно с созданием эпопеи. Книги Роулинг опираются на мощный культурный пласт, в них обобщены и переработаны многие литературные, мифологические, сказочные, фольклорные, эзотерические, религиозные сюжеты и образы. Книга только завершена, поэтому оценить ее подлинное место в культуре можно будет только в будущем, однако уже сейчас ясно, что она стала источником мифотворчества целого поколения.

Коммерческие показатели успеха заслоняют более важные признаки удачной судьбы этой книги — ведь ее не просто читают, она

активно живет в общественном сознании: вокруг нее кипят страсти, она обрастает теориями, трактовками, дискуссиями — статьи, научные исследования, интернет-сайты множатся как снежный ком; образы произведения также осмысливаются, варьируются, проживаются в художественно-любительских формах творчества. В эпоху Интернета можно легко и наглядно созерцать эту картину во всем ее масштабе и красочности.

Подобно трилогии «Властелин колец» или фильму «Звездные войны» «Гарри Поттер» стал произведением, породившим огромную субкультуру. Какие особенности и свойства должны быть присущи подобному авантексту — этому созданному писателем мощному руслу, по которому устремляется творческая энергия народа? Помимо художественных достоинств, текст должен быть устроен так, чтобы его можно было дополнять, развивать, интерпретировать, он должен как бы приглашать к сотворчеству, обладать потенциалом открытого произведения.

Для этого в авторском сочинении прежде всего должен содержаться тщательно проработанный детализированный мир — обширный и самодостаточный — некая территория для виртуальной жизни, сотворенная богатой фантазией художника. Волшебный мир, созданный Роулинг, описан в мельчайших подробностях, что придает повествованию почти реалистическую достоверность. Множество деталей которые, как кажется, не имеют непосредственного влияния на события (например то, что шоколадная лягушка может сделать только один прыжок, или что для класса зелий необходим медный или латунный котел), создают насыщенный информационный фон, который придает повествованию удивительное правдоподобие. Разные магические атрибуты, в том числе такие традиционные, как метла или волшебная палочка, встречаются в тексте многократно и показаны в разных функциях и ситуациях. Эволюции метлы и связанному с ней развитию спорта магов даже посвящена отдельная книга — проиллюстрированный самой писательницей учебник из библиотеки Хогвартса «Квиддич сквозь века». Второй учебник («Волшебные твари и места их обитания») написан в жанре бестиария. Все это позволяет фанатам воспринимать «Гарри Поттера» не просто как сказочное повествование, а как существующую часть мира, в которой можно жить, пусть лишь в своем воображении. Магическое сообщество создано настолько многогранным, что позволяет бесконечно фантазировать в его рамках.

Другое важное свойство авантекста — опора на универсальные мифологические и фольклорные архетипы, которые проживаются вновь и вновь каждым поколением. Обращение к жанрам сказки, эпоса, фантастики, фэнтези всегда вызывает творческий отклик, так как реализует потребность в мифотворчестве. Нарисованная автором целостная, эпически обобщенная картина мира, с четким разделением противоборствующих сил (добро и зло, свет и тьма), ясно представленной этической позицией отвечает вечным потребностям в идеалах, мечтам о справедливости и благородном герое, о любви и счастье как высших

ценностях бытия (идеалы, которые потеряли силу в искусстве XX в., и были опущены в низовые пласты массовой культуры).

В книгах о Гарри Поттере сам тип повествования предполагает активное сотворчество читателей. Много скрыто в контексте, растворено в иносказаниях, символах, аллюзиях, подсказках. Причем подсказки эти разные: некоторые раскрываются уже в следующей главе, а другие проявляются только через несколько книг, что дает простор для трактовок и неоднозначных оценок. Особенно наглядно это видно в последнем томе, где получили объяснение многочисленные загадки, связанные с предыдущими книгами. Как принято говорить, выстрелили все ружья, развешенные в шести книгах эпопеи.

Роулинг — гениальный литературный портретист, даже ее второстепенные персонажи получаются такими яркими и сочными, что их невозможно забыть, а главные вообще воспринимаются фанатами как реально существующие люди. Рассказывая о своих героях, которые взрослеют на наших глазах, проходя трудный возраст от одиннадцати до семнадцати лет, писательница, конечно, проявляет тонкость и незаурядное понимание детской и подростковой психологии. При этом герои раскрываются прежде всего посредством их поведения, действий, поступков, диалогов, принятых решений, и значительно меньше — путем подробного описания их внутреннего мира и чувств. Это также оставляет огромное поле для фантазии поклонников «Гарри Поттера», для домысливания образов героев и их взаимоотношений. Большой простор для творчества фанатов дают также многочисленные побочные сюжетные линии, обрисованные подчас бегло и неполно.

Отметим еще одну специфическую особенность этого текста: события, происходящие в романе, мы видим в основном глазами главного героя — мальчика, затем подростка и юноши. Он многое замечает, но не все понимает (действительно, в столь юном возрасте еще невозможно, например, постичь психологию старого человека, уловить многие нюансы взаимоотношения взрослых и т.д.). Кроме того взгляд Гарри нередко бывает достаточно субъективным, категоричным и пристрастным. Это поняли многие читатели, для которых открылась перспектива обозреть те же события глазами других героев или своими собственными.

Любительское творчество фанатов существует давно, однако в эпоху Интернета оно приобрело огромные масштабы, стало доступно наблюдению и активному участию. Но даже среди сходных явлений фандом «Гарри Поттера» выделяется особым размахом, активностью и плодовитостью.

В интернет-творчестве проявляется целый ряд фольклорных закономерностей, хотя, конечно, это не тот фольклор, который известен как культура традиционных обществ. Интернет-фольклор отличается от традиционного в первую очередь тем, что он формируется в принципиально открытом сообществе, к которому может в любой момент

присоединиться каждый желающий, что порождает объединения весьма пестрые, неоднородные и нестабильные.

Интернет-творчество носит поистине коллективный характер, фандом накапливает огромное количество вариантов одной и той же идеи, и эти плоды предоставлены для общего употребления, каждый может творить, опираясь на потенциал, наработанный другими пользователями. Деятельность фандома концентрируется вокруг некоторого стабильного круга популярных излюбленных тем. Важную роль играют креативные и интеллектуальные лидеры отдельных сайтов, они выдвигают самые яркие и плодотворные идеи, которые начинают активно разрабатываться и дискутироваться данным интернет-коллективом (фольклористы, работающие в поле, подтверждают, что и традиционный фольклор только издавек представляется безликим и безымянным, но реально также имеет своих лидеров, свои известные имена). В определенный период идея будет активно развиваться в режиме постоянной повторяемости и вариативности, будет осуществляться отбор и кристаллизация наиболее интересных аспектов, поворотов предложенной темы, пока она не окажется исчерпанной. Процесс этот, конечно, не является анонимным — ведь в рамках фандома хорошо знают авторов произведений, теорий, переводов, даже отдельных удачных формулировок и приколов. Однако это не препятствует использованию общих наработок в собственном творчестве. Со временем многие имена забываются, и плоды деятельности отдельных авторов становятся общим достоянием. Таким образом возникает своего рода эффект гиперавторства, или сверхавторства.

Фанатские интернет-форумы можно также уподобить литературным клубам прошлых веков, общение в них тоже подчинено определенным правилам и этикету, который поддерживают модераторы. Однако объединяющий принцип здесь только один — общность интересов. Все остальные факторы, игравшие большую роль в прошлом — социальные, территориальные, профессиональные и даже языковые и культурные, в интернет-объединениях не являются определяющими. Возможно, именно такой тип самоорганизующихся сообществ по интересам будет играть большую роль в будущем.

Еще одна существенная, и может даже уникальная особенность фандома «Гарри Поттера» состоит в том, что создание оригинального текста Роулинг происходило параллельно с его своеобразной фольклоризацией, народной творческой разработкой его идей и образов. Именно поэтому в фандоме развилась мощная прогностическая традиция, отпечаток которой лежит на всех жанрах этого любительского творчества, даже не связанных напрямую с предугадыванием развития событий.

Ситуации чтения с продолжением знаменитых книг существовали в истории. Можно вспомнить хотя бы романы Диккенса, которые печатались в журналах по частям. Журналы прибывали в Америку морем, а народ собирался на пристани и ждал.

Однако отличие ситуации интернет-фандома — в возможности напряженного творческого диалога читателей с автором и его произведением. Атмосфере ожидания, азарт угадывания поддерживала и сама Джоан Роулинг, включаясь в игру со своими читателями. Она поддразнивала фанатов своими двусмысленными ответами и провокационными умолчаниями. Например, на вопрос: «Станут ли друзья Гарри Рон и Гермиона парой к концу?» она отвечала: *«Я не могу говорить. Думаю, что к настоящему времени я предусмотрела чрезвычайно много подсказок относительно этого предмета. Вы должны сами прочесть все между строк»*. Или еще: *«Я действительно не хочу рассказывать об этом, это может разрушить все фанатские сайты, испортит дискуссии, которыми я наслаждаюсь. Они так хорошо развлекаются со своими теориями...»*.

Следуя лукавому совету Джоан, фанаты детально, с потрясающей дотошностью, рассматривали каждую сцену, страницу, реплику, расшифровывали символы, намеки, совпадения, проводили параллели с любимыми книгами Роулинг, в надежде найти ответы.

Многие произведения фанатов рождены неудовлетворенностью каноном: это может быть желание иначе трактовать тот или иной характер, изменить ход повествования, описать предысторию какого-нибудь события или же само событие с другой точки зрения, развить альтернативные взаимоотношения героев и т.д. Существуют особо любимые народом персонажи, например, профессор Северус Снейп — герой загадочный и неоднозначный. В произведениях фандома образ Снейпа получил столь богатую разработку, что многими поклонниками фанфикшн (Fan Fiction — термин, обозначающий некоммерческое литературное творчество на основе оригинального произведения) он начинает восприниматься иначе, чем описанный в романе. Снейпа Роулинг уже не существует — он исчез, растворился в бесконечном диалоге фанатов с писательницей.

Мир, созданный Роулинг, как и сама жизнь, таит множество гипотетических вариантов развития событий и характеров. Сотворчество фандома, параллельное написанию основного текста, показывает их неисчерпаемость. Пока демиург не представил единственный канонический путь, вариации множились и множились, сюжет бесконечно ветвился, и в некоторых случаях это выглядело очень логичным и убедительным. Одна из функций творчества фанатов вероятно заключается в стремлении исчерпать все возможности авантекста. И существуют разные логики развития сюжета — романтический, сказочный, эпический, мифологический и прочие. Они, конечно, дают разные результаты.

В этом аспекте весьма интересной была дискуссия фандома о том, какая любовная пара сформируется из троицы главных героев — Гарри-Гермиона или Рон-Гермиона. Странники этих пейрингов называли себя командами двух кораблей, которые носили имена *Pumpkin pie* (Тыквенный пирог) и *Good ship* (Хороший корабль) соответственно (термин «ship» (корабль) и его производные «shipping», «shipper» ис-



пользуется в фандах как сокращенный вариант слова «relationship» (отношения)). Читая многочисленные теории об этих парах, в которые вкладывалось столько души, труда, талантов, надежд, страшно было подумать о грандиозном разочаровании тех, кто окажется неправ. И вот наступило время выхода седьмой книги (хотя уже после шестой все было ясно) — и битва кораблей завершилась: гудшипперы выкапывают на палубу бочки вина и празднуют победу, а многочисленный корабль пампкинпайцев мрачно тонет. Надо заметить, что именно сторонники пары Г/Г были особенно настойчивы и плодовиты, они написали огромное количество чудесных по убедительности и тонкости исследований, однако их логика основана на психологических аргументах и более соответствует жанру романа, а логика Роулинг — эпическая, сюжетно-концептуальная. Писательнице важно было не только осуществить мечту Гарри, отраженную в волшебном зеркале Erised — иметь семью, которой он был лишен в детстве, но сделать это так, чтобы оба его близких друга, которые по существу заменили ему родных, к этой семье принадлежали. В этом свете отношения Гарри и Гермионы могут быть трактованы в рамках редкой по глубине дружбы между мальчиком и девочкой, ставших друг для друга братом и сестрой. Однако в глазах романтически настроенных читателей это ценится гораздо меньше, чем любовные отношения. Затяжные ожидания и годами взлелеянные надежды, длительно отработываемые прогнозы и гипотезы (для их доказательства текст был выжат до последней капли, из него были извлечены все мельчайшие зацепки и аргументы) — это как хронические заболевания, уже практически неизлечимые; для таких фанатов то, что не состоялась их пара, или то, что умер любимый герой — события, воспринимаемые крайне болезненно, почти как личные драмы.

Война кораблей — один из многочисленных примеров, показывающих, каким напряженным и драматичным может быть диалог фанатов с писательницей. Он принимал и форму открытого творческого соперничества, когда, например, в период ожидания следующей книги, авторы фандома писали альтернативные полномасштабные продолжения. Успех некоторых любительских сочинений бывает довольно значительным (иногда он вполне заслужен, так как встречаются действительно талантливые авторы), на форумах можно прочитать наивные восторги поклонников фанфиков: «Это гораздо лучше Роулинг» или «Книга Роулинг — всего лишь материал для более одаренных авторов». Творческий процесс писательницы многими участниками фанатских сайтов мыслится только в том или ином соотношении с деятельностью фандома, причем мнения на этот счет высказываются прямо противоположные:

— Роулинг прочла слишком много фанфиков (и даже не постеснялась кое-что позаимствовать оттуда) / Роулинг полностью проигнорировала творчество доблестных фанфикописцев;

— Роулинг слишком вежливо обошлась со своими обнаглевшими фанатами / она вдоволь посмеялась над ними;

— при написании книг Роулинг ориентировалась на ожидания фанатов / Роулинг написала свою книгу, не обращая внимания на чужие мнения.

Интересно, как складывалась бы судьба «Властелина колец», если бы уважаемый Профессор выдавал почтенной публике свое творение по частям?

Перед нами — сложная проблема взаимодействия автора и читателей в ситуации действующего фандома. Что происходит на самом деле? Сожалеет ли Роулинг о временах своей свободы, когда она писала в кафе первую книгу, пока спала маленькая Джессика, или диалог с фандомом стал для нее творчески продуктивным? Существует ли влияние фандома на Роулинг, и в чем оно выражается? Каковы правила игры автора со своими фанатами, проявляется ли эта игра лишь в интервью и общении через официальный сайт, или ведется также на страницах произведения? По словам Роулинг она «обожает теории», значит ли это, что она строит свои книги в расчете на то, чтобы дать фанатам поводы для подобных упражнений, или же эти теории открывают ей что-то новое в собственных сочинениях? Возможно, Роулинг хотела бы переиграть своих фанатов. Но главное в этом — не изобретение никем не отгаданных сюжетных ходов, а уровень писательского мастерства, который будет невозможно подделать или повторить в фанфиках.

Ожидание выхода очередного тома эпопеи определяло своеобразную цикличность жизни фандома. За время паузы между томами его деятельность входила в стадию стабильности: в этот период (примерно два года) создавались основные творческие, аналитические и прогностические гипотезы — писались тысячи фанфиков, формулировались основные исследовательские теории. Однако постепенно бурные споры утихали, новые содержательные посты появлялись все реже, — это свидетельствовало о том, что канон хорошо освоен, многократно проанализирован, приручен, стал чем-то привычным. Но это также означало, что многие сроднились со своим пониманием, своими гипотезами, надеждами и иллюзиями.

Но наступило время выхода следующей книги — и стабильность сменилась взрывом. Новое произведение, как нож в масло, врезалось в устоявшиеся представления, перечеркивая ожидания, опровергая теории, вызывая горькие разочарования. «Ах, так это не мой мир, в котором я живу, в котором чувствую себя хозяином, а на самом деле я здесь всего лишь гость, с которым притом не очень-то церемонятся! Это не мой мир, это — Ее мир!». И затем начиналась активная адаптация к новому канону.

В Интернете выход новой книги Роулинг отражается с потрясающей силой и достоверностью. В час «икс» миллионы фанатов по всему миру замирают у экранов монитора, раздаются поздравления на разных языках, а уже через несколько часов новая книга попадает в Сеть — и в ближайшие два-три дня можно собирать жатву первых

впечатлений. Это как бы событие в прямом эфире, но показанное не глазами репортеров, а запечатленное через непосредственную реакцию огромного числа людей, что создает удивительную по разнообразию, детализации и достоверности панораму, позволяет погрузиться в мощное эмоционально-энергетическое поле.

Волна разочарования, которую приносит выход каждого тома, достигла своего апогея по отношению к финальной книге. Невозможно описать накал страстей, который бушевал на просторах Интернета, передать горестное возмущение и гнев, множество упреков и обвинений (в том числе в «напрасно прожитых 10 годах!»), брошенных в адрес Роулинг. Дошло даже до сожжения книги — ролик с записью этого вандализма был выложен в Рунете — и, судя по откликам, принес жестокое удовлетворение тем, кто считал себя обиженным писательницей. Но это — специфическая реакция фандома, а те, кто не зачитывался фанфиками, не приобщался к теоретическим прогнозам, в основном высоко оценили финал. Впрочем, эмоциональная стадия быстро проходит и сменяется более спокойными и творческими формами взаимодействия с произведением.

Также вероятно, что в этой ситуации проявляет себя тип сознания, характерный для потребителей массовой культуры и ориентированный на тождество произведения искусства и заранее сформированных стереотипов восприятия, существующих сознательно или подсознательно, довольно часто — стереотипов обыденных, житейских, не связанных с законами самого искусства. Некоторые рецензии, написанные на шестую и седьмую книги Роулинг, представляют собой примеры подобного восприятия. Претензии, отраженные в них, сводятся к тому, что финальные книги «Гарри Поттера» не соответствуют: а) ожиданиям и прогнозам авторов рецензии (или авторов фандома); б) представлениям о мире Роулинг, сложившимся на основе предыдущих частей саги (книги перестали быть детскими, в них утрачена прежняя атмосфера, они стали более трагичными и жестокими и т.д.) — т.е. поклонники ждут повторения/подтверждения того, что они любили, к чему привыкли, они хотят исполнения своих ожиданий и надежд; в) нарушена чистота характеров персонажей (здесь имеет место расхождение со стереотипами идеальных героев), — к образам книги претензии предъявляются так, словно это реальные люди, т.е. текст вообще не прочитывается как художественный. Контингент слишком молодых читателей, а также потребителей массовой культуры потенциально наиболее подвержен подобным разочарованиям, в основе которых — нарушение, ломка привычных для данной аудитории механизмов восприятия.

Интернет-творчество фандома имеет несколько основных направлений: наиболее многочисленны литературные сочинения разных жанров по мотивам романов Роулинг. Фанфикшн — интересная и богатая тема для анализа. Не менее любопытно коллективное изучение эпопеи, которое имеет разные формы — от обсуждений на форумах до

больших аналитических исследований (именно теоретические разработки, судя по интервью, читает прежде всего Роулинг). Интернет дает важную для научной деятельности возможность — иметь постоянную среду для обсуждения своих работ, причем среду принципиально открытую, не ограниченную ни географией, ни возрастом, ни профессией, не отягощенную атрибутикой традиционной научной жизни. Наиболее упорядоченная и систематизированная часть поттероведения связана с изучением языка произведения. Подобные труды существуют в виде словарей, энциклопедий, лексиконов. Много написано о мифологических корнях романа, о литературных ассоциациях. Есть глубокие оригинальные труды, дающие возможность охватить замысел романа в целом.

Важной составляющей жизни фандома является перевод. Именно это направление получило самоназвание «народный». В условиях Интернета как международного пространства, не имеющего границ, развитие переводческой деятельности закономерно (проблема перевода актуальна для всех неанглоязычных стран, и ее интересно рассматривать на сравнительном материале, однако в данной статье мы ограничились Рунетом). Английский язык со всех сторон обступает пользователя сети, и его необходимо знать хотя бы на начальном уровне. «Гарри Поттер» послужил дополнительным стимулом приобщения весьма большого числа его фанатов к этому языку. Кто-то по этому поводу перефразировал В. Маяковского:

*Да будь я хоть маглom преклонных годов,  
Забыв про семью и работу,  
Английский бы выучил только за то,  
Что им разговаривал Поттер.*

Переводческая деятельность фандома огромна, и касается не только текста оригинала. Переводятся материалы официального сайта Роулинг, разноязычные статьи, исследования, фанфики.

Первоначальным импульсом активизации фандома послужили официальные переводы, которые оказались весьма неудачными, особенно не повезло первой книге (в ней есть даже отсебятина, подправляющая авторский замысел в духе советской детской литературы назидательного типа). Издательство поменяло переводчика, но и вторая книга получила антипремию «Абзац» за худший перевод. Над следующими томами трудились лучшие переводчики, однако и в них фанаты отыскали массу неточностей и недостатков. Но главное не в этом. В переводах издательства «Росмэн» есть немало удачных фрагментов, однако в целом имеет место какое-то хроническое непопадание в стиль и атмосферу оригинала, исчезает прелестная легкость Роулинг, ее неповторимая интонация, юмор — особенно основанный на игре слов.

До эпохи Интернета мы бы так и остались с одной-единственной плохо переведенной книгой. Но в новых информационных условиях эта проблема получила широкое развитие. На одних сайтах (НИИ

«Гарри Поттер», Толмачи) был проведен тщательный анализ официальных переводов с выявлением их недостатков, погрешностей и искажений, на других появились альтернативные переводы, с которыми издательство «Росмэн» начало борьбу как с «незаконными публикациями».

Таким образом народный перевод оказался единственной формой творчества фандома, развитию и процветанию которой препятствуют обстоятельства и которая вынуждена существовать в условиях борьбы и юридических запретов. Однако выиграть войну с Интернетом нельзя, в Сети есть много разных способов передачи информации, поэтому запрет каких-то отдельных сайтов ничего не дает, стоит нужным сведениям просочиться в Интернет хотя бы на пять минут — и они разлетаются с невообразимой скоростью. Например, совсем недавно имела место скандальная ситуация: за несколько дней до даты официальных продаж, несмотря на целую систему безопасности, выстроенную вокруг рождающейся книги, в Сети появились фотокопии разворотов седьмого тома «Гарри Поттера» — они пролежали всего несколько часов и были удалены, но этого оказалось достаточно, чтобы книгу скачало несколько сот человек, а затем она оказалась буквально у всех фанатов — тут же начался ее перевод, появился подробный пересказ содержания по главам.

Борьба издательства «Росмэн» также бесполезна потому, что фанатам нечего терять, если издательство борется за свои монопольные прибыли, то деятельность любителей основана на энтузиазме и бескорыстии, ведь интернет-публикации не приносят коммерческой выгоды. Для переводчиков это форма творческого самовыражения, для читателей — возможность выбора.

Особая ситуация возникает, когда выходит новая книга. В англоязычных странах дата начала продаж объявляется заранее, ее страстно ждут, накануне заветного числа, буквально с ночи, у магазинов выстраиваются огромные очереди, событие пышно декорируется, превращаясь в настоящее шоу, подробно освещается в СМИ.

Что касается поттероманов, плохо владеющих английским, то их ожидание может весьма затянуться из-за медлительности издательств. Но и здесь помогает Интернет. Сразу же приступают к работе заранее сформированные команды переводчиков, используя метод «народной стройки». Главы распределяются между членами творческой группы и быстро, без особой отделки, переводятся. Нетерпеливые и благодарные фанаты готовы на этой стадии проглотить текст в любом виде.

В данных группах существуют также корректоры, редакторы, бета-ридеры, т.е. созданы все условия для того, чтобы первоначальный сырой текст постепенно совершенствовался, проходя все необходимые стадии доработки. Это может быть вполне поучительным, поскольку дает возможность наблюдать разные стадии самого процесса переводческой работы. В начальной фазе прямо в тексте книги встречаются замечания и вопросы переводчиков. Обсуждение и предложения различных вариантов немедленно появляются в читательских коммента-

риях. Поэтому подзаголовки сайтов наподобие «Учимся переводить “Гарри Поттера”, придуманные как отмазка для правообладателей, на самом деле вполне уместны.

Вариант почти образцовой организации коллективного перевода — работа команды Potter’s Army над седьмым томом. Книга была переведена в рекордный срок пять дней, на сайте были четко отражены все стадии работы. Гостям сайта предлагалось оставлять свои электронные адреса для получения окончательного варианта красиво оформленной книги с картинками из американского издания. Команда даже придумала интригу — на сайте были помещены часы с обозначением времени выхода ближайшей главы, а также объявлен конкурс, согласно условиям которого тому, кто угадает точную дату завершения перевода, предназначался в подарок английский оригинал седьмой книги. Таким образом процесс работы превратился в увлекательное действо, а ее завершение — в событие, увенчавшееся стихотворным посланием команды:

*Закончен перевод — и тишина,  
И пальцы не щемит клавиатура,  
Все тонет в блеске призрачного сна,  
Что дальше? — Корректурa, редактурa.*

*Устало выправлять хромавший слог,  
Искать изъяны в строчках перевода,  
И все затем, чтобы найти предлог  
И вновь прорваться в мир волшебнo-гордый... и т.д.*

В Интернете одновременно создается несколько вариантов перевода. Поэтому когда «Росмэн» выпускает очередной том, уже существует целая переводческая традиция, и официальная версия правообладателей (казалось бы, монополистов) становится лишь одним из вариантов произведения в конкурентном пространстве борьбы за читателя. Конечно, конкуренция — это хорошо, так как стимулирует улучшение качества, но отставание по времени в данном случае невыгодно, поскольку происходит привыкание к особенностям существующих переводов, на фоне которых что-то новое воспринимается в штыхы.

Одна из наиболее сложных проблем поттерианы — перевод названий и имен собственных. Умение Роулинг придумывать естественно звучащие и наполненные ассоциациями новые слова, многозначительные говорящие имена — важнейшая составляющая успеха эпопеи у англоязычной аудитории. Сайты фанатов Гарри Поттера содержат целые энциклопедии с толкованием волшебных терминов и имен персонажей. По образованию Роулинг — филолог, лингвист; помимо великолепного знания родного английского (включая диалекты и староанглийский), она владеет латынью и группой романских языков (французский, испанский и португальский). В одном из интервью Роулинг рассказала, что любовь к необычным именам и

названиям — ее давнее увлечение. Еще до начала работы над «Гарри Поттером» она имела специальную тетрадку, куда заносила поразившие ее слова и названия.

Словесное творчество Роулинг во многом непереводаемо. Только у носителя языка может вызвать восхищение имя **Dumbledore** (староанглийское шмель) — наверное, любимый нами директор Хогвартса имеет стариковскую привычку бормотать себе под нос (гудеть как шмель). Или название факультета **Hufflepuff** (редкий фразеологический оборот *Huff&puff* — пыхтеть от усталости после тяжелой работы) как намек на особое трудолюбие и старательность студентов этого колледжа или на то, что им нелегко дается учеба (как уродливо звучит это название в переводе Росмэн — «Пуффендуй»). Попытка перевести то или иное имя часто оборачивается потерей как его благозвучия, так и смысловой многозначности (не говоря уже о магической функции имени в мире волшебников). Многократно обсуждались англоязычные ассоциации гениальной фамилии **Snape**: *snipe* (стрелять из укрытия), *snip* (незначительный человек), *snar* (неожиданное похолодание), *snappish* (злой, придирчивый), *snake* (змея), кроме того **Snape** — городок в Великобритании. Профессор **Severus Snape** — один из самых глубоких и амбивалентных образов книги, любимец фандома. Русские варианты имени — Северус Снегг, Злодеус Злей — маркируют этот персонаж как однозначно отрицательный, отражена, даже удвоена, только одна его сторона (холодный холод или злой злодей).

Наверное, можно было бы составить довольно большой перечень нелепых и смешных аналогов роулинговских имен и названий, в котором отразились бы многочисленные неудачи переводчиков разных стран. В большинстве случаев гораздо правильнее транслитерировать имена, давая необходимые комментарии (тем более, что можно опереться на обширную справочную литературу по этому книжному сериалу). Но не всегда это возможно. Например, довольно забавной оказалась ситуация с переводом заглавия седьмой книги «*Harry Potter and the Deathly Hallows*». До выхода произведения даже англоязычным читателям было не вполне ясно, что имеет в виду Роулинг. В Рунете появились различные варианты перевода, один другого изощреннее: «Гарри Поттер и роковые мощи» (а также «...смертоносные мощи» «...святые мощи» и «...мощи смерти»), «Гарри Поттер и роковой День всех святых» (или «...роковой Хеллоуин»), «Гарри Поттер и смертоносные святые», «Гарри Поттер и роковые останки» (или «смертельные останки»), «Гарри Поттер и мертвый святой», «Гарри Поттер и смертельное освящение». И поскольку надо было как-то обозначить заглавие книги в прессе, остановились на первом попавшемся — на роковых мощах, — и под этим довольно диким наименованием книга фигурировала в СМИ непосредственно до ее появления в Сети, когда из контекста стало понятно, что загадочные *Deathly Hallows* — это Дары (или реликвии) Смерти (удачный вариант *Potter's Army*, который, возможно, по договоренности с переводчиками этого сайта, позаимствует «Росмэн»).

Богатая вариативная разработка чрезвычайно благоприятна в ситуации сложного перевода, так как способствует рождению оптимального варианта, который принимает большинство, а также создает поле возможностей, позволяющее каждому что-то выбрать по своему вкусу.

В Интернете существует несколько типов любительских переводов романов Роулинг. В первую очередь это работы индивидуальных авторов, таких, например, как Мария Спивак, Анна Соколова (Fleur), снискавших признание фандома. Затем — коллективные переводы: при этом переводчики могут объединяться для решения временной задачи — например, уже описанного экстренного перевода новой книги, или же образовывать стабильные группы (Народный перевод, Снитч и др.) для долговременной совместной работы.

Перед любительскими переводами также стоит проблема авторского права — но она не экономическая, а скорее этическая. Никто не препятствует использованию наработок интернет-авторов, однако в определенных случаях (когда приводятся цитаты на форумах, в статьях) принято указывать источник. Это касается прежде всего уже известных переводов. Однако и другие заимствования, использованные без ссылки, могут быть расценены как плагиат. Свежий пример: некоторые сайты, воспользовавшись оперативной работой Potter's Army, стали размещать у себя их переводы седьмой книги без ссылки. Для борьбы с данной ситуацией по всему тексту вкраплялось указание адреса перевода следующим образом:

— *Это проблема, которую нам придется решить, хотя бы потому, что разрывая, разбивая, или разрубая Хоркрукс, мы ничукрадено с <http://book7.my1.ru>его не добьемся. Нужно что-то на самом деле разрушительное.*

И, наконец, еще один вид перевода — его можно назвать индивидуально-компилятивным. Такой перевод делается в основном для себя, своей семьи и детей, близких друзей, и чаще всего даже не выкладывается в Интернет. Подобных переводов очень много, сведения о них встречаются на форумах, в блогах, частном общении поклонников книги.

Потребность в собственных вариантах появляется потому, что многие не устраивает полностью ни один существующий перевод. В то же время, за период чтения саги, накапливаются не только претензии, но и свои собственные переводческие идеи, свои ощущения, и, в конце концов, это выливается в довольно четкое представление о том, каким вы хотите видеть русский текст Роулинг (конечно, такая ситуация правомерна прежде всего для тех, кто читает роман в подлиннике).

Сделать самостоятельно весь перевод для непрофессионала довольно трудно. Но когда можно опереться на многочисленные варианты, заимствованные из Интернета — это существенно облегчает дело. Технология создания своего варианта текста может быть разная: кто-то предпочитает взять один перевод как базовый, а затем, согласно своим представлениям и пожеланиям, редактировать и изменять его.



Иногда вмешательство в чужой перевод ограничивается корректировкой имен собственных и названий, в любом случае, для большинства это является проблемой номер один.

Другой способ — компиляция на базе нескольких переводов. Если в одном тексте вас что-то не устраивает, то в других чаще всего находится адекватная замена. Если же подходящего варианта нет, отдельные фрагменты переводятся самостоятельно.

Наконец, можно попробовать себя в качестве переводчика художественного текста. На это предприятие можно решиться, обозревая богатые традиции фандома. Процесс этот абсолютно волшебный. Во-первых, это делается на досуге, с удовольствием, со вкусом, без спешки, над вами ничего не довлеет — ни издательские сроки, ни будущее мнение читателей и критиков. Во-вторых, перевод позволяет углубиться в сущность авторского замысла, прикоснуться к тайнам творческого процесса, понять, хотя бы частично, как сделан этот текст — по стилю, композиции, написанию диалогов и т.д. Это один из способов попасть внутрь мира Роулинг, к чему также стремятся авторы фанфиков, фанарта, исследований.

Переводчик всегда привносит частицу своей индивидуальности в текст писателя: например, из нескольких возможных слов вы употребите то, которое именно вам покажется наиболее убедительным в данном контексте, из десяти эпитетов выберете свой любимый и т.д. Делается это, конечно, не нарочито, не прямолинейно, а скорее даже незаметно для самого переводчика, однако перевод всегда немного похож на своего автора (это, кстати, хорошо улавливается родственниками — подчас единственными читателями и ценителями подобных опусов). Известно, что на иноязычное художественное произведение мы вынуждены отчасти смотреть глазами переводчика. Где заканчивается автор и начинается переводчик? — одна из главных проблем данного феномена. Однако индивидуальный любительский перевод делает проводником в мир писателя близкого нам человека — и в этом заключается его особое обаяние.

В индивидуальных переводах также могут использоваться чужие фрагменты — особенно если они вам нравятся и подходят по стилистике. Не претендуя на какие-либо лавры и не рискуя получить обвинение в плагиате, можно свободно привлекать весь накопленный фандомом переводческий багаж. Очень удобно обращаться за помощью к интернет-вариантам в сложных случаях, или когда вам никак не удастся найти нужное слово. Для этой цели не существует плохих переводов, выясняется, что даже в уродливом, мертворожденном промте (электронная программа-переводчик) всегда есть пара удачных идей, которыми можно воспользоваться.

Таким образом, разные виды индивидуальных переводов по существу отличаются лишь удельным весом собственного творчества, однако именно их компилятивный характер объясняет то, что эти работы не покидают частного пространства и не становятся достоянием широкого круга пользователей Интернета.

Плоды нашей любительской деятельности, как правило, всегда нам нравятся. Текст перевода любимой книги, которым восхищались ваши близкие, который не подвергался отстраненному взгляду посторонних глаз и холодной критической оценке, просто обречен на то, что всегда будет с удовольствием перечитываться и радовать ваш глаз. И кроме того его можно без конца совершенствовать.

Возможно, бурная активность фандома — от признанных талантов до никому не известных индивидуальных переводчиков — станет той питательной почвой, плодотворной средой, благодаря которой однажды появится действительно конгениальный переводчик, который создаст нетленный шедевр, достойный творения Роулинг. Однако сложившаяся ситуация обильной народной переводческой деятельности, обнаруживающей черты фольклорного типа, привлекательна сама по себе, так как дает еще одну возможность творческого самовыражения.



Т.Н. СУХАНОВА

## ОПЫТ ХУДОЖЕСТВЕННОГО САМОКОНСТРУИРОВАНИЯ В РОЛЕВЫХ ИГРАХ ОН-ЛАЙН

Компьютерные игры онлайн (on-line), одновременно с другими формами интернет-коммуникаций (форумами, конференциями, чатами, сетевыми дневниками/блогами/ ЖЖ), стремительно множатся и развиваются, количество их активных приверженцев — «юзеров» (пользователей) — тоже. Можно говорить о сложившемся в Интернете сообществе онлайн-геймеров — с его субкультурными традициями, собственной лексикой, этическими представлениями и, порой, готовностью «юзеров» к игровому перевоплощению.

Эта статья — часть общего исследования, посвященного театрально-игровой природе различных видов интернет-коммуникаций. На материале анализа действий персонажей онлайн-игр рассматриваются характерные примеры театрального поведения их создателей-игроков, образцы коллективного творчества, близкого по типу бытования фольклору, а также затронуты некоторые аспекты общей проблемы конструирования *виртуальной личности* — в той плоскости, когда игровой персонаж в рамках избранной роли обретает качество *виртуальной личности*.

Необходимо оговориться сразу: ракурс исследования сосредоточен прежде всего на художественной деятельности игроков, их (не всегда осознанном) артистическом самовыражении, а не на медицинском или социально-психологическом аспектах вопроса. В самом предмете исследования — театрализованные элементы поведения игроков в играх он-лайн (ИОЛ) — особый интерес, в частности, вызывают примеры гендерных «переодеваний» персонажей с учетом объективных и субъективных мотивов игровых трагедий. Исследование локализовано одним из жанров ИОЛ — так называемыми РПГ (Role Playing Games) онлайн. В группе отобранных для анализа (и личного участия) типовых игр — около 20<sup>1</sup>, но в данном случае все конкретные примеры

<sup>1</sup> Среди них — такие популярные, как Дозоры, Тейл, Арена, Тенета, БК и т.д. В некоторых из этих игр одновременно on-line может быть несколько тысяч игроков.

связаны с одной — Дорогой через Хаос (ДчХ)<sup>2</sup>. В качестве «полевого материала» выступают наблюдения за развитием «драм» — игровых «судеб» конкретных персонажей и интервью с ними.

\* \* \*

Тот факт, что Интернет, Мировая Паутина — с его никами-псевдонимами, публичностью, ритуальностью, наконец, анонимностью — в принципе, изначально обладает признаками театрально-игрового пространства — неоднократно муссировался и «сторонними» аналитиками, и самими участниками процесса, если возможно такое разделение. И подобно тому, как аналитики-практики Интернета, в сущности, исследуют самих себя, в условном интернет-театре «актеры», совсем в традициях фольклора, одновременно и «зрители». В онлайн-играх этот элемент усиливается: любая игра это практически всегда самостоятельная «драма», в процессе своего развития принимающая различные жанровые воплощения — от «фарса» до «трагедии». Исследование таких «драм» осложняется традиционной ситуативностью «театрального» процесса, в данном случае усиленной отсутствием написанного драматургического текста. Игровая активность персонажей ИОЛ проявляется одновременно в двух выражениях: словесном (общение в чате, участие в жизни игрового форума и т.д.) и действенном (участие в боях, выполнение квестов). Длительность активного участия в игре позволяет проанализировать поведение персонажа в динамике — в сущности, в традициях анализа поведения героя романа, экрана или сцены. Каждый игрок — вольно и невольно — в течение игры, так или иначе, строит, создает свой персонаж. В отдельных случаях разговор можно вести об особой вариации «строительства» персонажа — о конструировании виртуальной личности (ВЛ)<sup>3</sup>.

Природа и суть ВЛ (англ. «virtual identity», а также «virtual personality», «virtual person», «virtual persona», «virtual character» и т.п.) интерпретируется по-разному: от ВЛ как некой посредствующей стадии между реальным человеком и выдуманным персонажем до ВЛ как своеобраз-

---

<sup>2</sup> URL: <http://www.chaosroad.ru/>. Выбор обусловлен несколькими обстоятельствами и, прежде всего, «компактностью» игры — малочисленностью ее постоянных участников, не больше ста человек, что позволяет интерпретировать их как своеобразную «труппу». Кроме того, именно в этой игре сложилась небольшая, но надежная и заинтересованная экспертная группа, представляющая в наше распоряжение ценный малодоступный материал, в противном случае, пришлось бы слишком длительное время провести в этом «театре». По просьбе моих добровольных помощников ограничиваюсь обозначением их инициалов: А.С. и А.Н.

<sup>3</sup> По проблематике виртуальной личности — см. например, Горный Е. Виртуальная личность как жанр творчества. URL: <http://www.netslova.ru/gornyy/vl.html/>; Виртуальная личность (ВЛ). — URL: [http://www.seans.ru/statia/page.php?s\\_ID\\_STATIA=1626&s\\_ID\\_RAZD=2/](http://www.seans.ru/statia/page.php?s_ID_STATIA=1626&s_ID_RAZD=2/); Гендер и имиджевые установки в Интернете — URL: [http://www.las.iastate.edu/WSP\\_KCGS\\_Partners/russian/modules/gender%20and%20virtual%20images%20in%20the%20internet/index.htm](http://www.las.iastate.edu/WSP_KCGS_Partners/russian/modules/gender%20and%20virtual%20images%20in%20the%20internet/index.htm)

ного «бренда» реальной личности, представленный в Сети. Нас интересует один доминирующий аспект: «поэтический», или художественный, причем, в самом эмпирическом, описательном его выражении. Эмпирический подход при этом актуализируется не столько ситуацией начального этапа исследования, сколько соответствует общему исследовательскому принципу. Этот принцип определяется фокусировкой внимания на самом игровом материале как предмете искусства, фактуре явления, возможном множестве его отдельных исключительностей в большей мере, чем на явлении в целом, с обозначением основных механизмов его действия.

Понятно, что характерные черты виртуальной личности, ВЛ — такие, как бестелесность и проявление через слово, текст; анонимность, возможность множества характеристик и идентификаций, а также существования различных виртуальных личностей одновременно или последовательно — в игровом пространстве обретают специфический динамизм.

ВЛ обладает признаками реально существующего персонажа, она может существовать, по крайней мере частично, независимо от своего автора, согласуясь с законами бытования художественного произведения, сама превращаясь в артефакт. В ИОЛ это особенно очевидно: здесь сосуществуют и скромные, ничего, кроме ника не имеющие персы (чары), и игроки, о которых, без преувеличения, складываются легенды, в том числе — и с явными признаками ВЛ. Такие ВЛ больше, чем один персонаж, иногда они существуют в нескольких, а иногда и во множестве виртуальных воплощений. Замечательно, что эти воплощения могут категорически различаться в плане обнаружения личности и, что самое существенное, независимо от воли своего автора. Сама игра — совокупное поведение игроков — влияет на содержание образа. Точнее, непредсказуемость стихии игры. Так, можно проследить игровой опыт игрока М. А<sup>4</sup>.

Под ником Leader он достиг самых высоких успехов в игре: «прокачался» до максимального уровня, организовал и укрепил лучший «темный» клан в игре, при этом вел бурную театрально-игровую деятельность (несколько раз «венчался» в местном храме, усыновлял и удочерял персонажей, оказывал покровительство, вел политическую и межклановую борьбу). Он создал также лучший, по мнению игровой общественности, клан-сайт, финансировал его обеспечение, да и вообще вкладывал немалые денежные средства в развитие игры. Словом, стал ее реальной живой легендой. Им восхищались, но и ненавидели и боялись, вели с ним затяжные дискуссии, всерьез и с жаром.

---

<sup>4</sup> Даже получив разрешение от конкретного игрока на публикацию его реального имени и фамилии, лучше этого не делать. Настроение может измениться, и, обретя новое персонажное воплощение, игрок может пожалеть о своем согласии. Поэтому, даже в тех редких случаях, когда я располагаю, судя по всему, подлинными данными, все же считаю уместным ограничиться инициалами.

Имидж яркого и уверенного, лидирующего во всех смыслах игрока сопровождался разного рода игровым «хулиганством», в том числе, и нарушением законов игры. За что однажды — с целой группой игроков, вовлеченных им в некую ситуацию, Leader был подвержен самому серьезному наказанию: отправлен в блок.

Через некоторое время, как это часто бывает в подобных играх, он появился вновь — под другим ником. Но прежней популярности, успехов, да и уверенности в своем праве на лидерство не было и, осознав это, от своего персонажа он отказался. Снова появился под именем Leader (выкупил право возвращения), временно привлек к себе внимание броскостью и экстравагантностью поведения (вновь несколько раз женился, принимал участие и сам организовывал крупные и мелкие скандалы). Достаточно быстро опять нарушил закон и вновь изгнан (блок) — на этот раз окончательно, без права появления в игре под этим ником еще раз. Конечно, он появился опять — под новым ником. С прежними амбициями, но с полной неспособностью на этот раз выбиться в лидеры. Как версия: возможно для оптимального воплощения своего игрового образа, а Leader, судя по всему, все время стремился к воссозданию одного и того же образа, ему необходимо было существовать только в этом нике. Вынужденные смены ника вступали в противоречие с фактурой образа, призванного носить единственное имя — Leader.

Игроки РПГ (компьютерных игр он-лайн) — популярный объект исследований специалистов, чаще всего психологов, в связи с проблемой интернет-зависимости. Мы смотрим на это явление исключительно с точки зрения творческой реализации участников игры: различной мерой их погруженности в игровую ситуацию, расхождением в понимании игровой задачи и границ собственной творческой ответственности перед игрой в целом и перед своим созданием — Персонажем.

Основное занятие участников компьютерных игр он-лайн (или, как их все чаще называют, серверных РПГ) — поединки и коллективные бои, а основная задача — развитие персонажа — «прокачка». В отличие от классических компьютерных игр типа «стратегий» или «квестов», опыт которых за плечами большинства игроков ИОЛ, в РПГ не существует «конца игры» — достижения игровой цели. В них нет завершенности сюжета, связанного с тем, сколько в нем существует конкретный игрок. При этом нельзя «переиграть» сложный бой, воскреснув после очередной «смерти» игрока. В РПГ судьба персонажа проживается однажды, хотя попытки «воскреснуть» — частый сюжет игровой драматургии. Только тут игрокам приходится возрождаться в новом герое — с новым ником и новой судьбой.

Бои, «прокачка» не могут быть единственным магнитом, привлекающим бесчисленное количество игроков, нередко играющих одновременно в несколько игр параллельно, а точнее, «живущих» в этих играх. Практически любая ИОЛ представляет целый мир сложных отношений, как рожденных (и закрепленных) только в игре, так и существ-

вующих сразу в двух мирах — реальном и игровом. Основная сфера проявления игроков как персонажей и (нередко как ВЛ) — общение, прежде всего в чате (открытом и приватном, т.е. видимом только тем игрокам, которым адресовано непосредственно) и на отдельных ветках игрового форума.

Игроки, авторы будущих персонажей ИОЛ, с первых шагов, еще на уровне регистрации сталкиваются с признаками будущей роли. В дальнейшем, после того, как выбран ник, девиз, информация, зафиксированная в анкете и доступная любому из игроков, желающих познакомиться с ней поближе (нечто, вроде ремарок, при характеристике действующих лиц пьесы), игроки вправе осознанно и не заниматься никаким развитием своего героя, кроме боевого. Однако, стоит им вступить хотя бы в самое поверхностное общение в чате, добавить хотя бы минимум к сумме впечатлений от себя как от игрока, как они оказываются в достаточно сложной системе взаимоотношений с другими персонажами, вступив в зону специфического игрового театра. Если искать эстетические аналоги тому, что условно определяется тут как «театр», то ближе всего, представляется традиция итальянской комедии масок — *Commedia dell'Arte*. Прежде всего, это театр *импровизационный*, подобно своему знаменитому предшественнику опирающийся не на готовый текст, а на некую модификацию *сценария* — драматургическую основу комедии масок.

Здесь роль сценария выполняет скрытая драматургия игры («правила и законы»), способная иной раз очень жестко определять не только действенное, но и речевое поведение персонажа. Так, совершенно неизбежно для поддержания дружественных отношений непереносимое следование ритуалу приветствий/прощаний. Часть игроков вообще в речевом общении ограничивается приветствием/прощанием, что связано как с особенностями личности, так и с конкретными игровыми задачами (например, нежеланием отвлекаться на любые действия, кроме «боевых»). Как минимум, необходимо общее, не обращенное ни к кому непосредственно, приветствие. Даже игровая элита не злоупотребляет выходом из игры по-английски — невежливо! Помимо этого существует еще целый комплекс словечек и выражений, использующихся подчас игроками на автопилоте, своеобразный аналог некой коллекции *лацци* — устойчивый набор словесных образов, пассажей и сюжетов, кочующих из игры в игру. И, наконец, сами персонажи, систему которых образует вполне устоявшийся круг постоянных, «бродячих», масок, прихотливо пересекающиеся с традиционными архетипами. Тональность и суть маски чаще всего определяется родом занятий. Это может быть игровая профессия, а может — избранный специфический тип поведения <sup>5</sup>.

---

<sup>5</sup> Вслед за игроками, традиционно разделяющими личности автора персонажа и сам персонаж, подчеркнуту: рассматриваются только роли, персонажи, образы.

Ролевое поведение в ИОЛ обусловлено по-разному самим принципом игры, ее интерфейсом. В онлайнных РПГ игровое поведение не ограничено участием в боях и квестах. Существует еще (более или менее активная) социальная действительность, предоставляющая возможность разностороннего раскрытия персонажа: организация и развитие кланов, торговых и профессиональных отношений, даже семейных. Во многих типовых играх существует институт брака, приняты «усыновления» и «удочерения», обретение «родителей», «братьев и сестер» — отголосок одного из бродячих мотивов жанра мелодрамы, восходящего к античности. В этом не только проявление установки на подражание Реалу, в частности, популярным жанрам массовой культуры («мыльная опера»). Игра — своеобразная модель жизни, и за разными способами социализации всегда стоят игровые ограничения и/или бонусы. Например, в играх, где есть разделение по «склонностям», существуют организованные в кланы поборники Света и Тьмы (а также и нейтралы). Между ними достаточно сложные игровые отношения. Так, даже при взаимной симпатии представители разных склонностей вынуждены строить отношения (и внутри кланов, и среди коллег по склонности, и с противниками) в соответствии с регламентом роли. Некоторые ролевые моменты закреплены самим интерфейсом игры (скажем, представители одного клана не могут встретиться в дуэли, о чем их предупреждает служба местной информации). А есть ролевые моменты, использование которых зависит от выбора игрока. Например, в некоторых играх «темные» обладают способностью восстановления энергии за счет нападения на светлых — «вампируют».

Родственные по типу боевой оснащённости и игровой мощи двойники и антиподы одновременно, два самых «крутых» игрока ДчХ в рассматриваемый нами период — Swinoras и Caution. Caution дозволялось быть «плохим парнем»: нападать на более слабых игроков, грубить и даже публично оскорблять коллег по игре — такой имидж, образ, роль. К тому же он из нейтрального клана, тяготеющего по факту к темной склонности. А вот представителю светлого клана, Свинопасу, не простили бы и не прощают (что создает накал страстей в игре) даже мелкой, с точки зрения игровой этики, оплошности. Ведь он же «светлый»!

При «строительстве» образа, создании Персонажа, игроки раскрываются по-разному. В зависимости от отношения к игре в целом, индивидуальных ожиданий от участия в игре, прежнего игрового опыта, существования примеров для подражания и т.д. Игрок может либо достаточно формально относиться к этому вопросу, а может подойти творчески, не всегда осознавая, что его поведение не просто, как сказали бы психологи, перформативно — оно театральное, сценичное — и актерское.

Для лучшего представления о примерном составе латентной игровой «группы» предлагается типология масок, пока еще рабочего значе-



ния. Отчасти в придуманных для масок определениях прослеживается зависимость от одного из принципов РПГ — деления по «склонностям». Примечательно, что в ситуации изначального разделения игроков на «темных» и «светлых» более соблазнительной и заведомо увлекательной представляется «темная» склонность<sup>6</sup>. Так, «Плохой парень» — одна из наиболее распространенных масок, с некоторыми нюансами существующая в любой игре РПГ. Как правило, Плохой парень принадлежит к категории самых сильных и авторитетных в боевом отношении персонажей, ему нет равных. И, хотя несколько игроков одновременно может соревноваться за право обретения этой маски (читай — репутации), в отдельный момент жизни игры выделяется один, самый «плохой». В оптимальном воплощении исполнение этой роли/маски психологически непросто. От игрока требуется, в сущности, одно: способность к игровой агрессии (нападение на более слабых игроков, в том числе, и ведение «кровавых боев», т.е., таких, результатом которых оказывается травма, а жертва — «в коляске» и на какое-то время теряет возможность участвовать в боях) и грубости (насмешки, оскорбления, угрозы). Соответственно, Плохой парень ненавидим частью персонажей, и эта игровая ненависть может быть нешуточной. Не у каждого игрока достает мужества справляться с массивной словесной атакой обиженных и их защитников, среди которых вполне могут оказаться и те, кого и по игре, и в Реале ему хотелось бы назвать своими друзьями<sup>7</sup>.

Среди других «бродячих» масок можно упомянуть такие, как Лукавый торговец, Законник, Защитник обездоленных, Целитель, Воплощенная добродетель, Наш общий друг, Веселая стерва, Сладкая распутница. За каждой из этих масок — свой игровой принцип, перечень «прав» и «обязанностей», свои игровые преимущества и трудности. Очевидно, что ненормативная лексика в устах Веселой стервы воспринимаются как нечто естественное, тогда как для Воплощенной добродетели это немислимо — прямое разрушение образа.

Но существует особая категория игроков, при абсолютной способности к театральной игре и актерству, восстающих против действия в рамках маски. Как правило, игроки этой категории обладают уже серьезным опытом участия в игре, тщательно продумывают не только контуры своего образа, но и его «биографию». В отличие от большинства игроков, не особенно анализирующих принципы своей жизни в игре, это сознательные «актеры».

Оппозиция Игра — Не-Игра такими игроками понимается очень четко, и, независимо от проникновения в игру информации и реалий их жизни вне игры, тщательно оберегается. Можно сказать, что в от-

---

<sup>6</sup> При этом, как правило, за темных выступают более молодые (в Реале) игроки.

<sup>7</sup> Взаимоотношения Реала и виртуального пространства — особая тема. Для части игроков игра — продолжение Реала, для части — что-то совершенно независимое. Обе позиции сосуществуют в играх и напоминают о себе постоянно.

личие от игроков-имитаторов — тех, кто просто принимает условия игры, зачастую используя наработанный другими арсенал масок, это настоящие игроки. В зависимости от степени одаренности и типа личности, по-разному выстраивая отношения со своим персонажами, они то моделируют для себя уникальную маску, то вживаются в единый образ, то находятся в постоянном поиске «своего образа».

Художественные стратегии игроков ИОЛ, в частности, разнятся по отношению к формам воплощения избранного ими принципа образа. Даже при желании создавать образ — «играть», совсем не у каждого игрока обнаруживаются актерские способности — и в кавычках и без кавычек. Иногда, как уже говорилось, строительство образа как художественного «проекта» минимально: придумывается ник, выбирается внешний вид (из галереи «образов»), заполняется анкета-информация. Можно вычлени́ть (не исчерпывая всех возможности конкретных проявлений) три, как представляется, доминирующие стратегии в процессе создания игроком персонажа как художественного образа, а в перспективе — как виртуальной личности. Первой, с ее ориентацией на использование статичного образа-маски, в основе которой — подражание известной личности (исторический деятель, популярный певец, персонаж массовой культуры), в нашем исследовании соответствует игрок/персонаж под ником \_J-STALIN\_.

### 1. Стратегия 1: \_J-STALIN\_

Созданный на материале образа-мифа, образа-символа, бесконечно далекий от реалий своего исторического прототипа, этот полушутливый, полупатетический персонаж — своеобразный образ-талисман — уже несколько лет существует в игре. Другие игроки по-разному относятся к речевым диверсиям \_J-STALIN\_, нарушающим ритм обычного для игровых чатов гама веселых перебранок, флирта и чисто игровых вопросов. Кому-то он откровенно мешает, поскольку его посты — послания — как правило, прямого отношения к насущным игровым делам отношения не имеют.

Этот персонаж, по сути дела, не знает развития. Он из категории сильных игроков и достаточно бойцовски «прокачен». Но он никогда не вмешивается в «разборки» между другими игроками, в том числе, и никогда не придет на помощь тем, кому, вроде бы, симпатизирует или чем-то обязан — по сути дела, он «над схваткой». И не потому, что трус. А потому, что активное участие в жизни игры (межклановые и личные конфликты, свадьбы, квесты, турниры) означало бы для него разрушение целостности образа персонажа. Все его действие — то, что декларируется им как «миссия», пропаганда «сталинских» идей. Достаточно редко вступая в непосредственную полемику, \_J-STALIN\_ бомбардирует чат целыми блоками и подборками стихов, песен и лозунгов советского периода, не ограничиваясь сталинской эпохой, — 1930-е — 1970-е гг., подряд, без паузы.

Судя по всему, его мало интересует художественный уровень отобранного материала — иногда самого убогого, кустарного производства — он использует все, что ему предлагает мир Интернета. Похоже, что его задача — создание собирательного образа Страны, с ее былой мощью и отрицание постперестроечной демократической реальности. Им собрана огромная коллекция песен, лозунгов и стихов, как известных, так и доморощенных<sup>8</sup>.

Его «послания» — иногда до десятка стихов или лозунгов подряд — существуют в одном сюжетном и словесном пространстве, вперемешку с реалиями бурной и веселой жизни молодежного чата — с романами, кокетством, принципиальными спорами по содержанию игры, обменом впечатлениями о музыкальных пристрастиях, анекдотами. И — удивительно — на этом фоне ему удается создать причудливый, гротескный, страшноватый, но и подчас пронзительно-трогательный портрет Прошлого. Сомневаюсь, что кто-то из игроков разделяет восхищение автора к образу Сталина или тоскует по тем временам, во всяком случае, подобных материалов мне не попадалось. Но персонаж J-STALIN вызывает уважение даже у явных антисталинистов.

Приведем два фрагмента из «посланий» J-STALIN так, как это выглядит в чате. Курсивом выделены реплики игроков приватного, не видимого для общего чата игроков.

«....

*Х.: как думаешь, он это все в пьяном виде? Или на трезвую голову:)?*

*У.: кто? Сталин?*

---

<sup>8</sup> Пример: **J-STALIN**: С песней боевою это не впервые — Бить врагов советской солнечной земли. Боевую песню мы в года былые На штыке советском гордо пронесли!

Гадам нет пощады, и нет спасенья гадам... Встретит ли их пуля, молодецкий штык ли, Мы врага спросили: разве вас не били? Может, вы отвыкли, может, вы забыли?

Гитлер ждал ответа от Наполеона: Ты скажи, чем кончу я с Россией бой?

Тот ему ответил из могилы сонно: Я, мой друг, подвинусь, ты ложись со мной.

...Немцы захотели высадить на суше Свой десант в тумане, не видя никого  
**ВЫХОДИЛА НА БЕРЕГ КАТЮША И** перестреляла всех до одного! ☹️

...Доктор молвил фрицу: ваше дело худо, На Кавказ поехать надо вам к весне. Фриц ответил хмуро: я уже оттуда, Разве не заметно по моей спине?

...На границе шумели березки. Где теперь пришлось нам воевать, Там служили-дружили два тезки И обоих Максимами звать. 😊

Был один пулеметчик толковый, Познакомьтесь с Максимом моим, А другой пулемет был станковый По прозванию тоже Максим. 😊

...Тесно связаны дружбою старой, Принимали грозные бои, Неразлучною, дружною парой Оба тезки — Максими мои. 😊

...Очень точно наводит наводчик, А Максим словно молния бьет; Так, так, так — говорит пулеметчик, Так-так-так — говорит пулемет!

X.: да

**\_J-STALIN\_:** Доктор молвил фрицу: ваше дело худо, На Кавказ поехать надо вам к весне. Фриц ответил хмуρο: я уже оттуда, Разве не заметно по моей спине?

Y.: *думаю,... имидж у него такой... вот и поддерживает )*

X.: to [**\_J-STALIN\_**] ты же диссертацию можешь по сталину защищать, наверна....



Y.: to [**\_J-STALIN\_**] to [X.:] в стихах ))) и лозунгах ))

**\_J-STALIN\_** С песней боевою вел полки Суворов, С песнею Кутузов шел врага крушить. Мы любую злую вражескую свору С этой песней били, бьем и будем бить!



X.: *нифига себе имидж, это же сколько работать надо? Всю эту хрень выскивать....»*

И другой фрагмент:

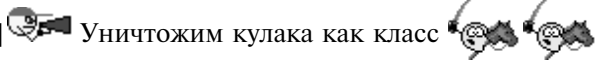
21:34 [**\_J-STALIN\_**]  Социалистическим наступлением преодолеем сопротивление классового врага, трудности, и умножим достижения 

21:34 X.] to [**\_J-STALIN\_**] Умножим!



21:34 [**Infinity**] to [**\_J-STALIN\_**] из Большого коридора изгнали?:)

21:34 [**\_J-STALIN\_**]  Уничтожим кулака как класс 




21:34 [**\_J-STALIN\_**] to [**Infinity**] nea tam ja wecherom zajmus ))


21:35 [**\_J-STALIN\_**] to [**Infinity**] molodoe pokalenija treneruy

21:35 [**\_J-STALIN\_**] Под знаменем Ленина, под водительством Сталина, вперед к победе коммунизма!





21:35 X.to [**\_J-STALIN\_**] скажи, когда пойдешь, а? Я решил за тобой записывать:) 

21:35 [**Infinity**] to [**\_J-STALIN\_**] Ну давай, потрясай ньубов:) ты у нас местная достопримечательность... админу бы следовало платить тебе зарплату — за уникальность:)

21:37 [**\_J-STALIN\_**] Дети — наше будущее. Не лишайте себя радости материнства 

21:37 X. to [**\_J-STALIN\_**] обещаю! Не лицу! 

21:37 [**\_J-STALIN\_**] to [X] 

21:37 [**\_J-STALIN\_**]  Да здравствуют юные пионеры — достойная смена Ленинско-Сталинского комсомола! 

21:38 X.to [**\_J-STALIN\_**] Урааааа!!!!!!!



Даже по этим маленьким фрагментам видно, что реакция на «миссионерские» посты **\_J-STALIN\_**, мягко говоря, ироническая. Однако, когда для него возникла угроза блока, практически «весь чат» встал на его защиту, подчеркивая, прежде всего, самобытность и оригинальность образа.

«Актер», создавший этот образ, молодой человек, 27 лет, он живет в Германии.

## Стратегия 2: Puzzle

Другая, достаточно распространенная и популярная у творчески ориентированных игроков стратегия создания персонажа — мистификация. Понятно, что, в принципе, такой выбор лежит, что называется, на поверхности и спровоцирован одним из самых общих условий существования и общения (в том числе, и в играх) во Всемирной Паутине: анонимности, невидимости. Расхожие шутки о том, что за образом кокетливой и популярной среди мужского населения игры Сердцеядки скрывается обремененный семьей сорокалетний бородач, в играх и чатах убивающий рабочее время, естественно, имеют серьезные основания. В сущности, при некоторой предварительной подготовке и осторожности «бородач» доказать его идентичность сложно.

Что же касается игроков из категории «виртуальных актеров», то они, как правило, готовятся основательно, ведь очень часто подобная мистификация для них не только и не столько розыгрыш, сколько — абсолютное творчество. При этом, в зависимости от возможностей фантазии игрока, придумывается хотя бы в общих чертах и реальная биография.

Одна из особенностей онлайн-овых РПГ — неоднократное «возвращение» игроков в одну и ту же игру под разными никами, т.е. под видом разных персонажей. Чаще всего вынужденно, например, вследствие изгнания из игры — «блока». Типичный пример такого, перманентного возвращения уже упоминавшийся Leader. Не редки случаи, когда у игроков есть желание попробовать себя в новом образе в надежде на более удачную судьбу персонажа. Но для нас, в данном случае, наиболее актуален иной существенный мотив, побуждающий одних и тех же игроков (часто анонимно) обнаруживаться в игре в разных образах-персонажах — стремление к игровому перевоплощению. При этом отметим артистическую неутомимость некоторых игроков и готовность (и способность) находить различные краски для создания, иногда одновременно, достаточно разнящихся между собой персонажи.

Любопытно, что, как правило, в коллективной памяти откладывается один из ников-персонажей — тот, в образе которого ему удалось выразить себя/свой художественный проект с наибольшей полнотой. Так, игрок М.А., несмотря на едва ли не десяток своих реинкарнаций под разными никами, в легендах игры оставался Leader'ом — так его

и продолжали называть и в прямом общении, и в разговорах между собой.

Игрок Л., запомнившаяся в итоге под именем «Пuzzle» (ласковое прозвище от “Puzzle”), неоднократно появлялась под разными никами, осваивая игровое пространство при помощи очень разных по поведению, способам самовыражения и игровым характеристикам персонажей. Похоже, что ей не удавалось остановиться на каком-то одном персонаже — то ли от невозможности адекватного творческого самовыражения, то ли из любви к вечной переменчивости и игре. Я не знаю, сколькими персонажами последовательно или одновременно она «управляла», хотя теоретически установить всю цепочку даже анонимно возникающих персонажей одного и того же игрока возможно<sup>9</sup>. Остановимся на одном эпизоде, восстановив его события в исторической последовательности.

Сначала Л. дважды зарегистрировавшись в игре, появилась в двух «мужских» образах — «Another» и «Отмор», по официальной легенде — дяди и племянника. Персонажи вошли в один клан, усиленно и небезуспешно участвовали в его развитии, поддерживали активное и заинтересованное общение в чате. При этом, если «дядя» изъяснялся на отличном русском, то «племянник», подросток, с орфографией был не в ладах<sup>10</sup>. В какой-то момент «родственники» исчезли. Возможно, еще до их исчезновения, или вскоре после него, появилась новая героиня, с ником, перекликающимся с ником (и связанной с ним специфической мифологией) одного из популярных в игре персонажей, что было воспринято как прямой выпад — наметилась достаточно сложная игровая интрига. Минимальными по видимости средствами, легко балансируя на грани между грубоватой прямоотой, непосредственностью и лукавством, она создала своего рода образ-клон — полупародийный и очень обаятельный. Надо сказать, что в этом воплощении персонаж Л. быстро достигла немалых успехов в боевом отношении, а также в продвижении по «социальной лестнице»: вышла замуж, готовилась вступить в молодой и перспективный клан — как вдруг... была вынуждена «уйти в блок», так как была поймана на «прокачках» — манипуляциях с игровыми деньгами и обмундированием.

При этом был использован игровой потенциал «дяди» и «племянника», что и позволило игрокам узнать о существовании цепочки персонажей, созданных Л. Ее героиня была искренне оплакана (веселую и умную, острую на язык, редкостно по-женски обаятельную, ее полюбили) большинством игроков, и оставила в разочаровании и обиде игровых друзей. И почти сразу, ничуть на этот раз не скрываясь, она появилась вновь, как раз под именем Puzzle. Л. покаялась, призналась,

---

<sup>9</sup> При желании может быть установлен, как минимум, IP адрес игрока, автоматически фиксирующийся игровым сервером.

<sup>10</sup> По «легенде», дядя и племянник — российские эмигранты, живущие в Израиле — обстоятельство типичное для многонациональных (и часто многоязычных) онлайн-игр.

что сжульничала, обещала больше так не делать. Обиженные друзья ее простили, все успокоилось. Puzzle вступила в молодой перспективный клан. Но и сама Л. в очередном образе вела себя иначе — исчез своеобразный романтический флер, присущий ее предыдущей героине, да и *судьба* складывалась по-новому. В играх время движется стремительно, и за несколько дней ее отсутствия молодой муж уже увлекся другой и вскоре женился.

В этом воплощении не осталось самых ярких признаков предыдущего перса — лукавства, задора и этакой — а ля Кармен — грубоватой манкости, так притягивающей к ней персонажей мужского пола. Теперь это была клоунесса — веселая, бойкая, самоотверженно самоироничная, отличный мастер поддержания общего разговора. Однако через какое-то время и этот образ, судя по всему, стал тяготить Л. Ее героиня явно заскучала, стала пропадать. Зато внимательные игроки заметили некоторое сходство между ней и новенькой по имени Загадочка, которая на прямой вопрос «это ты, Пузля?», все отрицала и всячески избегала дальнейшего общения. По мнению одного из активных игроков, Л. наверняка продолжает игру в несколько персонажей одновременно, до поры скрываясь от старых приятелей, испытывая все новые возможности воплощений и примеряя разные образы.

### Стратегия 3: Травестия

Гендерное переодевание, травестия — распространенное явление в онлайн-ролевых играх. Игроки часто создают персонажей противоположного себе пола. Особенно популярна ситуация, когда игрок-мужчина выступает в образе женского персонажа. Мотив при этом может быть самый меркантильный: считается, что в некотором смысле девушкам легче живется в мужском по преимуществу мире игр. Девушкам чаще дарят подарки. Существует даже специальное амплуа женского перса, которому не стыдно, а вполне «по типуажу» кланчить игровые деньги и выманывать подарки. С другой стороны, самые отъявленные «плохие парни» бывают лояльны к девушкам-персам, что тоже способствует выживанию, в иногда довольно-таки напряженном игровом мире. Игровой мир, в принципе, подготовлен к таким «перевертышам», и нередко под коллективное подозрение попадают персонажи с женскими никами, но с твердым мужским и аналитичным почерком ведения боя. Как правило, такие игроки молчаливы, не злоупотребляют общением в чате, благоразумно опасаясь проговориться.

Но существуют и примеры, когда соображения выгоды, если и учитываются, то глубоко вторичны. Настоящие игровые травестики возникают как раз в ситуациях игрового перевертыша.

SvetKaa, в обиходном игровом обращении «Светка», прожила в игре около полугода. Сделала за это время сокрушительно-успешную карьеру в системе местных органов охраны порядка (они же — карательные) — Гвардии, возглавив Следственный отдел. Разоблачение

одной из модификаций автора Пузли — ее рук дело. Надо отметить, что страсть к разоблачениям сродни мании в мире Игр, где существует формальный запрет на искажение некоторых анкетных данных, в частности, возраста и пола. В правилах игры оговаривается как обязательное условие правдивая информация, обман грозит изгнанием их игры. Игроки постоянно (закулисно) обсуждают эти вопросы, с удовольствием разоблачают товарищей по игре, но, как и о «прокачках» доносить в «органы» решаются достаточно редко. Светка отнеслась к своим обязанностям с небывалым энтузиазмом, с явным наслаждением не только разоблачая и привлекая провинившихся персонажей к ответственности, но и, практически в прямом смысле «приводя приговор в исполнение». На ее счету было несколько тысяч «душ», отправленных во внеигровое небытие — акт окончательного отлучения персонажа от возможности участия в игре, совершаемый «публично». Умеренные в боевом отношении успехи ее не смущали: своим призванием она не то в шутку, не то всерьез, неоднократно объявляла службу в Органах и преданность администрации Проекта. Примерно в середине славной судьбы «грозы нарушителей игровой законности и порядка», Светка сделала популярный игровой «жест»: ушла в «блок» по собственному желанию (ПСЖ)<sup>11</sup>. Торжественно простилась со всеми. Написала проникновенное невнятное обращение к игровой общественности. И, разумеется, через несколько дней вернулась.

Светка не боялась демонстрации пристрастности к конкретным игрокам: личная ссора могла стать основанием для утомительной «проверки» на злоупотребления неугодного игрока. Светке нравилось начальственное положение, нравилось, что ее побаиваются. Острая на язык, энергичная и живая, она пользовалась успехом у противоположного пола. Несколько раз ей довелось проводить бракосочетание в местном храме (в ДчХ функции священника выполняют гвардейцы, служители охраны порядка). К полному восторгу собравшихся она отказалась от использования традиционных в этой ситуации проникновенных словесных клише, превратив торжественное мероприятие в фарс, балаган, с удовольствием подхваченный остальными персонажами. Откровенное хулиганство и стеб, организующие эту стихийную фарсовую, народную пьеску — восстание «молодых», Мартена и Партизанки (в реальной жизни — поэта и музыканта и журналистки) против формализма традиционного обряда.

Приводим фрагменты этой свадьбы — подряд, без купюр, с сохранением лексики и «разговорной» чатовской орфографии.

««21:37 [SvetKaa] to [PartyzAnka] to [Marten] Уверены ли вы в искренности ваших чувств?»

21:37 [PartyzAnka] to [SvetKaa] да

21:37 [Marten] to [PartyzAnka] to [SvetKaa] да

---

<sup>11</sup> Игроки часто — кто-то, желая привлечь к себе внимание, кто-то, поссорившись с местными друзьями, кто-то, не брезгуя шантажом — громкогласно объявляют о своем «уходе навсегда». Чаше всего, такие игроки возвращаются.



21:38 [SvetKaa] to [PartyzAnka] to [Marten] Осознанно ли вы делаете этот шаг и без принуждения?) или какая злая сила вас подговорила?)

21:38 [Marten] to [PartyzAnka] to [SvetKaa] Осознанно и добровольно)

21:38 [PartyzAnka] to [SvetKaa] Осознанно

21:38 [sav13] 🙄🙄🙄 🙄🙄🙄 🙄🙄🙄

21:38 [Marten] to [sav13] 🙄🙄🙄

21:38 [PartyzAnka] to [SvetKaa] и добровольно)))

21:38 [Marten] to [PartyzAnka] 🙄🙄

21:38 [SvetKaa] to [Marten] to [PartyzAnka] готовы ли вы хранить верность друг другу не смотря на все происходящее вокруг? На падение курса доллара и прочих природных катаклизмов?)

21:39 [Marten] to [PartyzAnka] to [SvetKaa] разумеется!

21:39 [PartyzAnka] to [SvetKaa] Согласна

21:39 [SvetKaa] to [PartyzAnka] to [Marten] Готовы ли вы поддерживать друг друга в горе и радости пока блок не разлучит вас?

21:39 [Отмор] 🙄🙄🙄 🙄🙄🙄 🙄🙄🙄

21:39 [lelik75] 🙄🙄🙄 🙄🙄🙄 🙄🙄🙄 ага неждали:))))))))))))))))))

21:39 [SvetKaa] Всем тихо... наказывать буду

21:39 [PartyzAnka] to [SvetKaa] Готова

21:39 [Marten] to [PartyzAnka] to [SvetKaa] Да, готов

21:39 [lelik75] to [SvetKaa] 🙄🙄🙄 я тихонько поцелую:))

21:40 [SvetKaa] to [Marten] Теперь жених... повторяй за мной.

21:40 [lelik75] to [PartyzAnka] 🙄🙄🙄 невесту в последний раз как дочку

21:40 [Marten] to [SvetKaa] повторяй за мной

21:40 [lelik75] to [Marten] нет за мной

21:40 [prilavok] to [Marten] 🙄🙄

21:40 [AFONY] to [Marten] Да неспеши подумай оковы ты ещё всегда успеешь одеть!!!

21:40 [SvetKaa] to [Marten] Я, Алексей, будучи в трезвом уме (ну или не совсем в трезвом), торжественно клянусь...

21:40 [Marten] to [AFONY] Тише ты!:) Я уже подумал)

21:41 [PartyzAnka] to [AFONY] 🙄🙄🙄

21:41 [AFONY] to [Marten] to [PartyzAnka] 🙄🙄

21:41 [Marten] to [SvetKaa] Я, Алексей, будучи в трезвом уме и в не совсем трезвом состоянии, торжественно кля-ИК-нусь... )

21:41 [DeN\_SH] to [PartyzAnka] to [Marten] Анка и Алексей поздравляю вас с вашей свадьбой желаю вам счастья, любви, мочить вместе всех, то встанет на ваш путь и все что вы сами себе пожелаете. горька

21:41 [absinth] хватит флудит дайте свадьбу нормально провести 🎉

21:41 [SvetKaa] to [Marten] взять красавицу Анну...

21:42 [Marten] to [DeN\_SH] 🤔🤔

21:42 [Marten] to [SvetKaa] Взять красавицу (и умницу) Анну...

21:42 [linchyu] прошу прощения за опоздание... 🙏🙏

21:42 [SvetKaa] to [Marten] ...прямо тут, на глазах у изумлённой публики....

21:42 [Marten] to [SvetKaa] 🤔🤔🤔

21:42 [absinth] to [linchyu] тсссссссс

21:42 [Marten] to [SvetKaa] прямо тут, на глазах у изумленной публики и на этом праздничном столе... или под столом... все равно где)

.....

21:43 [SvetKaa] to [Marten] ...холить и лелеять, отдавать ей все Аповые Мн, покупать подарки, стирать за собой носки, и бить морды её любовникам...

21:43 [prilavok] Все так весор флудят 🙏🙏🙏 🙏🙏🙏 🙏🙏🙏

21:44 [Silent Assasin] to [absinth] не мешай проводить обряд)

21:44 [absinth] to [Silent Assasin] :))

21:44 [prilavok] весело\*

21:44 [TanatoS] 🙏

21:44 [MC BiHi] to [TanatoS] =)

21:44 [Marten] to [SvetKaa] холить и лелеять, отдавать ей все (скрестил пальцы) аповые деньги, покупать новые носки каждый день и не подпускать к ней мужиков, дабы не бить морды любовникам...

21:44 [SvetKaa] to [Marten] задумался?)))

21:45 [DeN\_SH] 🙏🙏🙏

21:45 [Silent Assasin] народ закройте все свои рты очень прошу вас)))

21:45 [Marten] to [SvetKaa] )))

21:45 [prilavok] to [Silent Assasin] что?

.....

21:47 [SvetKaa] to [PartyzAnka] я, Анна, перед лицом тебя о единственная и неповторимая SvetKaa торжественно клянусь....

21:47 [Marten] to [Shadow Harry] 🙏🙏🙏

21:48 [lelik75] to [absinth] to [Marten] а теперь в тихую под столом по стопочки 🙏🙏🙏

21:48 [prilavok] почему мне хочется крикнуть баян?

21:48 [Shadow Harry] to [Marten] to [PartyzAnka] 🙏

21:48 [PartyzAnka] to [SvetKaa] я, Анна, перед лицом тебя о единственной и неповторимая SvetKaa торжественно клянусь... 🤖

21:48 [absinth] to [Marten] to [lelik75] ГЫ 🤖🤖

21:48 [Marten] to [absinth] Ыг))

21:48 [PartyzAnka] to [lelik75] не спаивай жениха)) ему еще супружеские обязанности выполнять)

21:48 [absinth] to [Marten] 🤖

21:48 [SvetKaa] to [PartyzAnka] взять в законные Мужья, этого мужика который носит странное имя Алексей...

21:49 [lelik75] to [PartyzAnka] мы ему поможем:))

21:49 [PartyzAnka] to [SvetKaa] взять в законные Мужья, этого мужика (самого милого, доброго, любимого) который носит странное имя Алексей...

21:49 [absinth] to [PartyzAnka] to [Marten] to [lelik75] ага, семью устроить :))

21:49 [SvetKaa] to [PartyzAnka] ...стирать носки которые он не достирает, пить пиво которое он не допьёт, спать с его друзьями с которыми он не доспит...

21:49 [SvetKaa] to [PartyzAnka] ...стоп.

21:49 [Marten] to [sav13] 🤖🤖

21:49 [SvetKaa] чёт я переборщила))

21:49 [SvetKaa] \*отхлебнула\*

21:50 [PartyzAnka] to [SvetKaa] тпо новому!!!)

21:50 [Marten] to [SvetKaa] 🤖🤖

[Marten] to [SvetKaa] 🤖🤖

21:50 [absinth] to [PartyzAnka] а почему абсентиков?! )))

21:50 [SvetKaa] to [PartyzAnka] ...стирать носки которые он не достирает, пить пиво которое он не допьёт, выгонять из дома мужиков, дабы не спать с кем попало...

21:50 [absinth] to [lelik75] это было тебе сказано ))

21:50 [Marten] to [SvetKaa] 🤖

21:50 [lelik75] to [absinth] ну я не знаю так к слову пришлось:))

21:51 [PartyzAnka] to [SvetKaa] Готова отдавать ему свои чулки в стирку, пить дорогое вино и отдавать ему пиво, выгонять из дома \*страшненьких мужиков\* которые мне не понравились.. дабы не спать с кем попало...)

21:51 [absinth] to [lelik75] ну да, и 13 мелких леликов ))

21:51 [SvetKaa] to [PartyzAnka] ...любить его, мыть ему спину, танцевать стриптиз на праздниках и брить ноги, когда этого не хочется делать....

21:51 [lelik75] to [absinth] а почему 13?:((


21:51 [Marten] to [PartyzAnka] 

21:51 [Shadow Harry] мне мамка сказала, чтоб не шлялся до поздна... вообще, горько!

21:51 [absinth] to [lelik75] дык, че на ум попало ))

21:51 [lelik75] to [Marten] to [PartyzAnka] всё мы решили у вас будет 25 детей:))

21:51 [prilavok] to [PartyzAnka] а также наливать прилавку которому он не долил

21:51 [absinth] to [PartyzAnka] 

21:52 [PartyzAnka] to [SvetKaa] ...любить его, мыть ему спину(хмм), танцевать стриптиз на праздниках (да спокойно) брить ноги, когда этого не хочется делать...

21:52 [SvetKaa] to [PartyzAnka] ...во имя трусиков танго, лифчикофф без брителек и журнала Космо. Аминь!!!

21:52 [PartyzAnka] to [SvetKaa] Аминь! Хлюпнем, сестра:))))

21:52 [Marten] to [lelik75] 

21:52 [lelik75] to [SvetKaa] в косме много рекламы:((

21:52 [SvetKaa] to [PartyzAnka] to [Marten] Властью Данной мне Админами, объявляю вас мужем и женой, можете поцеловаться и не только...»

Сама же Светка решительно и твердо отметала ухаживания и предложения руки и сердца. Исключение все же было сделано для легендарного Leader'a (незадолго до свадьбы вернувшегося в игру со своим главным ником). И, возможно, именно это событие обозначило начало финального этапа игровой жизни Светки. Кстати, еще один яркий эпизод игровой биографии Светки был увенчан примечательным моментом: яростный борец с игровыми нарушениями, с комически-садистским «наслаждением» среди прочих провинившихся персонажей отправил в «мир иной» и новоиспеченного «мужа» — Leader'a. И сама дала себе оценку в традиционном для себя патетическом и одновременно ерническом духе: «черная вдова». Финал краткой, но яркой биографии был драматичен и, в сущности, подготавливался заведомо — во всяком случае, те из игроков, кто внимательно следил за развитием образа, удивлены не были. Светку погубил Реал<sup>12</sup>.

После одной из традиционных «сходок» — встреч игроков-москвичей пронесся слух: Светка не девушка, а парень. Фотографии — традиционный отчет о сходке — прилагались<sup>13</sup>.

<sup>12</sup> Существует мнение среди игроков о принципиальной гибельности для судьбы персонажей смешивания игровых отношений с «Реалом».

<sup>13</sup> А после свадьбы был широко разрекламирован, а затем выставлен на одном их клан-сайтов фотомонтаж — Светка и Leader в «подвенечных» нарядах. По распоряжению администрации проекта фото быстро было убрано.

Надо подчеркнуть, что для большинства игроков, узнавших о половом несовпадении, существенно ничего не переменялось: Светка по-прежнему оставалась персонажем «она». Что подтверждает факт относительной независимости персонажа от своего создателя: неважно, что Светку создал мужчина. Здесь, в Игре это — женщина.

И все же через какое-то время Светка ушла. Попрошалась с проектом, поблагодарила горячо любимую администрацию, выразила признательность и любовь большому количеству персонажей.

И опять, как часто бывает в игре, «возвращение». Через несколько дней появился новый персонаж с указанием «мужского» пола и реального имени в анкете, с гендерно-нейтральным, но «говорящим» ником Impartiality (Беспристрастность). Игроки шептались: Светка вернулась. И, понятно, что по привычке, знавшие прежнее воплощение игрока, называли его между собой «Светкой». Говорят, новый образ «не получился». Возможно, подобно актерам некоторых традиционных театральных систем, молодому человеку А. необходимо было полное перевоплощение, вплоть до половой противоположности, а пряная, резкая, зависимо-независимая Светка могла быть создана только мужчиной?

## Приложение

### 1. Интервью с \_J-STALIN\_

**Корреспондент:** привет, ты тут)?

\_J-STALIN\_: da, priwet

**Корреспондент:** а можно тебя спросить кое о чем)?

\_J-STALIN\_: da kaneschna )

**Корреспондент:** Скажи, а почему ты выбрал именно Сталина для своего образа и ника?

\_J-STALIN\_: patamuschta ja Stalinist i polnastju potderschiwau to schto on kogdata delal

**Корреспондент:** и все же, ты стремишься к историческому образу или у тебя свой, собственный Сталин?

\_J-STALIN\_: ja nekchemu ne stremlus prosta mne nrawetsja stalin ja mnoga o nem chital i smotrel orhiwnie video kak u Russkawa proizwotstwa tak i Zarubeschnapawa no мое мнение как bila o nem tak i ostalos ochen raschoschoe.

Сталин сохранил Россию, показал, что она значит для мира. Поэтому я как православный... ja dumay etim usche mnoga skazana )

**Корреспондент:** понимаю... но все же это очень интересно! Ты ведь совсем молодой человек, да)?

\_J-STALIN\_: 26

**Корреспондент:** Ровесники почти)

\_J-STALIN\_: )

**Корреспондент:** анекдоты о Сталине ты изучал?

\_J-STALIN\_: nea menja ani ne interesuyt )... ja schto na doprose ?)

**Корреспондент:** Я же говорила — доклад о тебе будут делать)))))). А фильмы смотрел?



**SvetKaа:** Ага... Свет это свет... А каа — это мудрость. Я не считаю себя мудрой и очень светлой, за каждым из нас есть грех, но стремление моё непреодолимо )))). Кроме того, если бы была не Гвардия, был бы 100% светлый клан)))).

**Корреспондент:** 2. Как ты считаешь — кому проще живется в Игре — ребятам или девушкам? Иногда бытует мнение, что девчонкам в чем-то проще: никто от них не ожидает скоростного развития перса, они подарки выклянчивают и т.д...

**SvetKaа:** Ребятам 100%.

**Корреспондент:** А поподробнее))... Почему — ребятам?

**SvetKaа:** Ну скажем так... даже если я буду сидеть, без значка Гвардии, 0-вым уровнем и ни с кем не общаться, ... ко мне всёравно пристанет какой-нить нуб с вопросами типа «давай познакомимся/как тебя зовут/ что ты делаешь сегодня вечером» ... парню проще. А насчёт подарков... я их не выклянчиваю, хахали сразу посылаются к Иолане, за ней ухаживать :))))). Поэтому данной части «женской жизни» я не вижу...

**Корреспондент:** 3. Скажи, у тебя есть представления о том, какими качествами должна обладать успешная девушка-перс в Игре, подобной нашей? Если она, конечно, пришла сюда не просто потусоваться, а настоящему «сыграть в Игру»?

**SvetKaа:** Смотря что вкладывать в понятие «успешная»... Для меня успешность — это уважение Админа. :-). Для этого нужно просто уметь пользоваться мозгом и его (мозга) наличием.

**Корреспондент:** 4. Ты сама — очень артистичный человек. Способный менять маски. А скажи, какой женский образ тебе ближе: Девы-воительницы, Кроткой целомудренной принцессы, Богини Торжествующего возмездия или Мудрой волшебницы?==))

**SvetKaа:** Образ убийцы, наверняка заметила недавние рейды? :-).  
Примечание: Надо каушиона в напарники взять... кого не заблочим, того закроваем :-)

**Корреспондент:** Супер!!! Еще как заметила!!! Даже в новостях нашего Клан отметила)).

**Корреспондент:** 5. Какой тебе, кстати, представляется единственный мифологический перс нашего Проекта — Адельгейда? Можешь описать ее внешность?

**SvetKaа:** Адельгейда.... хммм, красивая барышня, стройная, в черных одеждах, строгая и бледная, сексуальная и обольстительная. При этом жестокая и ревнивая... А на 1-ом уровне сумрака она превращается в ужасную старуху [\*смеётся\*]]]]]])).

**Корреспондент:** 6. Как складываются твои отношения с противоположным полом в нашей Игре (знаю, ты популярна!), и как тебе удастся отбиваться от наиболее настойчивых ухажеров?  
**SvetKaа:** С противоположным полом?:-) Мне, собственно, по барабану, кто сидит на том конце голубого монитора:-). А от ухажеров в последнее время отбиваюсь: «Замужем, закровав мужа 10 раз — поговорим»)))).

**Корреспондент:** 7. Существует популярное мнение — и я его разделяю, признаться, — что он-лайн игры — в некотором смысле — модель Реала.

И что наши здешние отношения — прообраз «реальных». Некоторые даже считают, что виртуальные браки — хорошая «школа жизни» для тех, кто собирается рискнуть и в Реале. Так вот, в связи с этим у меня вопрос, если можно. Изменилась ли твоя девичья виртуальная жизнь с вступлением в законный брак? Появились новые обязанности? Как ты уживаешься с таким непростым, мягко говоря, неординарным персом, как Лидер? =)))

**SvetKaa:** Ага, изменилась ;-) Меньше пристают. \*радуется\* . (Обязанности?) Никаких — у нас брак «без обязательств». С Максом у нас всё хорошо... как муж он меня устраивает :-)

**Корреспондент:** 8. Не хочу быть неделикатной, но...если бы один персонаж нашей игры, самый... МОГУЩЕСТВЕННЫЙ, ник начинается на «А» сделал бы тебе предложение, твое сердечко — ...знаю, что поезд уехал, что ты «другому отдана», но вот все же ...сердечко бы забилося? =))

**SvetKaa:** Мммм... А ты бы вышла замуж за Папу?:-)

**Корреспондент:** Ответ понятен)). Bravo!

**Корреспондент:** 9. Знаю, что ты очень много работаешь, но все же: как ты проводишь свой досуг? Рукоделие? Вязание? Плетение бисером? Или — решительное «нет», и — скорее — мотоцикл, роликовые коньки, скейтборд? Ты любишь ночные клубы? Казино? Или — домоседка? Ой, меня девчонки не поймут, если не спрошу: какой стиль в одежде ты предпочитаешь в свободное от несения доблестной службы время????

**SvetKaa:** Стиль — деловой. Отдых — плавание. Хобби — Поэзия.

**Корреспондент:** 10. Ты Гвард. И знаменита своей бескомпромиссностью. При явно развитом чувстве юмора и своей не на шутку — беспощадности. Скажи, что больше всего тебя как Стража Закона раздражает в нарушителях оного? Чего ты не можешь простить? **SvetKaa:** Оооо, чего я не могу простить, так это когда «грязный» персонаж, ещё и хамит... по большому счёту откровенная «тупость» (да-да я тоже ругаюсь порой). Ну, вот представь себя задержанной за рулём автомобиля в нетрезвом состоянии и говорящей гаишнику: «Да, кто ты вообще такой?» А ещё я не понимаю, когда, зная меня, персонажи в одной со мной комнате занимаются прокачками....Камикадзе..

**Корреспондент:** 11. Отлично сказано... А какие грехи игроков ты считаешь наиболее извинительными?

**SvetKaa:** Извинительные... никакие, пожалуй. Есть нарушение — есть наказание...

**Корреспондент:** 12. Кто твой идеал в Гвардии? Если есть, конечно. И стараешься ли ты сама быть ...Идеалом?

**SvetKaa:** Мой Идеал, это тот, кто работает... И, прости, конечно, но я считаю неправильным сравнивать работу Иоланы, Азалара, мою...

**Корреспондент:** Что ты, какие могут быть сравнения? Речь идет строго об Идеале!

**SvetKaa:** Идеал — Пахарь

**Корреспондент:** Можно сказать, что ты сама себя как Идеал лепишь?

**SvetKaa:** Стараюсь... Я стараюсь, получается — нет — не мне судить, с этим вопросом к Верховной :). [\*Обмен лучезарными улыбками\*]



**Корреспондент:** 13. Какие реформы в ДчХ ты провела бы в первую очередь, если бы у тебя были абсолютные полномочия и технические возможности?

**SvetKaа:** Сложный вопрос... ввела бы огромное количество значков в инфу, открыла бы «квесты» какие-нить, чуть-чуть перестроила систему рангов Гвардейцев, ввела несколько более жестоких законов. Поле для действий — огромно.

Ну что тут скажешь — вот она нам и явилась — Богиня Торжествующего возмездия! Тяготеющая к Свету! Что не может не радовать меня — природно-светлую, и что лишний раз заставляет задуматься о прихотливости хитросплетений виртуальных судеб... Но наше интервью закончилось, и, звонко расцеловавшись, совсем по-московски, мы разбежались — каждая по своим делам. Я — трудиться над очередным текстом, а моя дорогая подруга и любимая поединщица Светкаа — на собрание гвардейской партиячки»<sup>15</sup>.

---

<sup>15</sup> URL: <http://together13.clan.su/index/0-9>



**О.Б. СКОРОДУМОВА**

## **РУНЕТ И РАЗВИТИЕ ТРАДИЦИОННОЙ КУЛЬТУРЫ**

Освоение Россией пространства Интернет началось в январе 1990 г., когда по инициативе американской «Ассоциации за прогрессивные коммуникации» возникла общественная организация «Гласнет». В августе того же года силами сотрудников Института атомной энергии им. И.В. Курчатова была основана компьютерная сеть «РЕЛКОМ», с февраля 1991 г. осуществляющая функционирование с использованием базового для Интернета протокола TCP/IP. В конце 1993 г. сеть Relcom официально была подключена к Интернету. Открытие в 1998 г. первой бесплатной почтовой службы Mail.ru резко активизировало рост российских пользователей Интернета.

По итогам первого квартала 2006 г. ежемесячная аудитория Рунета составила 25 миллионов человек. Об этом говорят результаты очередного исследования, подготовленного холдингом ROMIR Monitoring. Глобальная сеть Интернет охватывает все сферы жизни российских граждан, в том числе и культурную.

Исследование сайтов Рунета свидетельствует о сложности духовной ситуации в России (активная экспансия экстремистских духовных сект, засилье массовой культуры и т.д.), в то же время статистика исследований интересов аудитории Рунета вселяет надежду на возможность духовного возрождения России. По результатам фундаментального интернет-исследования ([internet.strana.ru](http://internet.strana.ru)) по выявлению интересов и потребностей пользователей группа «Культура и образование» (в нее вошли пользователи, отдающие предпочтение тематикам: кино, театр, литература, история, учебные пособия и рефераты) — одна из самых больших (около 9 %). Для сравнения, на первом месте по количеству пользователей группа «Техника, компьютеры, интернет-магазины» составляет около 11 %.

Стремительный рост культурно-образовательных ресурсов Рунета ставит задачи создания экспертно-аналитических порталов, собирающих, оценивающих и классифицирующих интеллектуальные и духовные ресурсы Рунета. Важнейшее значение при этом имеет создание консультационных центров, помогающих энтузиастам правильно

оформить и представить их материал в Рунете. Кроме того, возникает потребность лицензирования, сертификации сайтов, размещения их на особых порталах, гарантирующих качество предоставляемой информации или наделения их особыми сертификационными знаками.

Большое значение при этом имеет разработка целевых правительственных программ и инициатив крупных общественных фондов. В условиях российской действительности крайне необходима взвешенная политика, с одной стороны, разъясняющая положительные возможности новых информационных технологий не только на словах, а путем создания продуманных программ, курсов, ориентирующихся на разные группы пользователей, в том числе и старшего поколения; с другой — предотвращение некритичного использования новых информационных технологий в тех сферах духовной деятельности, где важен личный человеческий контакт (религия, любовные отношения, родительские отношения и т.д.).

Бинарные отношения в развитии культурных процессов в эпоху информатизации России проявляются в неоднородности ценностных ориентаций в различных срезах общества. Интеллектуальная столичная элита в основном ориентирована на американскую модель информационного общества, что проявляется в тесной связи крупнейших информационно-аналитических и культурологических порталов с американскими фондами. Фонд Сороса финансирует и, соответственно, курирует крупные гуманитарные проекты: «Обновление гуманитарного образования в России», «Поддержка комплектования библиотек России и других стран СНГ литературно-художественными журналами на русском языке» [www.soros.ru](http://www.soros.ru). Дж. Соросом создан целый ряд организаций, активно влияющих на формирование Рунета. Среди них: фонд «Культурная инициатива», сотрудничающий практически с большинством крупных высших учебных заведений и институтов РАН; Институт «Открытое общество», активно участвующий в формировании крупнейших порталов, таких, например, как [Auditorium.ru](http://Auditorium.ru), который положен в основу информационно-образовательного портала «Гуманитарные науки», создаваемого в рамках Федеральной целевой программы «Развитие единой образовательной информационной среды (2001—2005 гг.)». Один из лидеров исследования проблем вхождения России в информационное общество РОЦИТ (Региональный Общественный Центр интернет-технологий) <http://www.rocit.ru> также функционирует при поддержке фонда Сороса. Активно распространяет принципы американского варианта глобализации на своих конференциях, симпозиумах, круглых столах, публикациях и Московский центр Карнеги <http://www.carnegie.ru/>.

В то же время существует достаточно большая прослойка российской интеллигенции в провинции — учителя, работники библиотек, музеев и т.п. — в значительной мере сохранивших ориентацию на ценности традиционной русской культуры, чувство патриотизма и способность к инициативе. Иногда при поддержке местных властей или совместно с талантливыми учениками, освоившими новые инфор-

мационные технологии и помогающие создавать сайты, энтузиасты пытаются сохранить память о культурном и историческом прошлом России. Показательно, что сайт Краеведческого музея небольшого села Тербунов Липецкой области, созданный руками детей и директора школы, выбрал своим девизом слова: «никто не забыт и ничто не забыто» <http://www.terbuny2002.narod.ru/project.htm>. Это мощный информационный ресурс, к сожалению, плохо финансируемый, не систематизированный и существующий, в основном, на энтузиазме создателей.

Среди крупных независимых интернет-проектов Рунета можно выделить: общественно-политическое движение и фонд «Альтернативы» <http://www.geocities.com/alternativy/>, <http://www.alternativy.ru/> и «Институт проблем глобализации» (ИПРОГ), <http://www.iprog.ru/>, объединивший группу независимых исследователей и аналитиков из государственных и коммерческих структур. С середины 1995 г. в его рамках ведутся исследования проблем глобализации и поиск альтернатив по отношению к американской модели. ИПРОГ является исследовательской организацией, занимающей, по мнению его создателей, позицию «слева от центра». Ее характеризует критическое отношение к неолиберализму, ориентация на принципы социальной справедливости, политической демократии и интернационализма. «Альтернативы» и «ИПРОГ» активно сотрудничают с «антиглобалистами» и другими течениями западной левой культуры <http://www.iprog.ru>.

Обобщение опыта Финляндии и Сингапура, осуществивших построение информационного общества на основе альтернативных (по отношению к американской) моделей, показывает, что важнейшую роль в успешном построении информационного общества нового типа сыграла национальная идея. Она обеспечила сплочение граждан и достижение взаимопонимания между народом и правительством по поводу необходимости проведения реформ. В последнее время в Рунете (в 2001 г.) начал активно функционировать портал «Русский Архипелаг», провозгласивший себя как сетевой проект русского мира <http://www.archipelag.ru>. Проект ставит перед собой цель исследовать сегодняшнюю Россию в многообразии ее проявлений, опираясь на выявление некоторого ментального единства, присущего всем носителям русской культуры, в каких бы регионах они ни жили. «В течение XX века под воздействием тектонических исторических сдвигов, мировых войн и революций, на планете сложился Русский Архипелаг — сетевая структура больших и малых островов, сообществ, думающих и говорящих на русском языке, чувствующих, переживающих и принимающих решения исходя из малопонятных для иных народов ментальных и культурных пластов», — считают авторы проекта. Главный акцент при этом делается на выделении русской специфики. Для решения задачи предполагается развить целый ряд проектов: «Государство и антропо-ток», «Галерея русского мира», «Идентичность» и др. По мнению коллег авторов проекта, главное — научиться видеть Россию. «Нам придется научиться видеть Россию разной — и разлившейся русско-

язычным морем по странам и континентам, и неимоверно сузившейся до «Острова», а то и собственного «Острова», и целостной в трансцендентном (соборном) единении и расколотой в суете «мира сего» <http://www.archipelag.ru>.

Одной из характерных черт Рунета является наличие достаточно большого количества проектов, основанных на коллективном творчестве. Оригинальным коллективным многопрофильным проектом, объединяющим творческие инициативы посетителей Рунета, является «Книга рекордов Русской сети» <http://www.tema.ru/cgi-bin/records?year=1997>), расположенная на сайте Артема Лебедева и обобщающая факты и события русского интернета. Еще одним примером общественного энтузиазма являются электронные библиотеки Рунета, которых насчитывается несколько сотен (самая знаменитая Библиотека Ю. Мошкова — [www.lib.ru](http://www.lib.ru)). Полный каталог электронных библиотек находится на сервере [www.litera.ru](http://www.litera.ru). Как правило, они создаются совместными усилиями пользователей и владельцев сайтов и являются бесплатными сетевыми ресурсами. Наличие большого количества бесплатных программных продуктов — также характерная черта Рунета. Это в чем-то напоминает ситуацию в Финляндии, где при развитии информационного общества поддерживалась и реализовывалась идея доступности программного обеспечения, общеобразовательных и культурных продуктов на бесплатной основе. Таким образом, базовые коллективистские принципы продолжают играть существенную роль. Правда за последние годы наметилась тенденция коммерциализации Рунета.

В то же время в качестве доминирующей установки и в Рунете, и в российском обществе присутствует негативное отношение к копирайту. Это во многом обусловлено общей чертой русского менталитета — скептическому отношению к закону. Не случайно народная мудрость зафиксировала: «закон, что дышло, куда повернул — туда и вышло». Массовое нарушение копирайта как при оцифровке информации, так и при взломе программной продукции фактически поставлено на поток. С нарушением правил копирайта работают тысячи российских фирм. Данное состояние серьезно мешает построению информационного общества, предполагающего соблюдение единых законов.

Учитывая особое отношение к главе государства в сознании русского человека, одним из факторов развития понимания преимуществ новых информационных технологий могло бы стать стимулирование их использования в работе с письмами и обращениями граждан. Хотя официальный сайт президента <http://president.kremlin.ru/> функционирует достаточно активно и на нем предусмотрена возможность обращений по электронной почте, степень использования новых информационных технологий предельно низкая. По информации Управления Президента по работе с обращениями граждан, количество писем в электронном виде составляет всего лишь 3 % от всех поступивших. Возможность проведения чатов, форумов, конференций в интерактивном режиме вовсе не реализована.

Культурное возрождение России возможно на пути формирования виртуальных сообществ, опирающихся на идею сохранения культурных ценностей и традиций. Исследование особенностей развития русского интернета (Рунета) показывают явный интерес к культурной проблематике, решению проблемы могло бы способствовать создание виртуальных культурных центров, которые решали бы следующие задачи:

- привлечение существующих и создание новых виртуальных сообществ;

- формирование культуры информационного общества в целом;

- пропаганда традиционных ценностей русской культуры;

- освещение проблем сохранения материального и нематериального культурного наследия;

- исследование традиционных и современных форм фольклора;

- анализ тенденций развития российского и мирового информационного общества в контексте сохранения ценностей русской культуры;

- участие в обсуждении актуальных общественно важных проблем российской действительности;

- противостояние пагубным воздействиям информационной политики других стран.

При создании таких центров необходимо учитывать: характер аудитории, специфику современной ситуации, перспективы культурного будущего России.

При этом наиболее важным является:

- освещение вопросов, актуальных для аудитории Интернета,

- интеграция в образовательный процесс и культурную сферу российского общества,

- поиск, обобщение и облегчение доступа к имеющимся материалам и ресурсам Интернета по культуре,

- объединение усилий гуманитариев и технических специалистов,

- оперативность и высокое качество выполнения работ.

Первые шаги в этом направлении уже делаются, о чем свидетельствует реализация программ по сохранению культурного наследия: «Культура России» (<http://www.culture.mincult.ru>), «Российская сеть культурного наследия» (<http://rchn.org.ru>), «Гуманитарный портал EARTHBURG» (<http://www.earthburg.ru>) «Институт философии РАН» (<http://www.philosophy.ru>), «Россия православная» (<http://www.orthodoxy.ru>), «Музеи России» (<http://www.museum.ru>), «Русский Архипелаг» (<http://www.archipelag.ru>), «Гео-культурная навигация» (<http://www.gif.ru>), «Библиотека Мошкова» (<http://www.lib.ru>), «Современное искусство в Сети» (<http://www.guelman.ru>), «Литература» (<http://www.litera.ru>), «Стихи.ру» (<http://www.stihi.ru>) и др.

Среди проблем, связанных с интенсивным ростом Рунета, можно выделить активизацию преступного мира и широкомасштабное использование им новых информационных технологий и обострение информационной войны со стороны зарубежных стран. Важнейшей составляющей информационных войн является разрушение традици-

онных культурных ценностей и насаждение деструктивных ориентаций. Возникает возможность практически беспрепятственно осуществлять информационно-психологическое воздействие в широчайших масштабах. К таким воздействиям можно отнести: распространение разнообразных антисоциальных доктрин и учений, формирование общественного мнения, требуемого для укрепления позиций представителей преступных формирований, дискредитацию правоохранительных органов.

Учитывая широкое распространение программного обеспечения Microsoft, возникает реальная опасность сбора информации о конкретных пользователях с целью идеологического, психологического и коммерческого воздействия. Каждая отдельная копия операционной системы Windows 98 и выше в момент подключения к Интернету становится частью единой глобальной операционной системы Microsoft. Это означает, что в момент подключения к Интернету все содержимое жесткого диска компьютера становится доступным Microsoft. По мнению одного из экспертов журнала «Мир Internet» Дмитрия Симаненкова, «в Windows реализован некий протокольный айсберг с видимой невооруженным глазом маленькой верхушкой TCP/IP и огромной подводной частью с никому неизвестными и недокументированными возможностями»<sup>1</sup>.

В современных условиях культурный и интеллектуальный потенциал становится стратегическим ресурсом России. Об этом прямо говорится в Доктрине информационной безопасности России. «...Государство должно способствовать созданию системы оценки возможности ущерба от реализации угроз наиболее важным объектам обеспечения информационной безопасности Российской Федерации в области науки и техники, включая общественные научные советы и организации независимой экспертизы, вырабатывающие рекомендации для федеральных органов государственной власти и органов государственной власти субъектов Российской Федерации по предотвращению противоправного или неэффективного использования интеллектуального потенциала России»<sup>2</sup>.

В виртуальном пространстве Рунета развернулась ожесточенная борьба за аудиторию. В ситуации вседозволенности 90-х гг. XX в. возникло огромное количество религиозных и общественных организаций, опирающихся на изощренные техники обработки сознания. Исследование, проведенное Миссионерским отделом Московского патриархата Русской православной церкви в середине девяностых годов, позволило выявить около восьмидесяти активно действующих религиозных организаций деструктивной направленности. Среди них сатанинской ориентации (16 сект), группы матрицы «Экология духа,

---

<sup>1</sup> Симаненков Д. Идеология и безопасность. Мир Internet: № 6 (21) июнь. Раздел: Субкультура, 1998 — URL: <http://www.iworld.ru/magazine/index.phtml?fncct=page&p=99451260>

<sup>2</sup> Доктрина информационной безопасности Российской Федерации, 2000 — [www.iis.ru](http://www.iis.ru)

окультизм и язычество» (37), восточной ориентации (22), западной ориентации (11), коммерческий культ «Гербалайф»<sup>3</sup>.

Одной из достаточно тревожных тенденций является активная деятельность деструктивных культов в Рунете. Большинство из них имеет квалифицированно оформленные и активно функционирующие сайты. Например, «Российская церковь сатаны» владеет разветвленным порталом «Сумеречный трон» (<http://www.twilight.ru>); «Церковь Последнего Завета» (Виссарiona) двуязычным сайтом на русском и английском языках (<http://www.vissarion.ru>), «Белое братство» (Юсмалос) ведет обработку своих русскоязычных адептов на красиво оформленном сайте ([www.usmalos.com](http://www.usmalos.com)). Анализ наличия интернет-ресурсов на русском языке, связанных с наиболее популярными деструктивными культурами<sup>4</sup>, показывает, что лидирует Гербалайф (42229), большое количество ресурсов у «Свидетелей Иеговы» (20325), «Черного ангела» (6851), «Белого братства» (4489 страниц), «АУМ Сенрике» (2687) и т.д. Интенсивны темпы роста представленности в Интернете «Церкви Последнего Завета» (973 страницы), учитывая ее молодость — основана в 1991 г. в г. Минусинске. Наиболее опасной является тенденция роста сатанинских интернет-ресурсов. Их отличает, с одной стороны разнообразие, а с другой стремление к объединению в рамках мощных интернет-порталов. Примером может служить каталог сатанинских ресурсов «Satanlinks» со своими сайтами, информационной системой, библиотеками, музыкальными коллекциями, художественными галереями и т.д. Фактически — это мощное сетевое сообщество, активно вербующее новых членов.

В ситуации активного развития интернет-ресурсов деструктивной направленности большое значение приобретает развитие порталов и сайтов, посвященных традиционной русской культуре. При этом трансляционная функция Интернета для России приобретает решающее значение. Только используя богатое наследие русской культуры, сохраняя и обогащая его средствами новых информационных технологий, можно переломить негативные тенденции в формировании информационной среды Рунета.

Большое значение в данной ситуации приобретает роль Русской православной церкви как носительницы традиции. Следует признать, что дистанцирование от Интернета как некоего «порождения дьявола», характерное для некоторой части духовных лиц и верующих, успешно преодолевается. Церковь активно использует новые информационные технологии в своей просветительской деятельности. Ее активная позиция по использованию преимуществ информационного общества выражается, в частности, и в том, что на крупнейших форумах «Рождественские чтения» постоянно функционирует отдельная секция, посвященная проблемам православного Интернета. Это дает свои ре-

<sup>3</sup> Справочник по сектам и деструктивным культурам. Информационно-аналитический вестник. Белгород, 1997. № 1. — URL: <http://www.geocities.com/Athens/Cyprus/6460/handbook/>

<sup>4</sup> См.: Рунет Русской православной церкви и деструктивных культов.



зультаты. Русская православная церковь занимает лидирующее положение по отражению своей тематики в информационной среде Интернета (59803 страницы), более двухсот сайтов, самые популярные из которых «Россия Православная» [www.orthodoxu.ru](http://www.orthodoxu.ru), «Православие 2000» [www.pravoslavie.ru](http://www.pravoslavie.ru), «сайт Андрея Кураева» [www.kuraev.ru](http://www.kuraev.ru) и др. Русская православная церковь начала достаточно давно осваивать Интернет и накопила определенный опыт работы в информационной среде.

В 1997 г. открылся первый официальный сайт Московского Патриархата ([www.russian-orthodox-church.org.ru](http://www.russian-orthodox-church.org.ru)); первые же православные конференции в Fido проходили еще раньше. Православная культура представлена в Интернете не только на уровне текстов, имеются также мощные ресурсы электронных библиотек, к примеру, «Единая православная библиотека» [www.librarium.orthodoxu.ru](http://www.librarium.orthodoxu.ru), существует ряд специализированных сайтов: «Виртуальный каталог икон» [www.wco.ru](http://www.wco.ru); «Песни Русского воскресенья» [www.pesni.da.ru](http://www.pesni.da.ru); «Храмы Москвы» [www.hram.codis.ru](http://www.hram.codis.ru) и др. Достаточно интенсивно ведется контакт с верующими: форум отца Андрея Кураева ([www.kuraev.ru](http://www.kuraev.ru)) собирает каждый день более тысячи посетителей. Ведется работа по разъяснению положений православия: издается журнал для сомневающихся с характерным названием «Фома» [www.trimo.com.foma](http://www.trimo.com.foma). Важнейшей задачей развития православных ресурсов Интернета является их объединение в единый православный портал. По мнению ответственного секретаря Учебного комитета Русской православной церкви иеромонаха Петра Еремеева, «сейчас назрела необходимость создавать православные интернет-ресурсы, имеющие определенную направленность. Например, на базе информационного портала Московского Патриархата... можно было бы создать ресурс типа «Страны.ru» с привлечением всех региональных епархиальных информационных подразделений... Необходимо ориентироваться на развитие тематических ресурсов. Допустим, Образовательный портал Учебного комитета занимается в Интернете православным образованием, молодежный — молодежным служением Церкви, портал информационный посвящен церковным новостям, при этом каждый ресурс мог бы объединить усилия всех епархий, каждый по своему направлению»<sup>5</sup>.

Особенностью русской культуры и русского менталитета является их принципиальная бинарность, выражающаяся как в характере развития, так и в оценках тех или иных явлений. Одно из проявлений бинарности в информационную эпоху — полярное отношение к новым информационным технологиям. Несмотря на то, что официальная церковь преодолела негативное отношение к ним, в среде верующих, провинциальных священников и просто граждан среднего и старшего возраста существует предубеждение по отношению к Интернету, который в лучшем случае называют «большой помойкой» и в худшем — «орудием антихриста». Другая крайность состоит в том, что воз-

<sup>5</sup> Православная церковь и Интернет (Интервью с протоиерем Всеволодом Чаплиным и иеромонахом Петром Еремеевым) Мир ПК, 2003. № 5. URL: <http://www.osp.ru/pcworld/2003/05/096.htm>

возможности новых информационных технологий переоцениваются, что проявляется в готовности их использования в церковной обрядности: заказ по электронной почте поминовения, молитв о здравии; исповедь на расстоянии и т.п. Вряд ли можно согласиться с протоиереем Всеволодом Чаплиным, допускающим общение священника с верующим по электронной почте, даже при условии искренности просьбы последнего»<sup>6</sup>. Момент прихода в церковь, своего рода паломничество, связанное с определенными трудностями (найти время, отстоять службу и т.д.) вызывал особое психологическое состояние выполненного чувства долга, нравственного очищения, которое, конечно же, не может быть в такой же степени воспроизведено в условиях общения с помощью Интернета. Существует опасность замены церковного ритуала, создающего особую духовную атмосферу, на суррогат в виде виртуального храма, с виртуальными свечами и таинствами. То же самое касается и похоронных обрядов.

В последнее время в Интернете возникла своего рода мода на виртуальные кладбища. Идея реализации виртуального кладбища как коммерческого проекта была осуществлена англичанином Питером Брайтом. Он создал сайт, где можно поместить эпитафию и слова прощания. Расширенный вариант сайта включает фотографии и гостевую книгу. Стоимость полного комплекта услуг на два года составляет 197 долларов, что вполне приемлемо для среднего британца. Сайт предоставляет и бесплатные услуги по размещению небольших объявлений с указанием даты и места похорон, либо дня годовщины. Хотя интернет-кладбище и пользуется популярностью, британские священнослужители осудили эту идею как безнравственную, заменяющую искреннюю скорбь и паломничество к могилам символическим щелчком мышки<sup>7</sup>. Однако сетевые кладбища продолжают возникать в Интернете<sup>8</sup>. Российским вариантом виртуального кладбища является проект Валерия Савчука — «Виртуальное кладбище «Новые литературские мостки»». В отличие от прагматического подхода британцев, данный проект не преследует коммерческих целей. По заявлению автора, цель виртуального кладбища — сохранить память о творческой элите России. Не случайно главная страница приветствует посетителя словами:

*Хочешь жить дальше,  
Уми на этом кладбище.*

Места на виртуальном кладбище определяются на конкурсной основе в зависимости от заслуг в области литературы и искусства<sup>9</sup>.

---

<sup>6</sup> Там же.

<sup>7</sup> URL: <http://www.artpiter.ru/kladb/>

<sup>8</sup> URL: <http://www.cemetery.org/>

<sup>9</sup> URL: [www.artmedia.pl.ru/kladb](http://www.artmedia.pl.ru/kladb)



## **БИБЛИОГРАФИЧЕСКОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ: ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСЫ ПО ФОЛЬКЛОРУ**

**В** Государственном республиканском центре русского фольклора создается электронная база данных интернет-ресурсов по традиционной культуре. Первый обзорный анализ российских интернет-ресурсов показал, что традиционная культура представлена на разноплановых сайтах, посвященных народной культуре (как русской, так и культуре других народов, проживающих в России). Среди них сайты различных административных округов, а также сайты центральных научных, образовательных, культурных учреждений, занимающихся исследованием фольклора и др. На некоторых сайтах содержатся полноценные и удобные для использования информационные базы, представляющие различные варианты обрядовой культуры, фольклорные жанры.

Наблюдается количественный рост интернет-ресурсов, отражающих фольклор различных социальных групп и т.д. Интернет сегодня рассматривается учеными как принципиально новое фольклорное пространство, в котором зарождается, формируется, реализуется специфический фольклор пользователей Интернета.

Доступ к необходимой электронной информации, которая будет постепенно систематизирована, позволит осуществлять более эффективные и результативные исследования в области изучения традиционной народной культуры. Систематизированная электронная база данных по традиционной культуре и фольклору может содержать актуальную информацию для многих гуманитарных наук.

Для начала мы ставим для себя задачу по составлению постоянно обновляемого аннотированного каталога интернет-ресурсов по фольклору, а затем включение в базу данных текстов из электронных библиотек, сайтов городов, учебных заведений и т.д.

В базе данных будут представлены также библиография и электронные публикации российских и зарубежных ученых, посвященные проблемам изучения традиционной культуры. По мере пополнения электронной базы планируется корректировка рубрик каталога.

## **Фольклор народов России:**

- URL: <http://chechnya.gov.ru/republic/history/39.html>  
(информация и материалы по чеченскому фольклору);
- URL: <http://turkolog.narod.ru/kult/folk-index.htm>  
(материалы по фольклору тюркских народов);
- URL: <http://www.library.tver.ru/karel/folklor.htm>  
(материалы по фольклору тверских карел);
- URL: <http://www.astrasong.ru>  
(информация о фольклоре русского населения республики Марий Эл);
- URL: <http://www.tatar.kz/>
- URL: <http://www.alabuga.ru/City/History/TatarMyths/kaum1.htm>
- URL: <http://www.tatar-zhyrlary.narod.ru/>
- URL: <http://www.omsu.omskreg.ru/histbook/articles/y1997/a133/article.shtml>  
(информация о татарском фольклоре и о книгах по татарскому фольклору);
- URL: <http://armeniantales.narod.ru/links.htm>  
(содержит коллекцию армянского фольклора);
- URL: [http://nlib.sakha.ru/Inf\\_cult/found/m\\_music/index.html](http://nlib.sakha.ru/Inf_cult/found/m_music/index.html)  
(материалы по фольклору народов Якутии);
- URL: <http://languages.superreferat.ru/view/detail33590.html>  
(информацию о фольклоре Белоруссии);
- URL: <http://www.azmif.com/author.shtml>  
(материалы по азербайджанскому фольклору);
- URL: <http://www.museum.nnov.ru/CultTour/comm/leaf.phtml?lid=982>  
(информация об удмуртском фольклоре);
- URL: <http://www.baikal.ru/bc>  
(информация о фольклоре предбайкальских бурят);
- URL: <http://www.djanger.ru>  
(информация о калмыцком фольклоре);
- URL: <http://www.cap.ru/cap/main.asp?id=86>  
(информация о чувашском фольклоре).

## **Фольклор региональных округов, областей, городов:**

- URL: [http://rusfolk.chat.ru/pages/tutorial/1\\_0.html](http://rusfolk.chat.ru/pages/tutorial/1_0.html)  
(материал о фольклоре Белгородской области);
- URL: <http://ced.perm.ru/folk.htm>  
(информация о фольклоре Прикамья);
- URL: <http://www.folk.ru/>  
(материалы по фольклору Белозерского края);
- URL: <http://www.ocnt.isu.ru/>  
(информация о фольклоре Иркутской области);
- URL: <http://kypchino.narod.ru/cin.html>
- URL: [http://www.istrodina.com/rodina\\_articul.php3?id=512&n=23](http://www.istrodina.com/rodina_articul.php3?id=512&n=23)  
(информация о фольклоре Петербурга);

URL: <http://www.uic.ssu.samara.ru/~povolzje/index1.htm>  
(информация о фольклоре народов России, проживающих на территории Самарской области).

**Фольклор малых социальных групп  
(фольклор профессиональных сообществ, спортивных фанатов,  
школьный фольклор и т.д.):**

URL: <http://www.spbmar.info/index.php?a=humor&d=anek>  
URL: [http://prikols.dp.ua/modules.php?name=News&file=view&news\\_id=295](http://prikols.dp.ua/modules.php?name=News&file=view&news_id=295)  
URL: <http://www.stihi.ru/poems/2004/11/01-618.html>  
(информация о фольклоре водителей маршрутного такси);  
URL: <http://popurri.narod.ru/office.html>  
URL: <http://popurri.narod.ru/>  
(материалы офисного фольклора);  
URL: [http://www.ruthenia.ru/folktee/CYBERSTOL/GULAG/1\\_list.html](http://www.ruthenia.ru/folktee/CYBERSTOL/GULAG/1_list.html)  
(материалы лагерного фольклора, фольклора раскулаченных, фольклора ГУЛАГа);  
URL: <http://folklor.kulichki.net/>  
URL: <http://www.hamilton.odessa.ua/folklore/index.htm>  
URL: <http://optics.npi.msu.ru/turizm/win/ksp.html>  
(материалы студенческого фольклора, фольклора НИИ и т.д.);  
URL: <http://www.wisemouse.ru/Folklore.asp?uid=1134>  
(содержит описания четырех авторов школьного фольклора);  
URL: <http://fcspartak2002.narod.ru/simplefolklor1.html>  
(фольклор, связанный с футбольной командой «Спартак»);  
URL: <http://metrosoft.narod.ru/mashfiles/folklor/folklor.htm>  
(материалы так называемого «народно-подземного» творчества);  
URL: <http://www.interlit2001.com/nevrozova-es-3.htm>  
(материал о бизнес-сленге и фольклоре бизнесменов);  
URL: <http://www.japancar.ru/?code=tools&mode=slang>  
(фольклор владельцев японских автомобилей);  
URL: <http://www.anafor.ru/other/autotrading.htm>  
(фольклор продавцов подержанных автомобилей);  
URL: <http://www.utro.ru/articles/2005/05/17/438788.shtml>  
(информация о фольклоре «падонков»);  
URL: <http://firerpg.by.ru/>  
(фольклор «ролевиков» на сайте Архангельского ролевого клуба «Бастион»).

**Фольклор пользователей Интернета:**

(представлен в стихах, страшилках, анекдотах, частушках, сказках и т.д.)

URL: <http://www.alhimik.ru/read/stihi.html>  
URL: <http://eskazki.front.lv/tail.php?id=1>  
URL: <http://skazka.by.ru/pages/chapters/16veshiesni.htm>  
URL: <http://www.lora.ru/anek/comp.shtml>

URL: [www.anekdot.ru](http://www.anekdot.ru)  
URL: <http://aneki.narod.ru>  
URL: <http://www.anekdot.ru> (англоязычный)  
URL: <http://www.anekdotov.net>  
URL: <http://bdsm.org.ru/bookshelf/humor/>  
URL: <http://www.anekdot.ru/iron-99b-display.html?from=818&sort=1>  
URL: <http://www.forumy.ru/fifthelement/view.php?dat=20031201101203>  
URL: <http://andreysl.narod.ru/jokes/jokes.htm>  
URL: <http://www.xoxma.ru/>  
URL: <http://www.webnek.com/funny>  
URL: <http://yoyo.cc.monash.edu.au/~mist/Folklore>  
URL: <http://www.euro.net/mark-space/CyberCulture.html>  
URL: [http://lozhki.net/anec\\_030903.shtml](http://lozhki.net/anec_030903.shtml)  
URL: <http://podvall.narod.ru/Anekdot2.htm>  
URL: <http://fithmat.narod.ru/hum1.html>  
URL: <http://www.mikportal.org/forum/archive/index.php/http&.org/forum/http&/www.mikportal.org/forum/t1828.html>  
URL: <http://sh.udm.ru/humor/murphy9.html>

#### **Детский фольклор, детям о фольклоре:**

URL: <http://kto-kto.narod.ru/>  
URL: <http://www.7ya.ru/pub/psy/karapuz1.asp>  
(содержит материалы детского фольклора: страшилки, садистские стишки, переделки, загадки, дразнилки, оралки, недоговорки и др);  
URL: <http://books.listsoft.ru/book.asp?cod=124087&rp=87&up=1>  
(информация о книге Ф.С. Капицы, Т.М. Колядич «Русский детский фольклор»);  
URL: <http://lit.1september.ru/urok/index.php?SubjectID=100010>  
(материалы для уроков литературы, имеется раздел, в котором размещены статьи по проведению в школе занятий по фольклору).

#### **Фольклорные тексты:**

URL: <http://teneta.rinet.ru/rus/dialect/volklor.htm>  
(представлена фольклорная коллекция, в том числе детский фольклор);  
URL: <http://www.vinum.ru/folk/index.php>  
(фольклорные материалы о вине: легенды, предания, анекдоты, тосты, а также рецепты напитков и десертов, в состав которых входит вино);  
URL: <http://www.folk.ru>  
(материалы звуковой хрестоматии русского фольклора: тексты песен, подблюдные, колядки, лирические, детские и др.);  
URL: [http://www.niworld.ru/Skazki/Sk\\_vost\\_folk/menu\\_folk.htm](http://www.niworld.ru/Skazki/Sk_vost_folk/menu_folk.htm)  
(тексты сказок народов России);  
URL: <http://virtualrussia.net/dir/101043.html>  
(тексты матерных частушек).

**Сайты вузов культуры и искусства, научных и творческих организаций, которые занимаются исследованиями по традиционной культуре и располагают информацией по фольклору:**

- URL: <http://msuc.edu.ru>  
(Московский государственный университет культуры и искусств);  
URL: <http://www.uscon.ru>  
(Уральская государственная консерватория им. М.П. Мусоргского);  
URL: <http://www.philol.msu.ru/~folk/expedits/archive/listexp.htm>  
(Московский государственный университет. Сайт содержит публикации пожанровых описей фольклорного архива, собранного в фольклорных экспедициях, проводившихся кафедрой фольклора филологического факультета МГУ с 1949 по 2001 гг.);  
URL: <http://www.eu.spb.ru/ethno/index.htm>  
(Европейский университет в Санкт-Петербурге, факультет этнологии: методические материалы);  
URL: [http://www.bashedu.ru/bgu\\_main1.htm](http://www.bashedu.ru/bgu_main1.htm)  
(Башкирский университет. Этнографический музей);  
URL: <http://folk.pomorsu.ru/publicat/publicat.html>  
(Поморский государственный университет им. М.В. Ломоносова.  
На сайте лаборатории фольклора размещены публикации по фольклору, представлена информация о конференциях, экспедициях и т.д);  
URL: <http://www.ssu.samara.ru/~lada/53/5313.html>  
(информация о творческой мастерской, в которой представлены изделия прикладного народного творчества);  
URL: <http://www.folklore.ru/>  
(информация о фольклорных конференциях, проектах, фестивалях);  
URL: <http://www.centrfolk.ru/>  
(информация о Государственном республиканском центре русского фольклора, о научной деятельности, конференциях, экспедициях, публикациях журнала «Живая старина», «Народное творчество», «Традиционная культура» и т.д.).

**Научные интернет-публикации и списки книг по фольклору:**

- URL: <http://feb-web.ru>  
(Фундаментальная электронная библиотека русской литературы и фольклора. Содержит обширную информацию о фольклоре и постфольклоре, конференциях, проектах, лабораториях РГГУ, грантах, статьях о фольклоре, представлен список интернет-ресурсов);  
URL: <http://www.ruthenia.ru/folklore/bogdanov1.htm>  
(статья К.А. Богданова «Прецедентные тексты в современном фольклоре»);  
URL: <http://www.ruthenia.ru/folklore/postfolk.htm>,  
(статья С.Ю. Неклюдова о постфольклоре);  
URL: <http://www.ruthenia.ru/folklore/veselova6.html>  
(статья И.С. Веселовой «Жанры современного городского фольклора: повествовательные традиции»);

URL: [http://www.istrodina.com/rodina\\_articul.php3?id=1921&n=99](http://www.istrodina.com/rodina_articul.php3?id=1921&n=99)  
(статья Т. Ивановой «Остановок “здесь” и “туда” не существует»);  
URL: <http://www.ruthenia.ru/folklore/neckludov13.htm>  
(публикация С.Ю. Неклюдова «Звучащее слово в фольклоре»);  
URL: <http://belovodie.h1.ru/search.php>  
(статьи по славянской культуре, традициям, фольклору);  
URL: <http://zaimka.ru/ethnography/>  
(аннотации к научным исследованиям, в том числе по традиционной культуре и фольклору).

Информацию подготовила  
**Н.А. ДЖАЛИЛОВА**



**FOLK-ART-NET:  
НОВЫЕ ГОРИЗОНТЫ ТВОРЧЕСТВА.  
ОТ ТРАДИЦИИ – К ВИРТУАЛЬНОСТИ**

*Сборник статей*

Составители

**Анатолий Степанович Каргин**

**Анна Владимировна Костина**

Заведующий отделом подготовки и распространения  
научных и периодических изданий *В.И. Емельянов*

Редактор *Л.П. Платонова*

Дизайн и верстка *И.К. Дергунова, Т.В. Бурцева*

Корректор *Л.Н. Кулачикова*

---

Подписано в печать 30.10.07. Формат 60х90/16. Бумага офсетная. Гарнитура NewtonС.  
Объем 11,3 уч.-изд.л.; 10,9 ал.; 12,5 печ.л. Тираж 300 экз. Заказ № 147.

ФГУК «Государственный республиканский центр русского фольклора»  
119034, Москва, Турчанинов пер., 6

Отпечатано в Типографии  
ООО «Печатный салон ШАНС»  
125412, г. Москва, ул. Ижорская, д. 13/19

Периодические издания  
ГОСУДАРСТВЕННОГО  
РЕСПУБЛИКАНСКОГО ЦЕНТРА  
РУССКОГО ФОЛЬКЛОРА



Журнал о русском фольклоре и традиционной культуре  
«ЖИВАЯ СТАРИНА»

Индексы 73149 (каталог Роспечати для индивидуальных подписчиков),  
84643 (каталог Роспечати для предприятий и организаций),  
73149 (каталог «Russian Newspapers & Magazines 2006»  
для зарубежных читателей)

---

Научный альманах  
«ТРАДИЦИОННАЯ КУЛЬТУРА»

Индекс 79728 (каталог Роспечати)

---

Научно-популярный журнал  
«НАРОДНОЕ ТВОРЧЕСТВО»

Индексы 70643 (каталог Роспечати для индивидуальных подписчиков),  
72226 (каталог Роспечати для предприятий и организаций)

---

Журналы не реализуются через торговую сеть,  
их можно приобрести по подписке или в редакции;  
желающим иметь эти издания в собственной библиотеке  
настоятельно рекомендуем заблаговременно осуществлять  
подписку в любых отделениях связи России и стран СНГ.

Более подробную информацию о нашей деятельности  
читайте в Интернете на сайте

ГОСУДАРСТВЕННОГО РЕСПУБЛИКАНСКОГО ЦЕНТРА РУССКОГО ФОЛЬКЛОРА

[www.centrfolk.ru](http://www.centrfolk.ru)