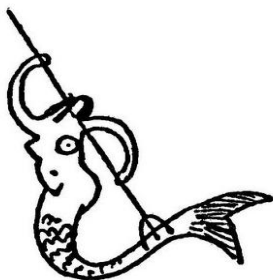


СОЦИОЛОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ РАН, ЦЕНТР
МЕДИАФИЛОСОФИИ

**Медиафилософия XIII
Универсум цифрового
разума: новые территории
смысла**



Санкт-Петербург
2017

ПЕЧАТАЕТСЯ ПО РЕШЕНИЮ УЧЕНОГО СОВЕТА СИ РАН

УДК 130.2
ББК 87.667.1
М42

Медиафилософия XIII. Универсум цифрового разума: новые территории смысла / Под редакцией В. В. Савчука. — СПб.: Санкт-Петербургское Философское общество, 2017.— с.234

ISSN 2221-5603

Коллективная монография подготовлена в рамках исследовательского проекта при финансовой поддержке гранта РНФ. Проект № 16-18-10162 «Новый тип рациональности в эпоху медиального поворота», СПбГУ.

Главный редактор: В. В. Савчук

Ответственный редактор: О. В. Доржигушаева

Рецензенты: Ламбаева И.А., к.ф.н., доц., зав. кафедрой гуманитарных и социально-политических наук МГТУ ГА (Москва); Маковецкий Е. А., д.ф.н., проф. Кафедры культурологии, философии культуры и эстетики СПбГУ (Санкт-Петербург).

Тринадцатый том трудов Центра медиафилософии (СПбГУ) подготовлен на основании докладов, прочитанных на Международной научной конференции «Универсум цифрового разума: новые территории смысла», проходившей с 22 по 28 августа 2017 года в г. Улан-Батор (Монголия), организованной Центром медиафилософии совместно с Восточно-Сибирским государственным университетом технологий и управления. В результате обсуждения докладов были тематизированы и заострены важные вопросы: можно ли, опираясь на классические стандарты мысли, схватить существо медиа и обрести новые территории смысла? Исходя из тезиса, разделяемого Центром медиафилософии, медиа столь же вовне, как и внутри нас, авторы пытаются установить критическую дистанцию в отношении современной медиареальности, поставить вопрос, есть ли границы территории смыслов, описывающих цифровую реальность? Каким образом универсальный цифровой разум трансформирует наше общение, повседневность, культуру, создавая новые территории смыслов? На поставленные вопросы авторы дают разные, а порой и противоположные ответы, которые, однако, объединяет убеждение, что универсум цифрового разума неотступно завоевывает новые территории, проводя свои интересы и диктуя новые ценности.

УДК 130.2
ББК 87.667.1

© Авторский коллектив, 2017
© Санкт-Петербургское Философское общество, 2017
© Дизайн 2017

Оглавление

Часть первая: медиа как актор глобализации

БАЕВА Л.В. Медиаобъекты как гетеротопии	6
FRANK HARTWIG Rationalität und Mediarealität – Sechs Thesen	14
LENHMANN HARRY Was ist politische Musik?	17
LATYPOVA A.R. Constitution of the Vision in relation to Invisible	24
Пудов А.Г. Коды социальной и медиа реальности	37
ЛЕНХОБОВА Т.Р. Языковая трансформация в интернет-текстах	42
ПЕВЦОВ К.П. Медиа как метафора желания	48
ОЧЕРЕТАНЫЙ К.А. Конфигурация медиальной телесности	54
АРТАМОНОВА М.В. Преподаватели вузов в Сети: эмоциональные стимулы вовлечения в производство медиаконтента в группах	67
КИРИЛЛОВ А.А. Медиаландшафт: конструируя образ	77
Шульмин И.А. Терапевт Фуко-Делёз и хирург Вольтер-Сартр как концептуальные персонажи дискурса соцмедиа	83

Часть вторая: медиалокации

ХАЙДАРОВА Г.Р. Медиасреда: пределы симуляции	88
КИРИЧЕНКО В.В. Библийские сюжеты и жертвоприношение в видеоигре «The Binding of Isaac: Rebirth»	97
КНЫШЕВА А.А. Медиавирус против нового средневековья	107
БРАГИН А.Ф., ШОРНИКОВ А.Е. Псевдотрёхмерная визуализация 2D-модели плана помещения методом бросания лучей	112
ЛЕНКЕВИЧ А.С. Компьютерные игры: стратегии понимания	126
ЯКОВЛЕВА Л.Ю. Медиальность символического	136

Часть третья: территория медиа

Кузьмин А.В., ХАНТАЕВ С.Н. Презентация этничности в цифровом пространстве	147
ДОНДУКОВА Г.П. Буддизм и медиа: к вопросу взаимодействия от истоков до современности	158
ДАШИБАЛОВА И.Н. Фоновые практики потребления бурятской национальной пищи и их отражение в советской кинофотодокументалистике	164
РОДИОНОВ В.А. СМИ Монголии о регионах Сибири и Дальнего Востока	172
ЖИЛКИНА М.В. Обзор российского религиозного интернет-контента	179
БАЛАКИРЕВА Т.А. Медиареальность современного российского телезрителя: вопросы идентификации	186
ДОНДУКОВ Б. Некоторые подходы к типологизации буддийского сегмента интернета	191
БАДМАЦЫРЕНОВ Т.Б., БАДАРАЕВ Д.Д. Буддийские виртуальные сообщества социальной сети ВКонтакте	198
ДОРЖИГУШАЕВА О.В., ДОНДУКОВ Б. Обзор сайтов традиционных буддийских сообществ России в интернете	204
ХАНДАРОВА О.В., ХАНДАРОВ Ф.В., МАРТЫНОВ Н.Н., СКВОРЦОВ М.В. Писатели Бурятии в сети Facebook: литературные репутации в виртуальном пространстве	212

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: МЕДИА КАК ФАКТОР ГЛОБАЛИЗАЦИИ

БАЕВА ЛЮДМИЛА ВЛАДИМИРОВНА

Д.ф.н., профессор,

Астраханский государственный университет, Астрахань, Россия.

BAEVA LIUDMILA VLADIMIROVNA

Ph.D., Professor,

Astrakhan state University, Astrakhan, Russia.

МЕДИАОБЪЕКТЫ КАК ГЕТЕРОТОПИИ¹

Способы передачи информации по мере технологического роста постоянно умножаются, захватывая власть над самим субъектом. Медиа культура формирует потребность постоянной коммуникации и манифестации своего Я в цифровом социуме. Медиареальность это особый мир, который производят медиа, средства коммуникации, в котором живет современный человек, мы рассмотрим его не только как абстракцию, но как гетеротопию, опираясь на методологический посыл М. Фуко. Анализ феноменов медиакультуры с позиции гетеротопного анализа будет представлен на примерах электронных библиотек, игровых порталов и социальных сетей. Эти феномены являются характерными гетеротопиями, иными пространствами, обладающими темпоральными и экзистенциальными особенностями.

Ключевые слова: медиакультура, гетеротопия, М. Фуко, социальные сети, компьютерные игры, электронные библиотеки.

MEDIAOBJECT AS HETEROTOPIA

Ways to transfer information on technological developments constantly multiplied, seizing power over the subject. Media culture generates the need for continuous communication and demonstrations of self in digital society. Media reality is a special world, which produce media, means of communication, in which modern man lives, we consider it not only as an abstraction, but as a heterotopia, based on the methodological promise of Michel Foucault. The analysis of the phenomena of media culture from the position of a heterotopic analysis will be presented on examples of digital libraries, gaming portals and social networks. These phenomena are characteristic of heterotopias, other spaces, with the temporal and existential features.

Key words: media culture, heterotopia, M. Foucault, social networking, computer games, the electronic library.

¹ Исследование выполнено в рамках исследовательского проекта при финансовой поддержке гранта РНФ. Проект № 16-18-10162 «Новый тип рациональности в эпоху медийного поворота», СПбГУ.

Предметом нашего исследования является гетерогенное пространство современной медиакультуры, которое будет рассмотрено с позиции фуконианского подхода как гетеротопия – «другое место» (топос), соединившее в себе иные культурные включения: информационные, временные, символические. Объектом изучения выступают объекты медиакультуры как проявления современных гетеротопий.

Черты гетеротопии были сформулированы Мишелем Фуко, в «Словах и вещах» (1966) автор дает набросок будущей идеи и сравнивает гетеротопию с утопией.² В лекции М. Фуко «Другие пространства» (1967) была изложена концепция гетеротопии как особого пространства, которое разрушает непрерывность и нормальность в общих повседневных местах, потому что они ломают границы, создают зоны «инаковости».³ Эта статья оказалась методологически важной для понимания многих культурных объектов и стала базовой для современных исследований в социогуманитарном знании. Как и утопии, гетеротопии относятся к «другим пространствам» и представлениям, и в то же время искажают их. В отличие от утопий, которые недостижимы и по своей сути, гетеротопии, согласно Фуко, это реальные пространства, но представляющиеся аномальными по тем или иным параметрам. В «Других пространствах», М. Фуко сформулировал шесть признаков «heterotopology», дал системное описание гетеротопий: изоморфность, модификации функций, соединение в одном месте различных пространств, иное течение времени, принцип открытости и закрытости, иллюзорно-реальный статус. Использование принципа гетеротопии для анализа феноменов электронной и медиакультуры начато в работах таких исследователей как Р. Топинка,⁴ Р. Римарджик и М. Деркен,⁵ К. Хандлекен⁶ и уже показало свою эффективность. Филолог Э. Г. Шесткова, подчеркивая высокую методологическую ценность понятия «гетеротопия», отмечает, что «благодаря своей метафоричности она проявила некое проблемное поле культуры рубежа наших столетий. Оно, как показала научная рефлексия, копилось и смогло во многом реализоваться через этот феномен: полисемантический, неоднозначный, почти неопределенный и до конца неопределимый... Гетеротопия оказалась понятием, способным уловить и обозначить новое отношение к пространству и миру в целом».⁷

²Фуко М. Слова и вещи. Археология гуманитарных наук: пер. с фр. В. П. Визгин, Н. С. Автономова. СПб.: А-сэд, 1994. С. 5–23.

³Фуко М. Другие пространства // Интеллектуалы и власть: избранные политические статьи, выступления и интервью. М.: Праксис, 2006. Ч. 3. С. 191–204.

⁴Topinka R. J. Foucault, Borges, Heterotopia: Producing Knowledge in Other Spaces // Foucault Studies, 2010. 9. P. 54–70.

⁵Rymarczuk, M. Dercken Different spaces: Exploring Facebook as heterotopia // Peer-Reviewed Journal of Internet. URL:

⁶Handlykken A. K., Digital cities in the making: Exploring perceptions of space, agency of actors and heterotopia // Ciberlegenda. 2011. 25 URL: <http://www.uff.br/ciberlegenda/ojs/index.php/revista/article/view/492/287>, обращение 10.04.17.

⁷Эко У. От Интернета к Гуттенбергу: текст и гипертекст. М., 1998. С. 91 – 92.

Согласно методу, М. Фуко, принципами гетеротопии выступают универсальность (повсеместность); многофункциональность; способность сопоставлять несколько пространств в одном месте; связанность с различными периодами времени; наличие системы открытости и замкнутости; обладание особенной ролью по отношению к остальному пространству. Принципы гетеротопии широко применимы для изучения процессов культуры и ее многочисленных феноменов, их трактовка в связи с этим отличается предельной широтой, вплоть до понимания всего пространства как гетеротопии. Как отмечала И. Видугирите, «нынешнее пространство мыслится как принципиально гетерогенное – мое, чужое, чье-то в экзистенциальном смысле, и поэтому оно – неравное самому себе – в истории (и тем более – в историях и географиях) являет себя расслоенным социально, множащимся в субъективном восприятии и сочетающим многообразие гетеротопий и гетерохроний».⁸

Интернет, социальные сети, виртуальные библиотеки, игровые порталы представляют собой яркие примеры современных медиагетеротопий. Для них характерно присутствие иного (виртуального) пространства в реальном, живущего по своим законам и принципам, а также объединение виртуального и реального пространств, синтез различных способов передачи информации, их многомерность, гипертекстуальность, нелинейность, незамкнутость. Мы можем наблюдать признаки гетеротопий в самых различных феноменах медиареальности, которая и сама оказывается гетеротопией.

Например, библиотеки, одна из классических гетеротопий, в условиях медиакультуры претерпевают серьезные изменения, когда тексты и документы, переходят на электронные носители, цифровую форму хранения, удаленное использование, сопровождение дополненной реальностью и визуальными и аудио эффектами. М. Фуко рассматривал библиотеку качестве гетеротопии, не только как собрание книг и знаний, но как пространство, в котором останавливается время, концентрированно собирается память и образы различных эпох и культур. Современные электронные библиотеки являют собой продолжение прежних гетеротопий в новых глобальных и виртуальных формах. С появлением книгопечатного станка один уникальный текст превратился в бесчисленное множество копий, доступных многим, существующих дистанционно от своего автора. Исчезла закрытость, сакральность, эзотеричность, уникальность допечатного текста, изменились пространства его хранения, доступа, однако, мир стал, благодаря этому, просвещенным, духовная культура обрела не только религиозные, но светские формы, человек получил новый импульс для развития. Современный технологический переворот, по словам, М. Маклюэна, предопределил принцип отказа от печатной культуры: «Прощай Гуттенберг!».⁹ Электронный

⁸ Видугирите И. Гетеротопии: миры, границы, повествование: сб. науч. ст. / изд-во Вильнюсского университета; ред. и сост. И. Видугирите, П. Лавриненц, Г. Михайлова. М.: ИВУ, 2015. 416 с.

⁹ Маклюэн, М. Понимание Медиа: внешние расширения человека. Москва - Жуковский: «Канон-Пресс-Ц», Кучково Поле, 2003.

текст превратился из бумажного, книжного в цифровой аналог и разлетелся по миру, переведенный на все развитые языки и доступный, практически, каждому. Одновременно он стал и гипертекстом, поскольку его дополнительные смыслы и ссылки получили возможность тут же быть поясненными, расшифрованными, проиллюстрированными читателем с помощью IT-ресурсов. Бумажная книга, как и некогда рукопись, обрела свою ценность как раритет, но перестала быть главным источником знаний и информации. При этом современный читатель, пользователь открытых и закрытых электронных книгохранилищ, из-за обилия электронных текстов оказывается не способным к их глубокому прочтению и анализу, освоению, пониманию и запоминанию. По словам У. Эко способность критически воспринимать информацию и разбираться в потоках литературы осознанно формируется только у тех, кто был воспитан на книжной культуре.¹⁰ Когнитивные способности и навыки ослабевают при изучении электронной версии информации, простота получения информации в любую секунду снимает потребность в запоминании, а ослабление памяти ведет к утрате способности к рефлексии, навыков критического, аналитического и системного мышления. Современному человеку информация подается во все более упрощенном виде, в котором вербальное заменяется визуальным, анализ – описанием, понятие – образом. Это приводит, согласно мнению канадского лингвиста и культуролога М. Маклюэна, к возрождению визуально-слухового мировосприятия, которое характеризуется коллективностью, иррациональным характером, не связанным с рефлексией, индивидуальным истолкованием смыслов. Это в определенной степени объясняет интерес современного человека к вымышленной реальности, усиливающейся иррациональностью (к мистицизму, вненаучному знанию на фоне бурного роста науки), а также широкому применению символических знаковых форм выражения мыслей и суждений (эмодзи, идеограммы, фото, видео и т.п.). Рациональное мышление сосредоточено на решении практических и научных задач, в то время как мировоззренческие позиции во многом оказываются без логического обоснования и базируются на современных коллективных паттернах, рождающихся в «глобальной деревне» Интернета. Эти риски связаны с когнитивной безопасностью современного человека, возможностью ослабления способности к самостоятельному критическому мышлению, рациональному восприятию информации, а также усиливающимися нормативным кризисом информационной эпохи.¹¹

Важную роль в формировании человека как личности принадлежит коммуникации, которая в условиях электронной медиасреды с появлением социальных сетей, приобретает новые формы и глобальный характер. В этих технологических условиях феномен социальных сетей представляет собой

¹⁰Эко У. От Интернета к Гуттенбергу: текст и гипертекст. М. 1998. С. 91 – 92.

¹¹ Duff A. The Normative Crisis of the Information Society. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 2008, 2(1), article 3. URL: <http://cyberpsychology.eu/view.php?cisloclanku=2008051201&article=3> (дата доступа 1.07.17)

другой характерный вариант современной гетеротопии. Польские ученые М. Румаржек М. Дексен исследуют его на примере крупнейшей в мире по числу пользователей социальной сети Facebook [10]. Авторы статьи отмечают, что в социальных сетях, как в любом гетеротопном пространстве, имеются системы входа и выхода, составления своего образа для идентификации себя как участника системы. Социальные сети существуют в ином времени. Это выражается не только в том, что люди проживают в них свое время гораздо быстрее (феномен «всасывания» времени), но и в том, что время становится «сохраненным» на цифровых носителях: в личных страницах запечатлеваются мысли, образы, общение с другими, не только значимые события, но и вся «повседневность», каждый момент жизни, отраженный пользователем. Это сродни дневникам, личной хронике жизни, запечатленной вербально и визуально, которые сегодня могут быть достоянием других членов виртуальных сообществ. Как и музей, и библиотека (классические гетеротопии), социальная сеть «накапливает» время. В антропологическо-экзистенциальном аспекте фрагментация личной информации, отражение особенности настоящего момента, загружаются как нарратив, личная история, «здесь-и сейчас-бытие». Способствуя сохранению информации и настоящего момента в режиме реального времени, платформа создает подробный цифровой журнал личного прошлого. Метка каждой записи подчеркивает временность виртуального журнала. По сравнению с музеем, который «стремится сохранить определенный выбор объектов за пределами времени, прошлое на Facebook входит в отношения с настоящим гораздо легче».¹² В социальной сети происходит соединение личных пространств пользователей в одно, антропологическое переходит в социальное и онтологическое. Существование, экзистенция в информационном мире означает присутствие в качестве источника информации, при чем это присутствие может помогать человеку компенсировать телесные ограничения, но также скрывать и истинную личность за ее симуляцией.

Второй принцип гетеротопии связан с тем, что новое пространство начинает менять свои функции в условиях новой культуры. Каковы же функции виртуальной коммуникации? Прежде всего, это адаптация к информационной эпохе, киберпространству, в котором при подобном развитии технологии будет жить, работать, отдыхать и творить человек настоящего и будущего. Это функция самовыражения, рефлексии, манифестации собственного Я. Это, наконец, собственно, коммуникация с себе подобными, поиск близких для себя людей. В условиях бурного развития социальных сетей виртуальная коммуникация превратилась в форму массовой культуры, обретающую глобальные формы. В тоже время наряду с глобальными по масштабу социальными сетями, в которых пользователям была важна широкая целевая аудитория, появились и локальные социальные сети, ориентированные на поиск близкого себе человека и общение с локальными социальными группами (например, социальная сеть Highlight

¹²Topinka R. J. Foucault, Borges, Heterotopia: Producing Knowledge in Other Spaces // Foucault Studies, 2010. 9. P. 54-70.

сделала ставку на то, чтобы виртуальные знакомства в конечном итоге нашли выход в реальном общении, если люди подходят по заданным в профиле параметрам и оказываются в пешей доступности друг от друга). Появление таких приложений показывает, что виртуальная коммуникация, несмотря на широту охвата, не удовлетворяет в полной мере потребность человека физически (тактильно эмоционально и т.д.) взаимодействовать себе подобными.

Соцсети снимают барьеры между частной и общественной жизнью, что вызывает дискуссии о конфиденциальности в виртуальных сообществах и рисках взлома аккаунтов пользователей. Приватность и глобальность сочетаются здесь с невиданной ранее контрастностью. Личное пространство здесь существует внутри общественного, будучи единым с ним. При этом личное пространство имеет заданные программой очертания, оно подведено под некий стандарт с обозначенными контурами (профилем), его закрытость условна, т.к. смысл его создания именно в том, чтобы сделать его доступным для других. В социальных сетях пересекаются области нормативного и нарушающего все запреты, свободы выражения идей и ограничения технических параметров при создании контента, реальности и нереальности коммуникации, открытости и анонимности.

Другой феномен медиакультуры - компьютерные игры, также являет собой яркий пример гетеротопий. Будучи порождением информационной эпохи (первый принцип гетеротопии по Фуко), они выполняют прежние функции рекреации, досуга, обучения, адаптации к среде, общению со сверстниками, умению соперничать, преодолевать трудности и побеждать, и приобретают новые функции, такие как глобальная коммуникация, преодоление возрастных, пространственных и языковых барьеров, развитие навыков моделирования, творчества и управления киберобъектами и др. При этом традиционные функции игры подвергаются трансформации: компьютерная игра становится развлечением для не только для детей, но и для всех возрастов, оказывается инструментом, облегчающим выполнение учебных, коммерческих, профессиональных задач (обучение, маркетинг, реклама, путешествие и т.д.), позволяет моделировать реальные процессы информационного мира и подготовиться к их решению (симуляторы) (как проявление второго принципа гетеротопии). В виртуальной игре как в гетеротопии соединяются различные пространства, миры, уровни, через которые проходит пользователь, преодолевая различные испытания. Игровое пространство в каждом из вариантов представляет собой виртуальную вселенную, существующую не географически, а в цифровом выражении, со своими атрибутами, природой, архитектурой, персонажами. В игровом пространстве соседствуют реальный и виртуальный миры: во-первых, игрок существует в каждом из них, во-вторых, виртуальный мир становится возможным, благодаря техническим ресурсам и игровому устройству. Игра становится сверх значимой формой существования для геймера, пребывающего в ней значительное время, и одновременно находящегося в

системе реальных потребностей, форм коммуникации, условий жизни.¹³ В темпоральном аспекте играх существует и историческая реконструкция реальных событий, и искаженные фрагменты различных эпох, соединенных переходами или полной эклектикой. Как и в соцсетях, игровые порталы «ускоряют» время пользователя, засасывая на все более длительный период игры. Время течет здесь иначе, ускоренно, с одной стороны, и при этом обратимо, с другой. Именно поэтому в игре не опасно погибать, поскольку уровень можно пройти снова и снова, вернуться на исходный отрезок существования героя и прожить жизнь еще раз, подобно своеобразной сансаре. Игра разрывает рамки обычной жизни, однако, это не музей и не фестиваль (классические гетеротопии по Фуко), а нечто иное. В игре герой живет жизнью другого персонажа, своего виртуального героя, тем самым его собственное время жизни останавливается и замещается искусственным симулятором. Это позволяет быть супергероем, превзойти смертность, однако, для реальной жизни – это утрата своих возможностей и активности. Как в гетеротопии в игре создание иллюзии реализуется максимально полно, что способно вызывать риски игровой аддикции. Человек живет в иллюзорном мире как в реальном, а реальный постепенно становится для него все менее значимым, это создает феномен виртуализации самой личности, ее симуляции, в крайних случаях «одержимости» своим персонажем. Игровой персонаж, как правило, обладает теми качествами, которые хотел бы приобрести или умножить игрок. Это его образ «совершенного» мира, в котором он реализует себя как герой и в конечном итоге, победитель.

Как можно видеть, в Интернет-пространстве, социальных сетях, игровых порталах как в любом гетеротопном пространстве, имеет место искажение пространства: включение виртуальности в реальность, дополненное цифровое измерение, с собственными границами, функциями, маркерами. Медиасреда существования человека оказывается гетеротопией, где человек в условиях реального мира, выбирает свой виртуальный образ и пространство, в котором он реализует себя. Медиаобъекты в отличие от классических гетеротопий обладают не географическим топомом, а проявляются в цифровом пространстве медиакультуры. Они создают иное пространство нового виртуально-симуляционного типа, которое выполняет и типичные функции гетеротопии новые, присущие электронной культуре. Помимо рекреации, структурирования хаотического пространства, сохранения культурных кодов и паттернов, современные гетеротопии выступают формами синтеза реальной и цифровой культур, адаптации человека к медиасреде и электронной культуре.

Список литературы:

1. *Видутирите И.* Гетеротопии: миры, границы, повествование : сб. науч. ст. / изд-во Вильнюсского университета ; ред. и сост. И. Видутирите, П. Лавриненц, Г. Михайлова. М. : ИВУ, 2015. 416 с.

¹³ Baeva L.V. Anthropogenesis and Dynamics of Values under Conditions of Information Technology // International Journal of Technoethics. 2012 3(3) July-September p.33-49

2. Маклюэн, М. Понимание Медиа: внешние расширения человека. Москва - Жуковский: «Канон-Пресс-Ц», Кучково Поле, 2003.
3. Фуко М. Другие пространства // Интеллектуалы и власть: избранные политические статьи, выступления и интервью. М.: Практикс, 2006. Ч. 3. С. 191– 204.
4. Фуко М. Слова и вещи. Археология гуманитарных наук :пер. с фр. В. П. Визгин, Н. С. Автономова. СПб.: А-сэд, 1994. С. 5–23.
5. Шесткова Э. Г. Гетеротопия – рабочее понятие современной гуманитаристики: литературоведческий аспект // Критика и семиотика. 2014. № 1. С. 58–72.
6. Эко У. От Интернета к Гуттенбергу: текст и гипертекст. М. 1998. С. 91 – 92.
7. Baeva L.V. Anthropogenesis and Dynamics of Values under Conditions of Information Technology //International Journal of Technoethics. 2012 3(3) July-September p.33-49..
8. Duff A. The Normative Crisis of the Information Society. Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace, 2008, 2(1), article 3. URL: <http://cyberpsychology.eu/view.php?cisloclanku=2008051201&article=3> (дата доступа 1.07.17)
9. Handlykken A. K., Digital cities in the making: Exploring perceptions of space, agency of actors and heterotopia // Ciberlegenda. 2011. 25 URL: <http://www.uff.br/ciberlegenda/ojs/index.php/revista/article/view/492/287>, обращение 10.04.17.
10. Rymarczuk, M. Derksen Different spaces: Exploring Facebook as heterotopia // Peer-Reviewed Journal of Internet. URL: <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/5006/4091>, обращение 10.05. 2016.
11. Topinka R. J. Foucault, Borges, Heterotopia: Producing Knowledge in Other Spaces // Foucault Studies, 2010. 9. P. 54-70.

HARTWIG FRANK

Ph.D., Doctor

Greifswald, Institut für Philosophie, Germany.

RATIONALITÄT UND MEDIENREALITÄT – SECHS THESEN

1. Das Wort „rational“ (vom lateinischen „ratio“ als Übersetzung des griechischen „logos“) hat in der europäischen Philosophie drei grundlegende Bedeutungen erhalten: logisch, effektiv, gut. Alle drei Bedeutungen sind verbunden mit der Begründbarkeit von etwas: logisch mit der Begründung von Wissen durch die Wissenschaft, effektiv mit der Begründung in der Wahl der besten Mitteln zur Realisierung von Zwecken durch Technik und Technologie, gut mit der Begründung in der Wahl von effektiven Handlungen zur Gestaltung des Zusammenlebens mit anderen in einer Gemeinschaft durch die Ethik. Begründbarkeit setzt das Anziehen von Gründen und damit Argumentation voraus. Das Medium der so verstandenen Rationalität ist die durch den logos strukturierte Sprache, die Sprache der Vernunft.

2. Dieses Konzept der Rationalität wird zuerst in der antiken griechischen Philosophie entfaltet. Aristoteles unterscheidet drei Arten der Rationalität,¹ die er mit dem vernünftigen (griechisch logischen) Teil der Seele verbindet: die logische Rationalität des Wissbaren, die technische Rationalität des Machbaren und die praktische Rationalität des Lebbareren. Während die technische und die praktische Rationalität auf Veränderbares gerichtet sind und auf Herstellen und Handeln zielen, hat es die theoretische Rationalität mit Unveränderlichem zu tun und verbleibt im denkenden Betrachten. Sie manifestiert sich in der Wissenschaft (episteme) als theoria. In ihr sieht Aristoteles die höchste Form eines glücklichen Lebens (eudaimonia), weshalb er ihr auch den Primat gegenüber den anderen beiden Arten der Rationalität zuspricht. Denn während der Mensch in diesen beiden Arten der Rationalität in der Regel auf eine kommunikative Beziehung zu anderen Menschen angewiesen bleibt, kann er für Aristoteles in der theoretischen Rationalität die ihm höchst mögliche Form der Autarkie, nämlich ein selbstbestimmtes Leben, das ans Göttliche reicht, erlangen.

3. Mit der Herausbildung der modernen Naturwissenschaften in der europäischen Neuzeit gewinnt die technische Rationalität gegenüber den anderen beiden Arten der Rationalität an Bedeutung. Nach Francis Bacon ist Wissen Macht, und das bedeutet, durch Naturerkenntnis die Natur zur Vermehrung des Wohlstands der Menschen zu beherrschen. Da der Zweck damit feststeht, verschiebt sich das Interesse zunehmend auf die Frage nach den effektivsten Mitteln zu seiner Realisierung und damit auf die technische bzw. pragmatische Zweck-Mittel- Rationalität. Auch die theoretische Rationalität könnte dann immer

¹ Die Bedeutung dieser aristotelischen Unterscheidungen für das heutige Rationalitätsverständnis wird von Evandro Agazzi ausführlich behandelt in: Evandro Agazzi, Das Gute, das Böse und die Wissenschaft. Die ethische Dimension der wissenschaftlich-technologischen Unternehmung, Berlin 1995, bes.178-198.

mehr unter dem Blickwinkel eines Mittels und immer weniger als Zweck des Strebens nach Wissen um des Wissens willen gesehen werden. Gegen diese mögliche Verschiebung im Gefüge der Rationalität setzte Kant auf die Verteidigung der reinen Vernunft, indem er den Primat von der theoretischen auf die praktische Rationalität verlagerte. Rationalität ist schon immer praktisch, insofern es ein natürliches Recht des Menschen ist, von seiner eigenen Vernunft in allen Angelegenheiten des menschlichen Lebens öffentlich Gebrauch machen zu können – eine Position, die dem Übergang von der Stände- zur Mediengesellschaft in Europa entspricht. Das damit verbundene Medium ist die durch rationale Diskurse gestaltete Öffentlichkeit, die immer mehr Bereiche des individuellen und gesellschaftlichen Lebens zu erfassen strebt (öffentliche Diskurse über und zugleich Rationalisierung der Politik, der Verwaltung, der Kriegsführung, der materiellen Produktion, des Gesundheitswesens, der Religionsausübung usw.).

4. Mit der Entwicklung von immer effektiveren und immer mehr global vernetzten Informations- und Kommunikationsmitteln seit dem 20. Jahrhundert findet eine signifikante Veränderung der Diskurskultur statt. Da nun prinzipiell jeder mit jedem kommunizieren kann, kann auch jeder zum Kommunikanten² in einem Geflecht von Kommunikationsverhältnissen werden, und damit auch von solchen Kommunikationsverhältnissen, die sich dem öffentlichen Raum des rationalen Diskurses entziehen und einen eigenen Raum in Gestalt einer Blase bilden, die mit dem gefüllt ist, was als Echo in ihr reflektiert wird. Durch diese Blasenbildung entsteht aber auch die Möglichkeit, den öffentlichen Raum des rationalen Diskurses zu nur einer solchen Blase abzuwerten. Jede Blase kann so ihre eigenen Diskurskriterien generieren, und die Kriterien der auf Gründe und Argumente setzenden Rationalität erscheinen dann nur noch als solche einer besonderen Blase.

5. Werden Information und Kommunikation durch Blasenbildung von der auf Gründe und Argumente setzenden Rationalität abgekoppelt, verändert sich auch ihr Medium. An die Stelle von begründetem Wissen und guten Gründen für das Handeln werden in der so herausgebildeten Medienrealität³ Verhaltensmuster bestimmend, die dann aus den durch Big Data gesammelten Informationen mittels Algorithmen herausgefiltert und medial benutzt und beherrscht werden können. Der Algorithmus setzt aber nicht auf die Rationalität von Gründen, z.B. für Handlungs- (gut – schlecht) und Wissens- (wahr – falsch) Entscheidungen, sondern bei ihm geht es nur um die Effektivität der Berechenbarkeit von Verhaltensweisen. Rationalität wird so durch Algorithmisierung ersetzt. Wissenschaft und Ethik laufen damit Gefahr, immer mehr nur noch unter dem Effektivitätskriterium der Technologie gesehen (so die Wissenschaft) oder gar ganz verdrängt (so die Ethik)

² Zum Begriff des Kommunikanten als eines Epiphänomens der Kommunikation vgl. Валерий Савчук, Медиафилософия. Присуп реальности, Санкт-Петербург 2013, 127-135.

³ Zum Begriff der Medienrealität vgl. Валерий Савчук, Медиафилософия. Присуп реальности, Санкт-Петербург 2013, 135-143. Aus der Sicht der Medienphilosophie lässt sich das Verhältnis von Medium (Medien) und Medienrealität dann so bestimmen: „Das Medium ist (die Medien sind) die Art und Weise, wie die Welt gegeben ist, die Medienrealität ist die Gegebenheit der Welt.“ (Ebd., 236).

zu werden. Eine nur noch vom Kriterium bloßer Effektivität beherrschte Medienrealität würde aber zum Kampffeld um politischen, militärischen, wirtschaftlichen, kulturellen, religiösen usw. Einfluss werden, auf dem nicht mehr Gründe und Argumente regulierend wirken, auf dem damit auch nicht mehr die Stärke des Rechts, sondern das Recht des Stärkeren, das sich nun in der Herrschaft der Medien in der Medienrealität zeigen würde, entscheidet.

6. Angesichts dieser Perspektive erscheint eine Rückbesinnung auf das europäische Projekt der Aufklärung durchaus sinnvoll. Dieses Projekt verbindet die Rationalität mit dem Mündigwerden der Menschen, d.h. auch mit einem mündigen, nämlich selbstbestimmten und selbstverantworteten Umgang der Menschen mit Wissenschaft, Technologie und Ethik. Was dabei Mündigkeit jeweils konkret bedeutet, lässt sich aber nicht ein für alle Male sagen,⁴ sondern ist mit jeder signifikanten Veränderung in den Medien und der Medienrealität immer wieder neu zu bestimmen.

⁴ Deshalb fordert Herbert Schnädelbach ein „strukturelles Aufklärungsverständnis“, das „mit den Mitteln einer soziokulturellen Aufklärungstheorie präzisiert werden könnte.“ (Herbert Schnädelbach, Das Projekt ‚Aufklärung‘ – Aspekte und Probleme, in: Nietzsche. Radikalaufklärer oder radikaler Gegenauklärer?, hg. von R. Reschke, Berlin 2004, 48).

LEHMANN HARRY

Doctor,
Berlin, Germany

WAS IST POLITISCHE MUSIK?

Die Frage ›Was ist politische Musik?‹ ist eine typische Streitfrage, bei der die Antworten nach allen Richtungen hin divergieren. Vielleicht sollte man zunächst einmal mit Beispielen beginnen, die konsensfähig sind: etwa mit Jimi Hendrix' Woodstock-Auftritt, bei dem er mit kriegslärmender E-Gitarre die US-amerikanische Nationalhymne spielte, oder mit Wolf Biermann, der mit seinen Dissidentenliedern zum Staatsfeind Nummer eins in der DDR avancierte. In beiden Fällen hat man es ganz offensichtlich mit sehr verschiedenen Formen von politischer Musik zu tun, denen aber eines gemeinsam ist: sie bringen einen Protest zum Ausdruck. Diese Beobachtung bringt mich zu meiner Ausgangsthese: Politische Musik ist genuin mit Protestbewegungen verbunden.

Protestbewegungen

Auch in gut regierten Demokratien werden immer wieder neue Situationen entstehen, die von großen Bevölkerungsgruppen als bedrohlich empfunden werden, in ihrer politischen Brisanz aber von den etablierten Parteien nicht erkannt werden können. Auf dieses Strukturdefizit reagieren Protestbewegungen, sie entstehen im blinden Fleck eines politischen Systems.¹

Das Hauptziel einer Protestbewegung ist immer, ein marginales Thema ins Zentrum der öffentlichen Aufmerksamkeit zu rücken, so dass es in den Medien auf Resonanz stößt und einen Prozess der politischen Meinungsbildung initiieren kann. Entscheidend für ihren Erfolg ist, dass solche sozialen Bewegungen eine starke eigene Identität ausbilden können. Nur so kann man in der Gesellschaft für etwas, was bislang ein Randthema war, Unterstützer, Anhänger und Gleichgesinnte mobilisieren. Zu diesem Zweck muss eine Protestbewegung auch eine eigene politische Ästhetik ausbilden, sie braucht Logos und Lieder, um als politischer Akteur identifizierbar und attraktiv zu sein. An diesem Punkt gewinnt die politische Kunst und Musik ihre genuine Funktion.

Dies sind schlechte Nachrichten für eine intellektuell und ästhetisch anspruchsvolle Kunst wie die ›Neue Musik‹, die sich als politisch engagierte Kunstmusik verstehen möchte. Politische Kunst muss mit einer Populärästhetik arbeiten oder sie ist keine. Gefragt ist der kleinste gemeinsame ästhetische Nenner, also künstlerische Strategien, die in der Massenkultur anschlussfähig sind.

Autoritäre Gesellschaften

Diese Faustregel der politischen Kunst gilt ausnahmslos für liberale Demokratien. Aber es lohnt auch ein kurzer Seitenblick auf die autoritären Gesellschaften, in denen öffentlicher Protest im Keim erstickt wird. So wurden zum Beispiel in der DDR die Texte von populären Rockbands zensuriert und jeder DEFA-Film musste von einem Parteifunktionär zugelassen werden. Gerade weil aber die

¹ Vgl. Niklas Luhmann: *Protest. Systemtheorie und soziale Bewegungen*, FfM 1996

kulturelle Kommunikation derart vom Staat überwacht wurde, wuchs den anspruchsvollen Genres in den schwerer verständlichen und damit auch schwieriger zu kontrollierenden Sphären der Hochkultur eine politische Stellvertreterfunktion zu. Entscheidend hierfür war, dass das kulturelle Selbstverständnis sich nicht pluralistisch ausdifferenzieren konnte, sondern aufgrund einer staatlich indoktrinierten Weltanschauung extrem homogen blieb. Damit konnte die Kunst sich aber auf ein extrem stabiles kulturelles Vorverständnis beziehen, in dem eine kleine abfällige Geste in einer Shakespeare-Inszenierung, ein unauffälliges Detail in einem Gemälde von Wolfgang Matheuer oder ein Nebensatz in einem Roman von Christa Wolf eine gesellschaftskritische Bedeutung erlangen konnten, die vielen verständlich war, sich aber nur schwer zensieren ließ.

So bildete sich unter dem Staatskunststil des Sozialistischen Realismus eine doppelcodierte Kunstrezeption in den Sphären der Hochkultur aus, die permanent auf der Suche nach subversiven politischen Botschaften war und sie auch fand. Auch in den sozialistischen Gesellschaften gab es also politische Kunst, die sich aber – gerade, weil es keine öffentlichen Protestformen gab – auf eine latente Protestbewegung und Proteststimmung in der Gesellschaft bezog.

Libérale Gesellschaften

Ganz anders sind die Voraussetzungen für politische Kunst in liberalen Gesellschaften. Wer sich auf das Terrain der politischen Kunst begibt, muss von vornherein mit einem Pluralismus von Weltanschauungen und ästhetischen Präferenzen in der Gesellschaft rechnen, wodurch sich die Reichweite nichtpopulärer Ästhetiken auf die entsprechenden Kunstszenen und Subkulturen verkürzt. Und an diesem Punkt muss man sich die Frage stellen, ob man überhaupt noch sinnvoll von »politischer Kunst« sprechen kann. Ein Minimalkriterium für politische Kunst wäre zum einen, dass sich in den entsprechenden Werken ein politischer Konflikt artikuliert, und zum anderen, dass das Werk in diesem Konflikt Partei ergreift – sich also auf die eine oder auf die andere Seite in diesem Konflikt stellt. Hat die Neue Musik dieses Kriterium jemals erfüllt? Nehmen wir zwei prominente Werke, Helmut Lachenmanns »Gran Torso« (1971/72) und Johannes Kreidlers »Fremdarbeit« (2009), und testen wir, wie politisch die Stücke sind.

Lachenmanns Streichquartett war, in seiner prononcierten Verweigerungshaltung gegenüber den kulturellen Gewohnheiten, eine fulminante Institutionenkritik gegenüber dem »ästhetischen Apparat« des bürgerlichen Musikbetriebs. Generell verstand sich die *musique concrète instrumentale* als ein Angebot zum befreiten Hören in einer unfreien Gesellschaft, wobei Lachenmann hier im Wesentlichen Adornos Negativitätsästhetik wahrnehmungsästhetisch reformulierte.² Wenn man vor dieser marxistisch inspirierten Hintergrundphilosophie solche Werke hört, dann könnte man vermuten – und diese Vermutung wurde in der Neuen Musik des 20. Jahrhunderts von vielen Komponisten geteilt –, dass man sie auch »gesellschaftskritisch« und »politisch« hörte.

² Vgl. das Kapitel »Absolute Musik« in Harry Lehmann: *Die digitale Revolution der Musik. Eine Musikphilosophie*, Mainz: Schott Music 2012, S. 94-105.

Genaugenommen ist es aber irreführend, hier von »politischer Musik« zu sprechen, denn diese Musik ist in einem doppelten Sinne politisch wirkungslos. Zum einen muss man für jene negativitätsästhetische Konzeption eine gewisse philosophische Vorbildung mitbringen. Zum anderen setzt insbesondere Lachenmanns Musik ein Höchstmaß an reflektierter ästhetischer Bildung voraus, ansonsten wird man »Gran Torso« nur als ein Stück für vier Geräuschemacher wahrnehmen, aber keine Strukturklangkomposition hören. Und selbst dann, wenn es zu dieser extrem unwahrscheinlichen Koinzidenz von ästhetischer Erfahrung und Intellektualität in ein und demselben Subjekt kommt, ergreift das Werk nicht Partei in einem konkreten politischen Konflikt. Vielmehr macht es eine ganz bestimmte Weltsicht sinnlich erfahrbar, in der sich gesellschaftliche Widersprüche überhaupt erst als politische Konflikte artikulieren lassen. Insofern ist Lachenmanns 1. Streichquartett auch kein politisches Stück, sondern zielt auf die Möglichkeitsbedingungen des Politischen an und für sich. Diese vorpolitische Funktion von Kunst ist in liberalen Gesellschaften eine durch nichts zu ersetzende Keimzelle individueller Freiheit.

»Gran Torso« ist ein Beispiel für absolute Musik, die ihren Neuheitsanspruch über Materialfortschritte einlösen konnte. Die Ideen der Materialästhetik und der Absolutheit bilden zwei komplementäre Momente im historischen Paradigma der Neuen Musik. Nachdem die erweiterten Spieltechniken ausgereizt waren und, infolge einer um sich greifenden Digitalisierung, die absolute Musik mehr und mehr durch relationale Musik verdrängt wird, hat sich dieses Paradigma in beiderlei Hinsicht erschöpft.³ Hinzu kommt, dass auch der utopische Weltbildstil nach dem Zusammenbruch des real existierenden Sozialismus seine Plausibilität verloren hatte. Deswegen erfüllen Werke wie »Gran Torso« heute nicht nur keine politische Funktion, sondern sie haben auch ihre ursprüngliche weltbildprovozierende Kraft verloren. Was aber bleibt, ist seine markante Spur in der Musikgeschichte; es ist ein Stück, das in den 1970er-Jahren exemplarisch das Ausdrucksvokabular der Kunstmusik erweitert hat.⁴

Ganz anders sieht die Situation ein halbes Jahrhundert später aus; die avanciertesten Werke von heute folgen nicht länger einer Idee der absoluten Musik, sondern bedienen sich, wie Johannes Kreidlers »Fremdarbeit«, der hinzugewonnenen Optionen der relationalen Musik. Der Komponist steht hier als Conférencier auf der Bühne und erzählt dem Publikum während der Aufführung die Entstehungsgeschichte des aufgeführten Stücks: Er hat seinen Kompositionsauftrag an einen chinesischen Auftragskomponisten und einen indischen Programmierer weitergegeben und sich von den beiden ein Stück in seinem eigenen Personalstil komponieren lassen. Die verschiedenen Versionen des Stücks, die nach Kreidlers stilkritischen Rückmeldungen und Verbesserungsvorschlägen entstanden sind, wurden dann von einer vierköpfigen New Music Combo gespielt und mit Bildern illustriert. Das Stück sucht ganz

³ Vgl. das Kapitel »Relationale Musik« in Harry Lehmann: *Die digitale Revolution der Musik*, S. 115-126

⁴ Eine entsprechende Analyse von »Gran Torso« findet sich in Harry Lehmann: *Gehaltsästhetik. Eine Kunstphilosophie*, Paderborn: W. Fink 2016, S. 162-167.

offensichtlich nicht mehr im materialästhetischen Sinne nach einem neuen Klang, zumal es sich um eine Stilimitation handelt, sondern das Neue an dem Stück ist der Gehalt, den es artikuliert. Die politische Dimension von »Fremdarbeit« scheint offensichtlich zu sein, denn es werden ja Ausbeutungsverhältnisse artikuliert – der Komponist macht einen geschätzten Profit von dreitausend Prozent.

Aber eigentlich ist es eine krude Interpretation, dieses schillernde Stück auf einen politischen Appell gegen imperialistische Ausbeutung in Billiglohnländern zu verkürzen. »Fremdarbeit« ist genauso ein Kommentar zur »Musikentwertung« durch die alleserfassende Digitalisierung, infolgedessen es immer leichter wird, jeden nur denkbaren Musikstil imitieren zu können. Und damit eröffnen sich sofort drei weitere Themenfelder. Zum einen verlagert sich der kreative Akt der Komposition auf das Konzept, das Subjekt zieht sich aus dem Kompositionsprozess heraus. Zum anderen macht das Stück das ganze Chaos von Urheberrechtsfragen präsent, die sich heute stellen – was ist hier Original und was Kopie? Schließlich wurde mit dem schönen Hintergedanken, dass China der Heimathafen aller Produktpiraten ist, der Auftrag extra an einen chinesischen Komponisten weitergegeben. »Fremdarbeit« ist allein schon deswegen kein globalisierungskritisches Stück, weil man es mit dem gleichen Recht auch als globalisierungsaffirmatives Stück auffassen könnte. Sie profitieren genauso von der Globalisierung wie die Produktpiraten; was für wen Ausbeutung und was für wen eine Verbesserung von Lebensqualität ist, ist eine Frage der Geografie.

Allein daraus, dass in einem Stück ein politisches Thema verhandelt wird, folgt nicht, dass es politische Kunst ist. Wenn Kreidler seinem Stück das absurde Motto voranstellt: »Ziel des heutigen Abends muss sein, dass hier keiner mehr die FDP wählt«, dann müsste man eigentlich gewarnt sein, dass hier mit einem politischen Thema Kunst gemacht wird, die ihren Spaß daran hat, die szenespezifischen Interpretationsreflexe abzurufen und sich als politische Kunst zu maskieren.

Wie schon »Gran Torso«, so ergreift auch »Fremdarbeit« nicht Partei in einem politischen Konflikt, sondern beschreibt eine Konfliktlage, die sich einer schnellen politischen Schematisierung von links und rechts entzieht und sarkastisch unterläuft. Auch hier hat man es gerade nicht mit politischer Kunst zu tun, sondern mit Kunst, welche die Möglichkeitsbedingungen des Politischen in einem bestimmten Ausschnitt von Welt artikuliert. »Fremdarbeit« funktioniert wie eine Beobachtungslinse, die den Blick auf die Gesellschaft problemscharf stellt.

Diese beiden Musikbeispiele aus zwei vollkommen unterschiedlichen Musik-Paradigmen scheinen zu signalisieren, dass die avancierte Kunstmusik entweder keine politische Musik ist oder aufgrund ihrer geringen Reichweite nur schlecht als politische Musik funktioniert. Das ganze Dilemma wird offensichtlich, wenn man einmal Douglas Barretts »What is the sound of one flag burning?« (2017) mit Jimi Hendrix' Interpretation von »The Star-Spangled Banner« auf dem Rockfestival von Woodstock (1969) vergleicht. Barrett nimmt das Knistern einer brennenden US-Flagge auf, Hendrix verzerrt die US-amerikanische Nationalhymne auf seiner E-Gitarre zum Kriegslärm. In beiden Fällen hat man es mit politischer Musik zu tun, die mit der Zerstörung von Nationalsymbolen gegen einen wachsenden Nationalismus bzw. den Vietnamkrieg protestiert. Beide Stücke ergreifen Partei in

einem politischen Streit. Aber allein schon aufgrund ihrer unpopulären Ästhetik hat Barretts politische Kunstmusik hier einen schweren Stand.

Politischer Konzeptualismus

Dennoch trifft man gerade in den bildenden Künsten immer wieder auf die Überzeugung, dass Kunst politisch sein könne und auch politisch sein solle, nicht zuletzt hat sich diese Haltung in vielen Arbeiten auf der aktuellen *documenta 14* materialisiert. Wie passt diese Beobachtung mit der vorliegenden Analyse der Kunstmusik zusammen? Könnte es sein, dass die Neue Musik aufgrund ihrer verzögerten Geschichte hier nur eine Entwicklung nachzuholen hat?⁵ Für diese Vermutung spricht, dass sich die engagierte Kunst im Umkreis der Konzeptkunst bewegt und sich der Begriff der Konzeptmusik in der Neuen Musik gerade erst etabliert hat.⁶

Diese ausgeprägte Vorliebe der engagierten Kunst für die Konzeptkunst hat etwas mit ihrem Wesensmerkmal zu tun: ihrer Anästhetik. Konzeptkunst manifestiert sich in Arbeiten, welche die ästhetische Dimension von Kunst negieren und sich deswegen auch auf eine einfache, isomorphe Abbildrelation von Idee und Werk reduzieren lassen. Für die politische Kunst ist dieses Genre damit in doppelter Hinsicht prädestiniert: es schließt einerseits niemanden aufgrund von Geschmacksfragen aus, denn diese spielen in anästhetischen Arbeiten keine Rolle, und es kann andererseits, aufgrund seiner einfachen Aussagestruktur, eine politische Botschaft effektiv wie ein Werbespruch, ein Logo oder ein bedrucktes T-Shirt verbreiten.

Stellvertretend für die politische Konzeptkunst kann man die Arbeiten von Ai Weiwei nehmen. Das von ihm nachgestellte Foto vom ertrunkenen Flüchtlingsjungen Alan Kurdi von 2016 ist mit seiner simplen Aussage sicherlich kein besonders scharfsinniges Konzeptkunstwerk; als politische Kunst war die Arbeit aber äußerst effektiv. »Dropping a Han Dynasty Urn« (1995) ist hingegen brillante Konzeptkunst, die in einer äußerst hintersinnigen Weise das Thema der chinesischen Kulturrevolution mit der Tabula rasa-Geste der Avantgarde verbindet und dazu noch einen Kommentar zu den Readymades abgibt, was viel zu kompliziert und zu vieldeutig für eine stringente politische Kommunikation ist.⁷ Im Vergleich der beiden Werke erkennt man sehr gut, wie der Wegfall des Konformitätsdrucks in der politischen Kunst zwangsläufig zu künstlerisch weniger interessanten Werken führt. Das nachgestellte Foto ist der Kompromiss, den selbst ein Konzeptkünstler eingehen muss, wenn er in einer liberalen Welt mit seinen Botschaften anschlussfähig sein möchte. Politische Kunst muss plakativ wie Cola-Werbung sein, oder sie funktioniert nicht in der freien Welt.

⁵ Vgl. das Kapitel »Übersprungene Geschichte« in Harry Lehmann: *Die digitale Revolution der Musik*, S. 82-87.

⁶ Vgl. das Kapitel »Musikkonzepte« in Harry Lehmann: *Die digitale Revolution der Musik*, S. 82-87, wo der deutsche Begriff »Konzeptmusik«, soweit ich das sehen kann, zum ersten Mal als Theoriebegriff eingeführt wird.

⁷ Eine entsprechende Interpretation von »Dropping a Han Dynasty Urn« findet sich in Harry Lehmann: *Gehaltsästhetik. Eine Kunstphilosophie*, Paderborn: W. Fink 2016, S. 207-210.

Wer erst einmal als Dissident verfolgt wird, bei dem ist jede Arbeit eine Provokation. Eigentlich hat zuerst der chinesische Staat Ai Weiwei zum politischen Künstler gemacht, und erst deshalb kann »Dropping a Han Dynasty Urn« im Westen so bedenkenlos als politische Kunst wahrgenommen werden. Letztendlich ist dies aber ein, wenn auch unvermeidbarer, Trugschluss, denn in den westlichen Museen funktioniert die »fallengelassene Vase« zwar als Highlight in der Konzeptkunstsammlung, nicht aber als politische Kunst. Es ist auch kein Zufall, dass diejenigen Künstler, die *als politische Künstler* in der liberalen Kunstwelt am erfolgreichsten sind, sich diesen Status in nichtliberalen Gesellschaften erworben haben. Sie leben in zwei Welten und sind nur aufgrund ihrer Doppelexistenz in der Lage, elaborierte politische Kunst für den westlichen Kunstbetrieb zu kreieren.

Für die politischen Künstler, die in den Komfortzonen einer liberalen Gesellschaft großgeworden sind, sieht es schwieriger aus. Unter den erschwerten Bedingungen von Meinungsfreiheit und Toleranz lässt sich politische Kunst nur dann effektiv realisieren, wenn man auf allzu elaborierte Kunstansprüche verzichtet und auch den Einsatz von populistischen Mitteln nicht scheut. Bestes Beispiel hierfür ist Philipp Ruchs *Zentrum für Politische Schönheit*, das klare politische Ziele verfolgt. Da aber die liberale Gesellschaft den Künstlern kaum Widerstände entgegensetzt, müssen diese zu immer drastischeren Mitteln greifen, so dass ihre Aktionen früher oder später zur grotesken Übertreibung neigen – »Flüchtlinge fressen« ist nur ein Beispiel hierfür. In einer freien Gesellschaft wird die politische Kunst zwangsläufig zur Farce und der politische Künstler zum Clown. Ruch hat diese Logik des Protests besser als jeder andere verstanden und schminkt sich wie ein Zirkusclown vor dem Auftritt zu jeder Performance das Gesicht, nur dass es eben schwarze Farbe ist. Die politischen Künstler aus den autoritären Regimen brauchen hingegen keine Komödie zu spielen, sie spielen die Tragödie ihres Lebens nach.

Dass in liberalen Gesellschaften die politisch engagierte Kunst in den Konzeptualismus gedrängt wird, und dass die politischen Konzeptkünstler mehr und mehr wie politische Aktivisten auftreten, ist nur die eine Seite der Medaille. Die andere Seite ist, dass auch die politischen Aktivisten, die sich in Protest- und Bürgerbewegungen engagieren, mehr und mehr wie politische Künstler auftreten. Im Zuge der Digitalisierung wird es immer einfacher, etwas Konzeptkunstartiges zu machen und über soziale Medien zu verbreiten. Konzeptkunst hat bereits Twitter-Format und wirkt deswegen auf Künstler, die sich politisch engagieren wollen, auch besonders attraktiv. Aus denselben Gründen haben nun aber auch die Aktivisten von Protestbewegungen und NGOs die konzeptuellen Strategien der Künste für sich entdeckt. Nicht selten werden ihre Protestaktionen wie eine Performance aufgeführt. Das ist eine ernst zu nehmende Gefahr für die politisch engagierte Kunst, denn die Aktivisten machen – da sie näher an den politischen Ereignissen sind – oft die bessere »politische Kunst«. Für Künstler ist es aussichtslos, mit solchen politisch inszenierten Bildern konkurrieren zu wollen, etwa wenn ein kleines Schlauchboot von Greenpeace die japanische Walfangflotte attackiert.

Vorläufiges Fazit

Politische Musik hat sich sicherlich noch nicht in dem Maße ausdifferenzieren können wie die politische Kunst, und es ist fraglich, ob sie dazu als Zeitkunst in der Lage sein wird. Als vorläufiges Fazit lässt sich aber festhalten: Politische Kunstmusik ist eine *Contradictio in Adjecto*. Wenn es Kunstmusik ist, ist es keine politische Musik – denn die Ästhetik der Kunstmusik ist nicht populär und ihr Gehalt ist politisch ambivalent. Wenn es hingegen politische Musik ist, ist es keine Kunstmusik – denn politische Musik muss komplexgesellschaftliche Widersprüche auf einfache politische Alternativen herunterbrechen und kann nur populäre ästhetische Mittel verwenden. Die Kunstmusik kann, gerade unter dem Paradigma der Gehaltsästhetik, auch politische Themen verhandeln, um diese in ihrer Ambivalenz, Widersprüchlichkeit und in ihrer ironischen Abgründigkeit darzustellen. Doch normalerweise ruiniert sie sich, wenn sie darüber hinaus auch noch Partei ergreift. Es gibt den Ausnahmezustand, wo auch Komponisten, Künstler und vor allem Literaten aus ihrer normalen Beobachterrolle heraustreten, etwa während der Wende oder während eines Krieges oder während eines drohenden autokratischen Staatstreichs. In der Regel ist es aber die Aufgabe der reflektierten Künste, zu der auch die Kunstmusik gehört, jene emotionale und intellektuelle Freiheit in den Subjekten zu reaktivieren, die eine Voraussetzung dafür ist, dass es in liberalen Gesellschaften nicht zum Ausnahmezustand kommt.

ЛАТЫПОВА АЛИНА РАИЛЕВНА

Сотрудник Центра медиафилософии и Лаборатории исследований компьютерных игр (Институт философии СПбГУ), Санкт-Петербург, Россия.

LATYPOVA ALINA RAILEVNA

Researcher at the Center for Mediaphilosophy and at the Laboratory of Computer Games Research (The Institute of Philosophy, St. Petersburg State University), Saint-Petersburg, Russia.

CONSTITUTION OF THE VISION IN RELATION TO INVISIBLE

The following article describes how vision had been formed as a concept in the antique philosophy and how it was perceived by the French philosophical tradition in the XXth century. The author focuses on the works of Plato to mark the starting point of the concept of vision, to explain why vision is not only given by nature, but also constructed by the Other and why it has strong correlation with self-knowledge (*se connaître soi-même*). Through the analysis of the works of French phenomenological philosophers Maurice Merleau-Ponty and Jean-Luc Marion the author tries to show that the concept of vision goes together with the invisible and how the invisible corresponds with the triangle of the *thought-visible-talked* (*pensé-visible-parlé*).

Keywords: vision, invisible, self-knowledge, Plato, Maurice Merleau-Ponty, Jean-Luc Marion.

CONSTITUTION DU REGARD PAR RAPPORT A L'INVISIBLE

La première chose qu'on doit remarquer par rapport à l'invisible, c'est qu'il n'est pas seulement réduit à l'opposition de la perception visuelle. Bien qu'on accorde l'attention à l'ordre visuel dans le cadre de l'invisible, on va démontrer que – déjà sur le niveau de la perception – le visible et l'invisible dépassent ce qui est aperçu par les yeux. Tout ce qu'on ne voit pas n'est pas invisible. Au moins il peut être transparent. L'invisible se rapporte à un contexte plus élargi : le savoir. En ce sens connaître une chose signifie voir¹ cette chose, jeter un coup d'œil sur son cœur, découvrir son essence. A l'égard de la vision comme un processus pour mettre en lumière ce qui est caché, c'est-à-dire, invisible, on envisagera la relation entre le regard et l'invisible. On commencera avec l'analyse du dialogue *Alcibiade* où Platon

¹ Pour dire « voir » chez Platon il faut être prudent, parce qu'il est facile de mélanger les choses. Platon distingue l'idée et son apparence. L'apparence n'est pas l'essence de la chose, mais c'est ce qui nous apparaît. Ainsi, les choses qu'on voit sont les apparences des idées. Cependant, il y a aussi *L'allégorie de la caverne* où pour « voir » le monde vrai, il faut sortir à la lumière. Bien sûr, « voir » en ce sens-là est utilisé à la manière métaphorique, mais il correspond au savoir (une métaphore de la lumière). L'apparence, qui double l'idée, ne se présente pas par son essence, alors que « voir » une chose signifie la connaître, c'est-à-dire, voir la chose pas au moyen des yeux, mais par le nous (νοῦς).

pose le problème de « se connaître soi-même » à travers le regard et le « souci de soi ». Ces trois concepts sont fortement liés chez Platon.

Le regard comme une clé pour « se connaître soi-même »

Socrate à travers Platon dans *Alcibiade* souligne le rôle principal du souci de soi (« un souci de toi-même »² ou prendre « soin de toi-même »³) pour toute activité, mais surtout pour le gouvernement des autres⁴. Si l'homme sait bien son métier (la cordonnerie, la navigation, le gouvernement de la cité), il le fait bien. En conséquence, les autres sont contents de son travail. Il est vertueux et les autres sont heureux, cela rend la société harmonieuse. Or, pour pratiquer le souci de soi, il faut se savoir soi-même, et pour se savoir⁵ soi-même, il faut voir soi-même. Comment l'homme peut-il le faire, demande Socrate, – avec le « miroir » des yeux de l'autrui – « n'est-ce pas, que quand nous regardons l'œil de quelqu'un qui est en face de nous, notre visage se réfléchit dans ce qu'on appelle la pupille⁶, comme dans un miroir ; celui qui regarde y voit son image »⁷ – et de l'autre – « C'est donc le dieu qu'il faut regarder : il est le meilleur miroir des choses humaines elles-mêmes pour qui veut juger de la qualité de l'âme, et c'est en lui que nous pouvons le mieux nous voir et le connaître »⁸. Pour se connaître soi-même, il faut d'abord comprendre qui est ce

² Ici on utilise la traduction de L. Robin qui traduit *σπουτοῦ μᾶλλον ἐπιμελεῖσθαι* comme « un plus grand souci de toi-même ». La traduction par M. Croiset donne la signification de cette expression comme « te perfectionner ». Pour notre analyse on préfère la première traduction qui est plus proche au sens littéraire de « souci » et de « soin » en texte original, la deuxième semble un peu plus figurative. Comparer : Platon, *Alcibiade* // *Œuvres complètes*, Tome 1, Bibliothèque de la pléiade, 1950. 120c (p.228). Et Platon, *Alcibiade* // *Œuvres complètes*, Tome 1, Les belles lettres, 2012. 120d (p.88).

³ Ici Platon utilise l'expression *ἐπιμελεῖσθαι σπουτοῦ*. Voir : Platon, *Alcibiade* // *Œuvres complètes*, Tome 1, Les belles lettres, 2012. 127e (p.99).

⁴ C'est un des problèmes principaux dans la philosophie de Michel Foucault, il traite le rapport entre le souci de soi et le gouvernement des autres et de soi, en déroulant ce concept sur la base des pratiques de soi de l'Antiquité. Une question fondamentale, c'est la question du sujet, mais pas le sujet assujéti et inscrit en relations du pouvoir. Ce sujet se constitue de l'intérieur de soi-même, sur les fondations élaborées, qui sont le résultat d'un travail spirituel et qui ne sont pas occasionnelles. En particulier, Foucault accorde beaucoup d'attention à l'analyse d'*Alcibiade*, parce que là, comme insiste Foucault, la question de « soi » est posée : quel est ce soi dont on doit avoir soin ? Cette problématique est très importante pour la pensée foucauldienne parce qu'elle est liée à la constitution de nouveau sujet, qui n'est pas le sujet cartésien et apparaît (comme une proposition positive) après la « mort » du sujet. Le souci de soi à travers la connaissance est un point de départ pour ce nouveau sujet indéterminé par les dispositifs de pouvoir.

⁵ Il est remarquable que le mot « savoir » éclaire son sens, il se compose de « voir » et « sa ». Si on suppose un lien entre la syllabe « sa » et soi (son, sa), il sera curieux que savoir littéralement signifie « voir soi-[même] ».

⁶ La pupille est une des invisibilités directes qu'on a dans la vision. C'est un abîme reflet, qui se cache sous la réflexion de celui qui regarde. Il joue à la lumière, englutit l'image pour la rejeter transformée. C'est un « trou noir » dans l'« écran blanc », c'est une inversion de l'inversion du visage. Elle attire l'attention et change celui qui voit.

⁷ Platon, *Alcibiade* // *Œuvres complètes*, Tome 1, Les belles lettres, 2012. 133a (p.109).

⁸ *Ibid.* 133c (pp.109-110).

« soi-même ». Cette question est signifiante pour Foucault⁹. Nous nous intéressons à la voie par laquelle il faut passer pour se trouver soi-même. Premièrement, il s'agit de retourner à soi. Or, ce retour ne signifie pas un virage à 180 degrés, c'est de passer à travers l'autre, qui nous transforme. Deuxièmement, pour nous cette route commence par regarder les yeux de l'autre qui nous renvoie un reflet¹⁰ de nous-même, ce qui nous aide à comprendre et à voir qui nous sommes, en effet. Ainsi, y a-t-il un rapport important entre la constitution du regard et le début de savoir de la connaissance de soi.

On se focalise sur la partie d'*Alcibiade* qui est consacrée au regard, en soulignant qu'elle (malgré son taille) est très importante pour la philosophie occidentale en général et surtout pour le 20^{ème} siècle, quand la figure de l'autre (autrui) est devenue le centre de plusieurs méditations philosophiques (Kojève, Husserl, Heidegger, Sartre, Lévinas, Lacan etc.). Pour notre recherche ce passage est utile aussi, parce qu'il esquisse la dualité de la vision et formule des conditions pour le vue. L'homme « isolé » ne se voit pas lui-même, il est invisible directement (quand l'œil est capable de voir tout sauf lui-même et la tête) et indirectement (quand son comportement n'est pas présenté devant les yeux de l'autre (Dieu), en conséquence, il ne peut pas évaluer ses actes¹¹).

Dans ce contexte on se heurte à l'invisibilité comme une construction dérivée des structures du visible qui sont formées grâce à un « autrui » (ou plutôt à un autre ?). Il y a deux niveaux de problématique : 1) quel est une condition du visible ; 2) comment réalise-t-on la transition entre le visible et l'invisible ? Comment l'organisation du regard se construit dans ce cas ? On envisagera chaque niveau successivement.

En esquisant la condition de « voir soi-même »¹² Socrate initie une problématique plus profonde, celle de la condition de construction du regard qui se

⁹ Le Cours au Collège de France *L'herméneutique du sujet* (1981-1982) est consacré à ce problème. Foucault traite le concept de souci de soi à travers les auteurs de l'Antiquité.

¹⁰ On ne peut pas éviter la référence à Lacan qui montre le rôle important du stade de miroir pour la formation de l'homme comme un sujet qui commence comprendre « l'autre en miroir » comme soi-même.

¹¹ Mais cela ne signifie pas que l'acte (in)juste dépend de gens qui entourent l'homme. La justice, c'est une vertu non-relative. Mais les autres aident à comprendre quel acte est juste ou non.

¹² Il est intéressant que dans la traduction de L. Robin la majorité de ce qui concerne le regard est utilisé avec le verbe « voir », alors que M. Croiset dans les mêmes phrases préfère le verbe « regarder ». Par exemple, comparer : Platon, *Alcibiade* // *Ceuvres complètes, Tome 1*, Bibliothèque de la pléiade, 1950. 132d (p.246). Et Platon, *Alcibiade* // *Ceuvres complètes, Tome 1*, Les belles lettres, 2012. 132d (p.108). Il n'y a pas grande différence entre les deux, mais il est possible de remarquer cette nuance minuscule. D'un côté, « regarder » nous oriente sur le plan contemplatif, alors que « voir » nous adresse à la perception par moyen des yeux. D'autre côté, « voir » se présente l'action générale, alors que « regarder » est une action intentionnelle. Cette différence de change le sens principal du dialogue, mais elle donne des nuances de sens variables. Par exemple, cela correspond à voie que l'on utilise pour se connaître nous-mêmes au

compose en regard de l'autre. De plus il introduit des limites pour la vision et la non-vision :

« Considère-le toi-même : si c'était à notre regard, comme à un homme, que l'inscription donnât ce conseil "Vois-toi toi-même" comment comprendrions-nous le sens de ce précepte ? Ne serait-ce pas, pour notre œil, de porter son regard sur ce qui permettrait¹³ à l'œil, en le regardant, de se voir lui-même? »¹⁴

Cette phrase montre qu'il n'y a pas de regard n'importe où, mais là, où il permet à quelqu'un de se voir lui-même. L'indication d'autorisation fait une sorte de démarcation entre ce qui est possible (au sens d'autorisation) pour les yeux, c'est-à-dire, disponible, et ce qui ne l'est pas. Par cela Socrate délimite le visible (au sens possible, ce qui peut être vu) et l'invisible – ce qui reste hors du champ du regard et de la vision. Outre cela, il reste quelque chose dans cette phrase qui demande une explication. Il s'agit non seulement de l'opération de voir, mais de se voir soi-même. Ainsi, de tout ce qui est consacré à la vision, on remarque le lien entre la vision et la connaissance. Pour se connaître soi-même il faut se voir soi-même :

« Donc, cher Alcibiade, si l'âme doit se connaître elle-même, n'est-ce pas vers une âme qu'elle devra regarder, et spécialement vers ce point de l'âme qui est le siège de la vertu propre d'une âme, c'est-à-dire sa sagesse, et vers tel autre point auquel justement ressemble celui-là? »¹⁵

Malgré tout, il est difficile de comprendre si le regard précède le savoir ou si c'est l'inverse. D'un côté, le regard est un point de départ de la connaissance, une condition à l'ouverture du savoir, d'un autre côté – comme on le lit dans cette citation – le regard doit déjà être orienté vers la vertu. Est-ce que cela signifie qu'on doit déjà avoir une idée de la vertu ? Comment trouver le « point de l'âme » qui

moyen du regard. Si nous nous regardons nous-même, nous le faisons par la contemplation. Cette pratique (en quelque sorte spirituelle) était très importante chez les grecs anciens et dans ce cas nous sommes plus proches de la tradition de l'Antiquité.

¹³ Ici on préfère la traduction de L. Robin, à celle de M. Croiset qui traduit ce mot comme « inviterait ». La proposition de Croiset est plus neutre, alors que le verbe « permettre » souligne le conditionnement du regard, ce qui donne la possibilité pour le regard. Comparer : Platon, *Alcibiade // Œuvres complètes, Tome 1*, Bibliothèque de la pléiade, 1950. 132d (p.245-246). Et Platon, *Alcibiade // Œuvres complètes, Tome 1*, Les belles lettres, 2012. 132d (p.108).

¹⁴ Platon, *Alcibiade // Œuvres complètes, Tome 1*, Bibliothèque de la pléiade, 1950. 132d (p.245-246).

¹⁵ *Ibid.* 133b (p.246).

convient, si on ne sait pas où le chercher ? Si on prend en compte un contexte plus élargi et si on se souvient que pour Platon la connaissance est plutôt la réminiscence – on sait déjà tout ce qui est, mais on ne souvient pas et cela éclaire toute la vie. A cet égard on peut s'adresser au dialogue *Ménon*¹⁶ où Socrate lie la connaissance comme réminiscence à l'immortalité de l'âme. Il dit :

« Ainsi l'âme, immortelle et plusieurs fois renaissante, ayant contemplé toutes choses, et sur la terre et dans l'Hadès, ne peut manquer d'avoir tout appris. Il n'est donc pas surprenant qu'elle ait, sur la vertu et sur le reste, des souvenirs de ce qu'elle en a su précédemment. La nature entière étant homogène et l'âme ayant tout appris, rien n'empêche qu'un seul ressouvenir (c'est ce que les hommes appellent savoir) lui fasse retrouver tous les autres, si l'on est courageux et tenace dans la recherche ; car la recherche et le savoir ne sont pas au total que réminiscence »¹⁷.

Ainsi, il est clair que pour Platon le problème n'est pas de savoir qui est premier, le regard ou la connaissance, parce que l'âme a déjà appris la vertu, mais l'homme ne s'en souvient pas. Si l'homme cherche la vertu, il la trouvera dans son âme, parce qu'elle a déjà l'idée d'une vertu concrète. Le regard semble déjà orienté par l'idée de la vertu, mais cette idée est cachée dans l'âme. Pour l'obtenir, il faut suivre le regard. Cependant, on rencontre ici un obstacle, celui de savoir si on peut être fidèle au regard, s'il ne trompe pas ? Ici un autre concept – le souci de soi – nous aidera. Si l'homme prend soin de ce qu'il fait, il se rapproche de la sagesse et peut distinguer ce qui est vertu et ce qui ne l'est pas. Or, ce processus n'est pas

¹⁶ On trouve la même idée dans le dialogue *Phédon* où, avant l'exécution, Socrate parle à ses amis qui désirent le sauver en lui proposant de fuir. Pour leur expliquer pourquoi il ne veut pas échapper la mort et pourquoi la fuite est « un acte irréfléchi » (voir éd. Les belles Lettres, 2008. 62e, p. 10.) Socrate raisonne sur l'immortalité de l'âme. Pendant la conversation Cébès rappelle la pensée de Socrate que le savoir n'est que réminiscence : « En vérité, Socrate, intervient alors Cébès, il en sera de même encore avec ce fameux argument (au cas il soit vrai !) dont tu fais un fréquent usage et d'après lequel, l'instruction n'étant pour nous rien d'autre précisément que remémoration, il est forcé, je pense, que nous ayons appris dans un temps antérieur les choses dont maintenant nous nous ressouvenons. Or, c'est ce qui est impossible, à moins que notre âme ne soit quelque part, avant de naître dans l'humaine forme que voici. (a) Par conséquent, de cette façon encore, l'âme a bien l'air d'être chose immortelle ». Voir : Platon, *Phédon* // *Œuvres complètes*, Tome 1, Bibliothèque de la pléiade, 1950. 72e-73a (p.787-788). Il s'agit, disons, de l'immortalité de l'âme sous la forme de circulation. Le cosmos et le temps sont circulaires chez les grecs anciens, l'âme revient sur la terre et dans l'Hadès, elle apprend tout ce qui est. C'est la raison pour laquelle on peut dire que le regard est déjà orienté à la vertu mais l'homme n'est pas capable de le discerner, s'il n'est pas assez courageux et travailleur pour découvrir la vertu. C'est pourquoi le rôle du souci de soi et très important pour connaître son âme. Le regard découvert pour ce qui fait apporter les soins de soi-même.

¹⁷ Platon, *Ménon* // *Œuvres complètes*, Tome III, 2^e partie, Les belles lettres, 2008. 81c-d (p.250-251).

simple, c'est un résultat du travail sur soi-même. En résumant le raisonnement aux conditions du regard, on dit qu'il est déterminé par le savoir, et en même temps, que le regard par le moyen de la réflexion¹⁸ amène au savoir. Ensuite on peut envisager l'origine de la problématique de l'invisible.

La transmission entre le visible et l'invisible reste hors du dialogue de Platon, mais on va le reconstruire. On considère alors que l'extrapolation de la problématique dans cette direction est légitime parce qu'envisager le visible sans l'invisible est comme voir l'homme sans son ombre. Pour parler de l'invisible il faut imaginer ce que ne voit pas la personne qui voit. La première chose qui vient à l'esprit ce sont les yeux eux-mêmes, le visage et la tête (à l'exception du nez). On a déjà touché la pupille qui produit une réflexion (en engloutissant le regard de celui qui regarde) et retourne l'image modifiée. Elle n'est pas visible, parce que l'image qui se reflète compose son masque. Elle est masquée en créant le double-fond du regard.

Le visage est un concept philosophique complexe, qui a beaucoup de liens non seulement dans la philosophie ancienne, mais aussi dans la patristique et la scolastique, en quelque sorte à travers la *substantia* et l'*essentia* dans la philosophie moderne, et dans la philosophie contemporaine. Le visage comme concept se compose de plusieurs niveaux. Dans le cadre du travail présent on focalise seulement sur le sens simple : sur l'actualisation du visage à travers l'autre, qui donne une possibilité de s'adresser à notre visage. La réflexion visuelle ou orale de ce qui est là d'où nous regardons, parlons, écoutons fait une sorte de représentation de nous-même. Le visage est toujours médiatisé par l'autre ou l'autrui, si c'est le miroir, l'eau ou tout autre objet non-vivant. L'accès au visage est toujours constitué par le rapport à l'autre. Il est invisible si l'autre ne donne pas une condition pour le voir et, ce qui est plus important, *comment* le voir. L'image du visage est également constituée. Au premier regard le visage devient un masque qui est déterminé par les autres. En quelque sorte c'est un « système mur blanc-trou noir »¹⁹, mais

¹⁸ Il est intéressant de faire une petite remarque à l'écart du sujet principal. Il s'agit de la réflexion. Husserl dit que le regard transforme l'autre en objet. En ce sens le regard par moyen de la réflexion transforme aussi celui qui regarde en objet. On peut nommer ce geste d'*auto-objectivité*, parce qu'il accomplit le retour à soi à travers le fait de regarder l'autre. En étant le sujet, le regardant devient en même temps objectif. Par conséquent, on rapproche la problématique classique pour la phénoménologie – comment dépasser l'opposition sujet-objet pour éviter la situation où ils sont les deux en même temps.

¹⁹ G. Deleuze, F. Guattari, *Capitalisme et schizophrénie. Mille plateaux*, Les éditions de minuit, 1980. P. 205. C'est un des côtés du concept d'une *machine abstraite de visagité*, qui reflète la subjectivation qui se passe à travers le visage où les signes déroulent. Le visage produit le mur blanc et le trou noir, les signes sont dessinés sur le mur et apparaissent dans le trou. Le visage est un plateau de subjectivation, il n'est pas individuel et concret, il est réceptif par rapport aux signes. Il organise des signes pour organiser le sujet qui devient inscrit dans l'axiomatique. Le visage humain selon cette approche se compose des objets partiels – comme la bouche, les yeux,

seulement comme un cas très particulier, parce que l'essence de *visagété* n'est pas inhérente à l'individualité, mais en quelque sorte le système est une surface²⁰.

On ne parlera pas beaucoup de la tête qui se réfère à l'ordre du corps, parce que le corps comme un concept philosophique n'est pas moins simple que le visage, et surtout on va traiter en détail le corps comme la figure de l'invisible aux coordonnées du tournant médiatique dans la partie suivante. On remarque cependant qu'il peut prolonger la série des objets indisponibles pour le regard pendant le regard, parce que si on s'adresse à la tradition phénoménologique, on note que le corps cadre le monde sur lui-même (Husserl), mais il ne voit pas lui-même : le regard est orienté à l'extérieur. Si on voit, par exemple, notre main, on la transforme en objet extérieur, elle n'est plus intrinsèque du corps regardant. Le corps est une tache aveugle (Lacan) pour le regard, on lit chez Žižek : « Rappelons un rapport antinomique entre le regard et l'œil, formulé par Lacan dans le séminaire XI : l'œil qui regarde l'objet se trouve sur le côté du sujet, alors que le regard – sur le côté de l'objet. Quand je regarde l'objet, l'objet regarde toujours déjà moi, tout en du point de vue qui n'est pas visible pour moi »²¹. Le « regard » des objets est l'invisible pour l'homme qui voit les objets, mais pas leurs regards.

On a effleuré les invisibilités qui apparaissent pendant la lecture d'*Alcibiade*, mais elles sont les plus proches et, disons, premières. En quelque sorte elles sont superficielles (pas au sens de la simplicité, mais au sens qu'elles se trouvent sur la surface), malgré toutes les constructions intelligibles qui peuvent être dérivées d'elles. Pour obtenir le niveau suivant, il faut passer plus profondément et retourner à la question de l'âme chez Platon. En effet, l'âme est tellement invisible qu'on cherche – l'invisible qui se cache, mais qui ose apparaître, sortir à la lumière. L'âme a appris la vertu que l'homme aspire d'obtenir par les pratiques philosophiques et spirituelles. Pendant la vie l'homme s'ouvre peu à peu à la vertu, la voie vers son âme. Il découvre l'invisible de son être en discernant en soi-même, en se

les oreilles – qui se configurent avec les autres objets partiels pour composer la machine abstraite pour le fonctionnement des signes. Ainsi, pour impliquer le concept de visagété, on peut dire que le regard se constitue des objets partiels comme les yeux (comme le mur) de celui qui regarde, des yeux (comme le trou noir) de celui qui reflète, la réflexion. Le regard lui-même est l'objet partiel par rapport à la machine abstraite de visagété. Le visage en tant que mur ou trou est l'invisibilité qui produit le visible par configuration et codage des signes. Or, il faut remarquer qu'il y a une sorte de primauté entre les objets et le visage comme son milieu. Les trous et les murs précèdent le regard et la réflexion. On cite : « Mais le regard n'est que seconde par rapport aux yeux sans regard, au trou noir de la visagété. Le miroir n'est que seconde par rapport au mur blanc de la visagété ». (*Ibid.* P. 210.) Le regard remplit les « yeux sans regard ». Il se présente la forme sans forme. L'invisibilité précède la vision et la rend réelle.

²⁰ « Le visage n'est pas une enveloppe extérieure à celui qui parle, qui pense ou qui ressent ». Voir : *Ibid.* P. 205-206. Le visage est plutôt la surface où l'ordre des signes s'installe, il n'enveloppe pas les signes, il ne les inclut pas, mais il se présente un milieu productif pour réaliser les signes sur sa « surface trouée ». Voir : *Ibid.* P. 208.

²¹ S. Žižek, *Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur Lacan sans jamais oser le demander à Hitchcock*, Logos, 2003. P. 10. [Notre traduction]

connaissant soi-même. L'âme devient de plus en plus visible, si on a appris la vertu en faisant un effort. L'âme est l'invisible qui aspire à la lumière. Le dialogue *Alcibiade* est intéressant pour nous, parce que au moyen de la problématique de constitution du regard, on indique comment les invisibilités s'éclairent au travers du visible. Elles englobent et transforment le regard.

Un vecteur phénoménologique du visible et de l'invisible

Pour reconstituer le rapport entre le regard et l'invisible on accomplit un bond de Platon (on a fixé comment la problématique du regard est née) vers Merleau-Ponty qui actualise immédiatement le problème de l'invisible. La phénoménologie génétiquement est provenue de la problématique de la vision – comme un rapport spécifique au monde. Comment le monde répond à nous : comme l'existence ou comme l'apparence ? Comment on demeure-t-on dans le monde et comment les objets qui nous entourent demeurent-ils à nous ? Les choses sont-elles comme elles sont, ou sont-elles les visibilités des choses eidétiques ? Est-ce qu'on voit la chose en entier ou juste un côté de la chose ? Est-ce qu'on a l'accès à l'essence de la chose ? Par conséquent, comment peut-on connaître le monde et nous-même ? C'est un corpus de questions – comme on suppose – à partir desquelles la phénoménologie commence sa voie en philosophie occidentale. La dialectique entre les apparences comme les copies des choses vraies apparaît chez Platon qui distingue le monde des idées et le monde des choses – les réflexions imparfaites. La rupture entre l'essence et l'existence, entre la substance et l'accidence, entre les choses-en-soi et les choses-pour-nous est un défi pour la phénoménologie qui au début a essayé de dépasser cette distinction classique. Il y a toujours le phénomène (*Erscheinung*) et l'apparence comme l'unité de connaissance du monde, parce que c'est un seul point pour « toucher » le monde, en se basant sur la vision (pas seulement par le moyen des yeux).

Chez Merleau-Ponty on peut parler de deux sens de la vision (bien qu'assez conventionnellement). Pour voir le monde la vision comme l'effet sensoriel n'est pas suffisant. Il faut être inclus dans le monde perçu en totalité et à travers le corps comme totalité. L'œil transmet seulement une partie de l'expérience du visible²², mais le corps est lié au monde et à l'autre. Ce lien « moi – monde – autre » (réuni par « chair » du monde) est une base, sur laquelle Merleau-Ponty bâtit sa philosophie. Sans comprendre que cette triade se compose de l'unité indivisible et inévitable, il est impossible de comprendre le rapport entre le visible et l'invisible chez Merleau-Ponty. Ce qui est visible n'est pas réduit aux données des yeux, mais il est perçu en sa totalité avec le corps et le monde. Cette unité est importante parce qu'elle détermine le visible. Elle est un point de départ pour dessiner des contours de l'invisible qui est en ce cas quelque chose de partiel, dispersé, non-assemblé dans

²² Il reste discutable si on peut penser ce qui est vu séparément de l'expérience perçue en général. Comment peut-on isoler ce qui est vu et le monde, parce qu'il est toujours inscrit au monde ambiant ? Comment peut-on imaginer le vide visuel, qui ne contient que l'objet que l'on voit ?

l'unité perçue, ce qui s'échappe du tableau du monde. L'invisible tombe du visible, il n'est pas prêt pour être visible. Comme le visible suppose l'immersion dans le monde, la compatibilité ontologique au monde, l'invisible est quelque chose qui dissone avec le monde, qui produit un décalage, une rupture en « chair » du monde, quelque chose qui n'est pas encore visible, mais qui est en train d'être visible. La régénération de la *rupture*²³ est la création d'une nouvelle expérience. En quelque sorte c'est un corps, mais non-seulement le corps. C'est une pratique : corporelle, non-discursive, ludique. C'est la pratique non-formée, sans contours définis, sans être encore articulé – une pratique liquide et transformable.

Si dans *Phénoménologie de la perception* Merleau-Ponty focalise sur le visible comme un cas particulière de la perception (la vision comme une source phénoménologique), dans la dernière période de sa philosophie il se heurte à la nécessité de traiter l'invisible pour développer sa nouvelle ontologie, où il dépasse les oppositions d'objet-sujet, de visible-invisible. Les « yeux » (comme l'image de la vision – le processus perceptuel) n'aideront pas à cela, parce que : « je ne crois plus [dit Merleau-Ponty] voir de mes yeux des choses extérieures à moi qui les vois : elles ne sont extérieures qu'à mon corps, non à ma pensée, qui le survole aussi bien qu'elles »²⁴. Premièrement, l'invisible est considéré comme l'invisible non-absolu, c'est-à-dire, correspondant à ce monde, le monde qui est *hic et nunc* :

« L'idée est ce niveau²⁵, cette dimension, non pas donc un invisible de fait, comme un objet caché derrière un autre, et non pas un invisible absolu, qui n'aurait rien à faire avec le visible, mais l'invisible de ce monde, celui qui l'habite, le soutient et le rend visible, sa possibilité intérieure et propre, l'Être de cet étant »²⁶.

On trouvera la même intuition chez Althusser qui parle toujours de « son invisible » (en parlant de la problématique théorique). On le envisagera dans le chapitre suivant en élaborant un lien entre l'invisible et l'impensé. Deuxièmement, il n'est pas opposé au visible :

²³ La rupture qui invite la genèse d'une nouvelle expérience. Pour expliquer cet effet, on utilise l'analogie physiologique de micro-traumas chez les sportifs qui font du culturisme. Quand le sportif fait les exercices, il tend les muscles en les traumatisant. Les petites ruptures des muscles apparaissent. Ensuite elles sont remplies par la nouvelle matière de muscles. Par conséquent, le volume des masses musculaires augmente. On note le même processus dans l'accumulation de l'expérience qui remplit les lacunes qui apparaissent après la collision du monde et nous-même (plutôt nous comme nos corps, que nos consciences).

²⁴ M. Merleau-Ponty, *Le visible et l'invisible*, Gallimard, 1964. P. 50.

²⁵ Et encore une fois on se heurte à l'interpénétration de l'ordre de pensée et de l'ordre de visibilité.

²⁶ *Ibid.* P. 196.

« Le sens est *invisible*, mais l'invisible n'est pas le contradictoire du visible: le visible a lui-même une membrure d'invisible, et l'in-visible est la contrepartie secrète du visible, il ne paraît qu'en lui, il est le *Nichturpräsentierbar* qui m'est présenté comme tel dans le monde – on ne peut l'y voir et tout effort pour l'y *voir*, le fait disparaître, mais il est *dans la ligne* du visible, il en est le foyer virtuel, il s'inscrit en lui (en filigrane) »²⁷.

En ce cas on peut dire que l'invisible n'est pas transparent, parce que ce qui est transparent n'est pas visible. L'invisible est incarné dans le visible à ce moment-là, où on s'inscrit dans ce monde. Le *Nichturpräsentierbar* – le présent sans étant démontré avant – amène à l'idée que l'invisible n'est pas seulement l'indéfini qui précède la perception, le réel caché qui tend à être ouvert, mais aussi qu'il apparaît à l'acte de regard et en même temps il influe sur la manière donc le regard s'enveloppe et forme le visible. Ici on note le jeu des processus : L'invisible *in-forme* le visible par le processus de rendre quelque chose *in-visible*, c'est-à-dire, présent en vision. L'invisible lui-même se présente en visible et « revêtit » – donne le visage – personnifie le réel qui devient visible. Le visible est approprié par la machine abstraite de visagété grâce à l'invisible.

Pour clarifier comment l'invisible rend possible le visible, on s'adresse à la théorie du visible et de l'invisible proposée par Jean-Luc Marion. Il envisage deux figures de l'invisible : la perspective et le paradoxe qui sont réunis par leur capacité de rendre visible « *plus* visible »²⁸ en s'éloignant de lui. Ces deux figures sont tellement l'invisible qui adopte le visible pour l'homme : « Samson quotidien, le regard en perspective écarte le visible par la puissance égale de l'invisible, en sorte de nous le rendre vaste, habitable, organisé »²⁹. L'invisible³⁰ en étant indéterminé et non-différentié rend le visible différencié. Il *informe* le visible dans la forme habituelle pour le regard. L'invisible est une condition du visible qui le rend non seulement visible et habitable, mais aussi lui donne plus de relief : l'invisible « le relève en l'évidant et le traversant »³¹. La profondeur dans le regard apparaît grâce à l'invisible. Ainsi, l'invisible brise le champ unidimensionnel, il crée les trous et les hauteurs dans l'homogénéité qui précède la perception. La diversité du monde est conditionnée par l'invisible. Cette idée est proche au concept d'intensité proposé

²⁷*Ibid.* P. 265.

²⁸ J.-L. Marion, *La Croisée du visible*, PUF, 2007. P. 14.

²⁹*Ibid.* P. 14-15.

³⁰ Il est aussi intéressant que Marion souligne les types différents de l'invisible. Il y a l'invisible-*foret*, le vide invisible (les deux correspondent à la perspective) et la contre-apparence qui est produite par le paradoxe. On va voir comment chaque type se réalise dans les figures concrètes de l'invisible (le medium, l'interface, le corps et le jeu) dans la partie suivante.

³¹*Ibid.* P. 17.

par Deleuze. L'intensité est la condition de la multiplicité, elle brise l'unité de l'objectivité et se présente comme une forme apriorique pour notre sensation. L'intensité, comme l'invisible, crée la profondeur des choses pour nous.

En effet, on suppose que Marion et Deleuze travaillent avec ce que Kant appelle les anticipations de la perception. Si l'espace et le temps sont les formes aprioriques de l'expérience (les intuitions formelles) et organisent les données empiriques, les anticipations précèdent immédiatement la perception (qui est représentée par les sensations qui sont les intuitions empiriques). En parlant de la profondeur, Marion se souvient de l'idée de Kant que « la similitude parfaite des figures, même géométriques, ne suffit pas à leur superposition, si les oppose, justement, la différence de symétrie »³². La gauche et la droite sont les relations internes de la sensibilité dont leur jeu définit la perception. En parlant des triangles qui sont symétriques, mais qui ne peuvent pas être superposés l'un à l'autre, Kant souligne : « ici il y a par conséquent une distinction *interne* des deux triangles, qu'aucun entendement ne peut assigner comme intrinsèque et qui ne se manifeste que par rapport externe dans l'espace »³³. Ensuite Kant raisonne sur la main et son reflet, et on voit que la gauche et la droite (desquels parle Marion) composent la distinction interne du sensible et en ce sens précèdent la perception qui est réalisée par l'espace qui « est la forme de l'intuition externe de cette sensibilité »³⁴.

Deleuze aussi s'adresse à Kant en raisonnant sur l'intensité, mais avec une critique : « Le tort de Kant, au moment même où il refuse à l'espace comme au temps une extension logique, c'est de lui maintenir une extension géométrique, et de réserver la quantité intensive pour une matière remplissant une étendue à tel ou tel degré »³⁵. L'espace comme l'intuition pure, la forme apriorique de l'expérience, est une grandeur intensive, et – comme on l'a compris – ne peut pas réserver l'extension géométrique, en réservant l'intensivité pour le réel qui remplit la sensation. Deleuze pense, que l'absence de conceptualisation d'une différence interne (dont on a parlé à l'égard des objets « énantiomorphes ») fait que Kant la rapporte avec une grandeur extensive. Deleuze corrige la position kantienne en disant :

« En effet, le paradoxe des objets symétriques, comme tout ce qui concerne la droite et la gauche, le haut et le bas, la forme et le fond, a une source intensive. L'espace en tant qu'intuition pure, *spatium*, est quantité intensive ; et l'intensité comme principe transcendantal n'est pas

³²Ibid. P. 15-16.

³³ E. Kant, *Prolégomènes à toute métaphysique future*, Librairie philosophique J.VRIN, 2012. P. 61.

³⁴Ibid. P. 62.

³⁵ G. Deleuze, *Différence et Répétition*, Presses Universitaires de France, 2014. P. 298.

simplement l'anticipation de la perception, mais la source d'une quadruple genèse, celle des *extensio* comme schèmes, celle de l'étendue comme grandeur extensive, celle de la *quantitas* comme matière occupant l'étendue, celle du *quale* comme désignation d'objet »³⁶.

On n'explicitera pas le moment de la quadruple genèse, mais on accordera attention à la thèse selon laquelle l'espace comme *spatium* est intensif. Cela élargit l'idée kantienne que l'intensité est une seule anticipation de la perception qu'on peut fixer dans le réel des phénomènes :

« Il est remarquable que nous ne pouvons connaître *a priori* dans les grandeurs en général qu'une seule qualité, la continuité, et dans toutes les qualités (dans le réel des phénomènes) rien d'autre chose *a priori* que leur *grandeur* intensive, savoir qu'elles ont un degré ; tout le reste est laissé à l'expérience »³⁷.

Autrement dit, dans les grandeurs extensives, qui représentent les intuitions empiriques, on trouve aussi une grandeur intensive, qui est la seule anticipation de la perception. Deleuze propose encore une manifestation qui entre au nombre, de celles composant l'anticipation (intensité) : l'espace comme l'intuition pure. De la même manière Marion, en parlant de la profondeur (une grandeur intensive), envisage l'invisible qui conditionne le visible, qui le précède et par conséquent qui est *a priori* pour la perception visuelle. On suppose qu'en ce cas on peut considérer l'invisible comme encore un développement de l'anticipation de la perception.

Or, on s'intéresse non seulement au fait que l'invisible conditionne le visible, mais aussi au fait que le paradoxe se réalise sur deux niveaux – celui de la pensée et celui de la perception : « D'où l'effet obligé du paradoxe, dans la pensée mais aussi dans le sensible : il éblouit, surprend l'esprit et choque la vue, en sorte que, loin qu'il les comble, son excès même de visibilité les blesse »³⁸. De plus « Le paradoxe pose un visible qui contredit le visible, la perspective un regard qui traverse le visible »³⁹. Cet aspect est assez signifiant, parce qu'on voit comment deux plans se heurtent. Ainsi, on indique le lien entre le visible et le pensé, ce qui reflète la ligne magistrale de notre travail : le traitement de l'invisible à travers le triangle *pensé-visible-parlé* qui compose le savoir. On rencontre aussi cette idée chez Merleau-Ponty qui remarque :

³⁶Ibid. P. 298.

³⁷ Kant E. *Critique de la raison pure*, Quadrige, 2001.P. 173.

³⁸Ibid. P. 12.

³⁹Ibid.

« Ainsi le réel devient le corrélatif de la pensée, et l'imaginaire est, à l'intérieur du même domaine, le cercle étroit des objets ou fantômes qui n'ont nulle consistance, nul lieu propre, disparaissant au soleil de la pensée comme les vapeurs du matin et ne sont, entre la pensée et ce qu'elle pense, qu'une mince couche d'impensé »⁴⁰.

Le réel n'est plus considéré comme l'opposition à la forme ou à l'intuition pure, il dépend du pensé et en même temps définit le pensé. L'invisible comme un des moyens pour réorganiser et adapter le réel s'inscrit aussi dans cette relation.

⁴⁰ M. Merleau-Ponty, *Le visible et l'invisible*, Gallimard, 1964. P. 49-50.

ПУДОВ АЛЕКСЕЙ ГРИГОРЬЕВИЧ

К.филос.н., доцент, руководитель Департамента по экономико-правовому и гуманитарному образованию ФГБОУ ВО Якутская ГСХА, Якутск, Россия.

PUDOV ALEXEY GRIGORYEVICH

Ph.D., Associate Professor, Head of the Department for Economic, Law and Humanitarian Education of the FGBOU VO The Yakutsk State Agricultural Academy, Yakutsk, Russia.

КОДЫ СОЦИАЛЬНОЙ И МЕДИАРЕАЛЬНОСТИ

В статье рассмотрен методологический прием привлечения научного аппарата Ж. Бодрийяра и Дж. Сёрля для анализа сложившихся кодов социальной и медиареальности. Это концепты «симулякр» и «коллективная интенциональность» соответственно. Дана обобщенная типология указанных кодов. Показано, что медиареальность уплотняет символический и знаковый социальный капитал, при этом замещая частично или вытесняя ранее сложившуюся социальную реальность новой, где условность и симулянтность становятся определяющими.

Ключевые слова: Медиареальность, социальный код, медиакод, симулякр, условность, миф, мимесис, перформанс.

CODES OF SOCIAL AND MEDIA REALITY

The article considers the methodology of attracting the scientific apparatus of J. Baudrillard and J. Sörl for the analysis of the existing codes of social and media reality. These are the concepts of "simulacrum" and "collective intentionality", respectively. A generalized typology of these codes is given. It is shown that the media reality compacts the symbolic and social capital, while partially replacing previously formed social reality with a new one, where conventionality and simulancy become decisive.

Keywords: Media reality, social code, media code, simulacrum, convention, myth, mimesis, performance.

Достаточно привлекательна адаптация постмодернистского аппарата Ж. Бодрийяра и понятийного аппарата Дж. Сёрля для анализа культурной реальности. Они могут быть обращены к попытке выработки языка описания явлений современной социальной и культурной реальности, фундированной медиареальностью. За основу можно взять понятия «симулякр» и «коллективная интенциональность», интерпретируемые через понятие «код», производимого медиареальностью. Данные коды достаточно интересное явление современной культурной жизни, помогающее разобраться в тех моделях социальной реальности, которые они формируют. Существует возможность дифференцировать коды медиареальности согласно функциональным сферам. Дадим следующую классификацию данных сфер:

- 1) Код коллективной интенциональности 1 (ККИ 1) □ медиакоды в чистом виде (транслируются кино, радио, телевидением и видеоконтентом

интернет ресурсов) приводящие к действиям подражательного характера, впрочем, как и в последующих типах. Характер подражательности, то есть мимесис, спровоцирован показанным сюжетом, а там закодирована модель поведения, контекст которой удовольствие, игра, успех, мода на что-то, то есть ряд позитивных стимулов поведения субъекта в обществе.

- 2) Код коллективной интенциональности 2 (ККИ 2) коды повседневной вербальной и иной реальной интеракции, транслируемые в тех же каналах коммуникации (социокоды национальные, этнические, цивилизационные и т.п. Назовем это наследием «домедийной эпохи»), они составляют социальную реальность. В основе их закрепляемости и мимесисного характера заложены коды жизненного преуспевания, гуманитарных ценностей, нравственных и житейских ценностей.
- 3) Код коллективной интенциональности 3 (ККИ 3) результат n-мерного преобразования за счет перевода медиареальности в социальную реальность и наоборот (могут транслироваться как синхронно, так и диахронно). Реальный характер культуры обусловлен сочетанием и интерференцией вышеуказанных типов кодирования, которые преобразованы каждый в соответствующем канале.

В такой классификации интересной стороной раскроется типология современных сообществ, чья глубина и продолжительность проработки коллективных интенциональностей со стороны масс медиа различна, что будет соответствовать степени функциональности идеологического воздействия и сформированности пространства медиа-реальности. Так, сообщества провинции и мегаполиса предстанут различными соотношениями кодов коллективной интенциональности трех типов.

Коды формируют соответствующие пространства медиареальности □ семантические пространства кодовых трендов. Механизм формирования данных семантических пространств □ программирование выстроенным спектром мифологем, несущих определенный набор ценностей и псевдоценностей, трендов моды или имиджей. Определяющий характер указанных мифологем □ код-симулякр, используемый медиаресурсами с целью управления общественным сознанием. Если в традиционном обществе мифологемы и социальное кодирование проводились с целью социальной морально-нравственной закалки сообщества, то сегодня эти задачи остались по сути теми же, а по качеству скорее «расслабили» и сместили прежние акценты социальных императивов. Обусловлено это характером высокой условности и симулянтности, что характерно для культурологического описания состоянием постмодерна.

Вместе с тем, описывая феномен медиареальности, стоит отметить, что знаковый и символический капитал культуры сообщества имеет своим новоприобретенным свойством удвоить и уплотнить социальный символический капитал. В таком сообществе условность начинает играть определяющую роль. Отметим, операциональный характер массовой коммуникации возможен, если осуществлен качественный сброс метафизического символизма информации, при одновременном переводе ее содержания в удобное для переработки, хранения и последующего

манипулирования, информация-знание. Без подобного качественного видоизменения, информация (знание) в экономикоцентристской парадигме современной социальной реальности, невозможно представить товаром на рынке. Знание должно обрести социальную операциональность, благодаря срезанию изначальных контекстов, в том числе метафизического по качеству. Последующая переработка знания потребует внесения необходимых манипулятивных, относительно сознания потребителей данного знания контекстов и смыслов, с целью придания выгодного качества товара. При этом, изначальные смыслы могут не сохраняться, и, как правило, они трансформируются.

Устанавливаются две основные линии десимволизации и тотального означивания мира :

- первая заключена в онтологии культурной деятельности, □ превращении символа в нормативный автоматизм формы;
- вторая, в искусственном превращении символических конструктов сознания, несущих метафизические основания, в псевдосимволы и знаки, лишённые указанных оснований; так конкретная смысловая структура сознания наделяется последующей возможностью быть использованной в любом контекстуальном аспекте.

Миф трансформируется в современную мифологию, смещенную относительно истины (структур сознания). Логос остается прерогативой сферы искусства, пытающейся вырваться из плена симулякров и манипулятивных практик. Новая социальная реальность диктуется возможностями использования информации, умении превращать ее в коммерческий товар. Для рефлексизирующего индивида, становится важным давать знаковым структурам информации адекватную оценку, обретая возможность обратного восстановления изначальных культурных контекстов, наполнявших метафизическими напряжениями выхолощенные знаковые системы. Качество сознания индивида, принадлежащего такой транзитивной социальной реальности, также подвержено трансформации. Это взаимный диалектический процесс. Может случиться, в будущем мы утратим рефлексизирующего субъекта. Замещением его рефлексии (сознание сознания) будут симулякры, индуцированные процессом идеологизации разного рода. Субъект, с ранних лет воспринимающий широкий поток разнородной информации, которая своим манипулятивным воздействием проводит мифологический концепт, обретает с годами негативный иммунитет, раскрывающийся в недоверии к любой информации, либо подчиняется наиболее эффективным идеологическим схемам. Рефлексия без должной когнитивной практики и традиции культивирования сознания, может застыть и замереть в нигилизме. Кстати подобное качество было и является существенной особенностью посттоталитарного общества, сознательная жизнь которого была разрушена, а язык, был превращен из хайдеггеровского «дома бытия» в дом не существования и имитации жизни.

Прежние социокоды бытия (ККИ 2) легко теряют сцепление в общественном сознании. Формируются как внутри так и в целом для всего сообщества новые социокоды, формирующие соответствующие культурные

анклавы. В таком представлении, медиа являются инструментом институционализации уплотнения символического и знакового капитала, а медиареальность является вторичным состоянием социальной реальности, чей символический капитал создан масс-медиа. Протаскивание различных концептов в такой уплотненной социальной среде продуктивно, ибо градус повторения внедряемых кодов коллективной интенциональности (ККИ 1) гораздо превышен по сравнению с кодами коллективной интенциональности второго типа (ККИ 2), выработанных в «традиционную» безмедийную эпоху и соответствующих каналов коммуникации.

Статус и низложение «авторитета» медиа как подражательной модели, детерминирующего для сообщества ту или иную коллективную интенциональность обеспечивается мифологемами, использующими структуру мифа «для протаскивания своего концепта». Здесь важно ответить на вопрос о качестве медиа, апеллирующего не к рационализации, а мифологизации. Занимателен факт функциональной изоморфности деятельности мифотворца и медиа в роли мифотворца.

Существует много разработок по мифу, мифологической форме сознания, внутренней структуре мифа, позволяющих определить особенности восприятия мифического концепта, его отличие от научно-рационального. Однако у этих исследователей ускользает от внимания один незаметный шаг, определяющий действительную функциональность мифического конструкта. Это акт веры, совершаемый на уровне личной экзистенции, предвещающий способ интерпретации мифического символического конструкта, который через включение «уже верю», начинает естественно и натурально наблюдать разворачивающуюся материальность мифической картины мира. Можно сделать обобщение. Знаковое, априори, – это уже мифическое, предполагающее манипуляцию с семиотическими уровнями, подобно тому, как это было описано у Ролана Барта. Так в мифе имеются «две семиологические системы, одна из которых частично встроена в другую. Одна из них □ это языковая система (язык или подобные ему способы репрезентации), обозначенная Р. Бартом как язык-объект, так как на ее основе миф строит свою собственную систему. Другая система это сам миф, который Р. Барт считает метаязыком, потому что это второй язык, на котором говорят о первом. Для анализа метаязыка достаточно рассмотреть язык-объект с точки зрения играемой им роли в построении мифа». Не имеет значения воплощение языка-объекта. Это может быть картина, фотография, кинокартина, видеоролик, рекламный слоган. Важно то, что он является знаком, готовым для построения мифического концепта. Означающее в мифе рассматривается как результат языковой системы и исходный элемент системы мифа. Естественно, что Р. Барту пришлось вводить разные термины для обозначения одного и того же элемента, в зависимости от выполняемой им функции: в качестве конечного элемента первой языковой системы означающее обозначено как смысл; с точки зрения мифической системы как форма. Означаемое в мифе обозначается как концепт.

Кроме всего, игра, игровое исполнение одним словом театр, перформанс «одного актера», предоставляет статус анонимного авторитетного источника

того или иного концепта. Анонимность и одновременно авторитет медиа предоставлены свойством перформативности, то есть театрализованной формы «игры с подмостков». Им медиа и обладают, ибо этим качеством оно институционализировано, в отличие от слабой перформативности ККИ 2.

Таким образом, можно заключить:

- 4) Медиа выполняют роль уплотнителя символического и знакового капитала социальной реальности, исполняя свою функцию с позиции театрального перформанса. Этим обеспечивается двойная живучесть мифологем, которые по сути являются мифами, поданными как миф и, соответственно, сформированных ими социальных кодов.
- 5) Имеют место три основных типа социального медиакодирования, главенствующим из которых становится первый, обозначенный ККИ 1. Его значимость обусловлена многократным повторением $\square$ итерацией, превалирующий над ККИ 2 и внутренне повторяющейся через кодирование ККИ 3.
- 6) Медиареальность замещает частично или оттесняет социальную реальность, сформированную ККИ 2, организуя медиaprостранство условностей ККИ 1 и ККИ 3, определяющим в которых становится симулянтность условность концептов. Смещение к типу кодирования ККИ 2 происходит автоматически при снижении итерационной нагрузки ККИ 1 и соответственно в ККИ 3 или, другими словами, при выходе из поля воздействия масс медиа.

ЛЕНХОБОВА ТАТЬЯНА РОБЕРТОВНА

К.фиол.н., старший преподаватель кафедры «Медиакоммуникации»,
ВСГУТУ, Улан-Уде, Россия.

LENKHOBOVA TATIANA ROBERTOVNA

Ph.D. (in Philology), Senior Lecturer department of «Mediacommunications»,
ESSTU, Ulan Ude, Russia.

ЯЗЫКОВАЯ ТРАНСФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТ-ТЕКСТАХ

Актуальность данной статьи заключается в попытке систематизировать основные тенденции языковой трансформации русского языка в сети интернет. Данная трансформация происходит на всех языковых уровнях. Среди основных тенденций языковой трансформации можно выделить стирание границ между устной и письменной речью. Также еще одна особенность текстов в интернет-среде заключается в том, что они представляют собой сочетаний вербального и невербального пластов.

Ключевые слова: интернет, язык, языковые уровни, социальные сети, текст

LANGUAGE TRANSFORMATION IN INTERNET TEXTS

The relevance of this article is to attempt to systematize the main trends of the language transformation of the Russian language on the Internet. This transformation occurs at all language levels. Among the main trends of linguistic transformation can be distinguished the erasure of boundaries between oral and written speech. Also, another feature of texts in the Internet environment is that they are combinations of verbal and non-verbal layers.

Keywords: Internet, language, language levels, social networks, text

На развитие и изменение языка, без сомнения, влияет интернет, роль которого в обществе растет с каждым днем. Его специфика как канала коммуникации определяется, прежде всего, его техническими характеристиками. С технической точки зрения Интернет - это электронные средства хранения, обработки и передачи информации, объединенные в единую сеть. Электронный формат позволяет производить почти мгновенный обмен данными независимо от географического положения участников коммуникации. Сохранение информации в узлах сети с возможностью широкого доступа к ней обеспечивает единство и связность информационного пространства¹.

Среди основных тенденций языковой трансформации можно выделить стирание границ между устной и письменной речью, то есть, несмотря на то, что высказывание создается в письменной форме, существует оно по законам

¹Бадрах А., Ширэн Ц. К вопросу о функционировании русского языка в интернет-среде [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/k-voprosu-o-funktsionirovanii-russkogo-yazyka-v-internet-srede>

разговорной речи. Особенно это характерно для текстов социальных сетей, где пользователи делятся личной информацией, комментируют те новости, которые они считают значимыми, к тому же в таких текстах и комментариях к ним велика роль анонимности. Также немаловажную роль играет демократизация общения, интерактивность общения и возможности мультимедийности, то есть использования в сообщении различных платформ – текст, фото, видео, графика, анимация и т.д. Не стоит забывать и о таком важном условии интернет-общения как гипертекстуальность. В интернет-текстах можно использовать как внутренние гиперссылки, то есть ссылки на тексты одного сайта, так и внешние, то есть на другие источники.

Языковая трансформация в сети интернет происходит на всех языковых уровнях. Попробуем их описать, опираясь преимущественно на популярные группы в социальных сетях.

Начнем с фонетического уровня. Для интернет-текстов характерно сознательное фонетическое искажение, которое может наблюдаться в написании подобных слов «афтар», «исчо», «щаз», «ящетаю», «много букаф» и других. Подобное написание с нарушением орфографических норм явно несет экспрессивную функцию, и как считают исследователи, подобное языковое искажение не несет опасности для орфографии в целом.

«Воздействие ошибочного написания на орфографию и пунктуацию языка вряд ли окажется значительным, и в этом смысле большую опасность представляют опечатки, которые могут появиться при переводе печатных текстов в электронную форму, чем сознательные искажения (эрративы), отмечает исследователь Л.В. Дубинина².

Большое количество изменений наблюдается в лексике интернет-текстов. Прежде всего, именно в интернет-пространстве появилось огромное количество неологизмов.

Большинство из них связано с технологиями и профессиями, которые появились и реализуются непосредственно в сети интернет. Например, флуд (размещение однотипной информации на нескольких ветках форума или разных форумах, одной повторяющейся фразы, символов, букв, слов, одинаковых графических файлов или просто коротких сообщений на веб-форумах, в чатах, блогах), админ (администратор группы в социальной сети), модератор. Также появились такие выражения, как кликнуть, т.е. нажать на ссылку, хакнуть, или взломать (страницу пользователя, сайт), зачекиниться – отметить свое местоположение.

С распространением социальных сетей начали появляться термины, специфичные для них. Так вошли в обиход такие слова, как аккаунт – страница пользователя в социальной сети, зарегаться – создать свою страницу в социальной сети. Зафрендиться, то есть стать друзьями в социальных сетях,

²Дубина Л. В. Тенденции развития русского языка в условиях интернет-коммуникации [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/tendentsii-razvitiya-russkogo-yazyka-v-usloviyah-internet-kommunikatsii>

преимущественно на «Фейсбуке». Примечательно, что в «Инстаграме» не существует понятия «френды», «друзья», применительно к этой социальной сети в большей степени используют термин «фолловеры» или «подписчики». Следовательно, подписаться на тот или иной профиль в «Инстаграме»означает словом «зафоловиться», отписаться – «расфоловиться».

Так как интернет-среда – пространство, в том числе, и визуальной коммуникации, то появилось много слов, связанных с фотографией «селфи», «себяшка» – то есть автопортрет, «фуд-съемка» – съемка еды.

«Большинство новых слов являются заимствованиями из иностранных языков, в первую очередь из английского. Кроме того, эти слова не являются остро необходимыми и имеют эквиваленты в русском языке. Это можно объяснить сменой социальных, политических, психологических установок в обществе. Всего несколько десятилетий назад сохранение языка поддерживалось чтением образцов классической художественной литературы. В XXI в. чтение не самое популярное занятие, большинство россиян предпочитают смотреть фильмы, телепередачи», считают исследователи Бадрх А., Ширнэн Ц.³

В лексическом пласте также действует закон речевой экономии, например «лол» вместо «смешно», «имхо» вместо «по моему скромному мнению».

Также следует отметить, что в интернет-среде появляются свои устойчивые выражения со своим контекстом, например, напумевший мем «На доньшке». К слову, слово «мем», означающее слово или изображение, которое имеет значение, функционирует, прежде всего, в интернете.

Что касается процесса словообразования, то здесь можно выделить несколько характерных черт.

Во-первых, большинство слов представляют собой заимствования из англоязычной лексики. Однако далее процесс словообразования идет по законам русского языка.

Продуктивны словосложение, суффиксация, префиксация и другие обычные способы. В ряде случаев заметно стремление к выбору словообразовательных парадигм, более типичных для просторечия. В результате появляются, например, следующие глаголы мгновенного действия: кликнуть, хакнуть, апгрейднуться; и прочие новообразования: банить, флудить, коннектиться, офлайновый и т. п.

Во-вторых, для обозначения лица используется словообразовательный суффикс -ер: спаммер, мейлер и т.д.

В третьих, известны случаи, когда заимствованный элемент пишется в латинской форме: FTP-сервер, GIF-анимация⁴.

Разберем особенности синтаксического уровня.

По мнению исследователя Н.Н. Клещиной, «Интернет-коммуникация способствует развитию привычки к «диагональному» чтению, в результате

³Бадрх А., Ширнэн Ц. К вопросу о функционировании русского языка в интернет-среде [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/k-voprosu-o-funktsionirovanii-russkogo-yazyka-v-internet-srede>

⁴Там же.

которого улавливается общий смысл, а усвоение синтаксической конструкции не происходит. Отсюда возросшее число ошибок при согласовании. В дальнейшем такие изменения могут привести к утрате конструкций с косвенной речью, упрощению синтаксической системы и сложных конструкций в целом»⁵.

Для синтаксического строя характерна инверсия, то есть нарушение прямого порядка слов в предложениях, неполные предложения, преимущественное использование простых предложений. Прежде всего, эта особенность объясняется письменно-разговорным характером текстов в Интернете. Например, «У нас доча в 29 сад ходит . Была эвакуация. Они в чем в садике были в том и 2 часа на улице весь обед простояли. Повезло что ещё тепло» (из анонимного публика социальной сети «ВКонтакте» «Аноним 03». Орфография и пунктуация автора сохранены).

Особенность текстов в интернет-среде заключается в том, что они представляют собой сочетаний вербального и невербального пластов. Невербальный уровень в интернет-пространстве включает в себя иллюстрации, флеш-эффекты, анимацию, инфографику, видео-, аудиоматериалы, встроенные в тело текста в качестве дополнения к содержанию или точного его воспроизведения в другом формате (аудиоверсия текста)⁶.

Поэтому очень часто интернет-тексты подкрепляются фотографией, GIF-анимацией, смайликами, различными видами эмодзи (картинки, которые передают различные эмоции).

Неотъемлемой частью текстов интернет-среды являются гиперссылки, как внешние, так и внутренние (прежде всего, гиперссылки распространены в текстах интернет-СМИ) и хэштеги, которые помогают отнести сообщение к определенной теме. Например, #ЖивинаБайкале, #СпасиБайкал, #стопгэс, #ястуденткафедрымедиакommunikации, #ямедиастудент, #пролит.ру, #спасибоучитель.

Также для подобных текстов характерно пренебрежение правилами орфографии и пунктуации, повышенная эмоциональность. Например, «Что же творится в 100-х это жёсть, объездная дорога это даже не дорога, а так проулок!» (из анонимного публика социальной сети «ВКонтакте» «Аноним 03». Орфография и пунктуация автора сохранены).

Итак, подводя итоги, можно выделить следующие особенности языковой трансформации интернет-текстов:

1. Для языка интернет-текстов характерен синтез устной и письменной речи

⁵Клещина Н.Н. Трансформация русского языка и речи в условиях сетевого общества [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/transformatsiya-russkogo-yazyka-i-rechi-v-usloviyah-setevogo-obschestva>

⁶Дубина Л. В. Тенденции развития русского языка в условиях интернет-коммуникации [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/tendentsii-razvitiya-russkogo-yazyka-v-usloviyah-internet-kommunikatsii>

2. Письменный текст дополняется визуальными объектами, прежде всего фотографиями и эмодзи.
3. Трансформация языка в интернет-среде происходит на всех языковых уровнях от фонетического до синтаксического. Особенно большое влияние интернет-среды претерпела лексика. Неологизмы, пришедшие из преимущественно английского языка, связаны с техническими терминами.

Данные изменения в русском языке, по мнению одних ученых, являются естественным процессом, у других вызывают опасения за чистоту речи.

Список литературы:

1. Алешина А.А. Словообразовательные окказионализмы в русском языке (на базе интернет-ресурса) [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/slovoobrazovatelnye-okkazionalizmy-v-russkom-yazyke-na-baze-internetresursa>
2. Бадрах А., Ширнэн Ц. К вопросу о функционировании русского языка в интернет-среде [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/k-voprosu-o-funktsionirovanii-russkogo-yazyka-v-internet-srede>
3. Дубина Л. В. Тенденции развития русского языка в условиях интернет-коммуникации [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/tendentsii-razvitiya-russkogo-yazyka-v-usloviyah-internet-kommunikatsii>
4. Завьялова З.С., Кондратьева И.В., Гиниятова Е. В., Энн К. Дикин, Коммуникативные трансформации социальных медиа [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/kommunikativnye-transformatsii-sotsialnyh-media>
5. Клещина Н.Н. Трансформация русского языка и речи в условиях сетевого общества [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/transformatsiya-russkogo-yazyka-i-rechi-v-usloviyah-setevogo-obshchestva>
6. Лукина М.М., Фомичева И.Д. СМИ в пространстве Интернета [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://www.evartist.narod.ru/text19/034.htm>
7. Лутовинова Л.В. Языковая игра в интернет-коммуникации [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/yazykovaya-igra-v-internet-komunikatsii>
8. Миронова Д.А. Газетный медиатекст онлайн-формата как особый коммуникационный феномен [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://cyberleninka.ru/article/n/gazetnyy-mediatekst-onlayn-formata-kak-osobyi-kommunikatsionnyy-fenomen>
9. Причины и источники появления неологизмов в интернет-ресурсах [Электронный ресурс]. - URL: http://tholdtree.ru/inostrannye_yazyki_i_yazykoznanie/prichiny_i_istochniki_poyavleniya.php

-
10. Трофимова Г. Н. Языковой вкус интернет-эпохи в России: Функционирование русского языка в Интернете: концептуально-сущностные доминанты [Текст] / Г.Н. Трофимова. - М.: Изд-во РУДН, 2004. - 380 с.

ШЕВЦОВ КОНСТАНТИН ПАВЛОВИЧ

Д.ф.н., профессор Кафедры философии и социальных коммуникаций Санкт-Петербургского государственного университета гражданской авиации, Санкт-Петербург, Россия.

SHEVTCOV KONSTANTIN PAVLOVICH

Doctor of Philosophy, Professor of the Department of Philosophy and Social Communications of the St. Petersburg State University of Civil Aviation, Saint-Petersburg, Russia.

Медиа как метафора желания¹

В статье предложен взгляд на природу медиума как на способ работы с желанием субъекта. За основу взята идея Маклюэна, что медиум действует как метафора, которая позволяет переводить данные одних чувств на «язык» других. Статья раскрывает возможность представления медиа по аналогии с действием риторических фигур, метафоры и метонимии, и рассматривает в целом философию медиа как современную версию риторики.

Ключевые слова: желание, метафора, синекдоха, тело, смысл, медиум, ритуал

Media as a metaphor for desire

The article suggests a look at the nature of the medium as a way of working with the subject's desire. It is based on the idea of McLuhan that the medium acts as a metaphor, which allows us to translate the data of some feelings into the "language" of other feelings. The article reveals the possibility of representing the media by analogy with the action of rhetorical figures, metaphors and metonymy, and considers the whole philosophy of media as a modern version of rhetoric.

Key words: desire, metaphor, synecdoche, body, sense, medium, ritual

Анализ медиасферы неизбежно приводит к вопросу, стоит ли искать в форме различных медиа, в их технологиях и стратегиях, определенный способ производства значений и смыслов, обуславливающий культурное пространство, или же стоит полностью отбросить вопрос о смысле и, наоборот, видеть в медиа своеобразный предел, установленный материальным носителем сообщений нашему желанию плодить смыслы и окутывать ими простую данность существования с ее потребностями, действием инстинктов и рассеянной волей множества институций и центров силы. С одной стороны, удобно представлять, что есть некий нулевой уровень посредничества, необходимый для самой возможности сохранения и передачи сообщения, но подобное представление исходит из последовательного разделения смысла (сообщения) и материи (канала), что в свою очередь ведет к признанию неспособности для материи быть отображением смысла без

¹ Исследование выполнено в рамках исследовательского проекта при финансовой поддержке гранта РНФ. Проект № 16-18-10162 «Новый тип рациональности в эпоху медийного поворота», СПбГУ.

привнесения в него чуждых элементов, то есть без его искажения. Не удивительно, что на этот эффект медиума указывает уже родоначальник европейской метафизики, Платон, в знаменитом рассуждении в «Федре» о недостатках письма. Иначе представляет ситуацию Гегель, для которого само оформление смысла требует первоначального процесса отчуждения и присвоения отчужденного, причем присутствие в духе освоенной инаковости обеспечивает материя, а именно звуковая материя, преобразованная в форму речевой артикуляции². В этом случае мы имеем не просто телесный субстрат, как у Платона, но некую форму существования материи на своем пределе, в постоянном потоке появления и исчезновения, благодаря чему материя знака (парадоксальным образом) становится исключительно формальным условием сообщения, не примешивая к нему никаких содержательных моментов.

Действительно, выделение и воспроизведение определенных различий в потоке звучания, определенных оттисков, образующих начальные формы письма, простых колебаний в движении электрического сигнала и пр., не столько ведет к погружению в материальную субстанцию медиума, сколько, наоборот, к дополнительной возможности продвижения по его поверхностям и границам, как если бы речь шла о расширении возможностей передвижения и ориентирования тела. Однако, как и в случае движения тела, мы не только открываем для себя свободное пространство, но и сами вынуждены принимать установку присутствия на пределе, демонстрировать свою искусственность, знакомство с техническими возможностями и т.п. Это и есть то овладение собой, которое позволяет духу у Гегеля познавать себя, совмещая в себе и до известной степени отождествляя внутреннее и внешнее измерение, спонтанность и свободу субъекта с подчиняющей необходимостью объективного порядка. Можно сказать, что только так и возможна коммуникация, поскольку трансляция сообщения предполагает существенное уравнение внутреннего и внешнего, непосредственного опыта сознания и определенного (и распределенного) в пространстве сообщения с другим. Причем дело не ограничивается конвенциональным символом, поскольку то же можно сказать в целом о способах предъявления себя, демонстрации власти над собой, соответственно, и в наших претензиях на власть в отношении других или, наоборот, в выражении готовности к подчинению власти. Начиная с простого права голоса, окрика и продолжая правом прикладывать печать, оставлять след, медиум всегда служит некой формой маски, мумии, которая с одной стороны раздвигает возможность присутствия, а с другой – консервирует и опосредует простой опыт себя в мире.

Таким образом, хотя мы и ограничиваем значимость медиума некой формой присутствия на пределе, мы вынуждены подводить к этому пределу и собственную значимость сообщения, вскрывая в самых начальных конфигурациях смысла определенную конфигурацию тела, выработанный им порядок практик действия и чувствования. Собственно, от этого и отталкивается рассуждение Маршалла Маклюэна о медиа. Он предлагает

² Гегель Г.В.Ф. Энциклопедия философских наук. Т. 3. Философия духа. М.: «Мысль», 1977. С. 295.

считать первичной формой сообщения перенос, осуществляемый метафорой, при этом исток самой метафоры он находит не в речи, а в способности тела переводить опыт одних чувств на «язык» других³. О том, что тело позволяет конституировать первичный смысловой слой опыта, мы знаем, например, из работ Мерло-Понти, причем особое внимание он уделяет именно способности распознавать данные одного чувства в свете других, различать отдельные качества одного благодаря их акцентуации другим⁴. Такого рода метафора воспринимается как особое состояние прозрачности, благодаря которому эти качества нами осознаются, то есть включаются в саму форму нашего присутствия в настоящем. В этом случае своеобразная организация тела как целого выполняет функцию медиума, доставляющего нам определенное сообщение, и если мы нередко называем чувства каналами информации, то тело в целом служит тем устройством, которое создает как бы дополнительную формацию медиума, соединяющего в себе передачу и возможность анализа и уточнения информации (ее осознания и сохранения). С точки зрения Маклюэна, известные нам формы внешней трансляции сообщений существуют как развернутое вовне пространство чувств, в котором информация оформляется всегда согласно той или иной доминирующей системе кодирования, например, через сведение всех сообщений к форме зрительного представления, к потоку звучания или к определенной форме тактильного и кинестетического усилия.

Размышления Маклюэна опираются на достаточно известные факты доминирования одного из чувств в опыте человека, причем речь идет не о простом приоритете в восприятии зрительных или, например, акустических феноменов, а о вполне жестком кодировании одних чувств другими, образующем основу или во всяком случае подкладку сознания, следствием чего, как показал Пьер Жане, может стать утрата воспоминаний о целом периоде жизни при потере чувствительности в канале-доминанте⁵. Можно сказать, что историческая смена господствующего медиума оказывается именно такой переконфигурацией сознания, которая ведет к продвижению новых культурных смыслов и форм, а вместе с тем и к забвению и даже прямому стиранию старых. Но здесь нужно обратить внимание и еще на один момент. Сама по себе новая конфигурация чувств не давала бы нам повода говорить о возникновении нового типа сознания, если бы и сознание, и чувственная конфигурация не были также новым способом мобилизации субъекта и прежде всего ресурсов тела, без чего невозможно само его присутствие в мире как особого, всегда в той или иной мере автономного целого. Здесь стоит вспомнить знаменитые рассуждения Жака Лакана о

³ Маклюэн Маршалл. Галактика Гутенберга. Становление человека печатающего. — М.: Академический проект, 2005. С. 9.

⁴ Мерло-Понти М. Феноменология восприятия. Пер. с фр. под ред. И. С. Вдовиной, С. Л. Фокина. СПб.: Ювента; Наука, 1999. С. 301.

⁵ Жане Пьер. Психический автоматизм. Экспериментальное исследование низших форм человеческой деятельности. СПб.: Наука, 2009. С. 112.

преждевременности рождения человека как своего рода рождении без тела⁶, благодаря чему отношение к собственному телу всегда оказывается опосредованным работой желания и сложной системой воображаемых, по сути своей метафорических, соответствий, которые как раз и обеспечивают исходное собирание тела как целого. Это значит, что медиум тела, о котором говорит Маклюэн, должен пониматься нами не только в контексте производства или же трансформации смысла, но и в контексте желания, а потому и о системе медиа в целом мы не можем говорить, отвлекаясь от того, насколько глубоко она включена в саму природу нашего желания и действия.

Метафора позволяет распознавать одно в свете другого, при этом устанавливается не аналогия, не внешнее сравнение, а своеобразная провокация и вызов, позволяющий заглянуть в существенные качества целевого объекта. Поэтому не случайно, что восприятие действует как живая метафора, открывающая, например, в видимых вещах те качества, которые могут быть известны только благодаря прикосновению или слуху. Наверное, не стоит удивляться и тому, что, наоборот, прикосновение к истине может пониматься как ее усмотрение, благодаря чему сам процесс познания, начиная по крайней мере с платоновского учения об идеях, осмысливается с помощью метафоры видения. Достаточно важно и то, что работа с метафорой дополняется у Платона обращением к теме желания и продумывается в числе прочего как тема истинного медиума. Действительно, в том же «Федре» мы узнаем, что постижение истины начинается с припоминания, которое рождается в нас как любовное влечение, причем посредником выступает возлюбленный, а в конечном итоге – некий бог, за которым душа шествует в верхней области мироздания. Во многих текстах Платона появляются подобного рода истинные посредники, такие как Сократ-майевтик, богоподобный Чужеземец, Политик или, наконец, идеальный Полис, гарантирующий существование в согласии с истиной, им же противостоят Софист, Тиран, наконец, письменная фиксация как посредник, распалюющий в нас огонь не любви, а чувственного желания. В любом случае, работа посредника связывается именно с желанием, ибо сама необходимость принять нечто новое, открыться неизвестному предполагает признание собственной неполноты и обещание ее восполнения в области идей или в пространстве чувственных образов и наслаждений.

То, что мы обращаем внимание на желание, не отвергает возможности работать с медиумом как источником новых смыслов, но требует уточнения того, как мы понимаем саму динамику смыслопроизводства. Продвижение и оформление новых смыслов – это вопрос различения и приведения различий в систему на основе исходных принципов, парадигм. Традиционно именно собранность системы противопоставляется случайности и неустойчивости

⁶ Лакан Ж. Инстанция буквы в бессознательном или судьба разума после Фрейда. — М: Русское феноменологическое общество/Логос, 1997. С. 11.

материи, в том числе и материи медиума. И действительно, мы можем один и тот же текст проговаривать, записывать на бумаге или на магнитной пленке, передавать в электронном виде, с помощью азбуки Морзе и т.д. И даже если материя вносит момент различения, то у нас остается возможность отсеивать одни различия и сохраняя другие благодаря их повторению и включению в последовательность синтагм с другими повторяющимися элементами. Но Маклюэн претендует именно на то, что выдвигание и закрепление первых принципов зависит от выбора медиума. В пользу этого говорит и то, что помимо способа расширения тела, первостепенное значение имеет успех в установлении синтеза, благодаря которому мы распознаем в другом человеке восполнение собственного присутствия (то есть мое и чужое тело становятся как бы реализацией единой формы субъективности). А это и есть вопрос желания, которое находит для себя реализацию в медиуме, а затем реактивируется в процессе циркуляции общения в системе медиа. В этом начальном синтезе смысл впервые устанавливается, но при этом происходит и постоянное движение на грани смысла, которое можно охарактеризовать как возможность опрокидывания и разложения смыслов ради извлечения самодостаточного кванта удовольствия.

Собственно, медиум позволяет человеку не только собирать свое присутствие в мире, но и включаться в систему связей, определяющих границы смыслового поля, таким образом, работа метафоры необходимым образом дополняется отношением синекдохи, или метонимии, которая и обеспечивает циркуляцию контактов и сообщений. Как было известно уже античным учителям риторики, природа тропов двойственна, поскольку, с одной стороны, они устанавливают новую связь, но при этом остаются формой отклонения, которая может быть закреплена чьим-то авторитетом или же останется ситуативным и маргинальным явлением. Во многом трудность научного анализа фигур состоит в том, что, оставаясь маргиналиями, они могут быть и важным способом познания, и особой областью эстетики, которая предпочитает вопросам истины удовольствие от самой по себе формы связывания одного с другим. По существу, мы оказываемся перед современной версией кантовской проблемы способности суждения, причем само действие суждения исходит не из спонтанности разума, а из области ризоматической связи субъекта и медиа. Суждению субъекта предшествует распределение ролей в пространстве современных медиа, и в этом смысле работу медиума стоило бы сопоставить с действием архаического ритуала, в котором универсум распадается и собирается снова, устанавливая порядок актуальных парадигм/трендов, гарантирующий для всех участников ритуала осмысленное присутствие в бесконечно старом и одновременно в совершенно девственном, новом мире. Очевидно, что при таком понимании медиа их анализ не может исчерпываться характеристикой структуры или выделением тех или иных медиальных стратегий и процессов, поскольку требуется постановка более общего вопроса об условиях разумности в мире медиа, о критике разума в условиях, когда и мир, и познающий его субъект желания и действия раскрываются и воспроизводятся не иначе, как в ритуальных практиках многочисленных медиасред.

Достаточно привычны рассуждения о зависимости от медиа, зомбированности посредством медиа, манипуляции в медиа. Стоит взглянуть на эту проблему хотя бы с той же мерой трезвости, с какой к вопросам воздействия на публику смотрели риторы эпохи расцвета греческой и латинской риторики или как смотрел на современные ему средства медиации Платон, понимая, что ставкой здесь является не просто слабость воли и мышления, но и сила желания, наслаждения от самого процесса поглощения медиапродукта. Известная изысканность многих современных медиапродуктов может вводить в заблуждение, поскольку кажется, что дело только в их искусности, скорости подачи информации, убедительности картинки и пр., хотя, к примеру, удовольствие от современных компьютерных игр едва ли сравнится с наслаждением от игр на старых игровых автоматах, примитивизм которых может теперь вспоминаться как совершенно постыдный приговор потраченным на эти игры деньгам и времени. В действии медиа мы должны видеть обращение к той крайней форме идентичности, которая задает саму возможность нашего присутствия в мире. Медиа ориентируются не на передачу сообщения и желание его получить, распространить свою власть над пространством/временем, а на само желание быть в мире – в его (желания) начальном, почти атомарном виде, в каком оно реализуется в подобных формах идентификации, иначе говоря, медиа больше не информируют и даже не соблазняют, а пытаются добраться до (как кажется) неисчерпаемой области первичной энергии желания, которая как раз и позволяет разместить реципиента в любой заданной цепочке сообщения.

Список литературы:

1. Гегель Г.В.Ф. Энциклопедия философских наук. Т. 3. Философия духа. М.: «Мысль», 1977.
2. Жане Пьер. Психический автоматизм. Экспериментальное исследование низших форм человеческой деятельности. СПб.: Наука, 2009.
3. Лакан Ж. Инстанция буквы в бессознательном или судьба разума после Фрейда. — М: Русское феноменологическое общество/Логос, 1997.
4. Маклюэн Маршалл. Галактика Гутенберга. Становление человека печатающего. — М.: Академический проект, 2005.
5. Мерло-Понти М. Феноменология восприятия. Пер. с фр. под ред. И. С. Вдовиной, С. Л. Фокина. СПб.: Ювента; Наука, 1999.

ОЧЕРЕТАНЫЙ КОНСТАНТИН АЛЕКСЕЕВИЧ

К.ф.н., старший преподаватель Кафедры философии науки и техники, Институт философии, СПбГУ, Санкт-Петербург, Россия.

OSHERETYANY KONSTANTIN ALEXEEVICH

Ph.D. (in Philosophy), Assistant Lecturer of the Department of Philosophy of Science and Technique, Institute of Philosophy, SPbSU, Saint-Petersburg, Russia.

КОНФИГУРАЦИЯ МЕДИАЛЬНОЙТЕЛЕСНОСТИ¹

Современное тело определено медиа: в медиа конституируются его образы, модели понимания, способы проживания. В статье идет речь о том, как технические образы становятся регулятивным принципом для телесных схем, как медиа определяют и расширяют нашу чувственность, наше восприятие реальности, наш опыт мира.

Ключевые слова: медиафилософия, соматическая конфигурация, диссимуляция, ноосферату

CONSTRUCTION OF MEDIABODY

The modern body is defined by the media: in the media its images, models of understanding, ways of living are constituted. The article deals with how technical images become a regulative principle for bodily schemes, how media define and expand our sensuality, our perception of reality, our experience of the world.

Keywords: mediaphilosophy, somatic configuration, dissimulation, Noosferetu

Повышенное внимание исследователей к проблеме тела было предопределено кризисом европейских наук, затронувшим основы западной цивилизации, ее научные и нравственные идеалы. Череда войн и гуманитарных катастроф, имевших место на протяжении всего прошлого столетия, как свидетельства этого кризиса, вызвали разочарование в философско-мировоззренческой установке, постулирующей рациональность человеческой природы, неизбежность интеллектуального и морального совершенствования человека в процессе истории. Утрата веры в разум как ключевую характеристику человека стала причиной пересмотра прежних принципов осмысления человеком своего бытия в мире, поэтому исследовательский интерес все больше смещается от анализа различных форм рациональности к рассмотрению аффективных сторон человеческого существования, установлению роли желания в организации жизненного мира и рассмотрению масштабов влияния чувственности на мышление. Представители различных областей научного знания подчеркивают телесность сознания, принципиальную зависимость структур субъективности от телесной конституции, отмечают, что не существует ни одной формы

¹Исследование выполнено при поддержке гранта Российского научного фонда, проект № 16-18-10162 «Новый тип рациональности в эпоху медийного поворота», СПбГУ.

человеческой активности, которая не имела бы своим истоком тело.² Критическое рассмотрение тела человека становится условием понимания многообразных форм отношения человека к себе, к другому, к миру.

Показательно, что от Греции до Индии и от Египта до Скандинавии — первые (мифические) модели мышления о мире как целом эксплуатируют символику тела. Парадокс мифологического ощущения состоит в том, что тело человека не является (как мы привыкли думать) элементом, возросшим внутри мира и сформировавшимся согласно сложным законам эволюционной спирали, но сам мир представляет собой соматический универсум, образовавшийся через первичную жертву и последующую трансформацию изначального тела. Изначально человеческое тело не просто скрепа мира, оно и есть мир. Мир, существующий вокруг нас, наш язык, параметры нашего мышления, стили чувственности, формы аффектации были бы принципиально иными, если бы мы имели другое тело. Тем не менее, тотальное влияние медиа на повседневную жизнь человека приводит и к изменению способов переживания человеком собственного тела. Медиа отчуждают от нас тело, лишают его роли актуального источника опыта, превращают его в нечто, уже не принадлежащее всецело нам». ³ Биологическое тело попадает в зависимость от образов тел, производимых техническими аппаратами, а телесные практики, осуществляемые человеком в его повседневности, актуализируются в качестве инструментальных и коммуникационных навыков лишь в той мере, в какой медиа транслируют и акцентируют их применение. В этом смысле тело человека представляет собой парадоксальный объект, который, несмотря на принадлежность природе, обретает свой завершённый образ в моделях символизации, предоставляемых медиа. Медиафилософы признают, что тело не является тем, что всецело принадлежит нам. Для Маклюэна «человеческое тело не может быть понято ни как первичный медиум (как заявляют некоторые критики постгуманизма), ни как опциональный приемник технически опосредованной информации. Скорее тело для Маклюэна — «несамодостаточный фундамент» всех актов медиации. Тело — условие для взаимодействия с чем бы то ни было, как условие оно требует своего осуществления — медиации, но само не представимо вне медиации и ее форматов». ⁴ «Медиа являются стыками или интерфейсами между технологиями, с одной стороны, и человеческими телами, с другой. [...] Техника и тело: тезис если сформулировать его точнее и без обиняков, будет звучать так: нам ничего неизвестно о наших чувствах, пока медиа не предоставят их модели и метафоры». ⁵

²Wegenstein B. Body // *CriticaltermsforMediaStudies*/ Ed. W. J. T. Mitchell, M. N. B. Hansen. Chicago and London: theUniversityofChicagoPress, 2010. P. 19.

³Maldonado T. TheBody: ArtificializationandTransparency // *MediatingtheHumanBody. Technology, CommunicationandFashion* / Ed. E. Fortunati, J. E. Katz, R. Riccini. Mahwah, NewJersey: LawrenceErlbaumAssociates, 2003. P. 18.

⁴Mitchell W. J. T., Hansen M. B. N.Introduction // *CriticaltermsforMediaStudies* / Ed. Mitchell W. J. T., Hansen M. B. N.*CriticaltermsforMediaStudies*/ Ed. W. J. T. Mitchell, M. N. B. Hansen.ChicagoandLondon: theUniversityofChicagoPress, 2010. P. XIII.

⁵КумтлерФ.Оптическиемедиа. Берлинскиелекции 1999 г. С. 23-29.

Medium — латинское слово, которое Фома Аквинский использует для перевода греческого μεταῖς. Метаῖς появляется у Платона в диалоге «Пир», где Диотима — один из его ключевых персонажей — называет этим именем Эроса — «даймона», олицетворяющего онтологическое беспокойство сущего, направляющего его к непремennomу выявлению своего смыслового лика в еще недифференцированной материи мира. Метаῖς — есть условие раскрытия высшего в низшем, условие божественного экстаза и того редкого состояния, когда истина, получая онтологический статус, овладевает телом и душой человека, заставляя его совершать «бегство к божественному» (Плотин). Фома Аквинский находит понятие μεταῖς, значительно видоизмененным, у Аристотеля,⁶ во второй книге трактата «О душе»,⁷ где греческий философ рассуждает о принципе действия пяти чувств: зрения, слуха, обоняния, вкуса, осязания. Каждое из чувств может пребывать в двух состояниях — потенциальном и актуальном, следовательно, как полагает философ, существует некая среда — μεταῖς, которая актуализирует работу чувств, позволяя обнаружить как само чувство, так и тот объект, на который оно направлено. Метаῖς соотносилось у Аристотеля лишь с пятью рассматриваемыми чувствами (зрение, слух, обоняние, вкус, осязание). Medium у Фомы Аквинского — в отличие от μεταῖς — соотносится с любым возможным чувством, даже если оно, по крайней мере, временно не проявлено в человеческой природе, но может проявиться, например, при индивидуальном «бытии-в-духе» (экстазе),⁸ или при грядущем воскресении в новом «нетленном» теле. Отсюда понятийно-выразительная вариативность «медиа» и его связь с возможными образами тела. Косвенно развивая смысловое содержание, вложенное Фомой Аквинским в понятие «медиума», Гердер пишет о «медиа» как о «средах существования», доступных и (до поры) недоступных человеку средах (в немецком оригинале - dieMedien), в которых человек может узнавать или не узнавать себя. «По всей видимости, в творении существует не одна такая среда, о которой у нас нет ни малейшего представления, поскольку мы лишены органов, позволяющих нам воспринять ее; и таких сред должно быть немало, потому что почти в каждом живом существе мы замечаем явления, не объяснимые на основе нашего,

⁶ Подробнее см.: *Hagen W. Metaxy: Eine historiosemantische Fussnote zum Medienbegriff* // WasisteinMedium? / Hrsg. S. Muenker. A. Roesler. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2008. S. 13-29.

⁷ Аристотель. О душе // Аристотель. Сочинения: в 4 т. М.: Мысль, 1976. Т. 1. С. 394-422.

⁸ Любопытно, что осуждение на Восьмом Вселенском Соборе в 869 году ереси Фотия и последующая замена трихотомии «дух-душа-тело» дихотомией «душа-тело» была связана и с тем, что указанная трихотомия могла содействовать распространению представлений о возможности облачения в «нетленную плоть» (с сопутствующим изменением «параметров» плоти) минув смерть, еще до Второго пришествия и Страшного суда. Дух здесь рассматривался как тело нового совершенного типа. Впрочем это отчасти согласуется с представлениями о помещении человека в дух как в новую среду (медиа), «как пребывание человека в духе, а не как пребывание духа в теле человеке». — Грякалов Н. А. Фигуры террора. СПб.: Издательство Санкт-Петербургского университета, 2007. С. 15.

человеческого, органического строения».⁹ Ему вторит и Бергсон, рассуждая о том, что животные, построенные по иному плану, чем люди видят в материи иные линии, и может быть даже не имеют необходимости, соединять ее в тела.¹⁰ Гердер и Бергсон говорят об альтернативных принципах оформления мира, но согласно логике, изначально содержащейся в понятии медиа, эти принципы все же могут актуализироваться в измерении человеческого существования при условии, что меняется сам образ тела человека. В этом смысле человек предстает как уникальное живое существо, которое находит свой образ и свое определение в используемых им видах медиации.

Основной и неизменной характеристикой медиа является то, что они транслируют опыт из одной формы в другую, трансформируя и модифицируя его.¹¹ Преобразуя образ нашего мира, изменяя наш способ бытия в нем, они заставляют нас заново определить себя в отношении к этому миру.¹² Если основатель философии, ориентированной на медиа — Маршалл Маклюэн определял медиа достаточно широко, полагая, что они могут представлять собой как материальные предметы, так и теории и законы,¹³ а Никлас Луман рассматривал медиа как условия установления новых связей между вещами, событиями, значениями,¹⁴ то Ламберт Визинг — один из наиболее авторитетных современных исследователей, работающих в русле феноменологии и теории познания медиа, говорит о том, что медиа — артефакты, позволяющие переходить физическому в нефизическое и обратно.¹⁵

Такие пионеры медиаисследований как Вальтер Беньямин,¹⁶ Теодор Адорно¹⁷ и Зигфрид Кракауэр,¹⁸ анализируя особую медиальную

⁹Гердер И. Г. Идеи к философии истории человечества. М.: Наука, 1977. С. 60.

¹⁰Бергсон А. Творческая эволюция // Бергсон А. Творческая эволюция. Материя и память. Минск.: Харвест, 1999. С.209.

¹¹Маклюэн М. Законы медиа // История философии. 2001. № 8. С. 125-126.

¹²Muenker S. After The Medial Turn. Sieben Thesen zur Medienphilosophie // Muenker S. Philosophienachdem «Medial Turn». Beitrage zur theorie der Mediengesellschaft. Bielefeld: Transcript Verlag, 2009. S.33.

¹³Маклюэн М. Понимание Медиа: Внешние расширения человека. М.; Жуковский: Канон-Пресс-Ц; Кучково поле, 2003. С. 41-50.

¹⁴Луман Н. Реальность массмедиа. М.: Праксис, 2005 С. 120-138.

¹⁵Wiesing L. What are Media? // Teche/Technology. Researching Cinema and Media Technologies — Their Development, Use, and Impact / Ed. A. van den Oever. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2014. P. 101-102.

¹⁶В. Беньямин показывает, что кино в той же степени ответственно за «сборку» ландшафта жизненного мира, в какой в более ранние эпохи (См. главу 1 данного исследования) за нее была ответственна архитектура. — Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости // Беньямин В. Учение о подоби. Медиаэстетические произведения. Сб. статей / Сост. И. Чубаров, И. Болдырев. М.: РГГУ, 2012. С. 228.

¹⁷Хоркхаймер М., Адорно Т. Культуриндустрия как обман масс // Хоркхаймер М., Адорно Т. Дialeктика Просвещения. СПб. - М.: Медиум, Ювента, 1997. С. 149-209.

¹⁸Кракауэр З. Природа фильма. Реабилитация физической реальности. М.: Искусство, 1974. 424с.

конструкцию киномира, неоднократно подчеркивали, что только в силу величайшего технического обмана реальность в кино очищена от технических аппаратов. Сегодня, в условиях необратимого расширения медиареальности и сопутствующей трансформации базовых смысловых структур, изменения установившихся комплексов значений, мы можем применить указанный тезис не только к реальности кино, но и к самой повседневности. Только в силу величайшего технического обмана наше чувственно-телесное существование очищено от технических аппаратов. Наша культура жаждет как умножить используемые ею медиа, так и стереть все следы медиации. В идеале стереть медиа в самом акте умножения их.

Джудит Баттлер отмечает, что «анатомическое дается только в акте сигнификации»,¹⁹ Донна Харауэй, признает, что «тела как объекты познания являются сплетением материальных и семиотических производных», а Гюнтер Гебауэр определяет тело как то, что в своем существовании всецело зависит от современных медийных аппаратов и производимых ими «технических образов». Тело «возникает посредством аппаратов, [...] «выходит» из них, полностью вновь создается в воспроизводящей среде. Оно обладает собственной реальностью». Современное тело предстает в двух модусах: «как биологическое тело, биоомолекулярное тело, как тело рода, но также как тело, которое «собрано» из различных способов визуализации, моделирования, извлечения информации и силиконово-кремниевой симуляции». Тело переопределяется в своих базовых параметрах теми закономерностями, которые устанавливает медиареальность. Принимая во внимание позицию Марка Хансена, утверждающего, что мышление соотносится с телом через технологию,²⁰ можно заключить, что дигитальные медиа наделяют нас потенциальным телом, т.е. приписывают нам возможные образы и модели тела.

Мишель Серр определяет базовые принципы коммуникации как устранение возможных разрывов в цепи медиаторов. «Системы работают, потому, что они не работают. Отсутствие функциональности остается преимущественным условием и гарантом функциональности. Указанное правило можно пояснить примером. Представьте себе, что существует две станции, перманентно обменивающиеся сообщениями по определенному каналу. Если обмен состоялся, если все происходит безупречно, оптимально, непосредственно — тогда взаимодействие между станциями стирает свои следы. Но если взаимодействие попадает в сферу внимания, если следы очевидны, то это происходит только потому, что обмен информацией провалился».²¹ Пока все идет безупречно, мы не замечаем наше тело. Оно включено в игру медийных инстанций, производимые ими навыки сживаются с ним, воплощаются в определенную форму ориентации в мире. «Привыкнуть к шляпе, автомобилю или трости — значит обустроиться в них

¹⁹Butler J. *Bodies That Matter: On the Discursive Limits of Sex*. NewYork: Routledge, 1993. P. 90.

²⁰Hansen M. B. N. *Technoculture and Embodiment* // Hansen M. B. N. *Embodying Technesis: Technology Beyond Writing*. AnnArbor: UniversityofMichiganPress, 2000. P. 25-52.

²¹SerresM. *LeParasite*. Paris: Grasset,1980. P. 107.

или, наоборот, привлечь их к участию в объемности собственного тела. Навык выражает нашу способность расширять наше бытие в мире или изменять наше существование, дополняясь новыми орудиями».²² В дигитализированной современности, когда пасторальная утопия гармонии с природой, обществом, ближним, более чем в какую бы то ни было эпоху, поддерживается, сшивается и формируется нашим взаимодействием с медиа (диссимилируется), поломка очередного гаджета открывает нашу болезненную укорененность в мире технической медиации.

Через сближение с медийными инстанциями, гаджетами и аппаратами, изменяются параметры тела, его образ, роль в опыте повседневности, а значит, меняется вся конфигурация нашего мира. Многочисленные исследователи, анализирующие влияние технических аппаратов, аналоговых и дигитальных медиа на нашу соматику свидетельствуют: сегодня пространство упраздняется в пользу времени,²³ город низводится к его карте или даже схеме,²⁴ телесные схемы «сращиваются» с «техническими образами».²⁵ Кумулятивный эффект

²²Мерло-Понти М. Феноменология восприятия СПб.: Наука, Ювента, Gallimard, 1999. С. 192.

²³Вайбель П. Рассеивание действительности. Новые опыты действительности в искусстве между гиперреальным и гипермедийальным // Вайбель П. 10++ программных текстов для возможных миров М.: Логос-Гнозис, 2011. С. 163-174..

²⁴Siebert B. Themapistheterritory // RadicalPhilosophy. 2011. № 169. P. 13-16.

²⁵В 1966 году антропологи Сол Уорт и Джон Эдейр, обучив индейцев племени Навахо снимать фильмы на кинокамеру, сделали открытие, состоящее в том, что не только камера влияет на восприятие и переживание событий, но и телесные практики, навыки ориентации в мире, изменяют способ использования кинотехнологий. Индейцы Навахо создавали фильмы не совпадающие с конвенциями, установившимися в западноевропейском кинематографе. Особую символическую роль в их «кинематографии» играли не сюжетные связи, а процессы и события, обычно исключенные из кино: длительная ходьба, не заканчивающаяся определенной целью, случайное переключение визуальных ландшафтов, отсутствие фиксированного на события внимания. Несомненно, этот опыт показывал также и то, насколько уже к середине прошлого века апперцепция «западного человека» была зависима от технических аппаратов и медийных образов. Не было ли в таком случае открытие Уорта-Эдейра не просто историко-культурным, но онтолого-гносеологическим симптомом? С. Уорт, и Дж. Эдейр еще верили в человека, искали утешение и ресурс сопротивления в антропологии, пытались опереться на опыт архаики, углубиться в него, чтобы сбежать от своей судьбы, «забыться». Стремясь остановить трансформацию собственной реальности, они искали у племени Навахо мудрого знания — руководства по альтернативной эксплуатации собственных культурных артефактов. Поэтому они не задумывались о тех «сюрпризах», которые принесет человеку архаика фото/кино/видеокамера. Возможно, своим экспериментом они не столько «нашли» подтверждение набирающей силу мечте об амедийных телесных техниках (ведь сами индейцы как наиболее древние и почитаемые киноперсонажи — такой же медийный фантазм западного человека как вампир, монстр Франкенштейна, Кинг-Конг), сколько спровоцировали возникновение критического дисбаланса в «органичном» символическом космосе индейцев. Клод Леви-Стросс проявил гораздо большую чуткость к возможным последствиям медиа. Обратимся к его записям 30-х годов, запечатлевших, среди прочего, любопытный (и тревожный) эпизод, случившийся в общине индейцев Намбикавара, почти за 30 лет до того как в «коллективное тело» племени Навахо вторглась кинокамера. «Я роздал им листы бумаги

многочисленных смещений в эпистемологической разметке современности очевидно не просто заменяет одну модель теории на другую, но и радикально преобразует отношения и связи, действующих в нашем жизненном мире. Субстанциональное понимание тела в современном медиафилософском дискурсе замещается функциональным пониманием. Отныне тело рассматривается как сложная конструкция, как эффект взаимодействия элементов тех структур, которые прежде полагались абсолютно несводимыми друг к другу. Не важно идет ли речь о дисперсии тела в виртуальном пространстве, эстетике импланта, о биокоде неотличимом от компьютерного кода или о тех матрицах переживания, чувственной аффектации и желания, которые наш (ап)перцептивный аппарат перенимает у аппаратов технических, демонстрирующих нам как нужно выглядеть, желать, страдать и любить. Важно лишь, то, что наши способы интеракции в интересубъективном пространстве, становятся, подчинены многочисленным аппаратам, — инстанциям, производящим реальность непосредственного и скрытых под «пенной» произведенных ими эффектов. Важно, что среди этих инстанций существуют и инстанции соматической регуляции, диктующие нам модели тела, описывающие корпус доступных ему практик, программирующих опыт телесного переживания бытия в мире, синтезирующих саму материя повседневности.

По замечанию Юргена Хабермаса, Герберту Маркузе удалось обнаружить нетривиальный факт: «в конструкции любого технического аппарата лежит общественно-исторический проект, а, следовательно, и определенная схема взаимоотношений между людьми и вещами.²⁶ Но, медиа, не просто репрезентируют и транслируют тот или иной проект, они его формируют. Даже природу мы видим лишь через призму фабрикующих ее культурных артефактов. Следовательно, не остается удивительным и то, что при переходе от поисков непосредственного к рассмотрению форм опосредования,

и карандаши. Сначала они не знали, что с ними делать. Но потом все занялись нанесением на бумагу волнистых или горизонтальных линий. [...] Они пытались писать, или, точнее, старались использовать карандаш так же, как я. Для большинства попытка на том и закончилась, однако вождь группы пошел дальше. Он, безусловно, понял назначение письма и потребовал у меня блокнот. Теперь он сообщает интересные меня сведения не устно, а письменно — чертит у себя на бумаге извилистые линии и показывает их мне. [...] Далее [...] собрав всех своих людей, он вытащил из одной корзины покрытую извилистыми линиями бумагу и сделал вид, что читает. С нарочитым колебанием он искал в ней список предметов, которые я должен дать в обмен на предложенные подарки: такому-то за лук и стрелы — большой нож, другому — бисер для бус... Эта комедия продолжалась в течение двух часов. На что он надеялся? Может быть, обмануть самого себя? Нет, скорее изумить своих товарищей, убедить их в том, что товары отобраны при его посредстве, что он добился союза с бельм и что ему открыты его тайны. [...] В деревне моих намбиквара своевольные люди оказались и самыми мудрыми. Те, кто отмежевывался от своего вождя (после моего отъезда его оставило большинство соплеменников из-за его попыток разыграть карту цивилизации), смутно понимали, что вместе с письмом в их среду проникает и вероломство». — *Левит-Стросс К.* Печальные тропики. М.: Мысль, 1984. С. 161-163.

²⁶Хабермас Ю. Техника и наука как идеология. М.: Практис, 2007. С. 52.

способов сборки и удержания связи, к оператором реальности и различным режимам этой реальности, традиционно самое непосредственное («естественное») — тело, начинает рассматриваться сначала по образу и подобию артефактов культуры, затем как гибрид, порожденный взаимодействием этих артефактов, а потом и как продукт медиа. В дигитальную эпоху код культуры оказался не только параллелен коду природу, но и формально не отличим от него. Элементарные смысловые элементы этих кодов стали обратимы и взаимозаменяемы, именно они породили гибридные представления о телесности в медиареальности. Так Ричард Докинз ставит перед биологией задачу разрушить предрассудок о том что «живая материя расфасована по отдельным упаковкам, называемым организмами»;²⁷ что в функциональном объяснении, индивидуальный организм обычно считают подходящей единицей для обсуждения. Юджин Такер предлагает философии новую модель постановки вопроса о теле. Вместо того чтобы рассуждать о том, «что есть тело?» — философии следовало бы ответить на вопрос: «как делается тело?»²⁸ «На что способно биомолекулярное тело, и как можно расширить спектр его способностей? Теории биологической жизни (общим местом которых выступает понятие «генетический код») непосредственно связаны с практикой инженерии, программирования и дизайна».²⁹ А такие исследователи сознания как (уже упомянутый) Энди Кларк и Дэвид Чалмерс в 1998 году провозгласили тезис, согласно которому, инструментальный арсенал современного человека, техническая медиация и культурные артефакты не только являются дополнением или расширением нашей психосоматической структуры, но они, прежде всего, и определяют эту структуру во всем спектре ее проявлений. Для того, чтобы разъяснить значимость технической медиации, Кларк и Чалмерс обращаются, к примеру, компьютерной игры «Тетрис», почерпнутый ими из статьи Дэвида Кириша и Пола Маглио «Об отличии эпистемологического действия от прагматического».³⁰ Физическое вращение фигурки в компьютерной игре «Тетрис» в диапазоне от 0 до 90 градусов, с учетом времени затраченного на нажатие кнопки, занимает 100 миллисекунд, в то время как подобное вращение фигурки, исключительно средствами воображения, не прибегаящего к технической объективации, занимает более 1000 миллисекунд.³¹ Количественное различие очевидно. Но не идет ли здесь речь о чем-то еще, о некоем качественном изменении? О том, например, что техническая медиация не только становится новым органом нашего мышления тела (и телом), но и принципом, определяющим как нашу телесность, так и наше мышление? По крайней мере, здесь утверждается

²⁷ Докинз Р. Расширенный фенотип: длинная рука гена. М.: Астрель, Corpus, 2010. С. 22.

²⁸ Thacker E. Biomedica. Biomedica. Minneapolis; University of Minnesota Press, 2004. P. 2.

²⁹ Ibid.

³⁰ Kirsh, D., Maglio, P. Ondistinguishingepistemicfrompragmaticaction // CognitiveScience. 1994. Vol.18. P. 513-549.

³¹ Clark A., Chalmers D. The Extended Mind // The Philosopher's Annual. 1998. Vol. XXI. P. 59-74.

зависимость наших инструментальных телесных навыков, от тех формул, которые медиа «вживляют» в нашу чувственность, «инсталлируют» в наши практики ориентации в мире. Медиа заставляют нас не только мыслить предметно (вращающийся кубик в «Тетрисе» выступает ферментом как мышления, так и воображения), но и вычленивать из этих «предметов» дигитального универсума «упакованные» в них телесные схемы. Ведь и во вселенной «условно-материальных» объектов мы ориентируемся сегодня во многом по символическим картам представленными медиа.

Отличительной особенностью нашего мира является вовсе не то, что в этом мире существует программирование тела, «генная инженерия, искусственное оплодотворение, трансплантация органов и тканей, внутриутробная терапия и хирургия (включая «косметологическую»), вакцинопрофилактика, постоянная, длящаяся всю жизнь «нормализация» хаоса жизненных проявлений до некоторых идеальных моделей».³² Его ключевым отличием является то, что «идеальные модели», монополизирующие регуляцию телесности — сконструированы в медиа. Информация как сообщение формы «естественному» телу через «технические образы» (медийные образцы/модели) в этом мире перманентно противостоит энтропии соматического — распаду целостного единства тела. Те тела, которые не существуют через соотнесение с образами, порожденными медиа, как тела, исключенные из актуального формата существования, признаются не существующими вовсе. Подобно тому, как в природе встречаются вторично водные животные — животные, не справившиеся с условиями существования, предъявляемыми сушей и вернувшиеся в водную стихию, современный человек встречается в медиареальности как вторично экзистенциальное животное, т. к. он вынужден не только проживать образы, предъявляемые ему медиа, но даже и образ собственного тела обречен «брать взаймы» у медиа. В дигитальном мире он превращается в потребителя медийных тел.

В то время как рожденный на заре современной медийной эпохи культовый киноперсонаж немецкого экспрессионизма — вампир Носферату питался кровью живых людей, «живые» люди дигитального мира как «информационные вампиры» — «Ноосферату» (от термина «ноосфера») питаются моделями и гештальтами (медийными телами), вырабатываемыми высоко технологичными компьютеризированными аппаратами. Они не могут выжить вне координат медиа-эргацев, которые оформляют их чувственность и катализируют их желания. «Так как пища образов это взгляд, а взгляд это жест тела, мы преобразуем тело в пищу мира образов».³³ Неотвратимо возникают ситуации, когда модельная внешность «стигматизирует» телесность, когда к пластическому хирургу приносят собственные фотографии, откорректированные на компьютере и просят воссоздать «физическое» тело по фото-образцу, когда в цифровой кинофильм помещают

³²Тищенко П. Д. Био-власть эпохи биотехнологий. М.: Издательство ИФ РАН, 2001. С. 37.

³³Контрера М. С. Медиа сфера и кризис чувственности // Антология медиа философии / Сост. В. В. Савчук. СПб.: Издательство Русской христианской гуманитарной академии, 2013. С. 294.

давно умершего актера, принуждая его играть роль наравне с живыми, когда спортивные зрелища не столько дублируются компьютерными играми, сколько воспроизводятся по моделям, представленным в компьютерных играх. От спортсмена ждут не только медийной внешности, но и тех приемов, которые демонстрируются в снятых на цифровую камеру ярко-зрелищных фильмах или обыгрываются в наиболее дорогостоящих и технически совершенных компьютерных играх.

Отсюда возникает кризис самоидентификации, охватывающий нашу экзистенцию на всех уровнях.³⁴ Мы знаем о странном мире микроорганизмов, вирусов, бактерий, в который ввело человеческое тело изобретение микроскопа. Добавим, что с проникновением «технических образов» (компьютерных моделей, цифровых фотографий, электронных способов визуализации процессов/явлений/событий и т.д.) во все сферы действительности «объективность» научных приборов также попадает под диктатуру медиа. Ведь для того, чтобы бактерии, Т-клетки-убийцы, раковые клетки, структуры ДНК как идеи могли обжить в «массовом сознании», их образы должны, прежде всего, поразить, «травмировать» это сознание. А для должного «травматического эффекта» им следует быть оформленным по правилам, предъявляемым медиасредой к медиаобъектам. Сами образы научных открытий в мире глянцевого журналов, Интернета, цифрового телевидения и кино должны являться визуальной медийной «сенсацией». И отсюда недалеко до подозрений дигитального искусства как кропотливого взаимодействия с цифровыми образами в том, что оно, по видимости обслуживая «естественные» науки, в действительности регулирует и направляет их, руководит ими. Следовательно, медиа помимо идентичности индивидуального тела, определяет и структурирует весь скрытый мир вирусов, штаммов, клеток, генов.

Комментируя сложившуюся ситуацию, Лев Манович отмечает, что «новые медиа обычно мыслятся состоящими как бы из двух слоёв — «культурный слой» и «слой компьютерных технологий. [...] Т.к. медиа создаются на компьютере, распространяются им, хранятся на нем и архивируются с его помощью, можно ожидать, что логика компьютерных технологий с необходимостью оказывает влияние на культуру».³⁵ Принимая во внимание то обстоятельство, что мы рассматриваем тело не столько в контексте естественной биологической структуры, сколько в контексте культурных способов данности того, что именуется «природой», мы понимаем, что изменения в культуре необходимо ведут и к изменению соматико-символического присутствия в этой культуре. Когда изменяется плоть мира, модифицируется наша перцептивно-соматическая структура. «В новейший период мы имеем дело с исследованием машинноусловленного восприятия

³⁴Esposito E. Aesthetik und Spiel. Formen der Kontingenz in der pluralen Realit  t // Mensch und Medien. Philosophische und sozialwissenschaftliche Perspektiven / Hrsg. M. Pietrass, R. Funiok. Wiesbaden: VS Verlag fuer Socialwissenschaften, 2010. S. 159.

³⁵Manovich L. The Language of New Media. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2002. P. 27-48.

мира [...] Восприятие *perdefinitionem* подпадает под условия технологической эпохи».³⁶

Английский философ и логик Энди Кларк, размышляя о соотносительности тела-мышления-технологии, определил человека в качестве «прирожденного киборга» (*natural-born cyborg*). В независимости от утопического киберслияния биологического тела с имплантатами, проводами и микропроцессорами, наше тело остается неразрывно связано с материализованными техниками обращения, хранения и трансляции информации. Поэтому тело, формирующееся в переплетении природы и технических медиа доступно не только тем экспериментаторам, которые внедряют «силикон и провода в плоть и кровь, но и каждому, кто чувствует, что его мышление напрямую зависит от (сопряженного с телом и техникой — *прим. К. О.*) акта письма».³⁷ Когда мы открываем, что «многие из наших инструментов — не просто внешние опоры и средства, но глубоко интегрированные в систему нашего способа ставить и разрешать проблемы»³⁸ (добавим — нашего способа быть), мы приходим к осознанию биологического тела как всего лишь аспекта более обширной медиально-технической функциональной системы.³⁹ Энди Кларк указывает на связь нашей (ап)перцепции со сложными культурными техниками и техническими аппаратами. Ему вторит и немецкий медиа-критик Петер Вайбель, пытающийся в своих изысканиях оценить масштабы и степень влияния этих аппаратов на нашу соматическую перцепцию, на структуры возможного опыта и на повседневные практики ориентации в мире.⁴⁰

Когда мы перед взлетом самолета слышим фразу о приветствии капитана, нам, как замечает Норберт Болц, следует понимать, что это — лишь «грустный антропоморфизм»,⁴¹ фигура речи. За капитана в большей степени действует приборная панель самолета. То же самое происходит и на уровне повседневных моделей обыденного существования: Герберт Маркузе иронично предлагал философии задачу проанализировать, что произойдет с нами, если убрать всю городскую рекламу?⁴² Где мы сможем тогда брать модели, метафоры, образы, питающие нашу экзистенцию? Что делать, когда погаснут сцены дигитальных миров (или вспыхнут «синим экраном смерти»

³⁶Вайбель П. Восприятие в технологическую эпоху // Вайбель П. 10++ программных текстов для возможных миров М.: Логос-Гнозис, 2011. С. 138.

³⁷Clark A. *Natural-Born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence*. New York.: Oxford University Press. 2003. P. 5.

³⁸Ibid.

³⁹Ibid, p. 18.

⁴⁰Вайбель П. Восприятие в технологическую эпоху // Вайбель П. 10++ программных текстов для возможных миров М.: Логос-Гнозис, 2011. С. 135-162.

⁴¹Болц Н. *Азбука Медиа*. М.: Европа, 2011. С. 69.

⁴²Аннигиляция мнимо-естественных элементов нашего аудиовизуального технического ландшафта — рекламных щитов, неоновой подсветки, «средств информации и развлечения погрузило бы человека в болезненный вакуум, лишаящий его возможности удивляться и думать, узнавать себя» — Маркузе Г. *Одномерный человек* // Маркузе Г. *Эрос и цивилизация. Одномерный человек*. М.: ООО «Издательство АСТ», 2003. С. 505.

— сообщением о критической ошибке)? Не будет ли это равносильно для нас потере чувства ориентации? В конце концов — потери культурной памяти?

Согласно определению, сформулированному философской антропологией, человек отличается от всех прочих живых существ не наличием некоего смутного внутреннего чувства «себя» (которое можно обнаружить уже у растений) и даже не наличием сознания, но уникальной эксцентрической позициональностью. Другие существа — «центричны», в том смысле, что центр их органического тела является одновременно их сущностным центром, они укоренены в природном мире. Человек позиционально «эксцентричен», поскольку центр его органического тела не является средоточием его существа. Не укорененный в природе как наличном бытии, человек, — мученик культуры, — обращен к горизонту недифференцированных возможностей. Животные идеально встроены в свои тела: принадлежат порядку природы, они во многом есть «только тела» — соматические автоматы. Человек же, как существо денатурализованное и хронически открытое семиозису, не столько заключен в тело, сколько перенимает его как сумму возможных техник, способов ориентации в мире. Для животного тело — тюрьма, для человека — утопия, поскольку оно дается как бы взаймы и обретает свой завершенный образ в моделях символизации, предоставляемых культурой. Не имея возможности пребывать только в измерении биологического тела, человек компенсирует «незащищенность, неуверенность, падшество, в известном смысле — богооставленность», поиском коллективного и/или символического тела. Сегодня человек стремится обрести свою кожу в электронных медиа.

Список литературы:

1. Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости // Беньямин В. Учение о подобию. Медиаэстетические произведения. Сб. статей / Сост. И. Чубаров, И. Болдырев. М.: РГТУ, 2012.
2. Бергсон А. Творческая эволюция // Бергсон А. Творческая эволюция. Материя и память. Минск.: Харвест, 1999.
3. БольцН. АзбукаМедиа. М.: Европа, 2011.
4. Вайбель П. Восприятие в технологическую эпоху // Вайбель П. 10++ программных текстов для возможных миров М.: Логос-Гнозис, 2011.
5. Гердер И. Г. Идеи к философии истории человечества. М.: Наука, 1977.
6. Контрера М. С. Медиафера и кризис чувственности // Антология медиафилософии / Сост. В. В. Савчук. СПб.: Издательство Русской христианской гуманитарной академии, 2013.
7. Кракауэр Э. Природа фильма. Реабилитация физической реальности. М.: Искусство, 1974.
8. ЛуманН. Реальностьмассмедиа. М.: Праксис, 2005.
9. Маклюэн М. Законы медиа // История философии. 2001. № 8.
10. МаклюэнМ. Понимание Медиа: Внешние расширения человека. М.; Жуковский: Канон-Пресс-Ц; Кучково поле, 2003.

11. Маркузе Г. Одномерный человек // Маркузе Г. Эрос и цивилизация. Одномерный человек. М.: ООО «Издательство АСТ», 2003.
12. Мерло-Понти М. Феноменология восприятия СПб.: Наука, Ювента, Gallimard, 1999.
13. Тищенко П. Д. Био-власть в эпоху биотехнологий. М.: Издательство ИФ РАН, 2001.
14. Хоркхаймер М., Адорно Т. Культуриндустрия как обман масс // Хоркхаймер М., Адорно Т. Диалектика Просвещения. СПб. - М.: Медиум, Ювента, 1997.
15. Butler J. Bodies That Matter: On the Discursive Limits of Sex. New York: Routledge, 1993.
16. Clark A. Natural-Born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence. New York: Oxford University Press, 2003.
17. Clark A., Chalmers D. The Extended Mind // The Philosopher's Annual. 1998. Vol. XXI.
18. Esposito E. Aesthetik und Spiel. Formen der Kontingenz in der pluralen Realitaet // Mensch und Medien. Philosophische und sozialwissenschaftliche Perspektiven / Hrsg. M. Pietrass, R. Funiok. Wiesbaden: VS Verlag fuer Sozialwissenschaften, 2010.
19. Hagen W. Metaxy: Eine historiosemantische Fussnote zum Medienbegriff // Was ist ein Medium? / Hrsg. S. Muenker. A. Roesler. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2008.
20. Hansen M. B. N. Technoculture and Embodiment // Hansen M. B. N. Embodying Technesis: Technology Beyond Writing. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2000.
21. Maldonado T. The Body: Artificialization and Transparency // Mediating the Human Body. Technology, Communication and Fashion / Ed. E. Fortunati, J. E. Katz, R. Riccini. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 2003.
22. Manovich L. The Language of New Media. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2002.
23. Muenker S. After The Medial Turn. Sieben Thesen zur Medienphilosophie // Muenker S. Philosophien nach dem «Medial Turn». Beitrage zur Theorie der Mediengesellschaft. Bielefeld: Transcript Verlag, 2009.
24. Thacker, E. Biomedica. Minneapolis; University of Minnesota Press, 2004.
25. Wegenstein B. Body // Critical terms for Media Studies / Ed. W. J. T. Mitchell, M. N. B. Hansen. Chicago and London: the University of Chicago Press, 2010.
26. Wiesing L. What are Media? // Teche/Technology. Researching Cinema and Media Technologies – Their Development, Use, and Impact / Ed. A. van den Oever. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2014.

АРТАМОНОВА МАРИНА ВАСИЛЬЕВНА

К.соц.н., аналитик Центра развития социологического образования.
Департамент социологии, НИУ ВШЭ, Москва, Россия

ARTAMONOVA MARINA VASILYEVNA

Ph.D. (in Sociology), analyst in Centre of Sociological Education Development,
Department of Sociology, NRU HSE, Moscow, Russia.
Moscow, Russia

ПРЕПОДАВАТЕЛИ ВУЗОВ В СЕТИ: ЭМОЦИОНАЛЬНЫЕ СТИМУЛЫ ВОВЛЕЧЕНИЯ В ПРОИЗВОДСТВО МЕДИАКОНТЕНТА В ГРУППАХ

Глубокие общественные трансформации в РФ в начале XXI века нашли свое отражение в системе университетского образования и явились причиной кардинальных изменений профессиональных ориентиров среди значительной профессиональной группы российского общества – преподавателей вузов (480тыс. чел). Мучительный процесс смены социальных ориентиров от мессианского служения обществу и государству к монетизации образовательных услуг порождает исключительно интересное поле для исследования собственно процесса смены убеждений, тем более, что современные технические возможности –интернет, социальные сети предоставляют отличный инструмент наблюдения процессов изменений. Профессиональные сообщества преподавателей, будучи социальной группой производителей значимого медиа-контента, влияют на политику в образовании

Ключевые слова: университеты, РФ, преподаватели вузов, институциональные изменения, информационные технологии, инструменты исследования, социальные сети, интернет, соцсети и профессиональные сообщества, эмоциональные стимулы производства медиаконтента.

TEACHERS OF UNIVERSITIES IN THE NETWORK: EMOTIONAL INCENTIVES TO INVOLVE MEDIA FOR MEDIA CONTENT PRODUCTION IN ON-LINE GROUPS

Deep social transformations in the Russian Federation in the early 21st century were reflected in the system of university education and caused the cardinal changes in understanding of professional values among a large professional group of Russian society - university teachers (approximately 480 thousand people). The agonizing process of changing social values from messianic service to society and the state to monetizing educational services generates an exceptionally interesting field for investigating the process of changing beliefs and professional expectations. Especially since the current technical capabilities of the Internet and social networks provide an excellent tool for observing the processes of change

Key words: universities, RF, institutional changes, information technologies, research tools, social networks, the Internet, social networks and professional communities, emotional incentives for media content production.

В рамках деятельности Центра развития социологического образования Национального исследовательского университета ВШЭ одним из направлений исследований является - взаимодействие профессионального сообщества вузовских преподавателей в медиа пространстве (в социальных сетях) по поводу образования. Недостаток времени и обширность проблематики и требует обозначить границы области исследования, возможный круг проблем тем. Можно выделить основные вопросы.

1) Что собой представляет общность/социальные группа(ы) в медиа пространстве «профессиональное сообщество вузовских преподавателей»

2) Сетевые взаимодействия как вид социальной деятельности. Взаимодействие в сети как интеракция с результатом, вид социальной активности/ социальной деятельности

3) Цели социальной активности в медиа пространстве.

4) Формирование общественного мнения в профессиональной среде в медиа пространстве. Как общность формирует «единый взгляд» на событие.

Вытекающие вопросы социального управления: Анализ и поиск существующих закономерностей. Методы взаимодействия, стимулирование активности, направление активности, результативность активности как действия.

Конечно, чтобы только приступить к рассмотрению темы потребовалось бы определить границы и содержание понятий (и аргументировать) применительно к обозначенной теме понятия «социальная группа в медиа», «преподаватели вуза», «профессиональные сети преподавателей», «процесс самоорганизации» «процесс функционирования профессиональных сетей».

Формат статьи позволяет выделить только существенные аспекты, значимые в контексте нашего интереса и отложить на некоторый срок более подробную аргументацию.

В рамках проблематики исследований ЦРСО тема взаимодействия преподавателей вузов по поводу своей профессии занимает значимое место. Реформы высшей школы на протяжении трех десятилетий являются актуальной (болезненной) темой для преподавателей российских вузов. Неснижаемый интерес к административным, структурным, институциональным, содержательным изменениям системы высшего образования показывают результаты масштабных исследований разных лет.¹ Позволим себе также сослаться на некоторые собственные исследования. Так в 2006 г., результаты опросов показали, что 56% образовательного сообщества (администраторов и преподавателей) вузов не ожидали положительных результатов от реформ (внедрения положений Болонской декларации) в образовательную практику РФ.² Весьма критическое отношение преподавателей к образовательным новациям выявилось при анализе публикаций профильной периодики в 2010-2011гг. Обращение к проблеме

¹ Болонья глазами студентов и аспирантов. Отчет:

URL:<<https://www.hse.ru/data/2010/12/17/1208298699/3.pdf>> дата обращения 29.09.2017

²Артамонова М.В. РЕФОРМА ВЫСШЕЙ ШКОЛЫ И БОЛОНСКИЙ ПРОЦЕСС В РОССИИ (частный взгляд методиста). М.: ЗАО "Изд-во "Экономика", 2008. 279 с.

стандартизации и описания образовательных результатов через компетенции на протяжении 2013-2016 гг. вызывает острые споры в среде профессионалов-разработчиков стандартов (ФГОС 3,3+, 3++) и раздражение неприятие у преподавателей³, призванных воплотить компетентностный подход в педагогической деятельности. За годы реформ произошла смена парадигмы высшего образования, воспринимаемое ранее как общественное благо, трансформировалось в сервисную образовательную услугу. Несмотря на то, что формальные институты реформы закреплены законодательно, латентные неформальные институциональные модели поведения и системы ценностных установок продолжают действовать и определяют во многом отношения участников образовательной системы высшей школы.

В рамках обозначенных тем, мы попробуем обосновать подходы к исследованию процесса изменений профессиональных установок преподавателей вузов за период с 2012-2017, в связи с введением новых образовательных стандартов, ориентированных на компетентностный подход, и отражением этого процесса в Сети на страницах социальных групп, в частности, в сети Facebook. Влияют ли соцсети на образовательную политику в целом, создавая общественное мнение: «единый взгляд на медиа-событие», можно ли управлять этим процессом.

Наш интерес основан на поиске методов анализа виртуальной социальной интернет-группы Центра развития социологического образования, которая была создана в 2012 г. Цели создания интернет-группы: взаимодействие участников и разработчиков ФГОС по направлению Социология, наиболее быстрая доставка новой информации распространение методического опыта работы над федеральными образовательными стандартами для вузов по направлению Социология. В 2010 году был создан Консорциум вузов, куда вошли ведущие, вузы, готовые работать над образовательным стандартом. Группа первоначально объединяла преподавателей, администраторов вузов и методистов для разработки ФГОС 3. За пять лет изменился состав группы. Изначально как уже было сказано, группа создавалась для публичного (открытого) обсуждения проблем компетентностного подхода и разработки ФГОС 3, среди администраторов вузов (проректоров по научной и учебно-методической работе), дальнейшее развитие расширило участников группы в обсуждение были вовлечены преподаватели.

Выбор в качестве объекта исследования преподавателей вузов не случаен. Так, понятие «преподаватели вуза» можно соотнести с понятием Вильфреда Парето «не правящая элита», в противовес правящей. Парето писал, что элита и неэлита образуют высший и низший слои общества... «Мы имеем две страты, два слоя населения: 1) низшая страта, т.е. класс, не являющийся элитой (здесь его возможное влияние на управление не рассматривается; 2) высшая страта, класс избранных, т.е. элита, состоящая в свою очередь из двух

³Вольчик В. В., Зотова Т. А., Филоненко Ю. В., Фурса Е. В., Кривошеева-Медянцева Д. Д. Идентификация направлений институциональных изменений в сфере российского высшего образования // Вопросы регулирования экономики. Ростов-на-Дону. 2015. Том 6, №2.

частей: правящей и не правящей»⁴. Опуская доказательства, экстраполируем определение Парето не правящей элиты на социальную группу преподавателей, допускаем, что общность «не правящая элита» включает «преподавателей вузов» как составную часть и исследуем только ту часть профессионального сообщества преподавателей вузов, которая является активными пользователями интернета, социальных сетей. Именно эта категория пользователей сети может создавать и структурировать информацию и создавать событийное медиа-пространство - откликами, оценочными суждениями, поиском и предъявлением аналогов событий, ассоциаций, то есть воспроизводить медиа среду, поддерживать социальные сети, направлять процессы самоорганизации и функционирования профессиональных сетей, социальных групп в медиа. Социальная сеть - институциональное образование, поскольку удовлетворяет как минимум потребность в социальном взаимодействии (в общении, обмене одобрением, причастности и пр.) и развивается «самоорганизуется» согласно классическим этапам формирования институтов, обозначенным Г.Спенсером и М.Вебером.

Социальная активность в интернете, общение в социальных сетях - это социальное действие? Социальное действие (взаимодействие) - это процесс непосредственного или опосредованного взаимодействия социальных субъектов (акторов) друг на друга. Это процесс обмена действиями между двумя и более акторами. Если социальная активность в сети - разновидность социального действия, то можно ли применить классические теории социального действия, к объяснению поведения участников сетей, анализу поведения «социальных акторов» в медиaprостранстве виртуальной реальности, возникшем на два столетия позже, чем сама теория. Согласно «понимающей социологии» социальное действие основано на рациональном целеполагании и направленно на изменение объектов с целью сохранения или изменения их состояния, это действие человека, связывающего с ним субъективный смысл (рациональность), которое по предполагаемому его субъектом смыслу соотносится с действием других лиц и ориентируется на них.

Значит, интеракции в медиа можно рассматривать с позиций теории социального действия и находить смыслы с позиций классических классификаций идеальных типов социальных действия и объяснения рациональности. Кроме того, в медиа взаимодействии есть все компоненты социального действия. Социальный актор - деятель, отправитель. Интенция-действие-послание. Ожидание реакции. Социальный актор-получатель информации. Реакция и новый цикл.

Необходимо заметить, что практические подходы к анализу прямого взаимодействия получатель-отправитель информации хорошо освоены в рамках маркетинговых практик (продажа товаров и услуг), впрочем, как и интересующая нас практика использования актора-получателя информации как транслятора информации в релевантной группе (сетевой маркетинг). Однако, как оценить эффективность стимула для запуска процесса

⁴Паретто В. Компендиум по общей социологии. М.: Изд. дом ГУ-ВШЭ, 200. С.309

трансляции информации (размещения на своей странице, страницы группы и др.), что, безусловно, важный элемент создания «выработки» единого взгляда на событие в социальной группе. Нас интересует несколько общих вопросов для анализа процесса самоорганизации и функционирования профессиональных сетей преподавателей вузов (без учета специфики группы).

Во-первых, что есть значимое событие для социальной группы (в медиа), во-вторых: КАК вырабатывается единое отношение к значимому событию, в-третьих, это управляемый процесс? как им управлять?

Если опираться на классические основания, то участники сетевых интеракций преследуют рациональные цели. Отправитель информации преследует субъективную цель. Управляющее воздействие (достижение субъективных целей) оказывается опосредовано через формирование общественного мнения и функционирование (социальная активность) в медиа пространстве: оценочная активность, разделение на группы поддержки и противников события и есть самоорганизация и функционирование медиасообщества.

«Социальные» раздражители действуют также как физиологические: смысловое сообщение, вызывает физиологическую реакцию как свет или звук.

Для наших целей довольно признания того, что автор доказывает в ходе описания научных экспериментов 1) существование возможности зависимости между смысловыми раздражителями и устойчивой повторяемой эмоциональной реакцией человека на раздражители; 2) что реакция может быть отложена во времени и выглядит как физиологическая реакция – эмоции, непосредственная причина которых скрыта для субъекта. Таким образом, субъективный смысл, субъективная значимость тех или иных событий (медиа-сообщений), вероятно, определяется силой эмоционального воздействия. Подтверждение этой мысли находим в работах А.Н. Леонтьева: «Механизм эмоциональной индикации неотделим в сознании психолога от самого понятия личностного смысла, которое, как правило, иллюстрируется феноменами специфической эмоциональной окраски значимых образов восприятия и представления».⁵

В нашем случае анализ постов и комментариев группы ЦРСО <https://www.facebook.com/groups/173095339499742/> обсуждения образовательных стандартов ФГОС 3+ и контекстной информации привело к выводу, что у преподавателей сформирована устойчивая отрицательная эмоциональная индикация информации об образовательных инновациях связанных с изменением стандартов и компетентным подходом. Уверенность исследователей в недостаточной информированности преподавателей о компетентном подходе (исследования 2006-2016гг.) оказало негативное влияние на ход реформы. Нагромождение методических конструкций с отсутствием понятных для рядовых преподавателей целей деятельности, сжатые сроки, перманентные новые требования - все это,

⁵Леонтьев Д.А. Психология смысла URL:< http://lib.uni-dubna.ru/search/files/psy_leo_psy_smsla/1.pdf> дата обращения 29.09.2017 (С.421)

воздействовало как череда непрерывных негативных эмоциональных раздражителей, порождая устойчивое негативное отношение ко всему, что связано с компетентностным подходом.

Преподаватель вуза ограничен узким спектром предмета научного интереса дисциплины (курса или нескольких курсов), почему ему должно быть интересна общая картина целей образовательной программы и роль его курса в достижении этих целей. Как выстроить интерес отдельного преподавателя к итоговым результатам, для него опосредованным и отложенным во времени - это тема отдельного размышления. Здесь важно, что попытки подробностью методических описаний, конструкторов, многократностью обращений и призывов к выполнению требований при неструктурированных целях деятельности не смогли заставить преподавателей изменить своё отношение к непрерывным образовательным реформам, напротив, фактически закрепили отторжение неприятия самой реформы. Наша задача состояла в том, чтобы проследить эту зависимость в стиле комментариев и лайков как реакции на медиа-событие в социальной группе.

Анализ контента соцсетей позволяет использовать метод включенного наблюдения. Причем, в виртуальном варианте напрашивается метафора: интернет и соцсети - окно экспериментального наблюдения: образ пассажира поезда, сидящего перед окном, где проносится «ускользающая» реальность. Можно было бы написать объективная реальность, но медиа-реальность вторична, отрефлексирована, она виртуальна поскольку представлена в постах, блогах, мнениях, оценках интернет -пользователей.

Именно ежедневные текущие суждения, комментарии, лайки-реакции на медиасобытия и представляют картину микроизменений позиций, отношения. Интернет, соцсети по сути уникальное полотно ежечасной фиксации изменений, где можно во времени по датам/выступлениям /реакциям, послойно отследить изменения. Анализ постов и комментариев к ним показал увеличение интереса к проблематике образовательных стандартов, но интерес этот явно недостаточен, чтобы определить его как центральный, подавляющий, достаточный для предположения о существенных сдвигах в установках преподавателей на содержательную работу с компетенциями и ориентации на изменение внутренних профессиональных установок.

При исследовании контента группы за обозначенный пятилетний период удалось в целом выявить три определенные группы публикаций (медиа-событий), которые неизменно вызвали эмоциональный отклик. Это прежде всего новости 1) о событиях в вузовской среде: зарплаты, увольнения, акты гражданского неповиновения, перестановки в МОН, «социальные несправедливости»; 2) обучение в университетах: формы, методы (опыт зарубежный); 3) контекстные статьи: университеты в контексте общественных изменений.

Причем расчет показывает, что нет существенной разницы между положительными и отрицательными эмоциями как стимулом производства медиа-контента.

И снова обратимся к имени классической социологии Вильфреда Парето. Чтобы добиться рациональных целей, нужно вызвать эмоциональную реакцию, обратиться к «остаткам 1 класса» - инстинкту комбинаций (Парето) и запустить процесс отнесения к ценностям (Вебер). Что запускает процесс отнесения к ценностям, что заставляет социального актора сообщение в новостной ленте 1) открыть, 2) прочитать 3) отметить «поставить лайк», 4) ответить «дать комментарий».

Корреляционный анализ в интернет-группе ЦРСО зависимости смыслового содержания и типов реакций на сообщения позволяет утверждать, что «эмоциональные» стимулы играют большую роль для провокации ответных реакций – производства медиаконтента.

Развитие интернет-технологий Big Data вплотную позволяет подойти к созданию инструментов анализа информации соцсетей: не только анализ изменений и измерение социальных групп в виртуальном пространстве, их функционирование, но и управление, то есть направленное формирование, корректирование, а также контроль (и измерение) достигнутого. Социальные технологии находятся уже в стадии формирования методов отработки инструментов. Косвенных доказательств тому великое множество. Например, серия занимательных тестов GOOGLE: «на кого ты похож из актеров», из животных», и пр. Это фактически опросники, например: <https://lifehacker.ru/2017/03/11/myandroid-taste-test/>

Появление Эмодзи: смайликов для характеристики эмоционального отношения: эмоциональная расшировка лайка. Эмодзи (от яп. 絵 — картинка и 文字 — знак, символ; произношение: [emodzi]) — язык идеограмм и смайликов, используемый в электронных сообщениях и веб-страницах. Этот графический язык, где вместо слов используются сочетания картинок, появился в Японии и распространился по всему миру.

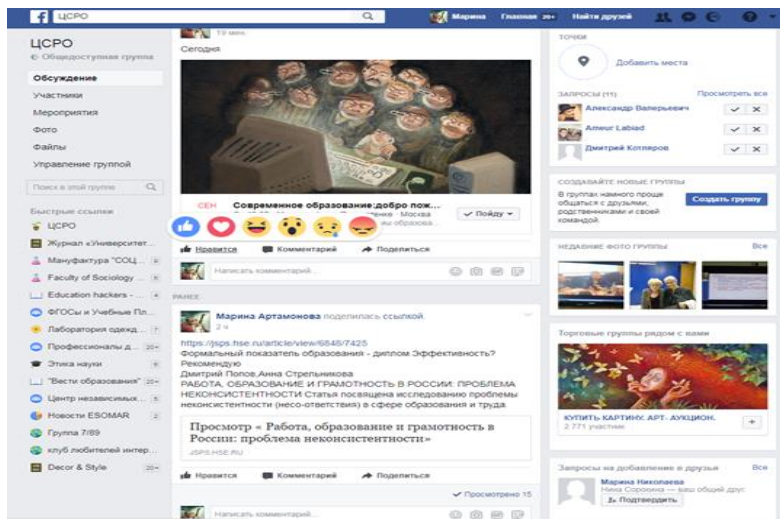


Рис.1 ФБ: эмодзи как эмоциональная расшифровка лайка

До 2016 года «лайк» был универсальным способом проявления внимания к медиа-событию. Измерения количества лайков не удовлетворило GOOGLE. Кроме того, возникали этические коллизии. Известие о смерти или болезни сопровождалось «лайком» и это было неправильным, алогичным выражением человеческих эмоций. «Лайк» подтверждал внимание к медиа-событию, но не отражал отношение. Эмодзи –упрощенный вариант ответной реакции и, главное, однозначная классификация реакции (всего по 5 группам). GOOGLE движется дальше на пути исследований и классификаций пользователей. В 2017г. включена новая опция шкалы эмоциональной оценки: «чувства /действия»:

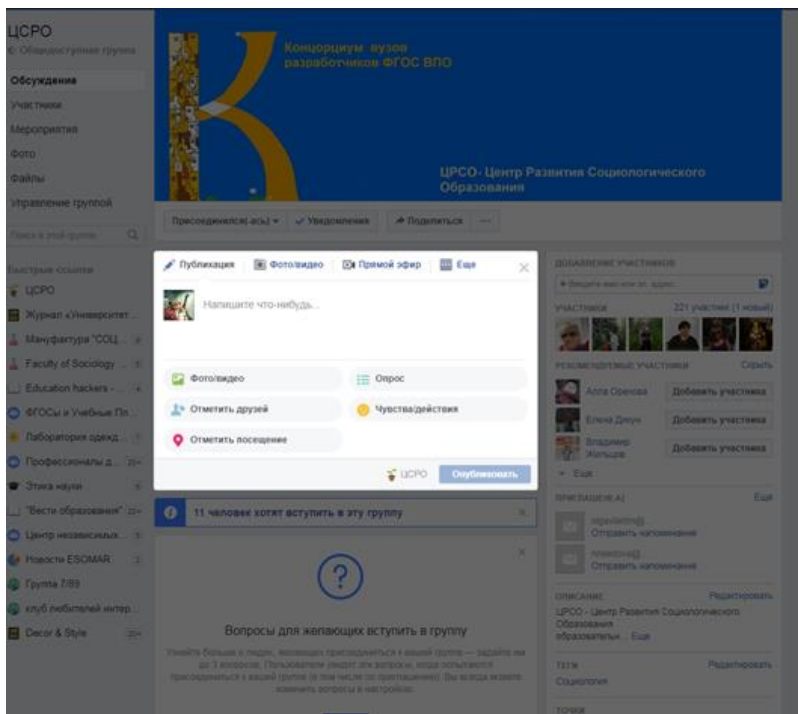


Рис.2 «ФБ: шкала эмоциональной оценки: «чувства / действия»

На семинаре в институте (ИСПАН г. Москва, 2017) в выступлении президента МСА Маргарет Абрахам прозвучало опасения, что основные социальные риски сегодня связаны с двумя направлениями: неустойчивостью институтов и «фейковыми новостями».

Фейковые новости - элемент технологии и элемент отработки инструментов социальных технологий. Диагностический элемент социального самочувствия, положения, индикации политических ориентаций, ценностных установок. Поясним на примере: Как элемент социальные технологии: в виртуальное пространство вбрасывается информация/идея, закваска, которая формирует вокруг себя сторонников, противников. Медийное пространство –площадка для обсуждения существует пока устремлены взгляды на виртуальный объект заинтересованных медиа-событием участников: смотровая площадка. Поэтому декомпозиция целей общего исследования эмоционального фона определенной тематики – это поиск провокационного сообщения факта реального или вымышленного (фейка), как следствие организация конфликтной группы, разработка темы области, выстраивание и подбор новостей с целью дискредитации или продвижения реального события. Таким образом классифицировать

пользователей, объединять их в релевантные группы потребителей медиа-контента можно по схожести реакции на события-стимулы.

В пространство вбрасывается идея (как камень в пруд) и без всяких усилий со стороны инициатора возникает процесс самоорганизации информационного пространства: разделения на противников и сторонников идеи, развитие, анализ в сети предпосылок и последствий. Инициатору остается лишь наблюдать и измерять (высоту поднятой волны), делать выводы. Информация - событие вызывает тем большее «волнение», чем больше информация (новость) связаны с ценностными культурными установками социальной группы, то есть порождает эмоциональный отклик. Теперь представим, что такие информационные «камни» вбрасываются намеренно, (исследование, эксперимент) с тем, чтобы проверить уровень эмоционального «всплеска» на различные темы среди различных социальных групп. Тогда вполне допустимо, что можно установить четкую корреляцию между социальными группами и «стимульными темами», то есть информацией, которая всегда вызывает эмоциональную реакцию у её получателей. Вероятно, выявленные таким образом закономерности можно использовать для управляющих воздействий на различные категории социальных акторов.

Вывод для нашего случая: для выявления подлинного отношения (провокации выражения собственного мнения) к медиа событию рационально использовать сообщения в контексте тем, вызывающих эмоциональный отклик участников on-line группы. Для преподавателей вузов в on-line сообществе эмоциональными стимулы вовлечения в производство медиа-контента являются, прежде всего согласно нашим исследованиям, новости о событиях в вузовской среде, «социальные несправедливости»; университеты в контексте общественных изменений в РФ и за рубежом. Интернет-группа преподавателей вузов как профессиональное сообщество формирует общественное мнение через вырабатывание «единой точки зрения». Обосновываются методические подходы к исследованию корреляции содержания информационного сообщения (медиа события-сообщения) и типом пользователей в тематической группе. На примере результатов пилотного исследования интернет-группы выдвигается гипотеза о влиянии медиа-стимулов на производство медиа-контента в новостной ленте группы, утверждается наличие связи доверия к информации у пользователей и эмоциональной индикации медиа-сообщений: зависимость видов медиа сообщений и типов реакции пользователей.

Также в результате пилотного исследования можно сделать предварительный вывод о необходимости иных способов ввода компетентностного подхода в организацию образовательных программ в университетах в РФ, нынешнее насаждение образовательной политики не приводит к содержательным сдвигам, а формирует устойчивые отрицательные реакции и «оборонительное поведение» у преподавателей вузов.

КИРИЛЛОВ АЛЕКСАНДР АНАТОЛЬЕВИЧ

Студент магистратуры по направлению подготовки «Культура Медиа», СПбГУ, Санкт-Петербург, Россия

KIRILLOV ALEXANDR ANATOLIEVICH

M.A. «Media Culture» student, SPbSU, Saint-Petersburg, Russia

МЕДИАЛАНДШАФТ: КОНСТРУИРУЯ ОБРАЗ

В истории западной культуры термин «ландшафт» с давних пор использовался для обозначения образов природной среды. В эпоху медиареальности, когда образы полностью предопределяют наш опыт действительности, понятия «природа» и «ландшафт» ставятся под сомнение. Мы утратили способность непосредственного взаимодействия с природным пространством и теперь говорим о «медиа ландшафте», который конструирует наше представление о природе и открывает возможность производить его пересборку. Ключевую роль в этом процессе играют визуальные образы.

Ключевые слова: медиа ландшафт, темная экология, генеративные медиа, конструирование образа.

MEDIALANDSCAPE: IMAGE CONSTRUCTING

In the history of Western culture for a long time the "landscape" was used to refer to the images of the natural environment. In the time of mediareality when images completely predetermine our experience, the concepts of "nature" and "landscape" are being questioned. We have lost the ability to interact directly with the natural space and now we are talking about the "medialandscape" that constructs our notion of nature and provides an opportunity to rebuild it. Visual images play key role in this process.

Key words: medialandscape, dark ecology, generative media, imageconstructing

С первого взгляда сад показался ему мечтой о саде.

Жан-Луи Байи, «В прах»

Мечта есть образ. Образ, который пред-шествует тому, что только должно пред-стать перед взглядом. Подобная первичность образа, как и позиция стороннего наблюдателя в эпоху медиареальности являются собой неотъемлемые условия восприятия вообще. «Когда мы вне природы, тогда только и видим, когда оказываемся внутри, то нет». В том же пассаже Подорога пишет, что естественное свойство европейской (греческой) культуры (в противоположность китайской) – «желание преобразовывать природу в копию», то есть в «ландшафт»¹. Ландшафт как образ – не просто медиум, не только то, что связывает нас с созерцаемой природой, незрительный механизм, но инструмент конструирования самой природы.

¹Подорога В. Метафизика ландшафта. Коммуникативные стратегии в философской культуре 19-20 веков. - М.: «Канон+» РООИ «Реабилитация», 2013. С. 15.

Когда герой романа Жана-Луи Байи остается с природой наедине, он оказывается не в состоянии воспринимать ее непосредственно. Но в ту же минуту находит творящий образ: сад предстает ему как греза. Греза, которая и позволяет занять внешнее положение в акте восприятия, телесно оставаясь внутри пространства². В нашем повседневном опыте место воображения занимают вездесущие визуальные образы. Петер Вайбель связывает этот феномен с разделением человеческого тела и новых машин и медиа, возникших в процессе индустриальной и постиндустриальной революций. Именно тогда «стало возможным передавать знаки из одного места в другое отдаленное место бестелесно». А ключевым моментом в результате такого разделения стало смещение перцептивного центра(в основе которого лежат кантианские категории пространства и времени) от тела к медиа³.

Однако новый опыт действительности связан не столько с неистовым стремлением все превратить в образ, сколько с интенсивностью воздействия образов на наш чувственный аппарат и на представление о реальности в целом. Образы так плотно вплетаются в ткань реального, что говорить о существовании «подлинной» природы, сокрытой за ширмой медиа уже не приходится. Образы собирают медиаландшафт. Медиаландшафт, в котором природа предстает не как пример утраты некоей исторической формы действительности, но как ее новое качество и новая онтология.

Более радикальное решение в своем проекте «темной экологии» предлагает Тимоти Мортон. Он провозглашает идею «экологии без природы». Понятие «Природа», которое Мортон намеренно пишет с заглавной буквы, чтобы подчеркнуть его искусственность, сконструированность, больше не работает. «Я нигде не сталкиваюсь с Природой в моем феноменальном опыте» - заявляет эко-философ. В действительности мы имеем дело с такими явлениями и объектами, которые настолько сильно растянуты и рассеяны в пространственно-временном отношении, что не укладываются ни в какую доступную человеческому восприятию форму в качестве феноменов. «Экологические явления, такие как климат и биосфера, представляют собой крайне изящные примеры явлений, которые можно помыслить — часто с помощью компьютерных технологий, — но нельзя увидеть или потрогать⁴.

Мортон называет подобные «гигантские нечеловеческие сущности» «гиперобъектами»⁵. Радиация, черные дыры, глобальное потепление совершенно не вписываются в парадигму метафизики присутствия, они абсолютно замкнуты в себе, в своей темной материальности. И вместе с тем гиперобъект как предельно Другой находится постоянно среди нас, внося в социальный, культурный, политический или технологический порядок свои коррективы — ситуацию неопределенности, чем вызывает

²Байи Ж.-Л. В праж: Роман. – СПб.: Издательство Ивана Лимбаха, 2016. С. 76.

³Вайбель П. 10++ программных текстов для возможных миров. - М.: Логос, 2011. С. 166.

⁴Мортон Т. Экология без природы. Художественный журнал. №96. Природное и цифровое. М., 2015. С. 23-30.

⁵Мортон Т. Экология без настоящего. Перевернутая корзина. Иван Новиков: Материалы к выставке, 2015

первобытный/космический ужас перед возможной экологической катастрофой или страшной вирусной эпидемией и т.п.

В ускользании гиперобъектов от любых рационалистических познавательных установок, а соответственно и от репрезентации, можно рассмотреть пример адекватного сопротивления процессу медиатизации. Мортон так же обращает внимание на то, что нам следует перестать объективировать (в том смысле, в котором это понятие используется в феминистской критике) природу, то есть ставить ее «перед собой», отделять от себя в эстетическом плане и строить иллюзии о «привилегированном доступе» трансцендентального субъекта. Тем не менее, сами медиа, если следовать логике Петера Вайбеля, в своей сути схожи с гиперобъектами Мортонa: они предоставляют нам «опыт действительности, превышающий меру человека, мерку пространства и времени по человеческому телу»⁶. Эта вседоступность (как во времени, так и в пространстве) рассеивает медиа в границах действительности, подобно гиперобъектам, и прочно влетает их в структуру нашего повседневного опыта. Более того, проекты вроде «темной экологии», развивающиеся в общем русле спекулятивного реализма и объектно-ориентированной онтологии, формируют свои специфические образные ряды. Стоит лишь отметить, что внимание в них заостряется, с одной стороны, на материальности: языка, предметов, и даже образов и цифровых объектов, с другой – на их предельной непостижимости, маргинальности; все это служит целям критики антропоцентризма.

Так, к примеру, Мортон обращается к видеоклипам исландской певицы Бьорк, с которой ведет переписку. В видео «Blacklake» перед взором открываются постапокалиптические ландшафты Исландии, которые довольно часто становятся иллюстрацией того, как могла бы выглядеть наша планета без человека. Действительно, к такому состоянию природной среды привело нерациональное ведение сельского хозяйства еще несколько столетий назад. Теперь эти сюрреалистичные опустошенные пространства превратились в образ пост-антропного будущего. И медиа сыграли здесь свою ключевую роль. Вот что Сьюзен Сонтаг пишет о фотографии в этой связи: «Камера стала дублировать мир в тот момент, когда человеческий ландшафт начал меняться с головокружительной быстротой: за краткий промежуток времени разрушается бесчисленное количество форм биологической и социальной жизни, и возникает устройство, способное запечатлеть облик исчезающего»⁷. Медиа создают особую форму контемпоральности, когда в каждом моменте со-присутствуют разнообразные временные пласты. В этом смысле состояния «до» или «после человека» оказываются доступны нашему опыту именно благодаря «дальнодействию» медиа.

Обратной стороной этого процесса становится то, что массовая культура начинает излишне эстетизировать те разрушительные процессы, свидетелями

⁶Вайбель П. 10++ программных текстов для возможных миров. - М.: Логос, 2011. С. 166

⁷Сонтаг С. О фотографии. - М.: ООО «Ад Маргинем Пресс», 2013. С. 28

и участниками которых являемся мы сами. Художественная фотография анестезирует нашу чувственность, а многочисленные фильмы-катастрофы вызывает лишь зачарованность перед возможным техногенным апокалипсисом. «То, что происходит с реальностью в Антропоцене, это то, что она становится все более яркой и нереальной»⁸. В результате мы перестаем различать последствия собственной жизнедеятельности. Визуальный шум наполняет наш повседневный опыт и форматирует его в соответствии со своими логиками: «Средства власти могущественнее того, кто их использует», говорит Дитмар Кампер⁹. Медиа проявляют свою автономию.

Эстетики «темного витализма» (Бен Вудард - идеолог направления - настаивает здесь на эстетическом измерении теории) и «пессимистического реализма» Юджина Такера движутся несколько в ином направлении и в некотором смысле противостоят режиму «нормализации» поп-культуры. Обращаясь к литературе ужаса, «weird fiction» и соответствующим жанрам в кинематографе, они ставят перед собой задачу «предоставить и делегировать голос...таинственной и непостижимой самодостаточной Вещи (приравненной к темной, мрачной, порой отвратительной или даже мертвой материальности)»¹⁰. Их цель - вырвать образы современной культуры (которая в условиях массового потребления успешно эксплуатирует любые, даже самые маргинальные практики) из зоны антропоцентрического лицемерия. «Лишь то, от чего имеется образ, имеет реальность. Которая, однако, мертва, как образ»¹¹. Для представителей «темных измов» различие между живым и мертвым, которым еще обеспокоен Кампер уже не столь существенно. Напротив, они показывают, что подобные оппозиции больше не срабатывают и граница «между органическим и неорганическим, живым и мертвым, человеческим и нечеловеческим» не столь очевидна¹².

Одной из центральных фигур «темной» эстетики становятся грибы. Именно они дарят нам новые метафоры для описания альтернативных форм взаимодействия в сетевых структурах: микоризные симбиотические связи грибов и высших растений демонстрируют каким образом мы могли бы включать в ткань привычной социальной коммуникации самых различных нечеловеческих акторов. С другой стороны, тот тлетворный образ, который пристал к грибам в разных культурах, и представляющий их как агентов смерти и распада, позволяет нам посмотреть на феномен деконструкции

⁸Мортон Т. Экология без настоящего. Перевернутая корзина. Иван Новиков: Материалы к выставке, 2015

⁹Кампер Д. Тело. Насилие. Боль: Сборник статей. - Изд-во Русской христианской гуманитарной академии, 2010. С. 55

¹⁰Голынкин Д. Поэзия закрытого доступа: тезисы к объективации поэтического образа. Литературно-теоретический журнал «Транслит» №19. Объектно-ориентированная поэзия. СПб., 2017 С. 21

¹¹Кампер Д. Тело. Насилие. Боль: Сборник статей. - Изд-во Русской христианской гуманитарной академии, 2010. С. 92.

¹²Голынкин Д. Поэзия закрытого доступа: тезисы к объективации поэтического образа. Литературно-теоретический журнал «Транслит» №19. Объектно-ориентированная поэзия. СПб., 2017 С. 21

реальности, производимый новыми медиа как на процесс разложения и переваривания грибами органики: медиа переводят естественные структуры действительности в качественно иное гиперреальное состояние. Подобно грибам, превращающим объем материи в плоский ландшафт плесневых плато, образы «съедают» геологический объем природного ландшафта и переводят его в плоское изображение на экране. Более того, дигитальная революция предоставила почти неограниченные возможности в фальсификации визуальных образов. Цифровой код словно ферменты грибов разрезает континуум, делая наше представление о реальности фрагментарным.

Природный ландшафт теперь возможен только как образ, причем заранее подготовленный. В своей знаменитой фотографической работе «Рейн II» Андреас Гурски обнажает эту сконструированность природы в современных условиях. При помощи графических редакторов из изображения убрано все то, что относится к искусственным объектам – результатам деятельности человека. Гурски говорит нам, что нетронутая «чистая» природа в эпоху цифры доступна лишь в результате подобного исправления, намеренного вычищения. И любой образ теперь представляется нам а priori подвергнутым манипуляциям при помощи тех или иных технических средств. Вот яркий тому пример: самую просматриваемую фотографию в мире – «Bliss» (безмятежность, блаженство), которая является стандартной темой для обоев операционной системы Window sXP, большинство людей принимают за сильно подправленную, либо вовсе за компьютерную графику. В действительности же, эта работа сделана на среднеформатную пленочную камеру Mamiya RZ67 американским фотографом Чарльзом О'Гизером и не была подвергнута никакой обработке.

В массовой культуре до сих пор не ослабевает тренд истерического поиска всего «аутентичного» и отделения «подлинного» от «искусственного». «В мире симуляции люди одержимы поиском реальности»¹³, пишет Норберт Болц. Однако, стремление к опыту непосредственного проживания действительности всегда граничит с желанием оставаться в гиперреальном мире. И сами медиа легко разрешают этот конфликт, предлагая более простой и доступный, но вместе с тем и более интенсивный опыт эмоционального переживания внутри медиареальности. Болц указывает, что «тематически структурированные образные миры должны привести к сюрреалистическому уплотнению переживания, которое в результате должно оказаться, и оказывается, более реальным, чем сама реальность»¹⁴. Примером здесь могут служить интернет-сервисы, вроде Instagram, Tumblr, Pinterest, которые позволяют создавать бесконечные потоки изображений, организованных вокруг соответствующих тем.

Механизм подобного продуцирования образов близок принципам генеративного искусства и музыки. Суть метода состоит в том, что автор создает не произведение, а процесс, представляющий из себя набор процедур или некий алгоритм, приводимый в действие зачастую при помощи каких-

¹³Болц Н. Алгебра медиа. - М.: Издательство «Европа», 2011.

¹⁴ Там же. С. 31

либо технических средств, в результате чего и создается произведение. Итог каждый раз будет различаться, неизменным остается лишь принцип, в соответствии с которым генерируются фрагменты по заданным параметрам. В 1975 году британский композитор и основоположник стиля *ambient* Брайан Ино выпустил альбом «Discreet music», ставший в последствии каноническим примером генеративного метода в музыкальном производстве. В названии альбома используется игра слов: совсем не трудно сделать шаг и от *discreet* перейти к *discrete*, т.е. к «дискретному». А дискретность это и есть ключевая характеристика генеративного принципа, причем не только в музыке или искусстве, но и в медиареальности в целом.

Все новые медиа в той или иной степени генеративны. А это значит, что та реальность, с которой мы имеем дело, и в частности природа, данная как медиаландшафт, представляют из себя конструкт. Конструкт, который при этом поддается пересборке. Задача медиафилософии – научиться лучше понимать те механизмы, в соответствии с которым происходит генерирование образов природы и как мы можем менять параметры и тем самым корректировать наше представление о ней. С одной стороны, это удастся художникам, и тогда мы начинаем говорить о «поэтике медиаландшафта». С другой стороны, – идеология успешно использует подобные технологии в своих целях. Если правы те философы, которые все активнее обращают внимание на тему экологии, то последняя в самом ближайшем будущем может стать ключевой ареной для идеологической борьбы, – и тогда перед нами возникают совсем иные вызовы и угрозы.

Список литературы:

1. *Байи Ж-Л.* В праж: Роман. – СПб.: Издательство Ивана Лимбаха, 2016
2. *Больш Н.* Азбука медиа. – М.: Издательство «Европа», 2011.
3. *Вайбель П.* 10++ программных текстов для возможных миров. – М.: Логос, 2011.
4. *Голышко Д.* Поэзия закрытого доступа: тезисы к объективации поэтического образа. Литературно-теоретический журнал «Транслит» №19. Объектно-ориентированная поэзия. СПб., 2017.
5. *Калпер Д.* Тело. Насилие. Боль: Сборник статей. – Изд-во Русской христианской гуманитарной академии, 2010.
6. *Мортон Т.* Экология без настоящего. Перевернутая корзина. Иван Новиков: Материалы к выставке, 2015
7. *Мортон Т.* Экология без природы. Художественный журнал. №96. Природное и цифровое. М., 2015.
8. *Подорога В.* Метафизика ландшафта. Коммуникативные стратегии в философской культуре 19-20 веков. – М.: «Канон+» РООИ «Реабилитация», 2013.
9. *Сонntag С.* О фотографии. – М.: ООО «Ад Маргинем Пресс», 2013.

ШУЛЬМИН ИГОРЬ АЛЕКСАНДРОВИЧ

Ассистент департамента философии и религиоведения Школы гуманитарных наук Дальневосточного федерального университета, Владивосток, Россия.

SHULMIN IGOR ALEKSANDROVICH

Assistant, Department of Philosophy and Religious Studies of DVFU, Vladivostok, Russia.

ТЕРАПЕВТ ФУКО-ДЕЛЁЗ И ХИРУРГ ВОЛЬТЕР-САРТР КАК КОНЦЕПТУАЛЬНЫЕ ПЕРСОНАЖИ ДИСКУРСА СОЦМЕДИА¹

В статье предпринимается попытка соотнести либеральный и неолиберальный дискурсы в контексте соцмедиа. Для актуализации материала автор вводит концептуальных персонажей – терапевта Фуко-Делёза и хирурга Вольтера-Сартра. В случае либерального дискурса включается коммуникативный режим *Вольтер-Сартр* и актором становится автономный благоразумный субъект, апеллирующий к реальному социальному – нации/народу/обществу. В случае же неолиберального дискурса имеет место режим *Фуко-Делёз*, актором которого является самоконструируемый субъект, не маркированный в словаре социального виртуального как агент властных отношений. Автором выдвигается тезис о том, что данные персонажи находятся в отношениях конвергенции.

Ключевые слова: постструктурализм, классический либерализм, неолиберализм, правительственность, дискурс, социальные сети, коммуникация.

THERAPIST FOUCAULT-DELEUZE AND SURGEON VOLTAIRE-SARTRE AS CONCEPTUAL CHARACTERS OF SOCIAL MEDIA DISCOURSE

The paper attempts to relate liberal and neoliberal discourses in the context of social media. To update the material, the author introduces the conceptual characters - the therapist Foucault-Deleuze and the surgeon Voltaire-Sartre. In the case of liberal discourse, the Voltaire-Sartre communicative regime is involved and the actor becomes an autonomous prudent subject, appealing to the real social - the nation / people / society. In the case of neo-liberal discourse, the Foucault-Deleuze regime occurs, the actor of which is a self-constructed subject not labeled in the social virtual dictionary as an agent of power relations. The author put forward the thesis that these characters are in a relationship of convergence.

Keywords: poststructuralism, classical liberalism, neoliberalism, governmentality, discourse, social networks, communication

На уровне обыденного сознания существуют диаметрально противоположные точки зрения на феномен социальных сетей. Часть пользователей отмечает свободу самовыражения в них, другая часть говорит о пресловутом «большом брате», контролирующем их посредством сбора

¹ Работа выполнена при финансовой поддержке гранта Президента Российской Федерации. Проект МД-7135.2016.6.

персональных данных в Интернете. В западной академической периодике это явление получило название *privacy paradox*², суть которого в том, что user добровольно публикует личную информацию о себе в анкете, однако при этом желает сохранить неприкосновенность частной жизни.

Таким образом, с одной стороны, соцсети – это динамичный социальный конструкт, площадка перманентной самоактуализации пользователей, или *событие смысла* (термин Ж. Делёза). С другой стороны, социальные сети – это относительно новый вид дискурса, в рамках которого реализуются специфические властные отношения, или *социальные стратегии* (термин М. Фуко). Каков механизм, при котором индивиды становятся агентами власти-знания и встраиваются в дискурсивные практики? Возможны ли при этом альтернативные практики свободы?

Неолиберализм³ и технологии «правительности» (governmentality) работают с «конструктивным» социальным. Социальное тело, представленное во времена классического либерализма нацией/народом/обществом, распадается на кластеры интересов; субъективность, ранее совпадающая с субъектностью, подвергается серии «складок», или «субъективаций». Вопрос о власти-знании решается не в рамках политологической топологии (правый-левый, верх-низ), а в «терапевтических» терминах: фукианская «забота о себе» – ансамбль процедур, техник, приёмов по самоконструированию субъекта. Если «генеалогическую» болезнь невозможно оперативно вылечить, её следует «гомеопатически» проблематизировать.

Рассмотрим коммуникативные ситуации, при которых социальные сети капитализируются в контексте неолиберальной экономики. Так, Дж. Хулл (G.Hull) считает, что корпорация Facebook создаёт потребительский дискурс вокруг проблемы конфиденциальности персональной информации пользователей. Последним навязывается ложный выбор между большей и меньшей открытостью для рекламодателей, в то время как ценность частной жизни является вопросом не экономического, а культурологического характера⁴. Дж. Роуз и К. Спенсер (J.Rose, C. Spencer) с позиций марксизма и постструктурализма критикуют подмену понятий труда и отдыха в дискурсе Facebook. Более 1 млрд. пользователей данной соцсети ежедневно производят

² Hull, G. 2015. Successful failure: what Foucault can teach us about privacy self-management in a world of Facebook and big data, *Ethics and Information Technology*, Vol. 17, iss. 2, pp. 89–101.

³ «Неолиберализм – теория, согласно которой рыночный обмен является основой системы

этических норм, достаточной для регулирования всех человеческих действий, стал доминировать в мыслях и делах жителей большинства государств земного шара примерно с 1970-х. Распространение новой теории шло параллельно с пересмотром взглядов на права государства, когда проводилась приватизация, изменялась финансовая система, более серьезное значение стали придавать рыночным процессам. Государственное вмешательство в экономику было сведено к минимуму, но одновременно и обязательства государства, связанные с социальными гарантиями гражданам, сильно уменьшились». Харви Д. Краткая история неолиберализма. Актуальное прочтение. М., 2007.

⁴ Там же.

символический обмен и создают социальный капитал (персональные данные о вкусах, интересах, предпочтениях и др.), который присваивается корпорацией и продаётся маркетологам и рекламодателям. При этом капиталистические (властные) отношения закамуфлированы развлекательной стилистикой общения в соцсети: пользователи якобы отдыхают – обмениваются сообщениями, фото, видео – а на самом деле эксплуатируются как работники. Авторы даже предлагают парафраз классической марксистской схемы товар–деньги – товар – экономическое–Facebook–экономическое (economic–Facebook–economic), превращённой формой которой является символическое–Facebook–символическое (sociocultural–Facebook–sociocultural)⁵.

В данных примерах сетевая культура сталкивается с деятельностью транснациональной корпорации (ТНК), идентичной стратегиям пользователей. ТНК стремятся максимально дифференцировать пользователей как социально, так и индивидуально. Это отвечает их стратегии максимальной символической (социальной) капитализации. Встаёт вопрос: как пользователям отстроить коммуникативные стратегии от изоморфных стратегий ТНК?

В случае с ТНК подлинными коммуникативными стратегиями выступают лишь техники изменения себя, которые Фуко называл «заботой о себе». Пользователь конструирует виртуальную субъективность, отличную от «Я», маркированного в социальных практиках, т.е. создаёт вторую, фейковую анкету. Эту виртуальную субъективность «Я» рекурсивно соотносит с собой и присваивает как самость. Таким образом, коммуникативная стратегия замыкается на производстве субъективности, а не на символическом обмене и производстве символического капитала.

«Изнанкой» вышесказанного является тот факт, что в социальных сетях как серии бесконечных «складок» нет места Внутреннему как самости субъекта. Сети властных отношений уже расставлены, романтический призыв Сартра к революционной борьбе тонет в троллинге и «кружевном» забалтывании. Этический субъект обречён на эстетическую деятельность модного кутюрье в стиле барокко. Актор – это не агент, который по-марксистски «отрезает» отчуждённые формы субъективности (институты власти) или по-диссидентски рвёт связи с тоталитарным обществом (дисциплинарной властью), он «пришивает» к своему делу новые эпизоды, «стибая» виртуальную субъективность. Так создаются фейковые анкеты, в которых пользователь не маркирован как социальный агент, что выражается в отсутствии контекстной рекламы.

Между тем классический либерализм не снимается неолиберализмом и представлен в соцсетях сюжетом свободы самовыражения. Последние выступают агональной «площадкой» для творческой конкуренции автономных и благоразумных субъектов. Если понимать под либерализмом политическую

⁵Rose, J. and Spencer, C. 2016. Immaterial labour in spaces of leisure: producing biopolitical subjectivities through Facebook, *Leisure Studies*, Vol. 35, iss. 6, pp. 809–826.

рациональность, которая стремится оптимизировать управление⁶, то соцсети отвечают его требованиям. Блогер не регистрирует канал на YouTube как СМИ, не нуждается в финансовой поддержке спонсоров или рекламодателей. Простая техническая инфраструктура позволяет производить контент при минимуме трудовых затрат.

Блогер в данном случае понимается как вольтерьянец-вольнодумец, выступающий как обличитель нравов, борец с тоталитаризмом и просветитель интернет-сообщества. Призыв «Раздавить гадину!» сохраняет здесь свою прямолинейность и однонаправленность: власть – единый актор, совпадающий с политическими институтами и их агентами. Игра на этом концептуальном поле возможна только с нулевой суммой: левиафан – справа, блогеры – слева, чёт или нечет, пан или пропал. Со стороны суверенной власти работают «механизмы изъятия»: удаление нелегального контента, составление списка запрещённых сайтов, административное и уголовное преследование блогеров и т.д. Эта линия подкрепляется периодическими законодательными инициативами запретить Интернет, на что следует ожидаемый сартровский ответ блогеров «Запрещено запрещать!». Содержанием последнего становятся вариации на тему «Большой брат присматривает за тобой», которые философ-терапевт Фуко называл «экстремистским разоблачением власти».

Важно отметить, что означенные концептуальные персонажи не выступают в качестве бинарной оппозиции. Мы можем говорить об их конвергенции в различных социальных практиках. Так, в ансамбле традиционных СМИ и Интернета включается коммуникативный режим *Вольтер-Сартр* и актором становится автономный благоразумный субъект, апеллирующий к реальному социальному – нации/народу/обществу. В ансамбле соцсетей включается режим *Фуко-Делёз* и актором становится самоконструируемый субъект, не маркированный в словаре социального виртуального как агент властных отношений.

Список литературы:

1. Дин М. Правительность: Власть и правление в современных обществах. М.: Дело, 2016.
2. Харви Д. Краткая история неолиберализма. Актуальное прочтение. М.: Поколение, 2007.
3. Hull, G. 2015. Successful failure: what Foucault can teach us about privacy self-management in a world of Facebook and big data, *Ethics and Information Technology*, Vol. 17, iss. 2, pp. 89-101.
4. Rose, J. and Spencer, C. 2016. Immaterial labour in spaces of leisure: producing biopolitical subjectivities through Facebook, *Leisure Studies*, Vol. 35, iss. 6, pp. 809-826.

⁶Дин М. Правительность: Власть и правление в современных обществах. М.: Дело, 2016.

ЧАСТЬ ВТОРАЯ: ТЕРРИТОРИЯ МЕДИА

ХАЙДАРОВА ГУЛЬНАРА РАВИЛЕВНА

Д.ф.н., преподаватель ВУНЦ ВМФ «Военно-морская академия им. Адмирала Флота Советского Союза Н.Г.Кузнецова», Санкт-Петербург, Россия

KNAYDAROVA GOULNARA RAVILEVNA

Dr. of Philosophy, Lecturer in The N.G. Kuznetsov Naval Academy, Saint-Petersburg, Russia

МЕДИАСРЕДА: ПРЕДЕЛЫ СИМУЛЯЦИИ¹

Медиасреда как новая форма глобального коммуникативного пространства формирует новые формы социального взаимодействия, свои особые культурные практики. Исследовательский интерес представляет трансформация всего спектра антропологических феноменов, имевших в традиционном пространстве-времени способы социально и культурно оформленной репрезентации. Проблема состоит в том, что для традиционной культурной практики, скрепленной непосредственным телесным опытом и единым дисциплинарным пространством, важной характеристикой является общая настроенность, солидарность, единство коллективного тела, собираемого перформативными элементами: ритуальными телесными исполнениями, устойчивыми речевыми формами, идентифицируемыми всем сообществом, и конвенциональным эстетическим оформлением. Но глобальная среда дигитальных образов задает принципиально иные условия коммуникативного опыта, опыта сопричастности: подвижные, текучие, универсальные, анонимные, массовые. Статья привлекает внимание к необходимости модификации концепта "культурная практика" в условиях новой медиарациональности, и определяет границы воспроизводства традиционной культурной практики, поскольку такое воспроизводство стабилизирует социальное пространство и определяет способы экзистирования.

Ключевые слова: образ, воображение, симуляция, медиарациональность, медиааналитика, культурная практика.

CULTURAL PRACTICES: THE PROBLEM OF DIGITAL REPRODUCTION

The media environment as a new form of global communication space creates new forms of social interaction, their specific cultural practices. Research interest is the transformation of an entire spectrum of anthropological phenomena that occurred in a traditional space-time methods socially and culturally decorated representation. The problem is that traditional cultural practices that are bonded together bodily experience and single disciplinary space, an important characteristic is the common sentiment, the solidarity, the unity of the collective body, collect the

¹ Статья написана в рамках исследовательского проекта, поддержанного фондом РНФ: № 16-18-10162. «Новый тип рациональности в эпоху медийного поворота». СПбГУ.

performative elements of ritual bodily performances, steady vocal forms, identifiable by the whole community, and a conventional aesthetic appearance. But the global environment of digital images are fundamentally different sets of conditions communicative experience, the experience of belonging: moving, flowing, universal, anonymous mass. The article draws attention to the need for modification of the concept of "cultural practices" in terms of new moderationist, and defines the boundaries of the reproduction of traditional cultural practices, as this stabilizes the reproduction of social space and identifies ways to expose.

Keywords: image, imagination, simulation, mediatationality, mediaanalytics, communication, confrontation, cultural practices

Среда медиакommunikации является как всякое социальное пространство местом учреждения новых культурных практик, установления властных отношений, утверждения нового типа рациональности. Поскольку медиасреда тесно связана с медиапотреблением, которое благодаря этой среде и в этой среде интенсифицируется, то неизбежны конкуренция, соперничество, противоборство, что становится отличительной чертой практикуемых в медиасреде форм социального взаимодействия. Режим коммуникативной практики, задаваемый медиа, включающий актуальность и новизну, увлечение и зрелищность, характеризуется высоким темпом, массовым воздействием, насилием образов в агональном процессе. Медиасреда потенциально содержит в себе возможности воспроизводить устойчивые социальные конструкторы, модифицируя чувство общности и сопричастности дигитальным образом, по-своему интенсифицируя возможности традиционных культурных практик. Однако опыт непосредственного воплощения общности, солидарности и телесного сопричастия, совместного действия, опыт сочувствия и определения властных диспозиций, поступка, жертвы, связности остаются необходимым условием воспроизводства культурных практик.

Медиаориентирование в ситуации «постправды»

Невыносимая легкость симуляции

Современное медиапространство с его состоянием «постправды» приводит к изменению человека и его социальных связей; «событие» (в том числе традиционного праздника, свадьбы, парада и др.) возникает сразу в режиме шоу «на камеру», транслируется повсюду. Такой обусловленный медиа вниманием, несuverенный характер бытия, превращающегося только по воле режиссера в событие, порождает особого рода сознание, инициируемое только медиаактивностью и стремящееся только к демонстрации и публичному исполнению. Из бытия «вынута» его непотребительская (для медиа) ценность. Вплоть до того, что все нарастающее количество разного рода военных учений, сборов, форумов, командно-штабных игр словно бы вызвано не внутренними мотивами и целями вооруженных сил, а стремлением превратить армейскую жизнь в

потребляемое медиасобытие, в милитаризованное шоу. Производство военизированных образов и образцов, в котором удастся достичь медийного доминирования, обеспечивает страну и ее ближайшее окружение имиджем, вполне узнаваемой эстетикой в незаполненной нише «силового медиадискурса».

Однако в этой новой фазе имиджевой политической игры, связанной с репродукцией дигитальных образов, вооруженные силы приобретают еще более инструментальный характер, лишаясь авторитетной и весомой компоненты: значимости самого образа Воина и социального института военного Союза с соответствующими культурными практиками, обуздывающими духов войны, заговаривающими Богов, жаждущих крови, редуцирующих волю к власти и эскалацию ее до беспредела насилия. Медиаигры и дигитальное симулирование производят зрелищность, но для таких игр не требуется длительное воспитание и образование элитного воинского союза, с его традиционными практиками удостоверения чести. Задача производства имиджа не требует обеспечения смыслом или фундированности духом, как не требует и ритуальных удостоверений чести. Хотя медиаигра захватывает, ее не стоит допускать в жизненно важные сферы: фальшпанель, фальшивый нарратив допустимы только в медиареальности, как вполне допустимы фейки и троллинг как составная часть медиасреды.

Итак, по меньшей мере три важные компоненты традиционных культурных практик оказываются под вопросом в мире, определяемом медиатехнологиями: 1) становится текучей и подвижной личная идентичность (фрагментируемая модульностью мышления, предельной функциональностью и многозадачностью); 2) теряет смысл в групповой множественности социальных сетей понятие «сообщество», «товарищество», «солидарность» (утрачиваемое в том числе с утратой опыта непосредственного телесного единения в перформативных культурных практиках с их опорой на ритуальное взаимодействие в дисциплинарном пространстве-времени); изолированные медиа-операторы не умеют водить хороводы; и как следствие 3) размывается, становятся дисперсным понятие «общего блага», «славы», «чести», теряя четкие границы размежевания. Вместе со смягчением и рассеянием требований граница смещается во внутреннее пространство индивида: только ему самому решать, что надлежит вменить себе в долг, где кончаются границы блефа и встает вопрос совести и чести.

зрелищный и игровой характер медиареальности, далекий от всякой подлинности в своих дигитальных симуляциях, приобретает обратную силу воздействия в деле трансляции традиционной культуры, в культурных практиках компенсирующего или воспитательного характера, прежде всего, в консервативных слоях общества, например, в воинских союзах или религиозной общине. Достаточно обратить внимание, например, на популярные компьютерные игры и киносюжеты, сосредоточенные на действиях ради славы и ратных подвигов.

Вопрос в том, позволяет ли дигитальный, «жидкий» и гибкий, образ, массово и легко повторяемый на уровне воображения, присвоить традиционные модели субъективации и бережно хранимые образцы

коллективного действия, воспроизводящиеся в ритуале и совместном солидарном бытии, которые служили культурной матрицей формирования лучших качеств, присущих, например, членам воинского союза или религиозной общины. Сплоченность, товарищество, подчинение личных стремлений общим, единство концентрированной воли к победе, доверие военному начальнику и неукоснительное исполнение приказа, аскетическая дисциплина и самоотверженность, — все это требует длительного пестования и личного примера наставника. Может ли вообще эфемерный Дух той или иной традиционной культурной практики транслироваться только способностью воображения, спровоцированной и усиленной легкостью репродуцирования дигитального имиджа, будь то воина или героя, будь то ученого или учителя, религиозного аскета-монаха или «справедливого правителя»? Наряду с активным «переприсвоением» медиасредой этих «фигур» и «персонажей», с превращением их в масс-медиа в «картонные», вернее подобно глитч-арту, в «текущие», проблемой остается инертное и косное тело, сохраняющее иммунитет к дигитальному образу и превращающее смысл послания, закодированного в медиаобразе, в фикцию. Отвоевав себе место в реальности, став реальнее самого реального, фикция сеет семена будущего. «Естественный отбор» из множества воображаемых фикций, высвобожденный современными «всемогущими» медиа, не только обогащает реальность, но и обращает крепость духа с его культурными практиками, транслирующими традицию, в переносимый ветром песок дигитальных образов.

4. Дух дышит, где хочет

М.Хайдеггер в своем знаменитом размышлении о судьбе западной техники [7, С.221-238] ссылается на цитату из стихотворения Гельдерлина «Патмос» [2, С. 173]: «Близок бог и непостижим. /Где опасность, однако, там и спасенье». На острове Патмос было Откровение Иоанну, и с Патмосом связаны первые слова Евангелия от Иоанна: «В начале было Слово, и Слово было у Бога, и Слово было Бог», — а значит, в опасностях языка медиа и основанной на потоке образов медиасреды следует искать и спасения. Ведь всякая техника, как утверждал М.Мосс, уже включает в себя соответствующую социальную технику и технику (дисциплинированного) тела. Дигитальные объекты и дигитальная среда не являются здесь, по всей видимости, исключением. Ж.Симондон [6], продолжая размышления Хайдеггера, пишет: «Любая форма мысли или любой способ существования, порожденные техничностью, потребовали бы дополнения и уравнивания иным, происходящим от религиозного способом мышления или существования».

У Гельдерлина Хайдеггер находит тот спасительный канат в мире, наводненном технологиями, отсылающий к невидимому братству Апостолов, названный «золотой бечевой» или «золотой цепью»:

«Стоило только богу,
Поспешавшему вдаль, оглянуться,
На них и заковать их,
Чтобы они во имя его,

Словно связанные золотой бечевой,
Вместе держались впредь,
Зло называя по имени...»

У Гельдерлина, конечно, ведется речь о братстве во Христе, представленном как в образе в жизни Апостолов, рассеянных, но навечно связанных. Но и всякий странник, будь то поэт, воин, ищущий пилигрим, призван своей службой:

«Служили мы Матери-Земле,
Служили солнечному свету,
В неведение; но всего угодней
Отцу и верховному властителю,
Чтобы чтили, храня,
Бережно букву, как веху, и чтобы верно ее
Толковали...»

«Буква» у Гельдерлина отсылает к Слову (Логосу), к Откровению, но и к завету, зароку, клятве, обету, схеме. В случае с потребительским отношением к медиасреде, которое вместе с тем отчуждает человека от самой медиасреды, превращая ее в чистый технико-технологический объект, теряется горизонт понимания ее как рукотворной, антропологической и социальной среды, утрачивается чувство сопричастности медиасреды нашему бытию. Если мы относимся к медиасреде функционально, как «юзеры», то нам не удастся сделать ее своим домом, мы не сможем найти в ней способ совместного бытия и основу нашего единения (Патмос (греч. Πάτμος — Skala) так и останется просто скалистым неуютным островом в числе множества других, а чужестранец и пилигрим не будет там гостеприимно принят). И только если мы ее обживаем, населяем своей человечностью, осваиваем и согреваем своей общностью и болью, только тогда медиасреда станет гибкой, податливой и послушной. Отчуждение — это следствие эксплуататорской, невдумчивой позиции. Это следствие забвения своего исконного, человеческого (технического в смысле искусного, в смысле техник тела и социальных техник формирования общности) бытия. Отчуждение в дигитализированном мире — это и отчуждение людей от себя и других. И спасением (как у Гельдерлина и вслед за ним у Хайдеггера) будет напоминание о «золотой бечеве», скрепленной Словом, которая соединяет в сочувствии, равенности, плотном человеческом собрании, солидарности.

«Не так великолепен Патмос...
Но в бедном своем дому
Гостеприимен он;
Когда, потерпев кораблекрушение,
Тоскуя по родине
Иль по усопшему другу,
К нему приблизится
Путник, Патмос не хмурится, и дети его,...
Слушают гостя, и жалобам
Вторит остров любовно...»

Если логика репродуцирования медиаобраза предполагает симуляцию, то коммуникативная среда, ограниченная дисциплинарными требованиями сообщества, может быть насыщена общим духом, заполняющим как воздух лакуны смысла. В позитивном плане медиарациональность следовало бы представлять как такое понимание действительности, которое не «схватывает» ее как объект, функционирующий в соответствии с установленными законами и собственной логикой, но наполняет ее смыслом изнутри медиасреды (через и сквозь, **интер**медиаально). Сама медиадействительность является инструментом собственного познания и языком своего выражения, а степень ее понимания зависит не от отстранения, а от проникновения (или проникнутости) в эту среду и ее одновременное преобразование. Речь идет о конвергенции, о насыщении собственной и коллективной коммуникативной среды творящей силой воображения. Именно это роднит медиасреду с духом дисциплинарного сообщества, в котором, например, сложно определяемое понятие «честь» само становится средой, внутри которой учреждается сообщество и случаются события личных поступков. Понятие чести учреждается внутри конкретного сообщества и воспроизводится как культурная среда этого сообщества в исполнении культурных практик, то есть его невозможно навязать извне, как невозможно извне отнять честь принадлежности к сообществу. Это культурное достояние, основа идентификации и условие сложенности действий. Трагично для культуры, если традиционные представления о чести подменяются усвоенным игровым имиджем (в том числе транслируемыми медиа- и кино- образами). Будучи социальным конструктом, честь как ожидаемое и транслируемое по традиции культурными практиками поведение разыгрывается перед лицом других членов, но одновременно и наполняет бытие каждого человека смыслом. Устойчивость и комплексность такого конструкта требует длительного времени для его усвоения (воспитание, дисциплинирование, аскеза), непрерывного актуального практикования и творческой передачи в рамках института, внутри того, что мы называем сложившейся школой.

Медиасреда потенциально содержит в себе возможности воспроизводить устойчивые социальные конструкты, модифицируя чувство общности и сопричастности дигитальным образом, по-своему интенсифицируя возможности традиционных культурных практик. Однако опыт непосредственного воплощения общности, солидарности и телесного соприсутствия, совместного действия, опыт сочувствия и определения властных диспозиций, поступка, жертвы, связности остаются необходимым условием воспроизводства культурных практик. Наглядным примером являются уже ставшие привычными и набирающие массовую аудиторию «баттлы», теледебаты и другие формы непосредственных состязаний, напоминающие традиционные агональные практики, будь то античные публичные диспуты или средневековые рыцарские турниры. Расширение коммуникативных возможностей в медиасреде, хотя отчасти интенсифицирует аудио-визуальную компоненту, отчасти упрощает и утрирует речевые формы (например, за счет *prêt-à-porter* смайликов или

стикеров), тем не менее не снижает значимости антропологически инвариантных элементов культурных практик.

Представлены основные угрозы, связанные с рассеиванием культурной идентичности в социальных сетях, а также с разрушением как знаковой, так и ритуальной составляющей традиционных сообществ, прежде всего культурной практики военного союза.

Удалось выявить формы сопротивления и перестроения традиционных социальных и экзистенциальных ценностей в условиях новой медиарациональности: чести, справедливости, самопожертвования, сострадания и милосердия. Были по-новому определены такие понятия как «жертва», «предательство» в ситуации «постправды». Важным для определения медиарациональности является размытие границ, ведущее к новому определению традиционных экзистенциалов.

В основе медиарациональности лежит иной тип власти: не частная власть языка, не власть институтов, не право (и даже не власть монополий или власть капитала), но власть, подобная неумолимой динамике животворящих культурных токов -- воды и крови. Эта универсальная власть задает особый тип рациональности: не на основе всеобщей истины, всеобщего метода или универсальной процедуры, а на основе новых властных отношений, нового вида социальности, связанного не с силовым противостоянием, но с протестным потенциалом: в мире, в котором нет единой меры справедливости и критериев истинности, все еще остается протест против социальных установлений.

Медиарациональность определяется: а) сквозной конвенциональностью, которая в значительной мере определяется программной оболочкой; б) комфортом и потреблением на любом уровне; в) амбивалентной социальной связностью: общностью и универсальностью единого коммуникативного поля как своеобразной ценностью, и агональностью коммуникативных практик, развертывающихся на этом театре коммуникации.

Решение предполагает ответственность. Взращиваемая традиционной системой воспитания с ее устойчивыми культурными практиками, коллективными ритуалами и отточенными формулами клятвы, молитвы, присяги, ответственность базируется на неразрывном единстве личной славы, индивидуального подвижничества и чести с общим благом. Учреждение же личности возможно только на основе ее социального признания и непосредственно оказываемого ей уважения². Три наиболее важные компонента для практик воспитания: а) уважение к личности, признание ее уникальности; б) горизонтальные отношения: товарищество, солидарность и

² Для сравнения «респект» происходит от лат. *respectare* «глядеть назад; принимать во внимание». С формальной точки зрения современное слово «уважение» происходит от корня «вес» (в смысле значимость, важность). Русское слово «уважение», заимствовано из польского языка: «*uwaga*» значит проявлять внимание, принимать во внимание, считать, заботиться, ухаживать. Так или иначе, уважение предполагает непосредственно со-присутствие, полнокровное совместное со-бытие, будь то в смысле «глядеть», будь то в смысле «внимать» или же «взвешивать». Все аналоги отсылают к непосредственному чувственному восприятию.

социальное удостоверение чести как основа принадлежности к сообществу; в) аскетические культурные практики, дисциплинирующие самосознание в его отношении к экзистенциалам, таким как страх, забота, страдание, смерть, поскольку оно удерживают человека перед лицом Ничто. Заметим, что а) связано с отношением человека к Другому; б) связано со средой (сообществом, общиной, союзом); в) связано с отношением к себе.

В мире дигитального репродуцирования образов важными становятся другие стратегии, гарантирующие языковую, визуальную, интеллектуальную **суверенность**, то есть сохраняющие свободным пространство воображения, наше виртуальное пространство свободы. В отличие от канонических форм традиционной иконописи, от выверенных формул присяги или молитвы, «текущие» дигитальные образы, — по ту сторону истины и лжи, фейка и троллинга, — требуют не только очень тщательной аналитики информационного потока, но и самосознания, основа которого в развитии суверенной личности. Только опираясь на развитую способность медиаанализа и самоанализа, есть надежда устоять в современных имиджевых войнах, предполагающих воздействие на воображаемое.

Развитие личного самосознания, в отличие от культивируемого социальными практиками общинного (сословного или цехового) духа определяет современную медиарациональность, неизбежно характеризующую децентрализованностью, сингулярностью, сетевыми формами. Для сравнения рассмотрим, например, что пишет более столетия назад в авторитетном труде «Дух и дисциплина нашего флота» вице-адмирал А.А.Ливен о значении укрепляемой временем личной связи начальника с подчиненными, о необходимости взаимного доверия и сочувствия, поскольку эффективно действовать можно только в единении общей воли, когда в подчиненных осуществляется воля начальника, а не только формальное исполнение его приказа: «Если подчиненные видали своего начальника в самой разнообразной обстановке, если они знакомы с его взглядами, стремлениями и характером, и если они привыкли в продолжении долгого времени всегда действовать в его духе и по его соображениям, то они в сомнительных случаях догадываются, что им делать для осуществления его воли... В военном деле почти все случаи сомнительны...» [5, с. 38-41]. Здесь точно обозначена роль непосредственного образца и образа военачальника, а дисциплина и трансляция духа сообщества осуществляется в непосредственной совместной культурной практике.

Сложность эпохи дигитализации и пришедшей с ней новой медиарациональности в том, что без непосредственного телесного опыта солидарности, товарищества, доверия и сочувствия, о которых пишет Ливен, трудно определять границы в глобализированном медиапространстве, что ведет не только к утрате подлинности своего дела и своего сообщества, уникальности собственной судьбы, как утрачивает ауру произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости, согласно В.Беньямину, но и к утрате ответственности перед своим сообществом. Смена и монотонное мелькание кадров, медиа-фрагментов и медиасюжетов не придает веса совместному проживанию и совместным культурным практикам сообщества.

Забота и попечение, созидание и совершенствование, созерцание красоты и личный моральный выбор, наконец, утверждение личной и социальной чести — это культурное усилие, которое требует не только индивидуального решения, мгновения решимости, но и ответственного шага перед лицом сообщества, перед лицом Другого. Но череда медиаобразов, новостное мельтешение, многократная прокрутка визуального ряда размывают время личного усилия до скуки и неопределенности границ личного поступка. Мир медиареальности, как он предъявлен, например, современным медиаискусством, «предстоит мне в экспозиции и противостоит мне за ее пределами; я, зритель, в нем живу, но любое желание с ним идентифицироваться полностью исключено. Он не рассчитан на самоидентификацию, как будто потешается (чтобы не сказать: издевается) над этой старомодной потребностью и никоим образом не может быть воспринят как «свой»... Трудно избавиться от впечатления, что люди не знают слова «идентификация» — это была бы еще небольшая беда. Важнее и хуже — им незнакомо, что такое *свой* мир и, соответственно, что такое *чужой*. Они принадлежат действительности, принадлежат культурной, а может быть и социальной, среде, в которой эта оппозиция подорвана в обоих своих полусах», — описывает свои впечатления от музея современного искусства Г.С.Кнабе [4, с. 255]

Проблема в случае современных гибридных войн, в которых «все позволено» (в том числе нигилистические асимметричные действия в виде террористических актов), состоит в том, чтобы бесконечности Ничто и неограниченному стремлению воли к власти дигитального образа, противопоставить весомые, даже если медленные шаги созидания, совершенствования, жизнеустроения, заботы, уважительного отношения и вписывания ограниченной по сути человеческой экзистенции в неизведанные и неопределенные структуры бытия (в том числе обусловленные технико-технологическим ускорением). Для этого необходима, во-первых, вполне определенная личностная идентификация: то самое уникальное и подлинное «настоящее», которое противостоит дурной бесконечности повторения того же самого в потоке медиаобразов, множественности копий и фейков. И, во-вторых, усилие выдержать это настоящее потока дигитальных образов, усилие сродни титаническому удержанию «звездного неба над головой», поддержанию огня жизни и неотступного сохранения свободы. Это бремя утверждает ценность времени «здесь и сейчас» как мгновения вечности, вечно возвращающегося в качестве кантовского императива.

КИРИЧЕНКО ВЛАДИСЛАВ ВЛАДИМИРОВИЧ

Студент магистратуры по направлению подготовки «Литература и культура народов зарубежных стран», СПбГУ, Санкт-Петербург, Россия

KIRICHENKO VLADISLAV VLADIMIROVICH

M.A. «Foreign Literatures and Cultures» student, SPbSU, Saint-Petersburg, Russia

БИБЛЕЙСКИЕ СЮЖЕТЫ И ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЕ В ВИДЕОИГРЕ «THE BINDING OF ISAAC: REBIRTH»

Настоящая работа посвящена анализу библейских сюжетов и жертвоприношения в видеоигре «The Binding of Isaac: Rebirth». Статья фокусируется преимущественно на нахождении и сопоставлении интертекстуальных связей между видеоигрой и библейскими историями. Автор описывает структурные элементы игры, приводит сравнительную таблицу репрезентаций персонажей в игре и Библии, определяет устройство базового мотива жертвоприношения.

Ключевые слова: Библия, сюжет, персонаж, мотив, жертвоприношение, интертекст.

BIBLE STORIES AND SACRIFICE IN THE VIDEOGAME «THE BINDING OF ISAAC: REBIRTH»

The current paper is devoted to analysis of Bible stories and sacrifice in videogame «The Binding of Isaac: Rebirth». The Article essentially focuses on search and comparison intertextual links between the videogame and Bible stories. The author of the article describes structural elements of the game, makes comparative table of character representations in the game and Bible, defines the organization of basic motive of sacrifice.

Keywords: Bible, plot, character, motive, sacrifice, intertext.

Видеоигра как феномен современной культуры уже давно стала полноценной составляющей современной медиареальности и частью художественной практики, о чем свидетельствует ряд научных работ исследователей Л. А. Месеняшиной и А. А. Селютин¹, Н. А. Маренич², Д. В. Бусыгина³, И. И. Югая⁴, Д. В. Галкина⁵ и других.

1 Месеняшина Л.А., Селютин А. А. Компьютерная игра: аттракцион? Искусство? // Знак: проблемное поле медиаобразования. 2011. №1 (7). URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternaya-igra-attraktsion-iskusstvo> (дата обращения: 09.11.2017).

2 Маренич Н.А. Уподобиться фильму. О влиянии элементов кино на структуру видеоигры // Искусство и культура. Витебск, 2013, № 3 (11). – С. 85-90.

3 Бусыгин П.И. Игра как поиск идеального пространства // Вестник КемГУ. 2014. №1 (57). URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/igra-kak-poisk-idealnogo-prostranstva> (дата обращения: 09.11.2017).

Духовная проблематика пришла в видеоигры из литературы, кинематографа, живописи и прочих медиа. Ни для кого не секрет, что все искусства так или иначе вырастают из религиозных практики. Библейские сюжеты всегда были актуальны практически для любого искусства, так как в них раскрываются вечные витальные для человечества темы. В современной литературе и кино подход к изображению и интерпретации сюжетов Библии носит часто достаточно постмодернистский характер, т.е. наличествует некоторая деконструкция изначальных понятий (просто смещение точки зрения всегда имело место), нивелирование ценностей и отношений, ирония к содержанию. Подобное можно встретить в романе Джулиана Барнса «История мира в 10 1/2 главах» (1989), где обыгрывается сюжет о Ноевом Ковчеге, а повествование ведется от жука-рогносца, который находится в позиции Бога. В фильме Питера Гринуэя «Гольцеус и Пеликанья компания» (2012) представлены постановки библейских сюжетов отчасти иронически высмеивающие «глупости» древних христиан, перемешивающие и подменяющие библейские понятия.

В видеоигре «Fatale» (2009) от студии разработчиков «Tale of Tales» презентуется история о Саломее, которая попросила у царя Ирода голову пророка Иконаана, отказавшего ей в любви. В игре весь игровой процесс направлен на созерцание медитативной 3D-постановки, где можно увидеть голову Иконаана на серебряном блюде, Саломею с плеером от «Apple», номер домашнего телефона Саломеи и множество других странных предметов, поиск которых является основной подоплекой игрового процесса по «тушению» лампочек в замке на пути к завершающему все танцу Саломеи. Библейская тематика кочует среди различных современных видов искусства, что делает исследование данного вопроса в достаточной степени актуальным.

«The Binding of Isaac: Rebirth» («Жертвоприношение Исаака: Перерождение») является игрой, разработанной американскими геймдизайнерами Эдмундом Макмилленом (Edmund McMillen), Флорианом Химси (Florian Himsi) и компанией «Nicalis» в 2014 г. как продолжение проекта «The Binding of Isaac» (2011). К творениям Макмиллена и Химси также относится известная видеоигра «Super Meat Boy», ставшая хитом среди игрового жанра «платформер». В рамках исследования выбор был сделан в пользу второй части игры, а не первой, по причине ее большего наполнения игрового пространства различными библейскими отсылками, при этом вторая часть игры во много повторяет своего предшественника.

Журналист интернет-портала «Igromania» Захар Бочаров отмечает особую сторону игры: «В The Binding of Isaac при желании можно разглядеть целый философско-экзистенциальный конфликт. Готов ли Исаак отринуть

4 Югай И.И. Компьютерная игра как вид художественной практики // Известия РГПУ им. А.И. Герцена. 2007. №37. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternaya-igra-kak-vid-hudozhestvennoy-praktiki> (дата обращения: 09.11.2017).

5 Галкин Д.В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования // Гуманитарная информатика. 2007. №3. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternye-igry-kak-fenomen-sovremennoy-kultury-opyt-mezhdistiplinarnogo-issledovaniya> (дата обращения: 09.11.2017).

человеческое начало ради спасения?»⁶. Имеется в виду, что по мере продвижения к своему «спасению» (концу игры) Исаак сильно внешне изменяется под воздействием различных артефактов: у него появляются рога или крылья, или он меняет цвет кожи и т.д.. Так, в процессе прохождения игры геймер обретает свою собственную «образ-сборку», о которой писал К. Гудошников⁷, т. е. рандомизированно уникальный инвентарь предметов и способностей, влияющих (в данном случае) на внешний вид персонажа.

Сюжетная основа игры «The Binding of Isaac: Rebirth» полностью взята из оригинальной «The Binding of Isaac». Так, игрок изначально оказывается в кульминации сюжетного конфликта игры: мать Исаака слышит в голоса в своей голове, которые она трактует как послание Бога, требующего от нее человеческого жертвоприношения (Исаака) в качестве доказательства ее веры. Данный отрывок в точности повторяет библейскую легенду об Аврааме: «И Бог сказал: «Возьми своего сына — единственного, любимого — Исаака, и иди с ним в землю Мориа. Там на горе, которую Я укажу тебе, ты принесешь его в жертву всеожожения» [Быт. 22:2]. Затем, Исаак (герой игры) убегает в подвал, желая спастись от обезумевшей матери. Подвал наполнен различными монстрами, которые отражают подсознательные страхи Исаака. Среди местных врагов ему встречаются образы неведомых насекомых, животных, зомби, его самого, братьев, сестер, а также его матери и отца. Будучи в подвале, Исаак постоянно плачет, и слезы — его оружие против врагов. Одним из боссов выступает сама мать, выраженная в двух ипостасях: 1) Нога матери, которая пытается затоптать Исаака и порождает различных монстров; 2) Сердце матери (или Зародыш — появляется вместо сердца после десятой победы над ним), которое также вызывает различных монстров и мини-боссов и стреляет в Исаака кровью. Весь выше описанный сюжет игрок получает в начальной заставке игры и на протяжении игрового процесса.

Важным элементом сюжетной составляющей игры является ее система персонажей:

Таблица №1. Сопоставление персонажей видеоигры с их библейскими аналогами

Имя героя	Библейский вариант	Игровой вариант
Исаак (Исаак)	Сын Авраама — первого еврея, поверившего в единого Бога. «Сарра, твоя жена, родит сына, и ты дашь ему имя Исаак» [Быт. 17:19]	Сын сумасшедшей матери. Главный протагонист игры. Обладает средними характеристиками, может получить секретный предмет

6 Бочаров З. The Binding of Isaac: Rebirth // Интернет-портал «Igromania.ru». [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://www.igromania.ru/articles/240319/The_Binding_of_Isaac_Rebirth.htm (дата обращения: 14.10.2017)

7 Гудошников К. Субкультура МОБА: машина симуляции агрессии // Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр. СПб, 2016. – С. 186

		D12, позволяющий изменять артефакты.
Magdalene (Мария Магдалина)	Преданная последовательница Иисуса Христа, христианская святая, мироносица, которая последовала за Христом после того, как была исцелена им от одержимости семью бесами [Лк. 8:2] [Мк. 16:9].	Отражает «женственную» сторону Исаака и его представление о своей святой сестре. Магдалина обладает артефактом, дающим способность к восстановлению очков жизни, при это она достаточно медлительна по сравнению с другими персонажами и наносит слабый урон по врагам.
Cain (Каин)	1) Старший сын Адама и Евы [Быт. 4]. 2) Первый рожденный на Земле человек [Быт. 4:1-2], отец Еноха, завистливый братоубийца: «И когда они были в поле, восстал Каин на Авеля, брата своего, и убил его» [Быт. 4:8].	Каин репрезентует злую и греховную сторону Исаака или его представление о себе грешном и бегущем от справедливости.
Judas (Иуда)	Сын Симона — один из апостолов Христа. Предал Христа за 30 серебряников, после этого покончил с собой [Матф. 27:5]	Исаак предает мать, не подчиняясь ее воле. Иуда начинает игру с артефактом «Книга Белиала» и большим уроном, символизирующими его силу и того, кому он предан; с одним красным сердцем и тремя монетами, символ, обозначающий героя как предателя.
??? (Безымянный)	Соответствий не найдено.	Предположительно, Мертвый ребенок является вариантом принесенного в жертву Исаака, борющегося со своей матерью уже после смерти.
Eve (Ева)	Праматерь всех людей, первая женщина, жена Адама, созданная из его ребра [Быт. 2:21-22] (или вместе с ним по «образу божьему») [Быт. 1:27]),	Ева является греховным вариантом Исаака. Она обладает способностью к сильному повышению наносимого урона, будучи

	мать Каина, Авеля и Сифа. Вместе Адамом совершила первый человеческий грех.	при смерти. Также у нее повышенный шанс встречи с Дьяволом, что является перекличкой с ее исконным грехопадением.
Samson (Самсон)	Ветхозаветный Судья-герой, прославившийся своими подвигами в борьбе с филистимлянами. «И сказал Самсон: умри, душа моя, с Филистимлянами! И уперся силою, и обрушился дом на владельцев и на весь народ, бывший в нем. И было умерших, которых умертвил при смерти своей, более, нежели сколько умертвил он в жизни своей» [Суд. 16:30].	Самсон предстает как нейтральный персонаж без определенной интенции, характеризуется постепенным повышением урона по врагам по мере его получения по себе. Это пересекается с его жадной истребить всех филистимлян.
Azazel (Азazel)	1) Название древнего обряда «Козла отпущения грехов» [Лев. 16:29, 34]. Моисей требует приносить скот в жертву за грех и во всесожжении [Исх. 29:10]. 2) Демон пустыни. Пустыня — символ подземного царства, естественного места для грехов. Азazel — один из падших ангелов, который «научил всякому нечестью и открыл небесные тайны мира» [Книга Еноха, 2:24]	Азazel презентуется как демонический Исаак, продавший душу дьяволу. Об этом говорит сама внешность Азazel в игре: черной цвет тела, демонические крылья, атака спомощью кровавого пламени, только «черные сердца» (очки здоровья), которые отражают человеческие грех и зло.
Lazarus (Лазарь)	1) «Притча о богаче и Лазаре» - «Был также некоторый нищий, именем Лазарь, который лежала у ворот его [богача]» [Лк. 16:19]. 2) Лазарь из Вифании (Четверодневный) — житель Вифании, брат Марии и Марфы, которого воскресил Иисус через четыре дня после смерти [Ин. 11:1-45].	Светлый вариант Исаака. Похож на него же по своим характеристикам: три красных сердца, слабый урон по врагам, небольшая скорость передвижения и пр.. Помимо этого имеет шанс на воскрешение с одним красным сердцем.

Eden (Эдем)	Рай для людей, который закрыл от них Бог, изгнав их и поставив на страже врат Ангела — херувима с пламенным мечом [Быт. 3:24], который, возможно, послужил версией персонализации образа для игры.	Абсолютная деконструкция понятия «Эдем». Подмена «места» «героем», чьи характеристики и начальные предметы каждый раз случайны.
-------------	--	---

Вышеуказанная система персонажей в таблице сопоставления игровых героев с библейскими деятелями ясно показывает определенные метаморфозы оригинальных сюжетов Библии в видеоигре «The Binding of Isaac: Rebirth».

Геймплей «The Binding of Isaac» напоминает игры серии «Legend of Zelda» (1987-2017), хотя некоторые особенности (например случайная генерация подземелий роднят ее с играми жанра rogue-like. «The Binding of Isaac» представляет собой двухмерную action игру, в которой игрок управляет Исааком или другими персонажами, которых можно разблокировать при прохождении игры. Игроку предстоит исследовать множество комнат, наполненных противниками, ловушками, а также секретами. На каждом уровне существует босс, и победа над ним обязательна (хотя некоторые артефакты позволяют избежать ее), после этого игрок попадает на следующий уровень. Во время прохождения попадают всевозможные бонусы и улучшения для персонажа, повышающие и понижающие характеристики, дающие специальные возможности, различные косметические изменения и пр.

Интересно, что в игре присутствуют три варианта очков здоровья:

- *Красные сердца* символизируют человеческую жизненную силу. Их нельзя набрать больше, чем позволяют изначальные «контейнеры» персонажа, пока не будут найдены добавляющие их (контейнеры) артефакты.
- *Синие сердца* в сюжете игры обозначают коэффициент «веры» персонажа. Могут набираться до предела (в первой части игры — бесконечно). Чем их больше, тем больше вероятность встретить Дьявола или Ангела, которые что-нибудь предложат в подарок: первый в обмен на красные сердца, второй — просто так. Например, вариант Исаака «???» начинает игру с тремя синими сердцами и никогда не может получить «контейнеров» для красных, что в свою очередь намекает игроку на то, что он мертв.
- *Черные сердца* репрезентуют грехопадение персонажа. Их особым качеством является то, что враги получают большой урон, если отнимают у игрока одно такое сердце, однако их найти сложнее, чем любые другие. Азazel начинает игру с тремя черными сердцами, что буквально говорит о том, кто он такой на самом деле. Черные сердца увеличивают шанс встречи с Дьяволом.

Любопытным моментом является наличие в игре мини-боссов, именуемых семью смертными грехами: 1) Гордыня (Pride); 2) Жадность (Greed); 3) Зависть (Envy); 4) Гнев (Wrath); 5) Похоть (Lust); 6) Чревоугодие (Gluttony), 7)

Праздность (Sloth). В игре наличествуют четыре всадника Апокалипсиса: 1) Война; 2) Голод; 3) Смерть; 4) Чума. Здесь проявляется и паскахальное начало игры, и ирония разработчика, так как, убивая каждого из всадников, игрок собирает «кубики мяса» (cube of meat), которые по мере накопления превращаются в «Meat boy», главного героя игры Макмилиана «Super Meat Boy».

Не менее достойным упоминания является вопрос о жертвенности и жертвоприношении как ведущих тематических мотивах игры. Как известно теория жертвоприношения имеет за собой долгую историю установления различных черт и функций этого феномена. Жертвоприношение рассматривали как:

- Структурообразующий элемент древних обществ (антропологический аспект). Работы Э. Б. Тайлора⁸ и Дж. Фрэзера⁹.
- Средство коммуникации между человеком и богом (коммуникативный аспект)¹⁰.
- Обмен энергии коллектива на гарантию благополучия, плодородия, извинения (культурологический аспект)¹¹.
- Пережиток первобытного человека, при поедании которого члены племени становились сопричастны к единому коллективу (семиотический аспект)¹².
- Символ социокультурного пространства или сакрализация и фетишизация личного пространства (философский аспект). Работы Ж. Батая¹³ и Э. Кассирера¹⁴.
- Способ очищения от вины (религиозно-этический аспект)¹⁵.

Безусловно, эта краткая классификация точек зрения на феномен жертвоприношения не является полной и исчерпывающей, но она хорошо демонстрирует комплексность явления¹⁶. Кроме того, самой классификации не достает медиатизированного понимания жертвоприношения, суть которого может искажаться под воздействием медиума и его реципиента. Так, кажется, исследуемая видеоигра не только оказывает влияние на первоисточник, тем что рецептивно среди геймеров может возникнуть неверно-упрощенно понимание библейской легенды, но и порождает свой собственный миф о современном городском Исааке, борющемся со своей сумасшедшей матерью

8 Тайлор Э.Б. Первобытная культура. М.: Политиздат, 1989. – 573с.

9 Фрэзер Дж. Дж. Золотая ветвь: Исследование магии и религии. М.: Эскмо, 2006. – 960с.

10 Мосс М., Юбер А. Очерк о природе и функции жертвоприношения // Марсель Мосс. Социальные функции священного. СПб: "Евразия", 2000. – 448с.

11 Кайуа Р. Миф и человек. Человек и сакральное. М.: ОГИ, 2003. – 296с.

12 Фрейденоберг О.М. Поэтика сюжета и жанра. М.: Издательство «Лабиринт», 1997. – 448 с.

13 Батай Ж. Теория религии. Литература и Зло. М.: Современный литератор, 2000. – 352с.

14 Кассирер Э. Функции мифа в социальной жизни человека // Вестник Московского университета. Сер. 7. Философия. 2011. № 2. – С. 62-73.

15 Милуков В.В. Осмысление истории в Древней Руси. СПб.: Алетейя, 2000. – 384 с.

16 Более подробное описание см. Жилияков С.В. Экзистенциально-историческое жертвоприношение и его место в общей теории жертвоприношения. // CETERIS PARIBUS. М., 2015, №4 – С. 82-86.

за свою жизнь. Так, проблематика религиозного уровня переходит в план повседневной жизни и домашнего насилия.

Как уже говорилось, в игре полностью повторяется библейский рассказ о Жертвоприношении Исаака Авраамом, но претворяется это событие в иных, более современных условиях. Однако, если в сюжете игры идея жертвоприношения является главным конфликтом, который вызывает несогласие со стороны Исаака и его сопротивление с матерью, то на геймплейном уровне идея жертвоприношения не актуализируется: смерть героя приводит к концу игры. Со стороны жанра игр *rogue-like*, для которого характерно повторяющееся перепрохождение игры, случайная генерация уровней, врагов, боссов, расположения артефактов и т.д., в базовый мотив жертвоприношения привносится аспект бесконечного противостояния Исаака и его матери.

В игре Исаак предстает в образе жертвы, но вовсе не беспомощной как в оригинальной легенде. Это выражается в способности Исаака самостоятельно обрести спасение, выбраться из своей сложной ситуации, в которой ему приходится сражаться с множеством врагов, отражающих как его собственные страхи, так и препятствие, и испытания на пути к спасению вообще. Не согласие Исаака с тем, чтобы быть принесенным в жертву, идет не столько от неверия в праведный умысел матери, как кажется, сколько от его инстинктивно-экзистенциальной воли к жизни: Исаак представлен в игре практически трех или четырехлетним ребенком.

Итак, библейские сюжеты очевидно присутствуют в «The Binding of Isaac: Rebirth» и создают сюжетно-мифологический фундамент игры. Особенно важно, что эти религиозные элементы и персоналии испытали сильные метаморфозы: некоторые черты этих персоналий стерты или неестественны, или вообще не важны в процессе игры, что наталкивает на мысль об их декоративности. Макмиллен не трактует Библию¹⁷, а просто использует общеизвестные элементы истории для колоритного наполнения своей игры. Подмена ситуации с неслучившимся жертвоприношением Исаака Авраамом на желание сумасшедшей матери убить своего сына выступает базовым пересмотром конфликта на современный манер. Интересно, что сама идея жертвоприношения как утверждения жизни или восстановления устойчивого порядка через смерть не актуализируется в игре, т.е. позиция игрока достаточно сильно удаляется от ритуального начала, а в игре отсутствует полноценное представление христианской картины мира, как уже раньше говорилось, Макмиллен в основном эксплуатирует исторические образы с сугубо стилистической целью, однако, он переносит исторические особенности персонажей / библейских представителей на функционально-

¹⁷Главным образом это верное утверждение, тем не менее, обратим внимание, что видеоигровое высказывание Макмиллена имеет негативную коннотацию: Авраам, желающий принести в жертву сына, облачается в шизофреническую мать, слышащую сторонние голоса, а также сам сеттинг игры выполнен в пугающей и иногда даже развратной стилистике – путь к спасению Исаака лежит буквально сквозь полчища всего отвратительного (мухи, черви, пауки, внутренние органы человека, прыщи и пр.).

людическую основу, например, он геймплейно актуализирует 30 серебрянников Иуды, за которые можно купить артефакт в магазине, или же ярость Самсона в отношении филистимлян, повышающая урона персонажа по врагам во время его получения по себе.

Список литературы:

1. Батай Ж. Теория религии. Литература и Зло. М.: Современный литератор, 2000. – 352с.
2. Библия. М.: Российское Библейское Общество, 2012. – 1407с.
3. Бочаров З. The Binding of Isaac: Rebirth // Интернет-портал «Igromania.ru». [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://www.igromania.ru/articles/240319/The_Binding_of_Isaac_Rebirth.htm (дата обращения: 14.10.2017).
4. Бусыгин П.И. Игра как поиск идеального пространства // Вестник КемГУ. 2014. №1 (57). URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/igra-kak-poisk-idealnogo-prostranstva> (дата обращения: 09.11.2017).
5. Галкин Д.В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования // Гуманитарная информатика. 2007. №3. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternye-igry-kak-fenomen-sovremennoy-kultury-opyt-mezhdistsiplinarnogo-issledovaniya> (дата обращения: 09.11.2017).
6. Гудошников К. Субкультура МОВА: машина симуляции агрессии // Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр. СПб, 2016. – 498с.
7. Жиляков С.В. Экзистенциально-историческое жертвоприношение и его место в общей теории жертвоприношения. // CETERIS PARIBUS. М., 2015, №4 – С. 82-86.
8. Кайуа Р. Миф и человек. Человек и сакральное. М.: ОГИ, 2003. – 296с.
9. Кассирер Э. Функции мифа в социальной жизни человека // Вестник Московского университета. Сер. 7. Философия. 2011. № 2. – С. 62-73.
10. Маренич Н.А. Уподобиться фильму. О влиянии элементов кино на структуру видеоигры // Искусство и культура. Витебск, 2013, № 3 (11). – С. 85-90.
11. Месеняшина Л.А., Селютин А. А. Компьютерная игра: аттракцион? Искусство? // Знак: проблемное поле медиаобразования. 2011. №1 (7). URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternaya-igra-attraktsion-iskusstvo> (дата обращения: 09.11.2017).
12. Милоков В.В. Осмысление истории в Древней Руси. СПб.: Алетея, 2000. – 384с.
13. Мосс М., Юбер А. Очерк о природе и функции жертвоприношения // Марсель Мосс. Социальные функции священного. СПб: "Евразия", 2000. – 448с.
14. Тайлор Э.Б. Первобытная культура. М.: Политиздат, 1989. – 573с.
15. Фрейденберг О.М. Поэтика сюжета и жанра. М.: Издательство «Лабиринт», 1997. – 448с.
16. Фрэзер Дж. Дж. Золотая ветвь: Исследование магии и религии. М.: Эскмо,

2006. – 960с.

17. Югай И.И. Компьютерная игра как вид художественной практики // Известия РГПУ им. А.И. Герцена. 2007. №37. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternaya-igra-kak-vid-hudozhestvennoy-praktiki> (дата обращения: 09.11.2017).

Людография:

1. Fatale (2009). Tale of Tales. PC.
2. Legend of Zelda (1987-2017). Nintendo. NES, Game Boy, Game Boy Color, SNES, Nintendo 64, Game Boy Advance, GameCube, Nintendo DS, Nintendo 3DS, Wii, Wii U, Nintendo Switch.
3. The Binding of Isaac (2011). McMillen Ed. Windows, Mac, Linux.
4. The Binding of Isaac: Rebirth (2014). Nicalis. PS4, PS Vita, Windows, Mac, Linux, Xbox One, Wii U, Nintendo 3DS.

КНЫШЕВА АЛЕКСАНДРА АЛИЖАНОВНА

Аспирант Института Философии СПбГУ, Санкт-Петербург, Россия.

KNYSHEVA ALEXANDRA ALIZHANOVNA

PhD student, Institute of Philosophy, SPbSU, Saint-Petersburg, Russia.

МЕДИАВИРУС ПРОТИВ НОВОГО СРЕДНЕВЕКОВЬЯ

В отношении постиндустриальной культуры часто употребляются такие термины, как «новое средневековье» и «медиавирус». Первый коррелирует с неоднократно описанной теоретиками циклической природой культуры и неразрывно связан с откатом современного общества к стадиям доиндустриальных эпох. Второй же термин, введённый в конце XX века, всё реже используется в своём оригинальном значении, от которого сегодня остался лишь узкий аспект, связанный со способностью вируса к моментальной и хаотичной пролиферации в информационной среде. В статье проясняются понятия нового средневековья и медиавируса, а также исследуется их взаимодействие в современной культуре.

Ключевые слова: медиавирус, simultaneity, новое средневековье.

MEDIAVIRUS VERSUS THE NEW MIDDLEAGES

The terms “new middle ages” and “media virus” are common for describing the post-industrial culture. The first term correlates with the concept of cyclicity of culture and is inextricably linked with the recoil of the current society to the stages of pre-industrial epochs. The second term, introduced by the media theorist in 1990s, has almost fully lost its original meaning, remaining just a narrow aspect of it – the virus's ability to instantaneous and chaotic proliferation. The article clarifies both terms and explores their interactions in the modern culture.

Keywords: media virus, simultaneity, the new middle ages

Филолог Ю. Рождественский в цикле работ “Фундаментальная теория языка для постиндустриального информационного общества”, выделяет четыре этапа развития языка, где первый этап характеризуется устными языковыми жанрами (фольклор, театр, ораторское искусство, диалоги); второй этап определяется письменностью (в этот период пишутся основные канонические тексты, а письмо приравнивается к сакральному ритуалу); третий этап начинается с изобретения печатного станка, литература разделяется по жанрам, в этот же период формируются национальные языки; наконец, четвёртый этап характеризуется смешением языковых жанров всех трёх периодов, информация преодолевает национальные и языковые барьеры, а электронные средства коммуникации позволяют мгновенно передавать как визуальные, так и аудиальные сообщения. М. Маклюэн называет данный этап “эрой электричества” связывая его, в первую очередь, с simultaneity и пространственной имплюзией. В своей работе

“Понимание медиа” он отмечает некую концентричность истории – из механистической эры электричество в определённой степени возвращает человечество в состояние дописьменной эпохи, определяя её мироощущение как органический миф – “мгновенное целостное видение сложного процесса, который обычно растягивается на большой промежуток времени. Миф представляет собой сжатие, или импловзивное свертывание всякого процесса, и сегодня мгновенная скорость электричества сообщает мифическое измерение даже самому простому промышленному и социальному действию”¹. Таким образом, мифическое восприятие становится необратимой реакцией на ускорение времени. “Отформатированный” индустриальной культурой, современный обыватель не успевает адаптироваться к резким переменам в мире и его восприятию, оказавшись в ситуации оцепенения и психологического регресса. Подобную реакцию в обществе отмечает и Ю. Лотман: “Каждый резкий перелом в человеческой истории выпускает на волю новые силы. Парадокс состоит в том, что движение вперёд может стимулировать регенерацию весьма архаических культурных моделей и моделей сознания, порождать и научные блага, и эпидемии массового страха.”²

Идея полного или частичного возврата к предыдущим этапам развития культуры при столкновении с резкой сменой жизненного уклада активно разрабатывается теоретиками ещё с начала XX столетия. В 1924 году Н.А. Бердяев формулирует концепцию *нового средневековья*, которая ранее отчасти проявлялась в ряде работ мыслителей эпохи Романтизма. Отмечая цикличность и периодичность как естественные свойства любой жизни, Бердяев обозначает XX век как конец Нового времени, сменяющегося новым средневековьем: “Духовные начала новой истории изжиты, духовные силы ее истощены. Рациональный день новой истории кончается, солнце его заходит, наступают сумерки, мы приближаемся к ночи”³. По Бердяеву, новое средневековье представляет собой реакцию на бездуховность и нигилизм, пронизавшие культуру на заре XX века, возврат к традиционализму, религиозности и возвышению нравственных идеалов. К концу века термин возвращается в философский дискурс в несколько в иной, более приближенной к проблематике медиафилософии, интерпретации: откат к средневековью здесь тоже связан с возвратом к вере, но объектом её становится новый миф, сменивший бога – всемогущество технологического прогресса. Термин в конце XX века популяризирует У. Эко, заимствуя его у Роберто Вакка, который в эссе “Ближайшее средневековое будущее” 1973 года описал антиутопический сценарий, согласно которому человек станет жертвой технологического прогресса, когда, существенно усложнившаяся за последние

¹Маклюэн М. Понимание медиа: внешние расширения человека. М., 2003. С.323

²Лотман Ю.М. Технический прогресс как культурологическая проблема // Лотман Ю.М. Семiosфера: культура и взрыв; внутри мыслящих миров; Статьи. Исследования. Заметки. СПб., 2000. С.638

³Бердяев Н. Новое средневековье. Электронный ресурс.

URL:http://royallib.com/read/berdyaev_nikolay/novoe_srednevekove.html#0 (дата обращения: 15.11.2017)

годы, техногенная цивилизация по случайному стечению обстоятельств вдруг даст сбой и одновременно оставит современного человека, так от неё зависящего, совершенно незащищённым. Концепция Вакка оказалась значительное влияние на постапокалиптический жанр в искусстве, в частности, в кинематографе и видеоиграх (от “Безумного Макса” до “Fallout”). В книге “Средние века уже начались” У. Эко, отталкиваясь от предсказаний Вакка, демонстрирует ряд доказательств того, что описанный им апокалиптический сценарий уже начал осуществляться. Описывает возврат к мифу и другая работа Эко – сборник “Полный назад!”, в котором формулируется позиция философа о влиянии технологий на повседневность человека. Как и Маклюэн, Эко связывает тенденцию возврата к мифической установке с акселерацией времени: “эта технологичность жизни несколько не эквивалентна научности. Она тождественна, если угодно, магичности”⁴. Магия, по определению Эко, как раз и представляет собой действие, утаивающее своё “волшебство” в simultанности – чудо невозможно разложить на цепочку последовательных причин и следствий. Сегодня разрыв достижений науки и техники с пониманием их принципов среднестатистическим обывателем достиг того уровня, когда работа техники, действительно, воспринимается мифически. Такие примеры из повседневной жизни, как наделение компьютера “характером” или чудотворный рецепт “выключить и включить”, наглядно иллюстрируют этот тезис. Этим же объясняется и парадокс сосуществования в современном мире нейрохирургии и генной инженерии с гомеопатией и движениями против вакцинации и ГМО. В этой ситуации Эко видит очевидную угрозу для науки: приравнивание учёного к “жрецам истины” заманчиво лишь на первый взгляд, потому как в случае ошибки (а их в науке не избежать), того немедленно клеймят как шарлатана. В то же время, истинные шарлатаны, как правило, выдают неверифицируемые и нефальсифицируемые теории, оказываясь, таким образом, в позиции более выигрышной, нежели учёные.

Неприспособленность обывателя к ускоряющемуся времени не только даёт почву для расцвета псевдонаучных течений, но и в целом формирует инструментарий современных маркетологов и политтехнологов: как правило, рекламная кампания или пропагандистская стратегия апеллируют не столько к рациональности, требующей определённое время на верификацию данных и критическое осмысление, сколько к аффектам – мгновенным, базовым эмоциональным реакциям. Задаваясь вопросом, могут ли современные условия медиасреды использоваться не только для формирования манипулятивных сообщений, но и противостоянию им, американский исследователь медиа Дуглас Рашкофф в 1994 году вводит концепт *медиавируса* – современного метода саботажа авторитарных техник пропаганды, подрыва их мифической целостности: “Приём чрезмерного упрощения и отвлечения внимания безнадежно устаревает после атаки медиавируса”⁵. Рашкофф

⁴Эко У. Полный назад! М., 2012. С.200

⁵Рашкофф Д. Медиавирус: Пособие по организации информационных эпидемий. М., 2011. С.92

связывает феномен медиавируса с контр-движением поколения «Х» в условиях тотальной пропаганды: молодые люди, с детства погружённые в медиапространство и хорошо знакомые с технологиями манипуляции общественным сознанием, маркетинга и психологии, стремятся подорвать авторитет создаваемой СМИ реальности. Целью медиавируса является нахождение точки абсурда, неувязки в модели мира, создаваемой медиа, для обнажения её несостоятельности и неполноты. Таким образом, с одной стороны, рекламные и пропагандистские кампании формируют мифическую целостность рисуемой ими картины мира, пользуясь ситуацией ускорения времени и неспособностью аудитории быстро осмыслять воспринимаемую информацию. С другой стороны, медиавирус при помощи того же инструментария доводит сообщения этих кампаний до абсурда, пользуясь тем, что, ввиду всё той же акселерации времени в медиапространстве, отправители данных сообщений уже не имеют власти над ними. Так, известная группа медиа-активистов «TheYesMen» занимается провокациями в отношении мировых корпораций и политических структур, формирующих повестку дня в современном медиапространстве в угоду собственным интересам. С помощью тех же медиатехнологий (подставные веб-сайты, адреса электронной почты и профили в социальных сетях) активисты выдают себя за влиятельных людей и представителей глобальных организаций, участвуя в конференциях, симпозиумах и раздавая интервью ведущим новостным каналам. Так, в своём отчётном фильме 2009 года «Согласные на всё исправляют мир» («TheYesMenfixtheworld») приводится эпизод, в котором активист даёт интервью телеканалу BBC от лица корпорации UnionCarbide, американской химической компании, по вине которой произошла одна из самых страшных техногенных катастроф в истории – авария 1984 года на заводе компании в индийском городе Бхопал. Выдавая себя за сотрудника компании, активист заявил, что компания планирует выделить 12 миллиардов долларов на ликвидацию последствий аварии. Несмотря на то, что, спустя буквально несколько часов после этого интервью, на BBC вышло опровержение, акции компании заметно упали в цене, а вызванный резонанс вновь обратил общественное внимание к проблеме, замалчивавшейся на протяжении десятилетий. Ввиду акселерации времени в информационном пространстве, медиасообщение опередило возможности его рационального анализа и опровержения, а эффекты, вызванные фейковым персонажем оказались весьма реальными и серьёзными для поражения мифа о социальной ответственности корпорации, созданного усилиями пиарщиков UnionCarbide.

Несмотря на то, что концепция медиавируса формулируется только к концу XX века, его механики подрыва логики пропаганды использовались задолго до этого. Классическим стал пример медиамистификации 1991 года, вошедший в историю как «Ленин – гриб»: музыкант Сергей Курёхин совместно с журналистом Сергеем Шолоховым в эфире ленинградского телевидения при помощи базовых инструментов манипуляции, таких как, активное использование отсылок к «научным фактам», авторитетным именам и намеренно сложной терминологии, убедили миллионы телезрителей в том, что В.В. Ленин являлся грибом. Фактически, ведущие программы,

продемонстрировали возможность доказать сколь угодно абсурдную теорию, создавая, на первый взгляд, целостный миф. Гротескная нелепость доказываемой ими теории выступила в данной ситуации в роли медиавируса, разоблачившего простую схему манипуляций общественным сознанием через телевидение.

Итак, акселерация времени возвращает общество к мифической парадигме со свойственной ей целостностью, обеспечиваемой симультанным восприятием. Разрыв между технологическим прогрессом и уровнем понимания его деталей обывателем заставляет воспринимать изменившийся мир мифически, приписывая некоторым его аспектам магические свойства. Симультанность передачи сообщений не даёт шанса современной аудитории оценивать их рационально, что даёт почву для манипуляции общественным сознанием. Медиавирус в данной ситуации предстаёт как современное исполнение логического инструмента *reductio ad absurdum*, позволяя обнажить алогичность манипулятивных сообщений через подрыв их мнимой целостности.

Список литературы:

1. Бердяев Н. Новое средневековье. Электронный ресурс. URL: http://royallib.com/read/berdyaev_nikolay/novoe_srednevekovie.html#0
2. Лотман Ю.М. Семиосфера: культура и взрыв; внутри мыслящих миров; Статьи. Исследования. Заметки, сост. М.Ю. Лотман, СПб: Искусство-СПб, 2000. — 704 с.
3. Маклюэн М. Понимание медиа: внешние расширения человека. М.: Канон пресс, 2003. — 464 с.
4. Рашкофф Д. Медиавирус. Как поп-культура тайно воздействует на ваше сознание. М.: Ультра-культура, 2003. — 368 с.
5. Эко У. Полный назад! М. Астрель: Corpus, 2012. — 608 с.
6. Эко У. Средние века уже начались. Электронный ресурс. URL: <http://anthropology.ru/ru/text/eko-u/srednie-veka-uzhe-nachalis>
7. Rozhdestvensky Y. Language theory and the problem of language development. Электронный ресурс. URL: <https://www.eastwest.edu/wp-content/uploads/2017/02/Rozhdestvensky-Language-Theory-and-the-Problem-of-Language-Development.pdf>

БРАГИН АЛЕКСАНДР ФЕДОРОВИЧ

Начальник отдела нативных приложений Лаборатории программных систем ИМИ БГУ, г.Улан-Удэ, Россия

BRAGIN ALEXANDR FEDOROVICH

Chief of Native Application Department in the Laboratory of Software systems, IMI BSU, Ulan Ude, Russia.

ШОРНИКОВ АЛЕКСАНДР ЕВГЕНЬЕВИЧ

Студент магистратуры Института математики и информатики БГУ, инженер-программист Лаборатории программных систем ИМИ БГУ, г. Улан-Удэ, Россия

SHORNIKOV ALEKSANDR EVGENYEVICH

M.A. student of IMI BSU, Software engineer in Native Application Department in the Laboratory of Software systems, IMI BSU, Ulan Ude, Russia.

ПСЕВДОТРЕХМЕРНАЯ ВИЗУАЛИЗАЦИЯ 2D-МОДЕЛИ ПЛАНА ПОМЕЩЕНИЯ МЕТОДОМ БРОСАНИЯ ЛУЧЕЙ

Трёхмерные интерактивные планы этажей зданий с видом от первого лица призваны упростить посетителям поиск необходимых объектов в здании. Реализация таких планов помещений для настольных, мобильных и веб-платформ делает их доступными широкому кругу посетителей. В свою очередь, необходимость лишь двумерной модели, которую легко построить на базе имеющегося плана эвакуации, упрощает подготовку визуализации.

В рамках проверки концепции были построены интерактивные планы помещений корпусов Бурятского государственного университета. Они реализованы как десктоп-приложения, мобильные приложения; и как сценарий JavaScript для встраивания на web-страницы.

Для построения трехмерной визуализации выбран метод бросания лучей. Данный метод, являясь одним из простейших для трехмерной отрисовки, имеет ряд свойств согласующихся с задачами проекта: малую вычислительную сложность и простую реализацию без использования готовых библиотек трехмерной графики, таких как OpenGL и DirectX.

Проект полностью написан на языке C++. Приложения для настольных и мобильной платформы реализованы в фреймворке Qt 5.8. JavaScript сценарий получен с помощью компилятора Cheerp. На сегодняшний день не существует инструментов разработки, позволяющих иметь полностью идентичный код отрисовки для нативных и веб- платформ. Для обхода этого ограничения проект организован в виде двух частей: единого абстрактного ядра, реализующего алгоритм бросания лучей, и специфических реализаций точки входа и контекста рисования для каждого класса платформ.

Ключевые слова: компьютерная графика, компьютерная геометрия, метод бросания лучей, кроссплатформенность, интерактивные планы помещений

PSEUDO-3D VISUALIZATION OF THE 2D MODEL OF THE ROOM PLAN BY THE METHOD OF THROWING RAYS

Three-dimensional interactive floor plans of buildings with a first-person view are designed to simplify the search for visitors to the necessary facilities in the building. Realization of such plans of premises for desktop, mobile and web platforms makes them accessible to a wide range of visitors. In turn, the need for only a two-dimensional model, which is easy to build on the basis of the existing evacuation plan, simplifies the preparation of visualization.

As part of the verification of the concept, interactive plans for the premises of the buildings of the Buryat State University were constructed. They are implemented as desktop applications, mobile applications; And as a JavaScript script for embedding on web pages.

To build a three-dimensional visualization, the method of throwing rays is chosen. This method, being one of the simplest for 3D rendering, has a number of properties that are consistent with the tasks of the project: a small computational complexity and a simple implementation without using ready-made 3D libraries such as OpenGL and DirectX.

The project is completely written in C++. Applications for the desktop and mobile platforms are implemented in the Qt 5.8 framework. The JavaScript script is obtained using the Cheerp compiler. To date, there are no development tools that allow you to have a completely identical rendering code for native and web platforms. To circumvent this limitation, the project is organized in two parts: a single abstract kernel that implements the ray-throwing algorithm and specific implementations of the entry point and drawing context for each platform class.

Keywords: Computer graphics, computer geometry, ray casting method, cross-platform, interactive plans of premises

Введение

Данная статья посвящена трёхмерной визуализации интерактивных планов помещений. Целью работы является создание кроссплатформенного псевдотрёхмерного движка (англ. engine) для 3D визуализации помещений и маршрутов в них по 2D плану. Наличие несложного способа построить интерактивный план увеличивает доступность этой технологии. Поэтому в своей статье я предлагаю способ естественного создания трёхмерного интерактивного изображения из двумерного плана помещения. Помимо простоты создания планов, доступность предполагает возможность работы на самых разных платформах: от мощных настольных компьютеров до мобильных устройств, слабых нодах типа Raspberry Pi, встраиваемых системах типа Arduino, и даже web-сайтов. Не на всех вышеперечисленных платформах реализована стандартная для современных 3D-визуализаций библиотека OpenGL (или WebGL в случае сайтов). Т.о. невозможно воспользоваться заранее разработанными инструментами отрисовки этих программных библиотек.

Поэтому базовой задачей этой работы является исследование и непосредственная реализация эффективного алгоритма отрисовки проекции трёхмерной сцены.

Для построения трехмерной визуализации выбран метод бросания лучей, ввиду его удобства для поставленных целей. Метод бросания лучей (англ. Raycasting, рейкастинг) это один из методов рендеринга в компьютерной графике, при котором изображение строится на основе замеров пересечения лучей с визуализируемой поверхностью. Грубо говоря, из точки обзора бросается множество лучей, каждый из которых пересекает какой-нибудь отрезок на карте или вообще ничего не пересекает. На экране эти точки пересечения отображаются как вертикальные отрезки, рассчитанные от расстояния до визуализируемой поверхности. Если точки пересечения нет, то длина вертикального отрезка равна нулю, то есть вырисовывается горизонт.¹

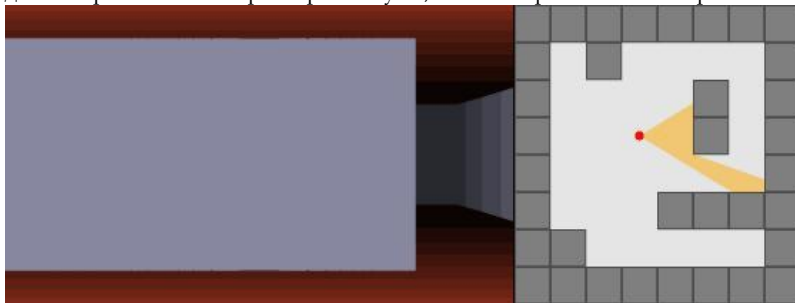


Рис. 1: Принцип работы метода "бросания лучей"

Данный метод, являясь одним из простейших для трехмерной отрисовки, имеет ряд свойств согласующихся с задачами проекта: малую вычислительную сложность и простую реализацию без использования готовых библиотек трехмерной графики. Плюсами данного метода так же является то, что метод работает с плоской двумерной моделью помещения. То есть для визуализации помещения не надо строить полностью трёхмерную карту для рендеринга - достаточно дать плоскую карту.

Математическая модель для представления карты

Поскольку метод бросания лучей работает с двумерной моделью помещения, необходимо было придумать способ представления карты для его адекватного считывания подпрограммой считывания уровня и представления функцией обработки. Для нашего проекта мы изменили алгоритм метода бросания лучей для работы в вещественных координатах. Все графические примитивы на карте мы стали обозначать отрезками задаваемыми двумя вещественными точками, благодаря чему размер карты стал ограничиваться только ресурсами платформ. Для того что бы представить карту каждого

¹Демин А. Ю., Кудинов А. В. Компьютерная графика. Учеб. пособие / Том. политехн. ун-т. - Томск, 2005. - 160 с.

этажа в уровне нашего движка необходимо составить модель этого этажа. Как уже говорилось выше, каждый из графических примитивов в карте задаётся отрезком. И для представления карты внутри программы мы можем создать C++ - класс, описывающий тип данных отрезков в качестве совокупности координат $(x_1; y_1) - (x_2; y_2)$, а так же флага принадлежности текстуры к данному отрезку.² Таким образом мы полностью описываем программно уровень карты.

Теперь для задания необходимого изображения этажа в карту можно представить её в векторном формате SVG. В итоге, общая задача оцифровки уровня карты сводится к сканированию или простому фотографированию пожарного плана помещения, перевод данного изображения в векторный формат SVG, редактирование получившегося изображения при необходимости и ввод получившегося файла программе считывания уровня. Полученное векторное изображение представляет собой уже размеченный xml-документ, который подпрограмма считывания уровня анализирует, получая необходимую информацию в виде координат точек отрезков. Для удобства редактирования готовых SVG - файлов была использована система автоматизированного проектирования (САПР, англ. CAD) QCad.

Рейкастинг как алгоритм отрисовки 3D-карты

Итак, в общем случае у нас на карте задан уровень в виде множества отрезков, а также задана точка, интерпретирующая положение камеры на карте. Также задан угол обзора, показывающий какие сегменты попали в наблюдение камеры. Вектор описывающий положение камеры назовём $\overline{pos}$, а вектором $\overline{dir}$ назовем направление угла обзора. Длина этого вектора не будет влиять на угол обзора. При помощи оценивания знака векторного произведения определяется принадлежность сегмента к углу обзора. Из местоположения наблюдателя (вектор $\overline{pos}$) через каждую точку отрезка экрана, представляющую собой одну колонку пикселей на мониторе, проводятся лучи. Их количество равно горизонтальному разрешению экрана. Расстояние между точками на отрезке равно полутора длинам вектора $\overline{dir}$ деленное на горизонтальное разрешение экрана.³

²Никулин Е. А. Компьютерная геометрия и алгоритмы машинной графики - СПб.: БХВ-Петербург, 2003. - 554 с.

³ Lode's Computer Graphics Tutorial. 2007. URL: <http://lodev.org/cgtutor/index.html>

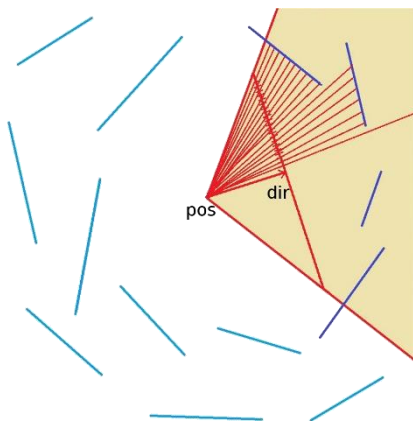


Рис. 2: Бросание лучей

Далее для каждой точки рассчитывается присутствие пересечения луча с сегментами по формуле Крамера и рассчитывается расстояние по лучу до препятствия. В соответствии с полученным расстоянием отображаются линии, которые формируют стены. Длина линии обратно пропорциональна найденному расстоянию. Т.е. чем дальше от нас объект, тем он меньше. Эти линии формируют стены.

К сожалению, при бросании луча из одной точки (точки где находится наблюдатель) возникает так называемый “эффект рыбьего глаза”, или широкоугольного объектива. Это происходит потому что расстояние, пройденное по лучу, когда один конец луча неподвижен, а другой скользит вдоль прямой линии, изменяется по квадратичному закону относительно расстояния пройденного вдоль экрана. В результате этого границы стен на изображении описываются кривой второго порядка. Если мы хотим избежать этого эффекта, то нам нужно добиться того, чтобы расстояние пройденной лучом изменялось линейно от расстояния, пройденного вдоль экрана. Для этого достаточно пускать лучи перпендикулярно экрану. Этого можно добиться минимальными изменениями в алгоритме, всего лишь изменив параметры передаваемые подпрограмме по расчету расстояния - всего лишь умножив получение расстояние до пересечения на косинус угла между лучом и логическим экраном.⁴

⁴RAYCASTING - сделай себе немного DOOM'a. 2004. URL: <http://zxdsn.narod.ru/coding/ig5ray3d.htm>

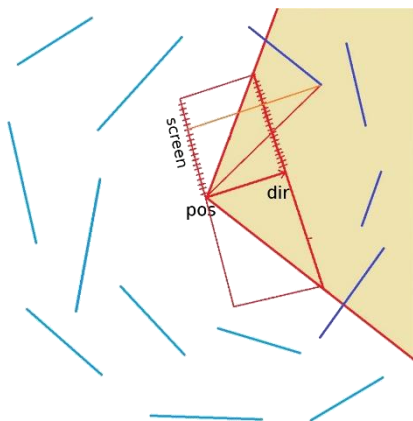


Рис. 3: Формирование изображения

Алгоритм отрисовки текстур стен

При нанесении текстур необходимо произвести несколько дополнительных вычислений: петля в направлении вектора $\overline{dir}$ должна пройти через каждый пиксель для определения того, какой текстур (пиксель текстуры) данной текстуры необходимо использовать в этот раз. Вертикальные полосы нельзя нарисовать с помощью вертикальной командной линии. Вместо этого, каждый пиксель необходимо рисовать отдельно. Лучший способ - использовать в этот раз карту 2D в качестве буфера экрана, и сразу же копировать ее на экран.

Буфер экрана и наборы текстур - это набор динамических массивов-векторов STD (`std :: vectors`). Каждая из текстур обладает определенными показателями ширины и высоты (в пикселях). В придуманном нами механизме рейкастинга текстуры могут иметь неограниченный размер, и ограничиваются только весом, ограничением времени и скоростью взаимодействия с ними. Наиболее оптимальным размером текстур оказался 512x512 пикселей, поскольку такое разрешение даёт достаточное качество картинки без замедления FPS (частоты смены кадров).⁵

Интерактивное движение камеры

Для передвижения в среде полученного движка используется метод сдвига координат. Его суть банальна и сводится к следующим геометрическим манипуляциям: изменению координат X и Y камеры на карте, изменения угла поворота камеры, замеры скорости перемещения камеры по пространству уровня для спидрана (англ. SpeedRun - скоростное

⁵13. RAYCASTING - сделай себе немного DOOM'a. 2004. URL: <http://zxdn.narod.ru/coding/ig5ray3d.htm>

перемещение). Скорость перемещения камеры, а равно и игрока изменяется на константную величину, регулируя которую в файле конфигурации меняем скорость перемещения по карте.

Для передвижения по карте необходимо определить угол обзора относительно координатной оси, и, в зависимости от него изменить на соответствующий коэффициент координаты X и Y . В нашем движении это определяется так: заранее в классе игрока `Player` определяется точка местоположения игрока pos и угол dir , задающийся нулём, что будет означать что камера смотрит точно по направлению оси Y . Так же задаются переменные dx и dy , определяющие изменение координат камеры, а так же переменную $ddir$, которая определяет изменение угла, математический смысл которой Δdir . Функция описывающая изменение координат называется `Update`. При вызове этой функции, которая получает новые координаты в зависимости от времени изменения кадров, движения или отсутствия движения камеры, определяются изменения dx и dy , и добавляются с определённой задержкой к основным координатам камеры, для получения плавного передвижения, а так же прибавляется изменение угла в зависимости от времени. После вышеперечисленных манипуляций переменные dx , dy и $ddir$ обнуляются.

Переменные dx и dy изменяются в части кода, отвечающей за интерактивное воздействие через нажатие клавиш и повороты мышью. Изменение угла зависит от поворота вектора dir , который можно описать следующим шаблоном:

$$\begin{vmatrix} \cos(\alpha) & -\sin(\alpha) \\ \sin(\alpha) & \cos(\alpha) \end{vmatrix}$$

Развёртка клавиатурных сочетаний была выбрана стандартная игровая расстановка WASD, для лучшей адаптации.

Для движения сегментов в поле рисовки динамически изменяются координаты необходимого сегмента. Поскольку каждый сегмент задаётся двумя точками $A(x_1; y_1)$ и $B(x_2; y_2)$, при перемещении новые

координаты задаются уже другими точками: $A(x_1; y_1)$ и $B(x_2; y_2)$ при

перемещении точки А, $A(x_1; y_1)$ и $B(x_2; y_2)$ при перемещении точки В,

и $A(x_1; y_1)$ и $B(x_2; y_2)$ при перемещении обеих точек. Длина сегмента не изменяется и задаётся формулой

$$d = \sqrt{(x_2 - x_1)^2 + (y_2 - y_1)^2} \quad . \text{ При повороте одной точки } A(x_1; y_1),$$

изменённая координата A принимает координаты: $(x_1 = x_1 + \cos(\alpha); y_1 = y + \sin(\alpha))$, где угол α - угол между осью X и самим сегментом⁶. При движении другой точки происходят аналогичные преобразования с учётом длины сегмента d . И эти манипуляции производятся каждый тик внутрисистемного времени с зависимостью от необходимой скорости вращения.

Сведение задачи поиска маршрута к задаче поиска пути на графе

Навигация - один из важнейших сервисов, предоставляемый интерактивными картами. В нашем случае таким сервисом может являться поиск маршрута внутри здания.

Интуитивно мы можем представить себе маршрут в здании как траекторию человека, или в общем случае произвольного объекта некоторого заданного размера, при перемещении на плане из заданной точки A в заданную точку B . Также мы принимаем ограничение, что объект не может полностью или частично проходить сквозь стены; и желаем, чтобы длина траектории была кратчайшей из возможных или близкой к этому значению.

Переведём это свободное описание в математическую модель. Удобной и подходящей в нашем случае математической моделью для поиска маршрутов является граф. Граф G - это упорядоченная пара $G = (V; E)$, где V - это непустое множество вершин или узлов, а E - множество пар вершин, называемых рёбрами.

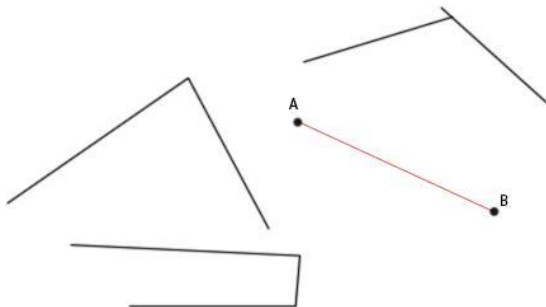


Рис. 4: Возможность соединить точки АВ прямой

Карта в нашем проекте представляет собой множество отрезков S на плоскости P , допускающих пересечение между собой. Построим на этом

⁶Вельтмандер П.В. Машинная графика. Основные алгоритмы. Книга 2 - Новосибирск: НГУ, 1997. -197 с.

множестве граф G без учёта размеров перемещаемого объекта. Включим точки A и B в множество вершин V . Соединим точки A и B на плоскости P отрезком (рис.4,5). Если отрезок AB не пересекает никакой отрезок из S (рис.4), то включаем пару A, B в множество ребер E и ставим в соответствие вес - расстояние между точками, в противном случае ребра нет. (рис.5) Для того чтобы построить граф отвечающий поставленной задаче, добавим в множество V концы всех отрезков из S , и определим существование ребра для вершин u, v из V с весом равным $ro(u, v)$, если $[u, v]$ не пересекает никакой отрезок из S .⁷(рис.6)

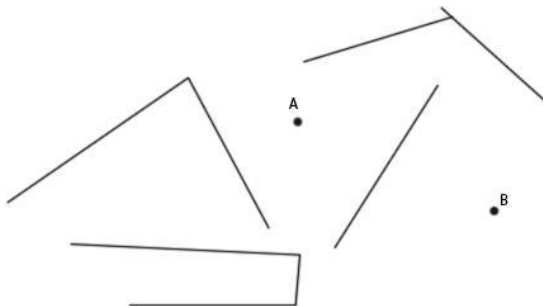


Рис. 5: Невозможность соединить точки AB прямой

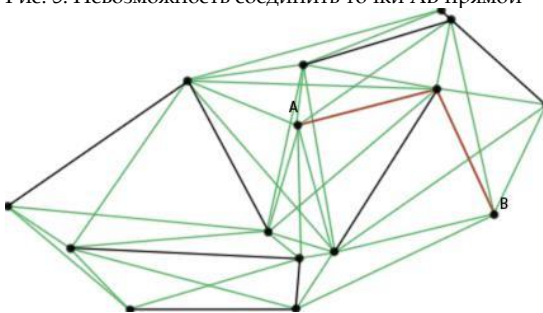


Рис. 6: Существование рёбер

В действительности для адекватного решения задачи описанного правила определения ребра в G нам не достаточно, т.к. в таком случае допускается ситуация “проскакивания через углы стен” (рис.7). Чтобы избавиться от сложностей с введением дополнительных правил, изменим способ построения

⁷Дж. Сик, Л. Ли, Э. Ламсдэй C++ Boost Graph Library. Библиотека программиста / Пер. с английского Суз Р. — СПб.: Питер, 2006. — 304 с.

множества вершин V . Вместо включения концов каждого отрезка из S , в множество V включим для каждого конца отрезка k точек равномерно расположенных на окружности радиусом d с центром в нём. (рис.8) Радиус d выберем достаточно малым, так чтобы его значение было пренебрежительно мало по сравнению с длиной рёбер и не влияло на выбор оптимального маршрута. С другой стороны, оно должно быть достаточно велико, чтобы ощущаться в процессе вычисления на компьютере и не нивелироваться ошибками округления.

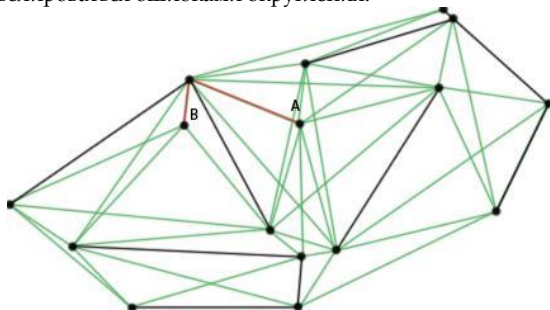


Рис. 7: Ситуация “проскакивания через углы стен”

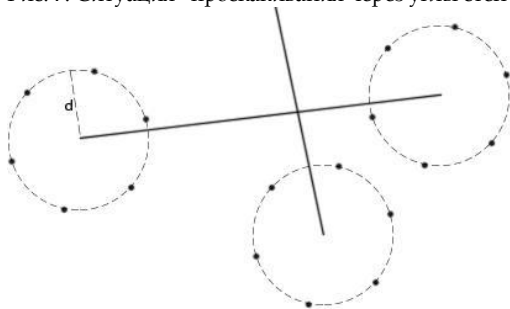


Рис. 8: Включение окружностей на концы отрезков

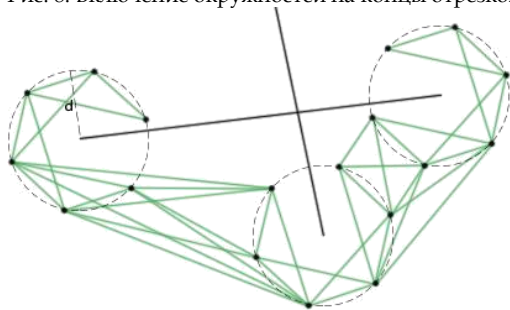


Рис. 9: Построение графа на концах сегментов

Задача с перемещаемым объектом радиуса 0 нам интересна лишь как иллюстрация принципа построения графа. С практической точки зрения интересна задача для объекта ненулевого радиуса r . В нашем случае, задача поиска маршрута для объекта радиуса r , эквивалентна задачи поиска маршрута для материальной точки (объекта радиусом 0) среди “препятствий” полученных построением эквидистанты на расстоянии r от начальных отрезков из S . (рис. 10) Для дискретных расчётов приблизим полученные объекты многоугольниками (рис. 11). Поместим в S отрезки сторон полученных многоугольников и удалим начальные отрезки. Для того чтобы избежать проблем с частными случаями пересечения отрезков, построим по этому же принципу многоугольники приближающие эквидистанту для значения $r + d$. (рис. 12) Вершины этих многоугольников поместим в V . Для построения множества ребёр E , воспользуемся механизмом описанным выше. (рис. 13)

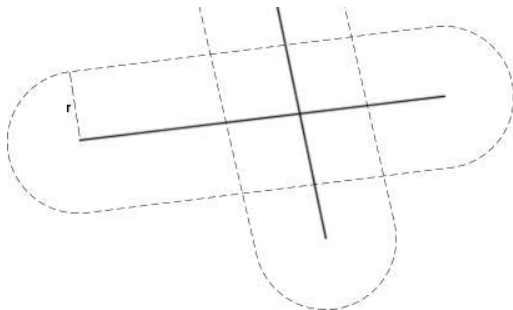


Рис. 10: Построение графа на концах сегментов

Построенный таким образом граф отражает идею маршрутов в нашей карте. Используя любой алгоритм поиска маршрутов на графе, можно найти путь на нашей карте от произвольной точки A до произвольной точки B , предварительно добавив эти точки в построенный граф.

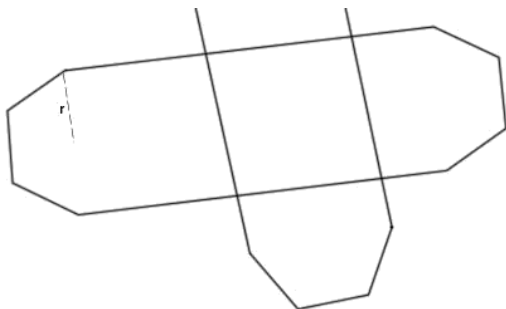


Рис. 11: Построение графа на концах сегментов

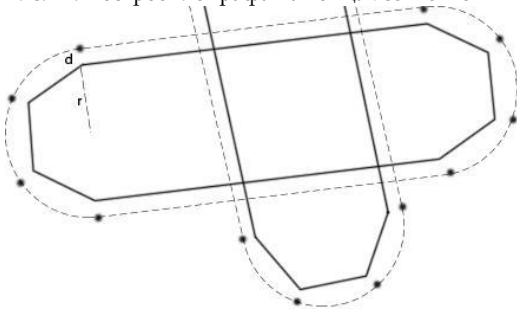


Рис. 12: Построение графа на концах сегментов

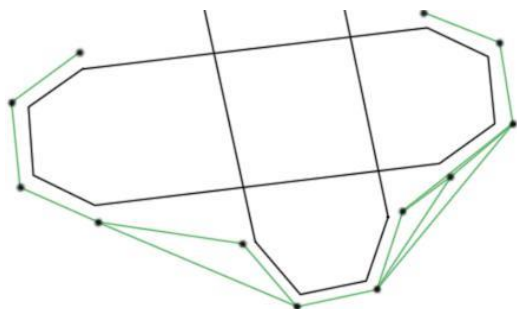


Рис. 13: Построение графа на концах сегментов

Алгоритм построения графа для поисков маршрута на карте:

1. Для каждой точки, являющейся концом отрезка из S найти k точек равномерно расположенных на окружности радиуса $r + d$ с центром в этой точке. Добавить полученные точки в V .

2. Для каждого отрезка для расстояния Γ найти эквидистанту, приблизить её многоугольником. Удалить из S начальные отрезки и добавить отрезки, являющиеся сторонами полученных многоугольников.

3. Удалить из V вершины, лежащие внутри полученных многоугольников.

4. Для каждой пары вершин из V , рассмотреть отрезок их соединяющий. Если этот отрезок не пересекает никакой отрезок из S , то добавить ребро между этими вершинами в E .

Для поиска оптимального маршрута на карте задача была сведена к стандартной задаче поиска оптимального маршрута по графу. По своей сути алгоритм поиска пути ищет на графе, начиная со стартовой точки и исследуя смежные узлы до тех пор, пока не будет достигнут узел назначения (конечный узел). Кроме того, в алгоритмы поиска пути в большинстве случаев заложена также цель найти самый короткий путь. Некоторые методы поиска на графе, такие как поиск в ширину, могут найти путь, если дано достаточно времени. Другие методы, которые исследуют граф, могут достичь точки назначения намного быстрее.

Как наиболее простой и эффективный алгоритм, не требующий серьёзных математических ресурсов был выбран Алгоритм Дейкстры. Алгоритм Дейкстры решает задачу о кратчайших путях из одной из вершин взвешенного орграфа $G = (V; E)$ с исходной вершиной S , в котором веса всех рёбер неотрицательны ($\omega(u, v) \geq 0$) для всех

$(u, v) \in E [10]$. [4, с. 680]

Для нашего проекта поиск оптимального маршрута будет проходить по массиву отрезков, задающих уровень. Фактически, граф строится по отрезкам, означающим двери на карте. Благодаря такому удобному подходу, поиск маршрута сводится к заданию маршрута между различными дверями на карте.

Заключение

Реализация поставленных задач не является конечной точкой развития проекта. В действительности верно обратное, для соответствия заявленной цели, проект имеет неявную задачу разрабатываться как платформа для возможной реализации дополнительных сервисов. В частности, приведённая реализация поиска маршрута - пример такого сервиса. Далее проект может быть дополнен и другими сервисами. Поэтому проект ведётся открыто на сервисе github.com с соблюдением определённой методологии процесса разработки. Ссылка на реализацию на Qt: https://github.com/chetca/Raycasting_Plan, ссылка на веб-реализацию на сайте ИМИ БГУ: <http://imi.bsu.ru/lps/projects/raycasting/>

Список литературы:

1. Демин А. Ю., Кудинов А. В. Компьютерная графика. Учеб. пособие / Том. политехн. ун-т. – Томск, 2005. – 160 с.
2. Дж. Сик, Л. Ли, Э. Ламсдэй C++ Boost Graph Library. Библиотека программиста / Пер. с английского Суз Р. – СПб.: Питер, 2006. – 304 с.
3. Вельтмандер П.В. Машинная графика. Основные алгоритмы. Книга 2 – Новосибирск: НГУ, 1997. -197 с.
4. Кормен Т. М. и др. Часть VI. Алгоритмы для работы с графами // Алгоритмы: построение и анализ = Introduction to Algorithms. – 2-е изд. – М.: Вильямс, 2006. – 1296 с.
5. Ласло М. Вычислительная геометрия и компьютерная графика на C++. – М.: БИНОМ, 1997. – 304 с.
6. Никулин Е. А. Компьютерная геометрия и алгоритмы машинной графики - СПб.: БХВ-Петербург, 2003. - 554 с.
7. Роджерс Д. Алгоритмические основы машинной графики. – М.: Мир, 1989. – С. 50-54
8. Чириков С. В. Алгоритмы компьютерной графики (Методы растривания кривых). Учебное пособие – СПб: СПбГИТМО(ТУ), 2001.– 120 с.
9. Joseph O'Rourke. Computational Geometry in C. – Cambridge University Press, 1998. – 362 с.
10. Kushner, David (2004-05-11). Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture. RandomHouse.
11. Lode's Computer Graphics Tutorial. 2007. URL: <http://lodev.org/cgtutor/index.html>
12. Making a Basic 3D Engine in Java. 2009. URL: <http://www.instructables.com/id/Making-a-Basic-3D-Engine-in-Java/>
13. RAYCASTING - сделай себе немного DOOM'a. 2004. URL: <http://zxdn.narod.ru/coding/ig5ray3d.htm>

ЛЕНКЕВИЧ АЛЕКСАНДР СЕРГЕЕВИЧ

Сотрудник Центра медиафилософии и Лаборатории исследований компьютерных игр (ЛИКИ), организатор семинара ЛИКИ, Санкт-Петербург, Россия.

LENKEVICH ALEXANDER SERGEEVICH

Researcher at the Centre for Mediaphilosophy and at the Laboratory of Computer Games Research (LCGR), organizer of the LCGR Seminar, Saint-Petersburg, Russia.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ: СТРАТЕГИИ ПОНИМАНИЯ¹

В противовес огульной критике и восторженной апологетике компьютерных игр в статье предлагаются стратегии их понимания. Необходимость взвешенного подхода к играм очевидна: количество игроков превысило 2 млрд., игры воздействуют на все сферы жизни, их интерфейсы становятся универсальными интерфейсами культуры и — шире — медиареальности. Понимать игры — значит играть в них, переживая и осмысляя свойственный им корпоративный опыт, соматические трансформации, процесс снятия и моделирования реальности. Особую роль в этом деле занимает исследование пограничных областей — зон, где компьютерные игры как медиа дают сбой: так выявляются их границы, структуры, режимы медиации. В статье высказывается предположение, что игры, будучи достаточно зрелыми артефактами культуры, выработали свой автономный язык (игры об играх), который позволяет понимать их изнутри. Иными словами, понимать игры можно *вместе* с ними, включаясь в них телесно, погружаясь в присущий им тип рациональности и способы (де)кодирования реальности.

Ключевые слова: компьютерные игры, медиа, процедурная телесность, игры об играх

COMPUTER GAMES: STRATEGIES OF UNDERSTANDING

Abstract. In contrast to the sweeping critique and the ecstatic apology of computer games, the following paper provides strategies of comprehension of the phenomenon. Necessity of balanced approach to computer games study is obvious: the number of gamers exceeds more than 2 billions, digital games influence all the spheres of everyday life, their interfaces become universal cultural interfaces (wider interfaces of mediareality). To understand computer games means to play games, going through and conceiving their peculiar experience, somatic transformations, the process of abolishment and modeling of reality. Examining the boundary zones plays the crucial role — these zones appear where computer games as media are failing: in this process we can observe their boundaries, structures, regimes of mediation. The hypothesis of the paper is that computer games, being rather

¹ Исследование выполнено в рамках исследовательского проекта при финансовой поддержке гранта РНФ. Проект № 16-18-10162 «Новый тип рациональности в эпоху медийного поворота», СПбГУ.

mature cultural artifacts, have worked out their own autonomic language (game on game), that allows to understand them from the inside. In other words, we can understand games *together* with games by incorporation, by immersion into rationality typical for them and into the ways of (de)coding reality.

Keywords: computer games, media, procedural corporeality, game on game.

Хотелось бы сказать, что за последнее время отношение к компьютерным играм в общественном сознании, публицистике, политическом дискурсе стало более взвешенным и спокойным, но, к сожалению, приходится констатировать обратное. По сей день в прессе, на телевидении, в Интернете появляются абсурдные суждения о том, что компьютерные игры — это зло, или, по крайней мере, явление, приводящее к злу, порождающее насилие, социальные неурядицы, конфликты, связанное с аддитивным поведением, определяющее порочность мыслей и низменность желаний². Отношение вполне закономерное, ведь все медиа, радикальное преобразующие сложившиеся модели коммуникации, общения, информации, проведения досуга и развлечения, проходят через яростный шквал критики³. В пору вспомнить негативное отношение к чтению книг и интеллектуальным занятиям, в карикатурной форме выведенное А. С. Грибоедовым: «Скажи-ка, что глаза ей портить не годится,/ И в чтении прок-та не велик:/ Ей сна нет от французских книг;/ А мне от русских больно спится», — заявляет Фамусов в первом действии «Горя от ума». Неудивительно, что компьютерные игры, стремительно меняющие порядок реальности, становятся объектом непримиримой критики, неприятия, объявляются жупелом и в конце концов причиной всех социальных проблем. А между тем они, выступая не просто побочным продуктом европейской технической цивилизации, но необходимым этапом в развитии медиа, являются условием функционирования многих феноменов современной культуры и требуют внимательного к себе отношения, создания адекватных стратегий понимания.

Действительно, игнорировать массовое распространение игр невозможно. По статистическим данным к геймерам на 2017 год можно отнести около 2,2 млрд человек (в приведенной статистике учитываются не только активные игроки, но также люди, играющие время от времени, скажем, в метро, и те, кто поверхностно знаком с игровыми реалиями)⁴. Более того, игровой опыт, транслируемый в процессе геймификации во все сферы жизни, доступен и

² См., например, обзор стереотипных способов рассуждения об играх: Соколов Е. С. Счастье предателя: как говорят о компьютерных играх // Логос № 1(103), 2015. М.: Издательство Института Гайдара. С. 157–179.

³ Ср., например, с историей радио: «Рождение радио, совпавшее с увлечением джазом, вызвало критику за якобы разрушительное воздействие на мозг, которое приводит к тому, что люди действуют против традиционной морали, подрывая общепринятые иерархии, прежде всего, гендерную и расовую» (Сергеева О. В. § 14. Технофобии. Компьютерные игры и социальные страхи // Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр. СПб.: Фонд развития конфликтологии, 2016. С. 246).

⁴ См. подробную статистику: <https://newzoo.com/insights/markets/games> (дата обращения: 02.12.2017)

тем, кто даже не помышлял садиться за игровую приставку или проходить игру на другой платформе. Игрофикация новостей, кино, образования, спорта, науки и т. д. приводит к тому, что едва ли не каждый имеет дело с игровой действительностью. Все пользователи новых медиа (смартфонов, социальных сетей, Интернета) имеют игровой опыт за счет знакомства с всеобщей грамматикой интерфейсов: в играх осуществляется настройка моделей восприятия и интеракции, которые впоследствии становятся универсальными для всех медиа (к примеру, можно вспомнить, что первыми тренажерами по овладению компьютерной мышью и «оконной» архитектурой компьютера были простейшие игры вроде «Косынки» и «Сапера»). В связи с этим медиатеоретики и медиафилософы отводят компьютерным играм особую роль — роль проводника в медиареальность⁵. Взаимодействие с компьютером носит игровой характер: игра уже инсталлирована во все наши способы взаимодействия с медиа. Так, британский философ Мэтью Фюллер, отмечая общность машинной составляющей, говорит о том, что электронные письма можно воспринимать как иную репрезентацию монстров из шутеров от первого лица: «расправа над ними требует иных маневров и сочетаний клавиш, усвоение которых бывает подчас болезненным процессом»⁶. Конечно, это просто ироничное сравнение, но само обращение к подобной метафорике при описании, казалось бы, рутинных академических занятий, электронной переписки, говорит о глубинном проникновении языка, сложившегося в компьютерных играх, в язык повседневности⁷. Стоит обратить внимание на интенсивность опыта, получаемого в играх. Как замечает американский геймдизайнер и исследовательница компьютерных игр Джейн Макгонигал, современный школьник проводит в компьютерных играх столько же времени, сколько

⁵ Немецкий медиатеоретик Норберт Болц называет игру «прямой дорогой в цифровой мир» (Болц Н. Азбука медиа. М.: Европа, 2011. С. 89–90). Петербургский философ Валерий Савчук усиливает этот тезис: «Компьютерные и сетевые игры — “королевские ворота”, но актуальнее — “портал” входа в медиареальность, в неустрашимую реальность играющих, число коих неотвратно растет» (Савчук В. В. Как полноценно проиграть жизнь? // Медиафилософия. Приступ реальности. СПб.: Издательство РХГА, 2013. С. 299). Ему вторит сотрудник Центра медиафилософии (СПбГУ) Константин Очеретянский: «Возможно, компьютерная игра укореняет нас в рациональности “цифры” для того, чтобы дать непонятное, экстатико-миметическое понимание медиа. Мы “схватываем и удерживаем” (conatus) его как самоизображение медиареальности, как онтологическое откровение новой действительности именно в игре» (Очеретянский К. А. § 6. Компьютерная игра как ключ к пониманию медиареальности // Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр. СПб.: Фонд развития конфликтологии, 2016. С. 114).

⁶ Фюллер М. Просто классные предельно, чтобы сдвинуться по ним: об играх, процедурах и удовольствии // Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр. СПб.: Фонд развития конфликтологии, 2016. С. 473–474.

⁷ Подробное эта тема разбирается в статье сотрудника ЛИКИ Сергей Буглака: Буглак С. С. Вторжение языка компьютерных игр в пустыню Реального // Исследовательский Центр медиафилософии. URL: http://mediaphilosophy.ru/biblioteca/articles/buglak_yazyki (дата обращения: 02.12.2017).

тратит на уроки. Это второе образование, потенциал которого все еще недооценен и не вполне осознан, хотя его можно использовать для решения самых сложных политических, экономических, экологических задач⁸. Уже сейчас игры используются в самых разных областях, например в науке⁹. Иными словами, изучать игры необходимо, более того, необходимо найти способы отношения к этому феномену, располагающиеся по ту сторону эмоционального осуждения или восторженного восхваления. «Не осмеивать, не огорчаться и не клясть их, а понимать».

Надо сказать, что в гуманитарном дискурсе сложилось немало успешных проектов, делающих ставку на исследование компьютерных игр. К этому феномену обращаются социологи, филологи, философы, психологи, искусствоведы, политологи и пр.¹⁰ Многие из этих проектов нацелены на аналитику содержания игр, например их идеологического посыла. Так, шутеры серии *America's Army* (2002–2015) опознаются как машины военной пропаганды, а игры серии *Civilization* (1991–2016) разбираются в рамках теории постколониализма. С медиафилософской же точки зрения игры интересны как медиа, т. е. привлекает внимание тот эффект, который они оказывают на наше восприятие, модели мышления, телесный опыт¹¹. По замечанию Маклюэна, медиа всегда меняют пропорции чувств, перестраивают ансамбль чувственных отношений и аппарат апперцепции (например, алфавит и книгопечатание специфицируют зрение, приводя к появлению технологий дистанцирования, рефлексии, а радио и — ранее — телевидение, напротив, способствуют преодолению рефлексивной дистанции, восстанавливают в правах аудиальную перцепцию, тактильное переживание мира и разнобразные формы соучастия, коллективности, корпоративности).

Такую же оркестровку чувств производят и компьютерные игры, вовлекая в игровое пространство весь наш сенсорный аппарат, все тело, восстанавливая единство чувственного космоса, прививая специфические проприоцептивные навыки¹². Здесь уместно вспомнить различные контроллеры, с помощью

⁸ См. лекцию «Компьютерные игры могут изменить мир», прочитанную Дж. Макгонигал на конференции TED.

⁹ См. проекты *Foldit* (2008), *EteRNA* (2010) и др.

¹⁰ В последние годы интерес к исследованию компьютерных игр растет и в России: так, с весны 2013 года существует Лаборатория исследований компьютерных игр (ЛИКИ, Центр медиафилософии, СПбГУ), с осени 2013 года — Московский центр исследований видеоигр при МГУ, появляются исследовательские коллективы в Екатеринбурге, Новосибирске, Нижнем Новгороде, Волгограде и других городах.

¹¹ Примечательно, что крупнейшая международная конференция по исследованию компьютерных игр, организуемая DiGRA (Digital Games Research Association) — Ассоциацией исследователей цифровых игр, в 2018 году проходит под девизом, отсылающим к знаменитому тезису Маршалла Маклюэна: «The Game is the Message».

¹² Примеров здесь можно привести много, чему, в частности, способствуют эксперименты с VR и новыми контроллерами. Но обратить внимание достаточно на нарушение принципа перспективы в игре *Museum of Simulation Technology* (2016), которая постоянно ломает привычные схемы восприятия и заставляет смотреть на вещи под другим углом зрения.

которых осуществляется управление в играх и множатся доступные нам режимы медиации: от геймпадов с функцией вибрации, позволяющей подчеркнуть особо интенсивные игровые события (например, удары в файтингах), и сенсорных экранов до устройств, имитирующих повседневные инструменты (вроде руля, педалей и рычага переключения передач в автосимуляторах, лазерных пистолетов и т. п.¹³), от танцевальных платформ для игр вроде *Dance Dance Revolution* (1998), где игрок, демонстрируя виртуозное владение своим телом, встраивается в танцевальный ритм, до таких необычных контроллеров, считывающих движения и позы, как Wii Remote и Kinect, которые связывают игровые действия непосредственно с телом, переводят его в формат аватара. Все это позволяет говорить о теле как о первом подлежащем (subjectum) игрового опыта, которое подвергается целому ряду корректировок и настроек. «Геймер — это тот, кто мыслит (co) своим телом» (Р. Т. Нёргор)¹⁴. Действительно, игрок осваивает грамматику интерфейсов как грамматику игровой телесности. И говоря о стратегиях понимания компьютерных игр, нельзя игнорировать телесные трансформации, которые в них происходят.

Компьютерные игры — это машины мышления тела¹⁵. Несмотря на то что они порой могут негативно сказываться на здоровье (скажем, сдавливание запястья при длительном использовании компьютерной мыши может привести к «туннельному синдрому»), в целом игры способствуют освоению разнообразных техник тела (по крайней мере — развитию мелкой моторики). Иными словами, одна из ключевых стратегий понимания компьютерных игр связана с аналитикой присущей им процедурной телесности¹⁶. Конечно, компьютерные игры не сводятся исключительно к телесному опыту, но с освоения медиального тела начинается овладение игровой реальностью. Основанием для формирования субъекта игры является повторение (в том числе и физических манипуляций с контроллерами). В актах повторения (например, прохождения трудных игровых участков) происходит монтаж

¹³ Среди игровых контроллеров можно встретить и очень необычные: так, компания NubyTech выпустила специальный контроллер в виде бензопилы для поклонников *Resident Evil 4* (2005), чтобы уничтожение зомби было более веселым и реалистичным.

¹⁴ См. подробнее: Noergaard R. T. The Body under the Mask: Unveiling the corporeal practice of gamers // Under the Mask 2014. URL: <http://underthemask.wdfiles.com/local-files/papers-2010/RNoergaard.pdf> (дата обращения: 30.11.2017).

¹⁵ Концепт «мышления тела» принадлежит немецкому философу Дитмару Камперу.

¹⁶ Исследователю компьютерных игр Яну Богосту принадлежит проект процедурной риторики, в рамках которой изучаются специфические для игр способы передачи идей. Этот подход позволяет в первую очередь говорить о содержании игр, в то время как концепт процедурной телесности схватывает телесные метаморфозы, которые не зависят от содержания, нарратива, идеологического подтекста. Подробнее о передаче идей в компьютерных играх и развитии проекта процедурной риторики см.: Ароневич О. § 2. Как компьютерные игры передают идеи? // Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр. СПб.: Фонд развития конфликтологии, 2016. С. 54–64. См. также: Bogost I. Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames. Cambridge, MA/London: The MIT Press, 2007

опыта геймера, формирование его резервного субъекта¹⁷. Понимать компьютерные игры — значит играть в них, осваивать присущие им соматические процедуры и участвовать в моделировании опыта. И первое, что бросается здесь в глаза, — разнообразие доступных соматических процедур и способов моделирования.

Американский исследователь компьютерных игр Ян Богост в программной статье «Видеоигры — это бардак»¹⁸, учитывая это многообразие, сделал вывод, что в компьютерных играх невозможно найти определяющий элемент или главенствующий признак. Важны все элементы: код, «железо», разрешение экрана, система правил, механики, история и т. д. — все это в совокупности является компьютерной игрой. Нельзя назвать размышление Богоста, приводящее и к ряду положительных следствий (например, к отказу от эссенциалистского вопроса «что есть игра?»), безупречным, поскольку сумма элементов все равно не дает нам целого. Компьютерная игра — это не просто набор элементов, но машина, имеющая внутреннюю собранность. В первую очередь она определяется характеристиками медиума — компьютера, счетного устройства. Как отмечает Н. Больц: «Наши компьютеризированные медиа — это технологии, в которых осуществляется строгая математизация мира»¹⁹. Вычислимость игровых событий автоматизирует игровой процесс и строго определяет типы переживаний, доступные игроку. Компьютер исчисляет доступный ему телесный опыт. Любой, кто наблюдал за профессиональными киберспортсменами, знает, что в пределе игровые практики механизмируются, доводятся до машинного совершенства: игрок подражает машине, ее алгоритмам, функциональности, что вполне соответствует лакановской версии категорического императива, сформулированного для кибернетической эпохи: «Поступай лишь так, чтобы всякое твое действие могло быть запрограммировано»²⁰.

В осуществляемой компьютером математизации содержится угроза для игры как свободной деятельности воображения, но в итоге эта угроза оказывается иллюзорной, поскольку игра постоянно преодолевает любые границы. Она подрывает основания реальности и выходит за рамки дрессуры и дисциплинарности. Отсюда берут начало всевозможные игровые

¹⁷ О резервном субъекте игры говорит заведующий ЛИКИ К. П. Шевцов. Память — первый резервный субъект, доступный нам, она работает как структура восполнения утрат и позволяет отстраняться от наличной идентичности в пользу воображаемой. Аналогичный механизм, с точки зрения К. П. Шевцова, представлен и в компьютерных играх. Продолжая мысль Константина Павловича, можно добавить, что если резервный субъект памяти формируется с помощью механизма воспоминания и обращен в прошлое, то игровой субъект формируется в процессе повторения и направлен в будущее, предвосхищает то, что еще может произойти.

¹⁸ См. русскоязычный перевод этой статьи: Богост Я. Видеоигры — это бардак // Исследовательский Центр медиафилософии. URL: <http://mediaphilosophy.ru/biblioteca/articles/bogost/> (дата обращения: 30.11.2017).

¹⁹ Больц Н. Азбука медиа. С. 90.

²⁰ Лакан Ж. Этика психоанализа (Семинары: Книга VII (1959–60)). М.: Гнозис, Логос, 2006. С. 103.

эксперименты: от хардкорных и мазокорных игр до newsgames и notgames. Компьютерные игры являются областью экспериментов: новые игровые проекты разворачиваются в зонах слома, эпистемологического разрыва, развенчания систем порядка (хотя сами игры, в конечном счете, начинают выступать как не менее принудительные системы порядка). Именно этим объясняется интерес исследователей к «темным» областям геймдизайна, глитчам, эффектам распада²¹. Здесь — по ту сторону математических операций — обнаруживается возможность самосохранения желания, его автономия. В форме компьютерной игры два этих начала — установка на математизацию и интенция на деконструирование реальности, обновление опыта восприятия — образуют сложную медиальную конструкцию, работа с которой как раз и ведется по линиям сломов, там, где хорошо отлаженный механизм распадается и предъявляет свои структуры²².

Примером такой аналитики можно считать подход Дэна Пинчбека, который был сформулирован в «Манифесте производственно-ориентированного исследования игр»²³ и реализован в работах студии The Chinese Room (студия, к примеру, разработала знаменитую игру *Dear Esther* (2012), стоящую у истоков жанра так называемых «симуляторов ходьбы»). Пинчбек предлагает специфический метод исследования, который можно назвать производственной герменевтикой. С точки зрения Пинчбека, исследование должно включать в себя разработку экспериментальных игр и работу с реакциями игрового сообщества на них. Аналитика игр начинается со сбора фактических данных и их последующей каталогизации, в ходе которой выявляются паттерны и структуры, свойственные тем или иным игровым жанрам. При этом невозможно ориентироваться на общепринятую жанровую классификацию, на конвенции и личный игровой опыт, сколь бы обширен он ни был: в ходе систематизации данных выявляются подлинные структурные связи (можно сказать: медиальные режимы), присущие той или иной группе компьютерных игр (в «Манифесте» прежде всего рассматриваются игры от первого лица). Каталогизация, по мысли Пинчбека, позволяет обозначить точки аналитического удара, линии разлома, которых избегают разработчики из коммерческих компаний, но которые привлекают ученого как начала эксперимента. Например, сюжет в компьютерных играх от первого лица, как и сюжет в неинтерактивных медиа, выполняет эпистемологическую функцию, «ориентируя и дирижируя значением и смыслом». Отказ от внятного сюжета является вызовом и позволяет проверить,

²¹ См., например: Латыпова А. Р. Конверсия ошибки: глитч-арт в компьютерных играх // Артгид. URL: <http://artguide.com/posts/1251> (дата обращения: 30.11.2017).

²² Подобный методологический ход можно назвать апофатической, или негативной, методологией. Сотрудники Лаборатории исследований компьютерных игр (ЛИКИ) систематически обращаются к этой методологии. Работа с «мутациями» людуса, зонами, в которых медиа дают сбой, позволяет исследовать компьютерные игры в их наиболее беззащитной форме.

²³ Пинчбек Д. Я делаю, чтобы научиться: манифест производственно-ориентированного исследования игр // Gamestudies.ru. Исследование компьютерных игр. URL: <http://gamestudies.ru/translate/pinchbeck-build-to-study> (дата обращения: 30.11.2017).

способно ли бессвязное или маловразумительное повествование увлекать, вовлекать и вознаграждать игрока ценным опытом²⁴. Подобный эксперимент Пинчбек ставит в игре 2009 года *Korsakovia* (персонаж, которым управляет игрок, страдает синдромом Корсакова и с трудом ориентируется в реальности) — да и в *Dear Esther*, геймплей которой складывается из сбора и сшивания в единое полотно случайных и почти бессвязных фрагментов текста во время восхождения от побережья к маяку²⁵. Исследование компьютерных игр, согласно Пинчбеку, осуществляется через создание конкретного полигона, экспериментального поля — и изучения реакций игроков на то, что в этом поле случается. Понимание работы структур игры возможно посредством изучения суждений о ней, высказанных на форумах. В сущности, Пинчбек говорит о конверсии классических механик и дизайна с целью исследования пустот в них и поиска новых выразительных форм, а также новых интерпретаций старых. Порядок игровой аналитики, предложенный в «Манифесте», следующий:

1. каталогизация
2. анализ
3. идентификация (структур)
4. разработка игры
5. ее выпуск
6. анализ реакций игроков

Проект Дэна Пинчбека восходит к классической парадигме механицизма Нового времени, в котором истинность знания о вещи связывалась с возможностью ее создания. Этот принцип (*verum — factum*, истинное — сделанное), по мысли петербургского философа А. Г. Погоняйло, заявляет о себе уже в философии Томаса Гоббса²⁶: «Людям доступна наука только о тех вещах, чье порождение зависит от их воли»²⁷. Проще говоря, то, что собрано, сконструировано как механизм (например, часы), может быть разобрано, деконструировано, понято в своей функциональности. Подобное представление о вещах и познании порождает особый тип умственной

²⁴ Стоит напомнить, что функция рассудка, как писал Кант, заключается в связывании разрозненных чувственных впечатлений, поэтому бессвязный сюжет легко превращается в связный. В этом и состоит проблема антинарративных произведений (так, к примеру, к бессюжетности стремились Луис Бунюэль и Сальвадор Дали в «Андалузском псе»), хотя зрителю не составит труда сложить из разрозненных визуальных фрагментов целостную историю; куда более трудная задача — удержаться на грани, предшествующей вынесению суждения, связывания субъекта и предиката, фрагмента с фрагментом).

²⁵ См. подробную аналитику (текста) этой игры: Муждаба А. Д. Надежда, возвращение и плен: особенности повествования в *Dear Esther* // Медиафилософия X. Компьютерные игры: стратегии исследования. СПб.: Издательство Санкт-Петербургского философского общества, 2014. С. 203–224. В Сети также доступен полный текст реплик, которые игрок случайно получает в процессе восхождения: <http://diary.ru/~Nidos-laves/p191052753.htm?oam> (дата обращения: 30.11.2017).

²⁶ Гоббс Т. Сочинения в 2 тт. М.: Мысль, 1989, 1991.

²⁷ Погоняйло А. Г. Мышление и созерцание. Материалы к лекциям по истории философии. СПб.: Наука, 2017. С. 284.

деятельности, новую операцию воображения — моделирование: «*Ratio et operatio, истинное и сделанное (сконструированное) сходятся, получается модель. Познать* здесь, собственно, и означает *сделать*, сконструировать целое из составляющих его элементов и увидеть, как оно работает, и работает ли». ²⁸ Подчиняясь новоевропейской рациональности, Линчбек предлагает способ познания игр, основанный на их производстве — и выявлении новых способов этого процесса (это весьма актуально в свете массового упрощения геймдизайнерских решений, кризиса производства, в котором пребывает индустрия, делающая ставку на тиражирование знакомых форм). В принципе, этот ход вполне естественен, поскольку продиктован логикой функционирования игры, — логикой подрыва оснований реальности. Правда, в действенности этого проекта можно и усомниться: скорее он ведет к появлению новых направлений разработки игр («симуляторы ходьбы»), чем к аналитическому прорыву, но вектор на обнаружение зияний и пустот, разрывов и словов игры, заданный им, представляется вполне надежным.

Примечательно, что в рамках медиума компьютерной игры уже сформировался автономный аналитический язык, позволяющий исследовать игры изнутри. Это своего рода метаязык, язык игр об играх (*The Stanley Parable* (2013), *The Beginner's Guide* (2015) и др.), появление которого напоминает схожие процессы в литературе 1950–1970-х гг. ²⁹ За свою не столь уж короткую историю ³⁰ компьютерные игры накопили солидный словарь соматических процедур, интерфейсов, оптик восприятия, механик, что позволяет строить на их фундаменте сложные машины — машины рефлексии — и задаваться вопросами о сути игровой реальности, опыте создания игр, рассказывании историй в цифровой среде и т. п. Так, например, издательские игры вроде *Saybon Action* (2007) или *The Unfair Platformer* (2008) предъявляют соматические схемы и паттерны взаимодействия с игровой средой, сформированные *Super Mario Bros.* (1985), задавшей эталон для последующих платформеров (в мире официально было продано около 40 млн. копий этой игры, все аллюзии на нее трудно отследить). В этом же направлении идут и ретроигры, которые, с одной стороны, эксплуатируют чувство ностальгии, а с другой — рекультивируют опыт прошлого, позволяют развивать брошенные традиции геймдизайна, осмыслить путь, который прошли игры, скажем, между *Contra*

²⁸ Там же. С. 280.

²⁹ См. описание процесса рождения метаязыка литературы: Барт Р. Литература и метаязык // Philology.ru. Русский филологический портал. URL: <http://philology.ru/literature1/barthes-94b.htm> (дата обращения: 02.12.2017).

³⁰ Начало истории компьютерных игр было положено созданием вычислительной техники, прежде всего компьютеров. Разработки в области кибернетики и программирования Н. Винера, К. Шеннона, А. Тьюринга (автора первой программы для игры в шахматы) стали важной вехой на этом пути. Одним из первых заметных игр является *Tennis for Two* (1958), игра, созданная физиком Уильямом Хиттинботамом на базе осциллографа. Первые широко известные игры появляются в конце 1960-х — начале 1970-х гг. О них см., напр.: Донован Т. Играй! История видеоигр. М.: Белое яблоко, 2014.

(1987) и *Suphead* (2017)³¹ и восстановить простые игровые удовольствия, которые в силу усложнения игровой тематики, ушли на второй план. Игры об играх как способ внутренней рефлексии, автодеконструкции и самопонимания — это новая перспектива, раскрывающая дополнительные аналитические горизонты и позволяющая компьютерным играм — вопреки математизации мира и счетно-операциональному порядку базовой медиальности — оставаться играми и ставить представления о реальности под вопрос. Для философии этот аспект особенно значим, поскольку с него начинается классический философский опыт (вспомним Декарта, Гоббса, Гуссерля и других философов, начинавших познание с негации привычных представлений о реальности, воздержания от суждения). Значение компьютерных игр — в выработке лекарства против догматических сновидений, в которые погружена культура.

Обобщая, можно сказать, что 1) игры следует понимать телесно, играя в них и осмысляя те соматические регистры, в которых они разворачивают нашу (резервную) субъективность; 2) следует также понимать их подрывной по отношению к реальности потенциал и искать в самих играх зоны слома, распада, несвязности, через которые этот потенциал становится доступным (производственная герменевтика Дэна Пинчбека вписывается в эту логику); 3) а также понимать игры *вместе* с играми, уж коли они выработали подходящий язык для осмысления себя изнутри.

³¹ Ретроигра *Suphead* содержит множество отсылок к играм серии *Contra* (1987–2011) и работает на близких к ним (а также к играм серии *Metal Slug* (1996–2010)) механикам.

ЯКОВЛЕВА ЛЮБОВЬ ЮРЬЕВНА

К.ф.н., доцент Кафедры философии культуры и культурологии, СПбГУП, Санкт-Петербург, Россия.

YAKOVLEVA LUBOV URIYEVNA

Ph.D. (in Philosophy), assistant professor in the department of philosophy of culture and cultural studies, SPbUHSS, Saint-Petersburg, Russia.

МЕДИАЛЬНОСТЬ СИМВОЛИЧЕСКОГО¹

В статье приводится пример аналитики символического в современной культуре, основанной на применении медиафилософской методологии. Настоящее исследование приводит автора к выводу о том, что основной характеристикой символического в медиарельности становится авторефлексивность.

Ключевые слова: философия символических форм, медиафилософия, символ, означающее, означаемое, авторефлексивность.

MEDIALIZATION OF SYMBOLICAL

The article exemplifies an analysis of symbols in modern culture based on the media-philosophical methodology. This study results that the main characteristic of symbolical mediareality is auto-reflexivity.

Key words: Philosophy of Symbolic Forms, media-philosophy, symbol, signified, significant, auto-reflexivity.

1. Присутствие, значение, медийность

В исследовании символического не как отдельного символа, но как целостного феномена культуры трехтомный труд Э. Кассирера «Философия символических форм» по-прежнему сохраняет первостепенное значение. Тем не менее, анализ специфики символического в применении к такой области культуры как современное искусство требует иных решений, чем те, которые предлагались в двадцатые годы прошлого века. Для рефлексии своеобразия символического пространства искусства мы обратимся прежде всего к ресурсам медиафилософии, отчасти к подходу современной философской герменевтики и семиотики. Как нам представляется, именно медиафилософский подход, в его связи с герменевтикой и семиотикой, позволит реабилитировать термин «символическое» в сфере искусства XX-XXI вв. Рассмотрение символических процессов в искусстве с точки зрения медиафилософии позволит открыть перспективу для изучения символического в области медиаэстетики, находящейся в настоящий момент

¹ Статья подготовлена в рамках исследовательского проекта при финансовой поддержке гранта РНФ, Проект № 16-18-10162 «Новый тип рациональности в эпоху медийного поворота», СПбГУ.

на стадии формирования и получившей наибольшую актуальность в немецких исследованиях последнего десятилетия².

Обращение к проблеме медиа для анализа символического не случайно. Данный интерес продиктован прежде всего тем, что до настоящего времени значительный массив исследований был направлен на раскрытие особенностей значения символического знака. В то же время, область символического обладает не только означаемыми, не только значениями, но и особой «материальностью» или *воплощенностью*³. Соответственно, при рассмотрении символических процессов необходимо учитывать их особенности не только на уровне смыслов, но и на уровне их поверхности, воплощенности. Как мы полагаем, именно медиафилософия обладает достаточным набором инструментов для рефлексии, описания символической поверхности, не сводимой к функционированию значений.

В первую очередь, мы исходим из положения, что сфера символического, к которой по праву принадлежит и искусство, впитана в общие *знаковые* процессы культуры. Поэтому как в обращении с поэтическим произведением, так и с живописью, перформансом или архитектурой мы, хотя и с определенной долей осторожности, но все же стремимся сохранить различие, признаваемое семиотическим анализом языка как знака – различие между означаемым и означающим. Однако большинство знаков повседневности и массовой культуры следует отличать от символических знаков искусства. По большей части знаковые процессы повседневности лишены эстетического статуса и исчерпываются своей референциальной функцией. Подобную функцию можно обнаружить не только на уровне функции знака, но и в описании онтологии повседневности, которая была предложена Мартином Хайдеггером в «Бытии и времени» и обозначена структурой «для-того-чтобы», заложенной в любой форме подручности сущего. Эффективность подручности гарантируется в данном случае самоустранением знаков в отсылке, в референции. Здесь следует сделать небольшую оговорку, поскольку данный принцип имеет немало исключений. Так например, в «Отсутствующей структуре» Умберто Эко вслед за Якобсоном выявляет эстетические элементы в сообщении предвыборной кампании «I like Ike»⁴, указывая на ритм звуков и на его неоднозначность. В этом отношении, описанный нами принцип референциальности и подручности знаковых процессов, предлагает лишь наиболее общий механизм функционирования

² В качестве примеров последних исследований по медиаэстетике следует отнести следующие: сборник статей посвященных медиаэстетике *Zeitschrift für Medienwissenschaft und Medienästhetik*. Heft 1. Zürich, 2013.; *Schnell R. Medienästhetik. Zu Geschichte audiovisueller Wahrnehmungsformen*. Stuttgart, Weimar: Metzler-Verlag, 2000.; раздел «Mediale Ästhetik» // *Köster L., Schubert K. (Hrsg.) Medien in Raum und Zeit. Maßverhältnisse des Medialen*.

³ Термин, используемый немецким медиафилософом Д. Мершом: *Мерш Д. Парадоксы воплощения // Метаморфозы телесности: сб. статей / под ред. И. В. Кузина*. СПб.: Изд-во РХГА, 2015.

⁴ Эко У. Отсутствующая структура. СПб.: Симпозиум, 2006. С. 102.

знаковых механизмов и не затрагивает тех исключений, где знаковые и символические моменты переплетаются.

Знаковые процессы в произведениях искусства приобретают символический статус, поскольку происходит трансформация, прежде всего на уровне означаемых. Они, как правило, «надстраиваются» над обыденным означаемым, трансформируя его. Так, Поль Рикер, обнаружил эту способность возникновения особых означаемых в структуре метафоричности поэтического языка: «...поэтический язык — это язык в не меньшей степени о реальности, чем любое другое употребление языка, но его референция к ней осуществляется посредством сложной стратегии, которая включает в качестве существенного компонента отмену и, по-видимому, упразднение обыденной референции, присущей описательному языку. Эта отмена, однако, — всего лишь отрицательное условие референции второго порядка, косвенной референции, построенной на руинах референции прямой»⁵. Своеобразие означаемого, которому приписывается, прежде всего, незавершенность значений в области символического может быть обнаружена и в работах Лотмана, Умберто Эко, Гадамера, описывающих язык художественного произведения в качестве открытого, неоднозначного.

Таким образом, через феномены открытости, незавершенности, характеризующих практически любое символическое образование, раскрывается проблема особого статуса означаемого. «Подвешенность», неустойчивость, нетождественность означаемого можно рассматривать как один из симптомов кризиса репрезентации, связанного с утратой образов функции отсылки к объекту изображения: происходит «...эмансипация образа, означающего от изображаемого, означаемого»⁶. Герменевтика Гадамера, Хайдеггера и Рикера учитывает кризис репрезентации в искусстве и выделяет процессуальность, непредметность, открытость горизонтов значения. Тем не менее уже в онтологии М. Хайдеггера намечается переход от анализа значения к проблемам вещественности и пространственному воплощению произведений искусства.

Особое внимание этому уделяет немецко-американский философ Х. У. Гумбрехт в своей книге «Производство присутствия». Гумбрехт подчеркивает, что в «Истоке художественного творения» Хайдеггер обращается к феномену «земли», к которому принадлежит любое произведение искусства. Под землей Хайдеггер предлагает понимать особое измерение в любом произведении искусства, которое отчасти переплетается с понятием вещественности произведения. Особенность подобной вещественности заключается в том, что она, как и значения обладает процессуальностью. Вещество в живописи, архитектуре — это не объект, не статичный предмет, но ускользающий от рефлексии процесс вещественности. Так, читатель поэтического произведения обращен не только к смыслу, но и к звучанию, пению, внутренней вибрации слов. При всякой попытке анализа, описания данного

⁵ Рикер П. Метафорический процесс как познание, воображение, ощущение // Теория метафоры: сб. статей / Под. ред. Арутюновой Н.Д. М.: Прогресс, 1990. С. 427.

⁶ Магун А. Революция и кризис репрезентации // Логос, № 2 [86], 2012 С. 87.

пласта произведения рефлексия как бы «промахивается» и не достигает своего объекта описания. Подобные «промахи» - это лишь эффекты, создаваемые не улавливаемыми, замыкающимися и ускользающими от смысла вещественными поверхностями произведений искусства. Подобное ускользание от смысла, от означивания является неотъемлемым действием означающего в любом феномене символического пространства. Краски живописи, камень в храме, звук поэтического может быть воспринят, но он не принадлежит сфере значения.

Гумбрехт в «Производстве присутствия» предлагает для описания упомянутой «вещественности» термин «присутствие», который раскрывает ускользающую и замыкающуюся в себе вещественность произведения. Немецкий медиафилософ Дитер Мерш использует в этом отношении термин «воплощенность», неотъемлемым свойством которой выступает, как и у Хайдеггера и у Гумбрехта, особый эффект уклонения от означивания. Данный момент отступления-ускользания был описан Д. Мершем в качестве «парадокса воплощенности»: знак может отсылать к другим объектам, но в этот момент он не может означивать сам себя. В процессе означивания, материя знака всегда предшествует референциальной функции и никогда не может входить в нее, составляя свое «иное» самого знака. Любой знак сам себя *показывает*, но не *обозначает*. В анализе символического, таким образом, мы говорим об особой воплощенности, которая может быть описана только негативно, так как наш аналитический язык всегда направлен на интерпретацию, на выявление *наличия* смысла, на поиск объекта, но не способен описывать процессуальную уклончивость означающего позитивно.

Всякий раз, когда мы направляем взгляд на поверхность произведения искусства, оно становится определенным смыслом, ограниченным нашими категориями. В то время как свойство символической поверхности - просто «быть», присутствовать, быть посредником для значений. Подобное посредничество, которое постоянно перенаправляет наш взгляд в сторону значений заключается в термине медиа как особого средства. Поверхность, вещественность, воплощенность - суть «проводники» значения, но не само значение. В этой связи мы можем говорить о *медиальности* символического, как об особой поверхности-посреднике значений. На наш взгляд, термин медиальности предлагает больше возможностей при рассмотрении особого статуса воплощенности значений искусства, поскольку медиальность значительно шире материальности символического. Перед тем, как привести примеры рассмотрения проблемы медиальности вне материальных, вещественных элементов значений, следует внести ряд поясняющих моментов в раскрытии самого термина.

В использовании концепта медиальности, мы отталкиваемся от той линии мысли в медиафилософии, которая проводит различие между конкретными медиа и общим принципом, который может быть обнаружен в каждом из них. Медиальность предстает в качестве *процесса* опосредования любой данности смысла в культуре, воплощаясь в таких медиа как алфавит, письмо, печатный станок, компьютерный код, транспорт или даже жилище. Тем не менее медиальность, получая в зависимости от эпохи и культурного контекста

артикуляцию в одной из *форм* медиа, не отождествляется с ними. Уже отмеченное нами свойство процессуальности означающего переносится и на описание медиальности, которая также может быть понята только негативно, через уклонение от означивания, поскольку выступает его собственным условием. Подобное понимание медиа в смысле аналитики феномена медиальности мы можем обнаружить у Д. Мерша, М. Фогеля и С. Крэмер: «С точки зрения Фогеля и Крэмер, медиа следует понимать как невидимые условия данности (Gegebenheits)»⁷. Тем самым медиа суть средство не в смысле инструмента, который можно при необходимости отложить, но средство в смысле неустраиваемого и необходимого условия возможности значений, объектов и действий. В данной формулировке определения медиальности в качестве условий возможности данности смысла, мы, конечно, отдаем отчет в том, что речь не может идти о неких внеисторических, априорных формах. Напротив, медиальность неотделима от своего конкретного воплощения, от тех нюансов, которые вносит каждая новая форма медиа.

Вслед за прояснением различия между медиа и медиальностью следует остановиться над уже упомянутым различием между медиальностью и материальностью. Несводимость символической поверхности к вещественности и необходимость использования термина медиальности возникает уже тогда, когда мы выходим за границы таких сфер искусства, как живопись и поэзия. Так, в определенном отношении, для живописной медиальности будет достаточным анализ материальной зримости холста, плотности красок и достигаемого благодаря данной игре с вещественностью формы взаимодействия внутреннего и внешнего пространства картины. Примером подобного анализа медиальности может послужить исследование М. Фуко, обратившегося к проблемам поверхности изображения в работах Мане. В этом плане, процесс медиальности воплощается в особом взаимодействии материальных элементов живописи. Однако, уже в попытке анализа медиальных процессов архитектуры мы не можем с точностью утверждать, что именно здесь выступает носителем значения и можем ли мы ограничиться описанием того вещества, материала из которого выстроено здание. Тем более проблематичным становится определение воплощенности инсталляции, перформанса, танца. При ближайшем рассмотрении, и живопись и поэзия также не могут быть разделены на означающую материальность и означаемое нетелесное значение, поскольку для полотна и прочтения стихотворения не безразлично то место, в котором оно находится. Таким образом, в круг «воплощенности» и опосредования, условия смыслов входит не только материальность, но само место, сам топос в котором находится произведение.

Подробное рассмотрение топоса как одного из форм медиальности представлено в статье Бориса Гройса «Топология современного искусства»⁸,

⁷ Савчук В. В. Медиафилософия. Приступ реальности. СПб.: Издательство Русской Христианской гуманитарной академии, 2013. С. 188.

⁸ Гройс Б. Топология современного искусства. [Электронный ресурс] – URL: <http://xz.gif.ru/numbers/61-62/topologiya/>. (дата обращения: 1.11.2017).

поставившего вопрос о проблематичности медиа в инсталляции. При помощи чего инсталляция получает свое особое присутствие, что опосредует ее смысл? Как отмечает Б. Гройс, художник инсталляции, не имея в своем распоряжении ни холста, ни звука, обращается к иному средству – к самому пространству. Благодаря особому взаимодействию с пространственным контекстом обыденные объекты, изъятые из своего привычного окружения, приобретают эстетическую функцию неоднозначного сообщения, лишаясь прежних значений. Тем самым именно игра топов, различия, произведенные в самой «толще» пространства, обеспечивают инсталляцию материалом по упорядочиванию и раскрытию горизонтов смысловой множественности. Медийность, в таком отношении, перестает отождествляться исключительно с «телесностью» образа, с вещественностью произведения, но может принимать и форму особо организованной топологии.

2. Авторефлексивность символического

Произведение искусства, задействуя ту или иную форму медийности, стремится к проведению различий, будь то различия топологические, смысловые или материальные. Различение представляет собой настолько основополагающий жест, что даже вне сферы искусства можно утверждать его первичность по отношению к восприятию как таковому: «Wahrnehmung в переводе с немецкого значит различение; восприятие; ощущение; наблюдение основное значение – все же различение, которое предшествует восприятию, поскольку из всей совокупности видимого, слышимого, раздражающего, начальным актом восприятия является различение, а затем и необходимая селекция данного. Для того чтобы что-то воспринять, целое нужно разделить, нечто игнорировать, не видеть, не воспринимать»⁹. Особое стремление к различению, использование особых механизмов к учреждению различий, их интенсификации отличает жесты художественные и символические от сферы повседневных знаковых процессов: «...в отличие от неискусства, искусство не располагается в готовом пространстве, но всегда учреждает, или стремится учредить, свое собственное... искусство – не столько объект, сколько автономное пространство, или место, восприятия...»¹⁰. Если на уровне значения различие раскрывается в неоднозначности символического и открытости его структуры, то в чем заключается специфика медийности символического? Каковы те механизмы, которые позволят нам говорить не о медийности вообще, но о медийности художественной? Возможно, если не единственным, то одним из наиболее значительных механизмов выступает механизм авторефлексивности произведения искусства. Именно на основе авторефлексивности мы можем судить о

⁹ Савчук В. В. Медиафилософия. Приступ реальности. СПб.: Издательство Русской Христианской гуманитарной академии, 2013. С. 138.

¹⁰ Инцешев И. Что такое современная эстетическая теория? // Журнальный клуб Интелрос «Res cogitans». №4, 2008. [Электронный ресурс]: <http://www.intelros.ru/readroom/res-cogitans/reg4-2008/27418-chto-takoe-sovremennayaesteticheskaya-teoriya.html>. (дата обращения: 1.11.2017).

символических элементах образа, сообщения или объекта на уровне его медиальности.

Подробный анализ механизма авторефлексивности был предложен У. Эко в «Отсутствующей структуре» как один из тех принципов, которые в рамках терминологии Эко, свидетельствуют об эстетическом статусе сообщения: «...это такое сообщение, на которое я смотрю, соображая, как оно устроено»¹¹. Так, если зритель обращает внимание на материальность холста, или читатель затронут интенсивностью звучания, то произведение искусства «показывает» собственное взаимодействие с пространством и материальностью. Если означающее обыденного знака устраняется по направлению к использованию значения, то произведение искусства заставляет останавливаться. При этом, подобная задержка внимания, авторефлексивность прослеживается не только на уровне игры значений, но и позволяет задействовать и саму поверхность, то есть медиальность. Остановка в восприятии была описана уже у Шкловского в статье «Искусство как прием»: «...приемом искусства является прием „остранения“ вещей и прием затрудненной формы, увеличивающий трудность и долготу восприятия, так как воспринимательный процесс в искусстве самоцелен и должен быть продлен»¹². Так, описанный нами ранее случай с инсталляцией свидетельствовал о ее авторефлексивных механизмах: инсталляция показывает как новое значение объектов, так и то место, в котором они приобретают свое отличное от обыденного звучание. Так живописное полотно может не отказываясь окончательно от фигуративности в случае с работами Мане, выставлять на показ саму материальность образа. Так храм может собирать других вокруг сакральности места и тем не менее «показывать» взаимодействие материи и окружающей природы. Авторефлексивность становится, таким образом, ресурсом, особым механизмом символического, которое различает и тем самым утверждает собственное автономное пространство, отличное от обыденных знаков. Благодаря авторефлексивности медиальность может стать заметной, показанной, но не становящейся значением. Поскольку медиальность символического не может быть представлена непосредственно, то встает вопрос о том, каким образом оказывается возможным показывание собственных условий возможности? Каким образом демонстрация осуществляется вне объективации медиальности в значении? Отчасти мы уже ответили на этот вопрос, когда говорили о проведении различия в пространстве. Привнесение различия в контекст, игра различных контекстов возможна благодаря дестабилизации кода. Так, уже в «Дон Кихоте» мы можем наблюдать подобную дестабилизацию, поскольку осуществляется столкновение пространств высоких смыслов и пространства низовой культуры в самом образе Дон Кихота¹³, благодаря которому язык рыцарских

¹¹ Эко У. Отсутствующая структура. СПб.: Симпозиум, 2006. С. 100

¹² Шкловский В. Б. Искусство как прием // Шкловский В. Б. О теории прозы. М.: Федерация, 1929.

¹³ Более подробно об этом: Погоняйло А. Г. Философия заводной игрушки, или Апология механизма. СПб.: Издательство Санкт-Петербургского университета, 1998.

романов становится «зримым». Принципы омонимии, встречающиеся не только в поэтических метафорах, но в особенности в прозе позволят обратить внимание на звук и ритм как особые языковые медиа, не столь заметные в прозаических произведениях. Не раз упомянутая нами живопись Мане работала с дестабилизацией фигуративности, нарушением перспективы и эффекта реальности изображения, что позволяло увидеть плотность краски и осязательность рамы как необходимых медиа картины. Все эти давно известные для искусства принципы невозможно мыслить без процесса различения, столкновения, разрыва. Осмысление медиальности возможно только в расположении «между» самого художника, теряющего собственную устойчивость и оказывающегося «выпавшим» из незримости меда. Одновременность зримости и незримости, чувственной фиксации и постоянного ускользания медиальности от непосредственного созерцания свидетельствуют о продуктивности данного понятия для эстетического дискурса.

Необходимым «процессом», который синтезирует в себе проблематику чувственного и нечувственного, зримости и ускользания символической медиальности, выступает на наш взгляд, концепт *différance* Жака Деррида. До сих пор мы сохраняли различие между означающим и означаемым, медиальностью и смыслами, которые она опосредует. Тем не менее, в рефлексии медиальности необходимо, когда это возможно, возвращаться к ставшему классическим пониманию медиа М. Маклюэна, созвучному и концепту *différance* Деррида: «Сообщением казалось «содержание», и люди имели привычку спрашивать, например, *о чем* эта картина. Между тем, им никогда не приходило в голову спрашивать, *о чем* эта мелодия, или, *о чем* эти дом или одежда. В таких вопросах люди сохраняли некое ощущение целостного паттерна, т.е. формы и функции как единого целого»¹⁴. Стремление к подобной целостности необходимо видеть и в искусстве, что позволяет говорить не столько о «зримой» поверхности означающего с незримым означаемым, сколько о процессах перехода, различения. Отказываясь от отождествления, означающего и медиальности с материальным присутствием, мы должны стремиться отказаться от психофизиологических коннотаций этого присутствия. Психофизиология имплицитно может проскальзывать в попытке помыслить вещественность произведения искусства, любого другого феномена культуры или знака как такового. Так, полагает Ж. Деррида, в осмыслении природы звука стоит помнить формулировку Соссюра об «акустическом образе», который нельзя отождествлять с реально являющимся звуком. Не материя звука, но слав вещественности и значения, переходы между ними, сближение и отдаление в различии. Поэтому столь продуктивными в критике вещественности могут быть концепты «борозды» М. Хайдеггера, метафоры «гравировки» живописного письма у М. Понти. Все это – «отпечатки»¹⁵ или след как процесс придания формы. На уровне чувственности след и отпечаток как таковые

¹⁴ Маклюэн М. Понимание медиа. М.: Жуковский: КАНОН-ПРЕСС-Ц, Кучково поле. С.10.

¹⁵ Деррида Ж. О грамматологии. "Ad Marginem". Москва, 2000. С. 189.

незримы, но представляют собой условия придания зримости и очертаний изображению чего-либо. В этом отношении, в медиальности следует видеть не просто опосредование, не только поверхность, которая дает нам доступ к смыслу, но и только впервые делает его возможным, отличив от других медиа. Звук, цвет, текстура, топос, медиальность жилища – такие средства артикуляции зримого, придания ему формы благодаря проведению различия. Поэтому так важно удерживать медиальность как ускользающий от окончательного показывания процесс «перехода» между различными медиа с одной стороны, и с другой – между поверхностью и значением.

Через авторефлексивные механизмы символическая медиальность «проступает» и может быть показана, но всегда сохраняет в себе неартикулируемый ускользающий процесс. В этом отношении, при анализе медиальности символического нам необходимо рассматривать различные способы «данности» при их, если вообще можно допустить подобную формулировку, «обусловленности» процессом *différance*. В этом отношении, мы позволим себе высказать определенного рода сомнение или, возможно недопонимание, относительно позиции медиатеоретика Д. Мерша в данном вопросе. Как полагает Д. Мерш: «Тесно вплетенное в сеть вещей и действий медиальное основывается на перформативных практиках, а не в событии *différance*»¹⁶. С одной стороны, мы не можем не согласиться с утверждением Д. Мерша в признании значимости «практик», которые предлагают нам художественные практики в представлении, показывании разрывов, смещений, столкновений медиа, которые для обыденного опыта остаются незримым фоном. Медиафилософия, обращается именно к такого рода эффектам медиальности, демонстрирует ресурсы расширения чувственности, трансформации пространства и времени. Поэтому изначально мы и утверждали необходимость осмысления медиаэстетики, обращенный к такого рода практикам. С другой стороны, мы не можем отрицать необходимость события *différance*. Процесс *différance* содержит в себе тот критический элемент, благодаря которому необходимо удерживать негативность эстетического, негативность, разделяющую и оформляющую любую данную в пространстве форму. Данный акцент не предполагает, что мы берем *différance* в качестве основы медиальности, поскольку всякая речь об основании запрещена самим принципом *différance*. *Différance* «опознается» в ускользании медиальности, в следах, оставляемых теми или иными практиками обращения искусства с собственной медиальностью. Однако, «без *différance*»¹⁷, осмысление медиальности утратит напряжение между поверхностью и значением, между одними формами медиа и другими формами медиа, между ускользанием медиальности от презентации и эффектами этого ускользания в художественных практиках.

¹⁶ Мерш Д. Мета / Диа. Два различных подхода к медиальному // Антология медиафилософии/ Под ред. Савчука В.В. СПб.: Издательство РХГА, 2013. С. 215.

¹⁷ Название одного из подзаголовков статьи Мерша Д. Мета / Диа. Два различных подхода к медиальному // Антология медиафилософии/ Под ред. Савчука В.В. СПб.: Издательство РХГА, 2013. С. 210.

В заключении, следует выделить наиболее значимые моменты в рассмотрении медиальности символического. В рефлексии символического как такой сфере, которая наиболее отчетливо проявляется в сфере искусства, необходимо присутствует эстетическая постановка вопроса о соотношении чувственного нечувственного. Наиболее актуальным дискурсом, который позволяет проанализировать данное соотношение выступает дискурс медиафилософии. Понятия медиа и медиальности позволяют переосмыслить традиционные понятия формы и содержания в свете категорий означаемого/означающего, поверхности и значения, дестабилизации кода и тематизировать концепты деконструкции. Проблема неподдающихся окончательной рефлексии процессов медиальности предполагает проблематизацию порогов зримости, эффектов, наблюдаемых и ускользающих от взгляда. Так, в вопросе о медиальности символического, на первый план выходит необходимость медиаэстетики, обращенной к особым механизмам чувственности символического.

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ: ТЕРРИТОРИЯ МЕДИА

КУЗЬМИН АНДРЕЙ ВЛАДИМИРОВИЧ

К.ф.н., доцент, заведующий кафедрой «Медиакоммуникации» ВСГУТУ, Улан-Уде, Россия.

ANDREY VLADIMIROVICH KUZMIN

Ph.D. (in Philosophy), Associate Professor, Head of the Department of Media communications of ESSUTM, Ulan Ude, Russia.

ХАНТАЕВ СЕМЕН НИКОЛАЕВИЧ

Аспирант кафедры «Медиакоммуникации» ВСГУТУ, Улан-Уде, Россия.

KHANTAEV SEMYON NIKOLAEVICH

Postgraduate student of the Department of Media communications of ESSUTM, Ulan Ude, Russia.

ПРЕЗЕНТАЦИЯ ЭТНИЧНОСТИ В ЦИФРОВОМ ПРОСТРАНСТВЕ

В статье рассматривается феномен презентации этничности в медиaprостранстве. Авторы проанализировали значительное число сайтов, содержащих те или иные материалы, касающиеся различных этносов. Кроме того, они рассмотрели этничность в социальных медиа.

В результате работы было определено, что этническая информация широко представлена на ряде сайтов, начиная с официальных порталов средств массовой информации и кончая блогами, сообществами в социальных сетях, электронными энциклопедиями. Как правило, материалы об этносах или отдельных их представителях, а также культуре, размещаются в виде текстов, фотографий и видеозаписей.

Таким образом, авторы выявили типологию сайтов, представляющих этничность в интернете, а также основные способы ее выражения.

Ключевые слова: этнос, этничность, социальные сети, глокализация, интернет, цифровое пространство.

PRESENTATION OF ETHNICITY IN DIGITAL SPACE

The article describes a phenomenon of presentation of ethnicity in digital space. The authors have analyzed the significant number of websites containing materials concerning various ethnic groups. Besides, they have considered ethnicity in social media.

Upon the work, it was defined that the ethnic information is widely provided on several websites, from the official portals of mass media to weblogs, communities on social networks, on-line encyclopedias. As a rule, materials about ethnic groups or their certain representatives and culture are posted in the form of texts, photos and video records.

Thus, the authors have identified a typology of websites that represent ethnicity over the Internet, as well as the main ways of expressing it.

Keywords: ethnos, ethnicity, social networks, glocalization, internet, digital space.

Вводная часть. Технический и общественный прогресс обусловили возрастание значения роли информации в современном социуме. Развитие технологий привело к всеобщей компьютеризации общества и формированию единой общемировой информационно-коммуникационной среды¹. Ярким примером этого является интернет, который можно рассматривать как объективную и специфическую реальность, обладающую своими закономерностями развития и формами существования². Учитывая глобальность явления, цифровое пространство имеет большое значение в современном мире, затрагивая все сферы социума, в частности, способствуя превращению знаний и информации в общественное достояние, обеспечивая возможность создания и функционирования самоорганизующихся виртуальных объединений, сокращая информационное неравенство и помогая людям преодолевать информационные барьеры³. Кроме того, оно также обладает интегрирующим и синергетическим эффектами. Однако необходимо отметить, что огромный процент населения нашей планеты не имеет полноценного доступа к цифровому пространству и не участвует в его функционировании⁴.

В результате развития цифрового пространства усилились процессы глобализации общества. Вовлеченные в него пользователи получили возможность наладить максимально легкую и непосредственную коммуникацию с представителями других, даже отдаленных этносов⁵. Причем общение между людьми в интернете характеризуется высоким уровнем анонимности, слабой регламентированностью поведения, снятием жестких социальных границ⁶. Так цифровое пространство стало проводником продуктов развлекательной индустрии, новостей, моды и даже науки, феноменом, задающим повестку дня. Это поспособствовало усилившемуся культурному давлению крупных этносов на малые и процессам утраты последними собственных традиций и норм.

Однако цифровое пространство дает и ряд возможностей этническим группам. Оно позволяет им сохранять свое своеобразие и обеспечивает внутреннюю коммуникацию, даже если представители этносов находятся

¹ Бондарев Н. С. Социальные медиа в современных политических процессах: технологии и ресурсы влияния: дис. канд. пол. н. М., 2014. С. 59.

² Лупанов В. Н. Интернет как объект социологического исследования (к вопросу о развитии социологической сети в интернете, web-сети) // Информационное общество. М.: Институт развития информационного общества, 2001. № 1. С. 40.

³ Марьина Е. Ю. Цифровое пространство: противоречия становления и развития // Молодой ученый. Херсон: Издательский дом «Гельветика», 2016. № 9 (36). С. 336.

⁴ Там же. С. 335.

⁵ Черняков А. Н. Интернет-дискурс в современных культурно-информационных коммуникациях: методологические проблемы: дис. канд. филос. н. Белгород, 2009. С. 20.

⁶ Иванова Т. С. Интернет как особая коммуникативная среда // Современные исследования социальных проблем. Красноярск: Научно-инновационный центр, 2011. № 1 (5). С. 175.

далеко от родины. Интернет содержит в себе знания о культуре, традициях, религии и наследии этносов, выступая в качестве архива или базы данных. Он значительно облегчает создание и продвижение продаваемых этнических символов и образов в коммерческих целях⁷. Таким образом, цифровое пространство как среда презентации этничности обладает значительным потенциалом.

Данные об исследовании. Чтобы выявить основные инструменты презентации и представленность этничности в цифровом пространстве, в рамках работы было проведено исследование интернета на присутствие в нем сайтов, затрагивающих этносы, изучение их контента, а также средств, при помощи которых они выражают информацию. С этой целью, посредством запросов «сайт татары», «сайт буряты», «сайт сойоты», «сайт эвенки» в поисковой системе Google были получены 200 ссылок на ресурсы, посвященные или содержащие упоминания либо информацию о татарах, бурятах, сойотах и эвенках.

Чтобы исследование было наиболее полным, в нем также изучены обнаруженные сообщества и материалы, представленные в социальных медиа. Г. А. Шаханов рассматривает такие медиа как совокупность технологий, основанных на сетевом принципе и позволяющих индивидам свободно осуществлять социальную коммуникацию и обмениваться информационным содержанием. Он причисляет к ним социальные сети, например, Facebook⁸.

Основными конкурентными преимуществами социальных медиа по сравнению с обычными сайтами являются доступность информации, минимизация персонального пространства, отсутствие пространственных ограничений, оперативность и мобильность⁹.

Общепринятой классификации социальных медиа нет, однако в работе исследователя Чэнь Ди выделяются следующие их виды:

1. Универсальные социальные медиа (Facebook, ВКонтакте)
2. Социальные медиа дневникового типа (Twitter, Livejournal)
3. Социальные медиа, специализирующиеся на объективных межличностных связях (LinkedIn, Профессионалы.ру)

Кроме этого, отмечается и другие типы ресурсов:

1. Социальные каталоги, ориентированные на применение в академической сфере.
2. Социальные библиотеки, которые предоставляют возможность публиковать ссылки на коллекции, книги, звукозаписи и аудиозаписи.
3. Многопользовательские сетевые игры.

⁷Пастарнакова А. А. Этничность в эпоху глобализации и интернета // Аспирантский вестник Поволжья. Самара: СамГМУ, 2016. № 3-4. С. 150.

⁸ Шаханов Г. А. Социальные медиа как системы аллокации социальных ресурсов // Вестник РГТУ. Серия: философия, социология, искусствоведение. М.: РГТУ, 2012. № 17 (97). С. 172.

⁹Ханхунова М. Ю., Чойропов Ц. Ц. Социальные медиа как инструмент формирования этнической идентичности // Вестник ВСГУТУ. Улан-Удэ: ВСГУТУ, 2013. № 2 (41). С. 170.

4. Геосоциальные сети, в которых социальные связи развиваются на основании физического положения пользователя.

5. Гендерные и возрастные социальные медиа.

6. Сервисные социальные медиа, объединяющие пользователей вокруг общих интересов.

7. Коммерческие социальные медиа, созданные для организации поддержки бизнес-транзакций.

8. Различные форумы.

9. Гостевые книги¹⁰.

В данной статье социальные медиа рассматриваются в соответствии с этой классификацией.

Результаты исследования. Полученные с помощью поисковой системы Google ссылки на ресурсы были проанализированы. Затем из их числа отобраны сайты, содержащие информацию или материалы, касающиеся этносов. Для удобства восприятия полученные результаты сведены в таблицу (таб. 1). Сайты представлены и разделены по признаку их принадлежности, а социальные медиа и справочные сайты приведены отдельно. В категорию «другие сайты» включены ресурсы, не имеющие своих аналогов среди других отобранных сайтов.

Таблица 1 – Представленность информации об этносах в интернете

Тип сайта	Наименование	Контент
1. Средства массовой информации	1. Сетевое издание «ТВ Центр-Москва» 2. Газета «Челнинские известия» 3. Информационное агентство РБК 4. Татарская деловая газета «eТатар» 5. Деловая электронная газета Бизнес Online 6. Электронное периодическое издание «Новая газета» 7. ARD: портал деловой информации 8. Информационное агентство «Znak» 9. Газета РБ - Интернет-газета Республики Бурятия 10. Интернет-портал «Вечерняя Москва» 11. Информ Полис online 12. СМИ сетевое издание 5-tv.ru 13. Сетевое издание «Ариг Ус online» 14. Интернет-издание Life 15. «Номер один» 16. РИА Накануне.RU 17. Сайт телеканала «Россия -	Новостная информация, содержащая тексты и/или фотографии, видеозаписи и касающаяся этносов, их членов или культуры. Статьи журналистов об актуальных проблемах этносов.

¹⁰ Чэнь Ди. Социальные медиа в решении актуальных общественно-политических проблем: дис. канд. пол. н. СПб., 2015. С. 22.

	Культура» 18. ИА «Байкал-Daily» 19. Информационное агентство «Байкал Медиа Консалтинг» 20. «Новая Бурятия» 21. Информационный портал «Страна.Ru» 22. Сетевое издание "Информационное агентство Буряад Үнэн" 23. Информационное Агентство «Амур.инфо» 24. Национальный акцент. Гильдия межэтнической журналистики 25. Электронное периодическое издание «Новая газета». 26. Государственный интернет-канал "Россия" 27. Региональная общественно-политическая газета «Амурская правда» 28. Сайт телеканала «Моя Планета»	
2. Сайты органов государственной власти	1. Официальный сайт муниципального образования городской округ Евпатория Республики Крым 2. Официальный сайт Правительства республики Бурятия 3. Сайт администрации Усть-Ордынского Бурятского округа 4. Официальный сайт органов власти муниципального образования Окинский район 5. Официальный сайт Управления культуры Окинского района 6. Официальный сайт Федерального агентства по делам национальностей 7. Официальный сайт пресс-службы Минсельхоза России 8. Официальный сайт органов МСУ Эвенкийского муниципального района 9. Официальный сайт города Дудинки 10. Официальный сайт муниципального образования Тындинский район 11. Официальный сайт муниципального образования село Байкит 12. Официальный сайт Министерства	Справочная информация об этносах или их представителях. Также может присутствовать новостная информация. Материалы сопровождаются фотографиями и видеозаписями.

	культуры Республики Бурятия 13.Официальный сайт органов местного самоуправления Таймырского Долгано-Ненецкого муниципального района.	
3. Сайты культурных, научных, образовательных учреждений и организаций	1. Сайт государственного бюджетного учреждения «Республиканский центр развития традиционной культуры» 2. Сайт государственного историко-архитектурного и художественного музея-заповедника «Казанский Кремль» 3. Сайт Агинского дацана 4. Сайт музея Музея антропологии и этнографии им. Петра Великого (Кунсткамера) Российской академии наук (МАЭ РАН) 5. Сайт цифровых учебно-методических материалов, принадлежащий Владивостокскому государственному университету экономики и сервиса 6. Муниципальное бюджетное учреждение культуры Эвенкийского муниципального района Эвенкийский краеведческий музей 7. Сайт средней школы №46 г. Братска.	В основном справочная информация об этносах, их истории, религии и представителях. Материалы сопровождаются фотографиями.
4. Сайты этнических организаций или объединений	1. Татары. Международный татарский портал Татарлар.Инфо 2. Сайт Всемирного конгресса татар 3. Сайт CRIMEANTATARS.CLUB 4. Портал татар Москвы и Московской области 5. Первый сайт Бардымского района и пермских татар 6. Сайт татарской молодежи живущей в Москве 7. Сайт татар Астрахани и области 8. Конгресс татар Челябинской области 9. Сайт бурятского народа.	Справочная и новостная информация об этносах, их истории, религии и представителях, объявления и обсуждения, шутки, анекдоты. Есть ссылки на электронные этнические радио. Материалы сопровождаются фотографиями, видеозаписями. Присутствуют самостоятельные видеофайлы.
5. Сайты организаций,	1. Государственный республиканский центр эвенкийской культуры «Арун» 2. Сайт Ассоциации коренных	Справочная и новостная информация об

занимающихся деятельностью в этнической сфере	малочисленных народов Севера, Сибири и Дальнего Востока Российской Федерации (АКМНСС и ДВ РФ) 3. Сайт региональной общественной организации содействия развитию и поддержки коренных народов Сибири «Китой» (РОО "Китой).	этносах и их представителях. Материалы сопровождаются фотографиями. Присутствуют самостоятельные видеофайлы.
6. Другие сайты	1. Сайт «Визитно-информационный центр Республики Бурятия» 2. Сайт «Бесконечная планета» 3. Сайт «Экология. Планета. Человек». 4. Сайт иронической и юмористической поэзии	Справочная информация об этносах и их представителях, новости, стихотворения. Материалы могут сопровождаться фотографиями, видеозаписями. Присутствуют самостоятельные видеофайлы
7. Электронные справочники, словари и библиотеки	1. Википедия – свободная энциклопедия 2. Иркипедия 3. Электронная энциклопедия МУ-BURYATIA.RU 4. Сайт «Тайны истории» 5. Энциклопедический словарь «Академик» 6. Эвенгус – сайт об эвенкийском языке 7. Викизнание – большая универсальная гипертекстовая электронная энциклопедия	Справочная информация об этносах и их представителях. Материалы могут сопровождаться фотографиями и видеозаписями.
8. Социальные медиа	1. Группы социальной сети «ВКонтакте»: «Знакомства для татар и татарочек Татары России», «Татары и татарочки», «Аренда Жилья в Москве для Бурят (Жителей БУРЯТИИ)», «Эвенки» 2. Группы социальной сети «Одноклассники»: «ЗНАКОМСТВА ТАТАР И БАШКИР» 3. Видеохостинг Youtube: «Обращение «Боевых бурят Путина» к перепуганным жителям Украины», «Сойоты. Дети кочевников Редкие люди» на канале «Моя планета»	Новостная и справочная информация об этносах и их представителях, ряд обсуждений пользователями вопросов, связанных с этносами и межэтническими отношениями. Материалы сопровождаются

	4. Блоги на ресурсе Livejournal пользователей: aldar_guntupov, dambiev, colonelcassad, fregat_vt, Mamlas LJ, avmalgin	или состоят из фотографий, видео- и аудио-записей.
--	--	--

Приведем примеры контента, обнаруженного в ходе исследования указанных типов сайтов.

1. Сайты средств массовой информации. Выдержки из статьи под заголовком «В Петербурге на бурят завели дело после драки с медиками», опубликованной 31 января 2017 года на портале газеты «Номер один».

«Полиция Санкт-Петербурга завершила проверку инцидента, произошедшего в городе в октябре прошлого года с участием бригады скорой помощи и трех местных жителей - уроженцев Бурятии. По результатам проверки в отношении приезжих возбуждено уголовное дело, сообщает сайт МВД РФ»¹¹.

Как видно из представленного фрагмента, материал носит выраженный новостной характер. Также следует указать, что статья сопровождалась скриншотом из видео портала Life.ru о произошедшем событии. Формат сайта также позволяет пользователям комментировать новость.

Пользователь Будашицу так отозвался о произошедшем: «у преступников нет национальности и не надо уводить забалтывать тему. Тем более что смыслись до приезда полиции»¹².

2. Сайты органов государственной власти. Выдержка из материала «Буряты», опубликованного на официальном портале Правительства Республики Бурятия.

«Буряты, бурят, буряад (самоназвание) - народ в Российской Федерации, коренное население Республики Бурятия, Усть-Ордынского Бурятского автономного округа Иркутской области и Агинского Бурятского автономного округа Читинской области. Живут также в некоторых районах этих областей; за пределами России - в Монголии (70 тыс.чел.), небольшие группы на северо-востоке Китая и в странах содружества независимых стран (бывшего СССР). Общая численность около 500 тысяч человек»¹³.

Представленный текст не дает читателю данных о каких-либо актуальных событиях, сообщая только общую информацию о бурятском этносе. Статья сопровождается фотографией бурят в традиционной одежде и файлом, содержащим набор бурятских шрифтов.

3. Сайты культурных, научных, образовательных учреждений и организаций. Отрывок из истории Агинского дацана, размещенного на его ресурсе.

«В 1811 году агинские буряты восьми хоринских родов пригласили тайшу Галсана Мархаева для определения места строительства дацана, который будет именоваться Агинским дацаном. Перед тем как Мархаеву выбрать место строительства Агинского дацана, ему приснился сон, где он услышал звуки молебна,

¹¹ URL: <http://gazeta-n1.ru/news/47968/>, дата обращения: 18.09.2017.

¹² Там же.

¹³ URL: <http://egov-buryatia.ru/index.php?id=373>, дата обращения: 18.09.2017.

смех хуvaraков и лай собак, из-за чего тайша остановил свой выбор именно на местности Булактуй»¹⁴.

Фрагмент содержит как исторические сведения, так и религиозные. Материал иллюстрируется старой архивной и современной фотографиями Агинского дацана.

4. Сайты этнических организаций или объединений. Анекдот, размещенный пользователем *dansena* «Сайте бурятского народа»¹⁵ августа 2006 года приведен полностью.

«Сидят как-то француз, англичанин и бурят. Ну и бурят все время загоняет про своих.

Ф и А: слышь, надоел ты про бурят рассказывать, давай про кого-нить другого. Идут, говорит, 2 негра - Баир и Зоригто»¹⁵.

В данном случае информация об этносе и стереотипах о нем подается в юмористической форме.

5. Сайты организаций, занимающихся деятельностью в этнической сфере. Следует упомянуть материал под заголовком «Фотодневник Байкальского аргиша 2017», опубликованный 21 июля 2017 года на сайте Государственного республиканского центра эвенкийской культуры «Арун». Публикация содержала только фотографии о прошедшем мероприятии¹⁶.

6. Другие сайты. Стихотворение «Эвенки», опубликованное пользователем Лориной Дымовой на «Сайте иронической и юмористической поэзии» приведено полностью:

*«Пригласил эвенк эвенку
Вместе сбачать летку-енку,
Или польку, или блюз.
Значит, в чувствах у эвенков
Масса всяческих оттенков,
И конечно, это плюс»¹⁷.*

Как видно из примера, информация об этносе может подаваться в поэтической форме.

7. Электронные справочники, словари и библиотеки. Фрагмент статьи «Буряты, национальные жилища», размещенной пользователем MR.ZER на сайте электронной энциклопедии MY-BURYATIA.RU.

«Традиционным жилищем бурят является юрта. Юрты бывают как войлочные, так и в виде сруба из бруса или брёвен, деревянные юрты – шести- или восьмиугольные. Юрты не имеют окон...

В крыше юрты находится большое отверстие для выхода дыма и освещения. Крыша устанавливалась на четыре столба – тэнги. Иногда устраивался потолок. Дверь в юрту ориентирована на юг. Юрта делилась на мужскую и женскую половину. В центре жилища располагался очаг. Вдоль стен стояли лавки. С правой стороны от

¹⁴ URL: <http://aginskydatsan.ru/>, дата обращения: 18.09.2017

¹⁵ URL: <http://www.buryatia.org/modules.php?name=NukeJokes&func=JokeView&j.okeid=1057>, дата обращения: 18.09.2017.

¹⁶ URL: <http://arun-rb.ru/?p=3081>, дата обращения: 18.09.2017.

¹⁷ URL: <https://ironicpoetry.ru/authors/dimova-lorina/evenki.html>, дата обращения: 18.09.2017.

входа в юрту полки с хозяйственной утварью. С левой стороны – сундуки, стол для гостей. На одной стене – полка с бурханами или Онконами»¹⁸.

Во фрагменте до читателей доводится подробная информация о материальной культуре и традициях бурят.

8. Социальные медиа. Обеспечивают коммуникацию внутри этносов, образуя различные виртуальные сообщества. Их примером являются группы социальной сети «ВКонтакте»¹⁹: «Татары и татарочки», «Эвенки», «Алтайцы, Буряты, Калмыки, Тувинцы, Хакасы, Якуты» и т.д. Зачастую коммуникация в таких сообществах осуществляется на этническом языке. Так, анализ группы «Татары и татарочки» показал, что к записям на ее стене, опубликованным в период с 23 по 30 июня 2017 года сделано более 800 комментариев, свыше 130 из которых написаны полностью на этническом языке и состоят не менее чем из двух слов²⁰. Размещенная в таких виртуальных сообществах информация может носить как новостной, так и справочный характер.

Обязательно необходимо отметить присутствие среди социальных медиа в цифровом пространстве самостоятельных, не иллюстрирующих видеоматериалов. Примером может послужить видеозапись «Сойоты. Дети кочевников | Редкие люди»²¹, размещенная на Youtube-канале «Моя планета»

Применительно ко всем типам сайтов, следует указать, что они активно используют фотографии, реже – видеозаписи, иллюстрирующие основное содержание размещенных материалов или выступающих в качестве отдельных публикаций. Музыкальное сопровождение публикаций обычно отсутствует, хотя на сайтах могут присутствовать ссылки на аудиофайлы и электронное этническое радио. Однако в социальных медиа регулярно размещается значительное число аудиозаписей на этническую тематику.

Обсуждение результатов. Результаты исследования выявили, что темы, касающиеся этносов, поднимаются в публикациях целого ряда сайтов различной направленности и обладающих значительной аудиторией.

Соответственно, цифровое пространство, с одной стороны, является средой распространения и формирования позитивных или негативных этнических стереотипов и информации. С другой стороны, оно может способствовать и развенчанию некоторых устоявшихся мнений.

Это подтверждает, что интернет является эффективной и демократичной площадкой формирования имиджа этноса, с целью оказания необходимого воздействия на аудиторию; совокупности устойчивых представлений²².

Таким образом, цифровое пространство может являться проводником этничности, сохранения этносов, формирования этнической идентичности и изменения этнического имиджа.

¹⁸ URL: <http://my-buryatia.ru/pedia/buryaty/buryaty-natsionalnye-zhilishha/>, дата обращения: 18.09.2017.

¹⁹ URL: <http://vk.com/>, дата обращения: 03.07.2017.

²⁰ URL: https://vk.com/tatar_vk, дата обращения: 03.07.2017.

²¹ URL: https://www.youtube.com/watch?v=2lW_aCCjkdC, дата обращения: 18.09.2017.

²² Кадырова Ш. Н. К вопросу об особенностях формирования политического имиджа в интернете // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: литературоведение, журналистика. М: РУДН, 2015. № 4. С. 146.

Заключение. Презентация этничности в цифровом пространстве происходит посредством широкого набора сайтов и социальных медиа. Как правило, она осуществляется в виде подачи новостных либо информационно-справочных материалов. Однако публикации могут иметь и неформальный характер, что особенно касается социальных медиа. Авторами материалов могут быть как профессиональные журналисты, так и обычные пользователи.

ДОНДУКОВА ГАЛИНА ПЕТРОВНА

К.филол.н., старший научный сотрудник, ВСГУТУ, Улан-Уде, Россия.

DONDUKOVA GALINA PETROVNA

PhD in Philology, senior research assistant, ESSTU, Ulan Ude, Russia.

БУДДИЗМ И МЕДИА: К ВОПРОСУ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ОТ ИСТОКОВ ДО СОВРЕМЕННОСТИ¹.

В статье предпринята попытка рассмотрения буддизма и его учения с точки зрения медиа, начиная от устной передачи, книгопечатания, к современным технологиям и использованию интернета. На материале истории развития буддийского учения подтверждается знаменитый постулат Маршалла Маклюэна «средство коммуникации есть сообщение».

Ключевые слова: буддизм, медиа, коммуникация, интернет, религия

BUDDHISM AND MEDIA: AN OVERVIEW OF INTERRELATIONS FROM ORIGINS TO MODERNITY.

The article considers the history of Buddhism from the point of view of media studies, and traces the usage of communication technologies in order to spread dharma far and wide starting from the oral transmission, writing, to the latest digital technologies. The development of Buddhism evidences the famous maxim of Marshall McLuhan "the Medium is the Message".

Key words: Buddhism, media, communication, Internet, religion

Знаменитый афоризм Маршалла Маклюэна «Средство коммуникации есть сообщение»² подвело итог долгим дискуссиям о влиянии медиа на то, что они сообщают. Главная идея заключается в том, что различные медиа могут трансформировать фактическое содержание передаваемого ими сообщения. Исходя из этой теории, психологический эффект, оказываемый телевидением, радио, интернетом, или другими медиа, настолько велик, что они сами начинают влиять на мысли людей, вне зависимости от контента, который они передают. В данной статье для того, чтобы понять, насколько медиа повлияли на развитие буддизма, его текстов и практик, мы рассмотрим, как это учение зарождалось и распространялось, используя все новые технологии коммуникации. Мы начнем с описания той коммуникативной среды, в которой буддийское учение появилось, и проследим применение различных способов передачи буддийских текстов вплоть до использования цифровых технологий. Такой обзор позволит сделать вывод о тесном переплетении развития новых способов коммуникации и истории буддизма, а также подтвердит знаменитую максиму Маршалла Маклюэна.

Сиддхартха Гаутама, известный как Будда, знал, что передача его слов как можно большему количеству людей будет основным залогом успеха его

¹ Статья подготовлена в рамках проекта РФФИ №17-03-00808

²McLuhan M. Understanding Media: The Extensions of Man. – New York: McGraw Hill, 1964.

дхармы (учения). С самого начала он подчеркивал, что монахи должны идти и распространять учение дальше, и с тех пор, коммуникация стала играть важнейшую роль в буддизме. Более того, в одном из разделов Виная-питаки Палийского канона Будда запрещает монахам заучивать учение на санскрите, но разрешает каждому делать это на своем собственном диалекте, и объясняет, что такие действия не искажают слова Будды, но способствуют появлению веры у тех, у кого ее нет, и увеличению веры у тех, у кого она есть³.

Считается, что Будда Шакьямуни жил примерно в пятом веке до н.э. в северо-восточной Индии, еще до того, как письменность появилась в этом регионе⁴, поэтому все его проповеди сохранялись и передавались только в устной традиции. Все сутры начинаются с фразы «*evammesutam*», что с языка Пали переводится как «так я слышал» и отражают пережитки их устного происхождения. Монахи ежедневно проводили по несколько часов за запоминанием текстов, ведь большая часть их обучения и сама сангха изначально были организованы так, чтобы способствовать запоминанию и передаче учения. Тексты также составлялись таким образом, чтобы их формальные элементы упрощали запоминание: «Для того, чтобы увлечь своим учением умы слушателей, а также позволить ему распространяться, он, более того, возвращался к повторению ключевых слов и фраз, разрабатывал пронумерованные перечни терминов и другие мнемонические приемы»⁵. Действительно, в буддийских текстах встречается множество повторов и устойчивых словосочетаний, которые можно было бы без труда соединить вместе как кусочки мозаики. Среди прозаического текста часто можно обнаружить рифмующиеся строки с похожим содержанием. Таким образом, использование стихотворного ритма, а также частых повторов, помогали запоминать и сохранять тексты, многие из которых сегодня встречаются повсеместно и представляют собой пронумерованные списки: три драгоценности, четыре благородных истины, семь факторов просветления, восьмеричный путь. Все эти факты подтверждают один из ключевых элементов теории медиа, о том, что средство коммуникации, используемое для передачи сообщения, часто оказывает влияние и на форму, в которую облекается его содержание. Изначальная устная передача учения Будды обусловила форму многих его текстов, требовавших запоминания.

Письменность начинает активно развиваться в Индии с третьего века до нашей эры, когда великий король Ашока первым начал использовать его в целях государственной пропаганды. Он быстро заметил преимущества этой новой технологии и приказал увековечить свои деяния в надписях на скалах и колоннах в ключевых центрах своего королевства. На вершинах колонн

³Виная-Питака, II, 139 [Электронный ресурс]. URL: http://www.theravada.ru/Teaching/Canon/Vinaya/Texts/cv5_33_1_khuddaka-vatthu-sv.htm (дата обращения 20.08.2017)

⁴Индийское письмо, Большая российская энциклопедия [Электронный ресурс]. URL: <https://bigenc.ru/linguistics/text/2008995> (дата обращения 20.08.2017)

⁵*Сангхаракшипта* (Лингвуд Д.). Обзор буддизма: Будда и буддизм, книга первая / Пер. с англ. Е. Жаркова. - Cambridge: Windhorse Publications, 2001. - С. 36.

изначально были размещены скульптурные группы с изображениями священных животных, а также изображения колеса дхармы и сватики, что не могло не способствовать распространению буддийского учения. Большинство памятников ранней письменности Индии в последующие века также несут буддийский характер, и представляют собой дарственные надписи на ступах и тому подобные предметы буддийского значения. Как пишет М.И. Воробьева-Десятовская, об этом свидетельствуют такие памятники повествовательной буддийской литературы, как джатаки: «Сцены из некоторых джатак представлены на барельефах ступ в Санчи и Бхархуте в сопровождении надписей письмом брахми»⁶. Практически отсутствуют какие-либо свидетельства того, что индусы использовали письменность для записи религиозных текстов, наоборот, форма крупных эпосов, таких как «Махабхарата» по своей внутренней структуре, высказываниям, ритму, и расхождением со сложившейся текстовой традицией, указывает на их устную передачу.

Между тем, в буддийской традиции Тхеравады Палийский канон был записан на четвертом буддийском соборе в Шри-Ланке около 80 г. до н.э. Таким образом, его можно считать самой ранней попыткой передать религиозный текст в письменной форме в древнеиндийском мире. Тем не менее, буддизм Махаяны также применял письмо на ранних стадиях своего развития. Так, во многих старейших текстах, таких как «Сутра лотоса» и сутры «Праздника парамиты (Совершенной Мудрости)», верующих призывают переписывать копии текстов и относится к ним, как к материализации слов Будды. Таким образом, использование письменности как новой технологии коммуникации в этот период было неразрывно связано с распространением буддизма.

Несколько веков спустя, возможно, одно из самых значимых для коммуникации достижений было изобретено в средневековом Китае именно благодаря буддизму. Во время правления династии Тан (618 – 907 н.э.) с расцветом религии в буддийских монастырях появилось книгопечатание. Страницы священных текстов вырезались на деревянных дощечках, и таким образом создавались копии книг. Первой точно датированной книгой, изготовленной методом ксилографии, является «Алмазная сутра», изготовленная мастером по имени Ван Чин в 868 году⁷. Именно нужды верующих стали стимулом для развития книгопечатания в Китае, центром которого стали буддийские монастыри. Таким образом, буддизм сыграл важнейшую роль как в развитии печатных технологий, так и в

⁶Воробьева-Десятовская М.И. Языки и типы письма как аспект изучения буддийской коллекции индийского фонда ИВР РАН // Розенберговский сборник: востоковедные исследования и материалы / Ред.-сост. Т.В. Ермакова; Институт восточных рукописей РАН. – СПб.: Издательство А. Голода, 2014. – С. 495.

⁷Старцева В.О., Хуан Яо. История книгопечатания в Китае // Социальное и экономическое развитие АТР: опыт, проблемы, перспективы. – Комсомольск-на-Амуре: Издательство Амурского гуманитарно-педагогического государственного университета, 2013. – С. 113.

создании первых продуктов массового потребления, которые подготовили почву для создания современных цифровых технологий.

Все вышесказанное свидетельствует о том, что в буддизме во все времена стремились к использованию последних технологий для передачи учения как можно дальше. Буддийские монахи и миряне часто встречались среди тех, кто шел по Великому Шелковому пути через Среднюю Азию в Китай. Этот торговый путь сегодня можно сравнить с Интернетом, ведь он тоже являлся главным каналом передачи не только товаров, но, что еще важнее – мыслей и идей, которыми обменивались представители различных этносов, культур и языков. Библиотека города Дуньхуан, расположившегося вдоль восточного края пустыни Такла-Макан, хранит разнообразные буддийские тексты на таких языках как согдийский, парфянский, тохарский, уйгурский, китайский и санскрит, свидетельствуя о процветающей интеллектуальной и культурной жизни, которая происходила вдоль торговых маршрутов, сходящихся в этом оазисе. «Среди более 50 000 томов древних письменных памятников, найденных в Дуньхуане, помимо ханьской литературы около 5000 томов тибетской литературы. Также имеются письменные памятники на тюркском языке, памятники Тохаристана, официальные памятники религиозного учения манихейства, уйгурская литература, литература Согдианы, литературные памятники династии Западная Хань, уйгуро-монгольская литература, памятники монгольской письменности и др. Помимо этого имеются санскритские памятники, сирийские памятники письменной литературы. Эта литературы является ценным источником знаний о жизни, экономической ситуации, письменности, культуре и искусстве, религиозных верованиях народов Дуньхуана»⁸.

С появлением радио в Азии буддийские проповедники также стали охотно использовать его для передачи своих проповедей и чтения канонических текстов. Для этих целей также стали использовать аудиокассеты, это позволяло людям в отдаленных деревнях получать доступ к учениям ведущих проповедников и ученых своего времени.

Таким образом, идея передавать сообщения людям, которые отдалены географически и культурно глубоко переплетается с буддийской историей, и с появлением интернета, скорость этого процесса передачи значительно увеличилась. Взаимодействие буддизма и цифровых медиа не является чем-то неожиданным. Неудивительно, что многие пионеры вычислительной техники очень интересовались буддизмом. Так, Стив Джобс в течение долгого время называл себя дзен-буддистом, а Митч Капор, стоявший у истоков программного обеспечения, назвал свою первую коммерчески успешную программу электронных таблиц – «Лотос».

С появлением компьютеров, официальные буддийские организации и представители также быстро стали осваивать преимущества новых технологий для распространения учения. В конце 1990-х, Исследовательский

⁸Ян Гуанюй. Культура и история Дуньхуана как центра взаимодействия восточной и западной цивилизации // Общество: философия, история, культура. – Краснодар:Издательский дом «Хорс», 2017, № 6. –С. 123.

институт Випассана (Vipassana Research Institute (VRI), основанный С.Н. Гоенка, бизнесменом индо-бирманского происхождения, выпустил диск, содержащий весь Палийский канон на основе бирманского издания 1956 года, записанного на шестом буддийском соборе, приуроченном 2500-летию паринирваны Будды⁹. Примечательно, что текст этого издания можно прочесть не только на бирманском и латинице, но и на письме деванагари, сингальском, тайском, монгольском, а также на кириллице и др. Тайское издание Палийского канона 1928 года было оцифровано и записано на диск Университетом Махидол. Веб-сайт www.AccessToInsight.org содержит большое количество английских версий текстов онлайн. В настоящее время есть много доступных для поиска баз данных, включая китайский канон, а также тибетский канон¹⁰. Такие процессы оцифровывания и размещения текстов онлайн радикально изменили положение буддизма и значительно повлияли на авторитет монахов, которые ранее были единственными носителями священных текстов. До этих относительно недавних новшеств большинство мирян в буддийских странах получали доступ к подобному материалу только во время учений, проводимых монахами. Теперь же, весь канон на разных языках оказывается в одном клике от любого, у кого есть доступ к Интернету.

Помимо создания цифровых вариантов буддийских текстов, буддисты и буддологи были одними из первых, кто основал интернет форумы, посвященные обсуждению и передаче знаний о религии, старейший из которых – Buddha-L. Форум Buddha-L возник в 1991, когда существовало всего несколько дискуссионных форумов, которые могли служить образцом. Виртуальная библиотека буддологии (Buddhist Studies WWW Virtual Library) основанная в 1994 была также одним из первых ресурсов подобного рода, и содержала биографии, справочники, буддийские электронные тексты, поэзию и проповеди¹¹. Журнал Буддийской Этики, основанный в 1994, был первым рецензируемым онлайн журналом порелигиоведению, и стал образцом для многих других онлайн журналов, созданных позже¹².

Сегодня также можно наблюдать развитие буддийских онлайн сообществ, известных как киберсангха, которые условно разделяют на три вида: сообщества, которые предоставляют информацию о событиях, связанных с действующими оффлайн сообществами; виртуальные храмы – онлайн продолжения существующих сангх, которые позволяют практиковать религию онлайн, и, наконец, виртуальные сангхи, которые существуют только онлайн и не имеют физического места встречи¹³.

Кроме того, в социальных сетях и виртуальных мирах типа SecondLife существует множество групп, посвященных буддизму. Видео на сайте

⁹[Электронный ресурс]. URL: www.tipitaka.org (дата обращения 20.08.2017)

¹⁰[Электронный ресурс]. URL: <http://www.tbrc.org> (дата обращения 20.08.2017)

¹¹[Электронный ресурс]. URL: www.ciolek.com (дата обращения 20.08.2017)

¹²[Электронный ресурс]. URL: blogs.dickinson.edu/buddhistethics/ (дата обращения 20.08.2017)

¹³См. обзор: *Prebish Ch.S. The Cybersangha: Buddhism on the Internet // Religion online: finding faith on the Internet. – London: Routledge, 2004. – P. 135-151.*

youtube.com, подкасты и, конечно же, блоги, содержат множество тем, связанных с буддизмом. Электронные карты, приложения для смартфонов, предоставляющие ежедневную дозу буддийской мудрости, виртуальные экскурсии по буддийским достопримечательностям и храмам – все это можно найти в интернете. Онлайн пространство также используют для мобилизации политического мнения о Тибете и повышения чувства общности перед лицом китайского гнета.

Таким образом, в данной статье мы рассмотрели, как зарождалось и развивалось буддийское учение с точки зрения использования различных технологий коммуникации. Мы подтвердили знаменитый афоризм Маршалла Маклюэна, учитывая, что изначальная устная передача учения в буддизме обусловила форму многих его текстов, требовавших запоминания. Помимо этого, мы обозначили обратное взаимовлияние – не только то, как медиа повлияли на форму и развитие буддийского учения, но и как буддизм повлиял на возникновение новых технологий коммуникаций на примере создания ксилографического способа книгопечатания буддийских текстов. Наконец, мы выявили новые феномены буддийского характера, возникшие в связи с появлением цифровых технологий и интернета. Нет сомнений, что в будущем цифровое присутствие буддизма будет только расширяться, ведь эти технологии начинают проникать в каждый уголок нашей жизни.

ДАШИБАЛОВА ИРИНА НИКОЛАЕВНА

Старший научный сотрудник отдела истории, этнологии и социологии ИМБТ СО РАН, Улан-Уде, Россия.

DASHIBALOVA IRINA NIKOLAEVNA

Senior Researcher, Department of History, Ethnology and Sociology, IMBT SB RAS, Ulan Ude, Russia.

ФОНОВЫЕ ПРАКТИКИ ПОТРЕБЛЕНИЯ БУРЯТСКОЙ НАЦИОНАЛЬНОЙ ПИЩИ И ИХ ОТРАЖЕНИЕ В СОВЕТСКОЙ КИНОДОКУМЕНТАЛИСТИКЕ

В статье рассматриваются визуальные репрезентации потребления национальной пищи бурят и феномен трансформации традиции питания в современных условиях. Модификация этнической традиции бурят в аспекте культуры питания осуществила трансфер от нормализации в советском режиме видимости к её фестивализации в современной культурной адаптации этноса в обществе «высокого модерна».

Ключевые слова: аккультурация, пострадация, советский габитус, этническая традиция питания, кинодокумент.

BACKGROUND PRACTICES OF CONSUMPTION OF BURYAT NATIONAL FOOD AND THEIR REFLECTION IN THE SOVIET FILMS

The article deals with visual representations of the consumption of Buryat national food and the phenomenon of the transformation of the food tradition in modern conditions. The modification of the ethnic Buryat tradition in the aspect of food culture made a transfer from the normalization in the Soviet regime of visibility to its festivals in the modern cultural adaptation of the ethnos in the society of "high modernity".

Key words: acculturation, postradition, Soviet habit, ethnic tradition of nutrition, film document.

Сконструированная история советской реальности бурят и создаваемое ныне визуальное прошлое «воображаемого сообщества» бурятского этноса равны в создании эффекта идеологических ориентаций. В обоих случаях нация определяется нарративом. Визуальное воплощение бурят в документальном кинематографе было определено идеологами советской публичной политики. В то же время, производя переоценку значений сконструированных образов бурят, встроенных в советский режим видимости, нами предлагается деконструкция кинематографического видения бурят с определением рамок повседневного взаимодействия.

Статья основывается на визуальном анализе сюжетов советской кинохроники, анализе интернет-дискурса.

Современное бурятское общество не было бы в нынешнее время тем, каким оно является сегодня, если бы не была осуществлена кардинально

уничтоженная в советских практиках и вернувшаяся в перформативной оболочке этническая традиция в постсоветском сообществе.

К данному феномену эксплицируется идея посттрадиционного общества Э.Гидденса, развернутая в работе «Последствия модернити». Аналитический расклад понятий модернити и постмодернити, данный Э.Гидденсом, относится к западному обществу, в то же время в эпоху смешения локального и глобального, в российских условиях мы имеем микс традиции, посттрадиции с чертами позднего модерна. Британский социолог выявил важные характеристики «высокого модерна»: интенсифицированную рефлексивность, которая, затрагивает в основном интеллектуальную среду, освобождение от ограничительных форм сообществ и вариативность поведения в условиях «промышленной неопределённости».¹ Таким образом, современный социум рассматривается как подверженный постоянным изменениям.

Контрастом интенсифицированной рефлексивности выступает предшествующее традиционное общество, в котором пространственно-временная организация обеспечивает преемственность с прошлым, а повседневная жизнь стандартизирована. Что касается выделения по указанным признакам конкретных сообществ, то современное бурятское общество можно рассматривать как комбинацию этнической традиции и посттрадиции. Советский проект трансформации бурятской культуры по прошествии почти четверти века его завершения уже есть традиция в терминологии Э.Гидденса, так как налицо были специфические пространственно-временные признаки, тотальный контроль сообществ и индивидов, а советское прошлое в российском политическом контексте сохраняет преемственность в социальных институтах.

Советское политическое наследие в формате идеологии окончательно не дистанцировано в массовом сознании, его востребованность подтверждают регулярные социологические опросы общественного мнения. По данным социологического опроса, проведённого Аналитическим центром Юрия Левады по репрезентативной всероссийской выборке среди 1600 человек в 48 регионах в марте 2016 г. сожалею о распаде Советского Союза 56% населения, причем данный показатель постепенно стал расти с 2012 г. 68% опрошенных хотели бы восстановления советской системы².

Российский креативный класс рефлексировал творческие культурные продукты данного времени, переоткрывая или заимствуя их. В этой связи теоретический структурный анализ визуальных образов советских бурят даёт пищу к размышлению о внутренних связях советского паноптикона и российского консервативного «общества спектакля».

В визуальных репрезентациях бурят советского периода значительное место занимают кинодокументальные свидетельства. Из архива Иркутского обликинофонда выявлены фрагменты киножурналов «Восточная Сибирь» для

¹ Гидденс Э. Последствия модернити. М., Праксис, 2011. – 352 с.

² Распад СССР// Пресс-выпуск Левада-центра от 19.04.2016. <http://www.levada.ru/2016/04/19/raspad-sssr/>. (дата обращения 22.09.2017).

анализа диахронии и синхронии образов бурят в их повседневном взаимодействии.

К феномену посттрадиции в современном бурятском обществе можно отнести трансформацию практик потребления национальной пищи. Мне хотелось бы рассмотреть дифференциацию норм потребления популярного бурятского блюда – бууза (в русифицированном наименовании – «позы») в официальном секторе питания (кафе, закусочные, рестораны) и в домашней сфере, отражённую в визуальных источниках. Можно проследить диахронный характер фиксации традиционного питания бурят в визуальных репрезентациях со времён советской кинохроники. Многие аспекты общественной жизни советского периода, запечатленные на плёнке, канули в Лету, однако, процесс утоления голода как базовый культурный феномен, сохраняет для исследователей ценность антропологической рефлексии.

Акультурация традиционной кухни бурят в системе советского общественного питания продемонстрирована на примере сюжета киножурнала «Восточная Сибирь» (сюжет №5, выпуск №59, 1963 г., ч/б, зв., 1.55 мин)³¹. В сюжете показана работа городского кафе «Позная». Демонстрируются производство бууз (поз) (национальное бурят-монгольское блюдо из рубленного фарша, завернутого в тесто и приготовленное на пару) и обслуживание посетителей, пришедших в кафе. Зрителю с помощью кинооператора предоставляется возможность попасть на кухню улан-удэнской позной, увидеть лепку, варку, подачу на стол и употребление бууз (поз). Необходимо сделать ремарку о названии «позы», «позная». Данные наименования русифицированы и в бурятском общественном дискурсе 2000-х гг. возобновлено традиционное обозначение блюда и производное название предприятий общественного питания: «бууза».

Посттрадиционная фиксация городской закусочной – позной во фрагменте кинохроники 1963 г. выявляет экономическую рациональность, конвейерно-поточное производство и потребление национальной пищи. Между потребителями в позной обнаруживаются визуально маркированные границы взаимодействия и регуляция поведения в системе общепита: официанты, отдельные столики, ситуация ожидания, порционная подача, советская сервировка, непривычная для бурятских блюд, которые, как правило, подают на большом блюде в центре стола. Лишь одна из сторон, выходящая из перечисленного ряда, коррелирует с этнической пищевой привычкой – буузы едят руками, без использования столовых приборов. Как видим, данный аспект не вошёл в систему принятого этикета.

Современному исконному кинозрителю-потребителю может показаться скучной обстановка, снятая в кафе 1960-х гг., и вызвать улыбку фраза: *«Горячие, пышные! Приятного вам аппетита!»*. Вместе с тем,

³¹Ф. «А вы знаете что такое позная?» // киножурнал «Восточная Сибирь». Восточно-Сибирская студия кинохроники. 1963. выпуск №59, сюжет №6. Ч/б, зв, 1,55 мин. Реж.Л.Черепанова, редактор В.Шнайдер, оператор М.Дяттерев. Кинодокумент хранится в Иркутском облкинофонде.

кинематографическое видение учреждения общепита чётко встроено в идеологию советской реальности: камера сфокусирована на образцово-показательных белых халатах и фартуках, косынках и накрахмаленных марлевых колпаках поваров, кухня соответствует санитарно-гигиеническим стандартам (белая кафельная плитка на стенах, кулинарные весы, чистая посуда). В полностью заполненном обеденном зале сидят тесно вчетвером посетители за небольшими складными столами на складных стульях, на окнах висят белые тюлевые занавески, на столах находятся белые бумажные салфетки, свёрнутые рулончиком в вазу, пришедших поесть обслуживают официантки в форме (фартук и чепчик). По мнению О.Запорожец и Я.Крупец, повседневность советского общепита являлась «пространством регламентируемой коммуникации» и было сопряжено с нормализацией питания и политикой медикализации: «столовая не просто напоминает больницу своим интерьером, вся логика организации общественного питания выстроена вокруг идеи здоровья».⁴

Любопытен эмоционально окрашенный закадровый комментарий диктора в сугубо идеологическом жанре кинохроники, построенный на неформальном включении в процесс приготовления и употребления бууз, словно приглашающий их ответить: *«Здесь работают люди, от искусства которых зависит ваш аппетит...Как готовят позы? Одевают мясо в белое мягкое тесто, хорошо пропаривают его в специальных котлах и когда позы становятся сочными, ароматными, их подают вам на стол»*. Создаётся ощущение, что мы слышим запах еды, как вкусно пахнут свежеприготовленные буузы. Данный визуальный дискурс не случаен, во-первых, он связан с изменившейся «очеловеченной» идеологией закадрового текста и тематикой сюжетов документальных лент 1960-х гг., во-вторых, с концепцией получения наслаждения от пищи, утвердившейся с 1950-х гг. в системе предприятий общественного питания, выпуском специализированных изданий по кулинарии для домохозяек, в которых господствует понятие «вкуса»⁵

Экономический институт советского общепита заимствовал и трансформировал национальные кухни. В то же время ресурсы традиционного питания бурят кардинально изменились, в основе которого лежало использование различных видов мяса: баранины, конины, дичи. Соответственно, данный фактор повлиял на рецептуру блюд. Использование свинины для фарша вместо баранины, пряностей – перца, чеснока вместо дикого лука, меняло и упрощало технологию приготовления бууз. Механизированное производство (использование мясорубок, автоклавов, промышленных пароварок), приготовление полуфабрикатов вместо ручной рубки и варки в большом котле модифицировало вкусовые свойства, а следом и пищевые привычки потребителей этнического блюда.

⁴Запорожец О., Крупец Я. Советский потребитель и регламентированная публичность: новые идеологемы и повседневность общепита конца 50- гг. // Советская социальная политика: сцены и действующие лица, 1940-1985. с.317, 320.

⁵ Книга о вкусной и здоровой пище. Под ред. О.П.Молчанова, Д.И.Лобанова, М.О.Лифшиц, Н.П.Цыленкова. М., Пищепромиздат, 1952. 400с.

Закранный реальность не соответствовала кинодокументу. Жанр кинохроники в целом можно рассматривать как показательную рекламу, но не повсеместное распространение снятых ситуаций. По свидетельствам очевидцев, горожан, живших в 1960-е гг. в г. Улан-Удэ, кафе «Позная» было всего одно, в центре города, позднее в 1970-е гг. появилось кафе национальной кухни «Дружба». Безусловно, их наличие, не отвечало существующему спросу на излюбленное блюдо. В эти кафе было трудно попасть, стояли очереди, поход в данное заведение считался своего рода праздником. Поскольку, для приготовления бууз используется значительное количество мяса, что накладывало дополнительные расходы на дефицитный домашний бюджет, требуется определённое время для их подготовки, то приготовление бууз также являлось редким, событийным в семье рядового горожанина. Таким образом, видимость повседневности на экране имела причудливое сочетание постановочности сюжетов киножурналов, публичности интимного процесса потребления пищи. Вместе с тем, для кинозрителя визуализируется скрытая реальность - сохранение телесного опыта, отсутствие предписанного этикета советского паноптикона (есть вилкой и ножом), а также и то, что чувствует кинозритель-бурят, смотря на киноэкран, преломляя и чувствуя оптику кинокамеры по отношению к собственному рутинному быту.

Противоположные рамки повседневного взаимодействия в связи с потреблением национального блюда наблюдаются в сюжете киножурнала «Восточная Сибирь» 1978 года выпуска. Фрагмент «В семье кузнеца»⁶ изображает домохозяйство колхозного бурятского кузнеца, который отмечает свой юбилей. Запечатлена многодетная семья в ситуации подготовки к торжеству, приватная сфера домашнего общения и ключевой момент сюжета – приготовление большого количества бууз всеми членами рода для праздничного застолья. Во фрагменте схвачены важнейшие паттерны бурятского общества: жизнь в сельских условиях, многопоколенная семья, труд кузнеца-дархана, патрилинейное родство, почитание мужчины – главы рода, гостеприимство, исполнение обрядового танца ёхоор. Отношения родства передаются через совместное приготовление трапезы, чествование именинника всем селом в домашней обстановке, коллективное фотографирование. Приватная сфера, несмотря на то, что в неё и позволено вторгнуться кинокамере, менее регламентирована правилами поведения советского человека.

Если сопоставлять два сюжета, то, несмотря на их различия по месту, героям и содержанию съёмки, важным элементом в обоих случаях является саундтрек – это бурятская мелодия. В такой степени, в дополнении с эмоционально-окрашенным комментарием диктора, восприятие этнического кулинарного изделия приобретает почти натуралистический формат.

⁶ 2Ф. «В семье кузнеца» // киножурнал «Восточная Сибирь». Восточно-Сибирская студия кинохроники. 1978. выпуск №22, сюжет №5. Ч/б, зв, 1.55 мин. Реж.В.Куренсков, редактор г.Лагерева, оператор М.Дяттерев. Кинодокумент хранится в Иркутском облкинофонде.

Социальные институты 1960-1970-х гг. – общепит и домашнее хозяйство маркируют поведение индивида, в одном случае его поведение жестко регламентировано, хотя и проскальзывает телесная техника есть руками, в домашней же среде – индивид нормируется обычаями рода. Техники лепки, варки и употребления бууз в отрывке 1978 г., в сравнении с сюжетом 1963г., аутентичны этнической традиции ввиду символического потребления излюбленного блюда – это момент единения, приобретающий ценностно-рациональный характер: члены большой семьи должны совместно приготовить и съесть пищу. Таким образом, в данном случае пища является символом солидарности и социальной интеграции рода.

Важную, своего рода ностальгическую часть сюжета «В семье кузнеца» для современного кинозрителя-бурята составляет отражение пространственно-временной организации традиционного общества – обычай собраться всем селом под сколоченным навесом по поводу крупного события сохраняется и доньше. Неформальные личные контакты и тесные связи, свободное общение и традиционный уклад бурят, начинают уходить из сферы повседневного общения и потому фиксация в кинохронике этнических паттернов будет всегда предметом постоянной рефлексии.

Пищевые традиции имеют наиболее стабильную социальную организацию. Исследователем М.М.Содномпиловой отмечается жёсткая иерархия культурных кодов питания у монгольских народов.⁷ Сама форма исполнения бууз мифологизирована, в миниатюре относимая к пространственному коду «гэр» (юрта), имеющему округлые очертания и дымовое отверстие. Символика юрты в свою очередь определяется моделью Вселенной, образом мира.⁸ Укладка бууз горкой на большом блюде в центре стола, ритуальное потребление значительного количества мяса родовой общиной, пиршествование по поводу знаменательного события также соответствует традиционному миропорядку монголов.

Символический аспект употребления традиционной пищи, её ритуально-знаковый характер подтверждается отечественными и зарубежными антропологами, этнографами, изучающими систему и модели питания у различных этносов⁹.

В этой связи, можно привести мифологизированное изложение происхождения распространения бууз у бурят. Существуют разные версии на уровне былей, как было заимствовано данное кулинарное произведение у тибетцев, китайцев, поскольку в традиционном питании монгольских

⁷ Содномпилова М.М. Мир в традиционном мировоззрении и практической деятельности монгольских народов. Улан-Удэ: Изд-во БНЦ СО РАН, 2009. 366с.

⁸ Содномпилова М.М. Семантика жилища у бурят. Иркутск: Радиан, 2005. 218 с.

⁹ Бадмаев А.А. Система питания забайкальских бурят в первой половине XIX века. // Вестник Новосибирского государственного университета. Серия: История, Филология. Т.11, №7. 2012. С.250-257. Добровольская М.В. Человек и его пища. Пищевые специализации и проблемы антропогенеза. М.: Научный Мир, 2005.367с.

Монтанари М. Голод и изобилие. История питания в Европе. СПб.: Александрия, 2009. 279 с.

народов изначально преобладали преимущественно блюда из мяса и молока, без обработки злаковых культур.

Деритуализированный смысл в посттрадиции выражается в том, что мало кто придерживается установленного канона: «33 заципа» лепки бууз, а по количеству и тонкости заципов верхушки буузы, скорее определяют кулинарные умения и искусность хозяйки, чем точное соблюдение канона. В настоящее время буузы готовят при дацанах, но их исполнение также десакарлизировано в этих культовых учреждениях.

Сохранение и модификация кулинарной традиции изготовления бууз выполняют не только практическую, утилитарную функцию. В постсоветской Бурятии в широкой сети частных предприятий общепита кафе, закусочные «Бууза» («Шэнэхэнские буузы», «Оронгойские буузы», «Буузоварoff», «Хаан бууз», «Караван бууз») становятся популярными, как у местного населения, так и у приезжих туристов. Понятие «бууза» превращается в неофициальный бренд, с данной темой связывают всерьёз продвижение республики и сохранение этнической идентичности бурят на уровне интернет-форумов, а также в формате правительственных заседаний, выпускают художественный фильм «Буузы», эстрадные песни «Бууза», «Позы-блюз». Проводятся фестивали национальной кухни «Буузын Баяр», «Buuzafest», в 2014 г. в г. Улан-Удэ был объявлен на конкурс на эскиз памятника буузе. Тема иронически обыгрывается в видеоклипах, сувенирной символике, рекламно-издательской продукции.

В данном контексте конструирования традиции как события и брендинга символа обнаруживаются несколько составляющих. Во-первых, необходимость развития пищевой инфраструктуры в республике и сопредельных регионах компактного проживания бурят (Иркутская область, Забайкальский край) совпала с потребительскими установками населения и распространением туристического сектора экономики. Во-вторых, социальный капитал бурят, выраженный в обычае готовить любимое национальное блюдо практически в каждой семье, был инструментализирован и «подогрет» интенсифицированной рефлексивностью бурятской творческой интеллигенции о правильном толковании понятия «бууза». Так, в частности, на форуме «Сайта бурятского народа» (<http://www.buryatia.org>) один из инициаторов прений обосновывает, почему наименование «позы», широко распространённое ранее, неверно: *«просто слово «позы» - это ещё и тонкая насмешка...слово «позы» в русском языке носит совсем другой смысл, чем понятие «буузы» в бурятском. Это не ЭКВИВАЛЕНТЫ. Это РАЗНЫЕ СМЫСЛЫ»*.¹⁰ В-третьих, произошло переосмысление смыслового кода, сконцентрированного в символе «бууза». Определённая доступность ингредиентов блюда, повлиявшая на демократичность и отсутствие социальных дистанций в потребительском габитусе и пищевой привычке бурят, равно как и всего местного населения,

¹⁰ Форум «бууза»vs «поза». // Сайт бурятского народа. (СБН). <http://www.buryatia.org/modules.php?name=Forums&file=viewtopic&t=14746&postdays=0&postorder=asc&start=180&sid=dfbdc37a19254bd3e8f1e809c2f80b76>.

способствуют порождению аудиовизуальных произведений в постмодернистском ракурсе. Приведём пример из иронической песни «Позы-блюз»:

*«Пусть меня ищет начальник, пусть кредиторы звонят
Пусть закипят все как чайник, от злости, что нет меня.
А я забуду мобилу, зарю паспорт в лесу.
И адрес позной в могилу, я с собой унесу.
Пусть все к черту летит, я на верном пути,
меня ждут позы
Меня ничего не волнует
В душе воцарился покой
здесь и сейчас я ем позы,
Ем позы одну за одной». (текст А.Арсаланова).*

Рутинизированная практика потребления бууз включает помимо воспетого в данном тексте физиологического удовольствия и чувство онтологической безопасности, чувство местничества – на своей земле есть вкусную, любимую еду.

Модификация этнической традиции бурят в аспекте культуры питания осуществила трансфер от нормализации в советском режиме видимости к её фестивализации в современной культурной адаптации этноса в обществе «высокого модерна». Советская кинохроника как документ ушедшей эпохи сохраняет для антропологов важный материал визуализации этнических групп, в том числе моделей питания. В анализируемых фрагментах киножурналов «Восточная Сибирь» этническая идентичность, просматривается через советский габитус, публично и постановочно заданный в рамки сюжета кинохроники и внимательно читаемый инсайдером. В приватной съёмке бурятской семьи антропология питания сопряжена с контекстом церемонии, родового единства и социальной интеграции бурят в сельской местности. В современных аудиовизуальных продуктах этническая традиция питания приобрела перформативные формы и стала стимулом конструирования событий.

РОДИОНОВ ВЛАДИМИР АЛЕКСАНДРОВИЧ

К.полит.н., доцент Кафедры истории и регионоведения стран Азии, БГУ, Улан-Удэ, Россия.

RODIONOV VLADIMIR ALEXANDROVICH

Ph.D. (in Politology), assistant professor of the Department of history and areas studies, BSU, Ulan Ude, Russia

СМИ МОНГОЛИИ О РЕГИОНАХ СИБИРИ И ДАЛЬНЕГО ВОСТОКА

В статье на материалах монгольской периодической печати рассматриваются различные взгляды монгольской общественности на состояние и перспективы сотрудничества с российскими регионами Сибири и Дальнего Востока. Основными факторами интереса монгольских СМИ к российским регионам являются политическое сотрудничество Москвы и Улан-Батора, экономические интересы сторон, отмена визового режима. Все материалы монгольских СМИ условно подразделяются на две группы: статьи о сибирских и дальневосточных регионах и статьи, посвященные Бурятии и Тыве. Наряду с позитивными оценками сотрудничества присутствуют и критические выводы, некоторые из которых не всегда соответствуют действительности и объяснимы плохой осведомленностью монгольскими СМИ о текущей ситуации в российских регионах.

Ключевые слова: Россия, Монголия, Сибирь, Дальний Восток, СМИ, образы

MONGOLIAN MASS MEDIA ON REGIONS OF SIBERIA AND FAR EAST

The article considers different views of the Mongolian community on the state and prospects of cooperation with the Russian Regions of Siberia and the Far East on the corpus of the Mongolian periodicals. The major issues of interest of the Mongolian media to the Russian regions are political cooperation of Moscow and Ulaanbaatar, the economic interests of the parties, cancellation of a visa regime. All materials of the Mongolian media are conditionally subdivided into two groups: articles about the Siberian and Far East regions and articles devoted to Buryatia and Tyva. Along with positive estimates of cooperation there are also critical conclusions, some of which are not always true and can be explained by bad awareness the Mongolian media about the current situation in Russian regions.

Keywords: Russia, Mongolia, Siberia, Far East, mass media, images

В последние годы наблюдается активизация внешнеполитических связей российского государства с азиатскими странами. Путинский «поворот на Восток» помимо прочего включил в себя курс на расширение политического диалога с Монголией. В течение 2014-2016 гг. активизировались двусторонние отношения на высшем уровне. Российский и монгольский президенты встречались на церемонии открытия зимних Олимпийских игр в Сочи, а также на Четвертом саммите Совещания по взаимодействию и мерам доверия в Азии (СВМДА) в Шанхае. В мае 2014 г. в работе Петербургского международного экономического форума принял участие премьер-министр Монголии Н. Алтанхуяг. В сентябре 2014 г. состоялся краткий рабочий визит

В.В. Путина в Улан-Батор для участия в праздновании 75-летия Победы на Халхин-голе. Через несколько дней по инициативе Ц. Элбэгдоржа в Душанбе на саммите ШОС состоялась первая встреча в трехстороннем формате лидеров России, Монголии и Китая. В феврале 2015 г. по приглашению председателя Великого Государственного Хурала Монголии З. Энхболда степную страну с официальным визитом посетил председатель Государственной Думы Федерального Собрания Российской Федерации С.Е. Нарышкин. В марте 2015 г. Монголию посетила член Коллегии по основным направлениям интеграции и макроэкономике Евразийской экономической комиссии (ЕЭК) Т.Д. Валовая. И наконец, участие Ц. Элбэгдоржа в параде Победы в Москве вызвало настоящий всплеск интереса со стороны российских телевизионных каналов к дружественной Монголии и ее лидеру.

В период всех выше обозначенных событий одной из важнейших задач двусторонних отношений обозначалось необходимость усиления торгово-экономического сотрудничества, которое, по словам Ц. Элбэгдоржа, значительно отстает от политического.¹ В свою очередь, перспективы развития торгово-экономических отношений по многим аспектам связаны с регионально-приграничным уровнем. Протяженная российско-монгольская граница, исторически сложившиеся хозяйственные и культурные связи регионов двух стран выступают объективной основой для благоприятного развития этого направления. Наконец, введенный 14 ноября 2014 г. безвизовый режим между Россией и Монголией, особенно актуализировал вопрос о перспективах сотрудничества на уровне регионов двух стран.

Данные обстоятельства породили дополнительный интерес в монгольском обществе к ближайшим соседям – российским регионам Сибири и Дальнего Востока, на которые приходится около 70% от общего объема двусторонней торговли. Этот интерес нашел свое отражение в том числе во внушительном количестве материалов СМИ Монголии, посвященных данной тематике.

В этой статье мы рассматриваем основные, наиболее яркие и широко распространенные геополитические образы сибирских и дальневосточных регионов, формируемые в масс-медиа Монголии.

Весь массив информации, относящейся к сибирским и дальневосточным регионам, можно подразделить на две основные группы. Первая группа – это материалы, посвященные состоянию и перспективам экономического, научно-технического и культурного сотрудничества Монголии с наиболее экономически сильными регионами – Иркутской областью, Алтайским и Приморским краем. Вторая группа включает в себя материалы, связанные с культурно близкими монголам субъектами РФ – Бурятии и Тыве.

Описывая сложившуюся ситуацию в области торгово-экономического сотрудничества с сибирскими и дальневосточными регионами России, монгольские СМИ нередко руководствуются общими стереотипическими

¹Президент Монголии: считаем своим долгом участвовать в праздновании 70-летия Победы [Электронный ресурс] // tass.ru / - URL: <http://tass.ru/opinions/interviews/1953499> (дата обращения: 03.03.2015).

образами всей России.² Перспектива транспортировки монгольского угля через российские дальневосточные территории рассматривается многими СМИ Монголии как нежелательная в силу: засилья русской мафии и олигархов, контролирующих порты Дальнего Востока³, низкого качества российской железной дороги и портовой инфраструктуры⁴, высоких транспортных тарифов⁵. Показательно, что ни один из указанных фактов не был каким-либо образом подтвержден в рассматриваемых материалах. Во многом это объясняется искаженной информированностью монгольских журналистов (а в некоторых случаях возможно и их профессиональной некомпетентностью) о реальной ситуации в российских регионах. В противовес дальневосточному маршруту транспортировки монгольского угля, авторы статей называют южный маршрут, т.е. напрямую из Монголии в Китай, который является главным потребителем продукции горнорудной отрасли. Вместе с тем в контексте развития горнорудной отрасли Монголии рассматривается тема сотрудничества с сибирскими регионами. Вполне разумно утверждается тезис о схожести экспортной продукции (уголь, медь) Монголии и Кемеровской, Иркутской областей, Забайкальского края, Тывы, что не способствует росту взаимного товарооборота. Наоборот, акцентируется внимание на экономической конкуренции со стороны сибирских регионов в деле добычи и транспортировки угля и меди в страны Восточной Азии [11]. Многие СМИ пестрят громкими фразами о «руке Москвы» в деле торможения реализации крупнейшего угольного проекта Монголии Таван-Толгой с целью поддержки российского экспорта горнорудной продукции.⁶ В некоторых СМИ в заголовках и содержании статей присутствует обвинительный уклон в непоследовательной позиции России в отношении проектов «Сила Сибири».⁷ Главный упрек кроется в маневрировании России и постоянной оглядке на мнение Китая, выпячивании роли азиатского гиганта на

²Родионов В.А. Политические образы России в дискурсивных практиках СМИ Монголии // Вестник Бурятского государственного университета. Выпуск 8. Востоковедение. 2014. - С.152-155.

³ОХУ-ын баавгайн санаа, ХК «УБТЗ» (Намерения русского медведя или АО «УБЖД») // Өнөөдөр, 17.11.2014.

⁴ Mongolian coal failed to reach the Russian port [Электронный ресурс] // business-mongolia.com / - URL: <http://www.business-mongolia.com/mongolia/2010/11/23/mongolian-coal-failed-to-reach-the-russian-port/> (дата обращения 09.03.2015).

⁵19. Northbound railway transportation test has made [Электронный ресурс] // business-mongolia.com / - URL: <http://www.business-mongolia.com/mongolia/2010/11/08/northbound-railway-transportation-test-has-made/> (дата обращения 09.03.2015).

⁶Т. Наран: ОХУ-ын Монгол Улсын нүүрсний салбарын алж байна (Т. Наран: Россия убивает угольную отрасль Монголии) // Үндэсний шуудан, 18.09.2014.

⁷12. «Сибирийн хүч»-ийг Монголоор дамжуулахыг хятадууд эсэргүүцжээ (Китайцы воз-ражают, чтобы «Силу Сибири» строили через территорию Монголии) [Электронный ресурс] // mminfo.mn / - URL: <http://www.mminfo.mn/content/68868.shtml?alias=economy> (дата обращения: 03.03.2015).

внешнеполитической арене. Эти «мазки» рисуют облик ослабленной России, вынужденной считаться с мощным потенциалом КНР.

Более позитивный образ сибирских регионов проявляется в материалах, освещающих состояние и перспективы реализации сотрудничества в сфере малого и среднего бизнеса, научно-образовательной, культурной и природоохранной деятельности. Ряд публикаций содержит личные воспоминания авторов о годах учебы в Иркутске, Новосибирске, Томске и других городах Сибири⁸.

Отдельное место в публикациях и репортажах монгольских масс-медиа уделяется Республике Бурятия. В 1990-е гг. многие СМИ Монголии писали о Бурятии с точки зрения восстановления культурно-этнических связей с родственным бурятским народом.⁹ Экономическая составляющая на тот период присутствовала в гораздо меньшей степени в силу глубокого системного кризиса, охватившего как российский, так и монгольский социум. В последние годы акценты в описании и оценке приграничных регионов начали смещаться, что объясняется рядом факторов. Во-первых, повысилась общая макроэкономическая привлекательность как Бурятии, так и Монголии. Во-вторых, начиная с 14 ноября 2014 г. между Россией и Монголией был установлен безвизовый режим. Учитывая тот факт, что бурятский участок российско-монгольской границы является самым удобным с точки зрения логистики (железнодорожный переход, несколько автотранспортных переходов), именно Республика Бурятия стала главными воротами для монголов в Россию. В-третьих, резкое ослабление российского рубля по отношению к большинству иностранных валют, включая монгольский тугрик, привело к тому, что российский рынок потребительских товаров стал особенно привлекательным для монгольских граждан. По данным пресслужбы Бурятской таможни, в первом полугодии 2015 г. количество физических лиц, пересекающих государственную границу на МАПП «Кяхта», достигло 373 тыс. человек, тогда как за аналогичный период 2014 г. их число составляло 156 тыс.¹⁰

В силу отмеченных обстоятельств большое количество публикаций и репортажей монгольских СМИ посвящено Республике Бурятия. Наиболее обсуждаемой темой стал вопрос о последствиях отмены визового режима. Большинство материалов отмечают позитивные для Монголии последствия от безвизовых контактов. Стали не редки материалы, концентрирующие внимание на особенностях пребывания в Бурятии, правилах поведения на

⁸ Давайте снова дружить с русскими братьями // Монголия сегодня, 27.03.2015.

Иркутский Нархоз, как кузница кадров для Монголии // МОНЦАМЭ, 18.09.2010.

⁹ Современные российско-монгольские отношения: модели и сценарии / Отв. ред. В.А. Родионов. - Улан-Удэ: Изд-во Бурятский госуниверситет, 2013. - 248 с.

¹⁰ За первую половину 2015 года число пересекших границу Бурятии и Монголии выросло в 2,4 раза [Электронный ресурс] // baikalfinans.com / - URL: <http://baikalfinans.com/ekonomika/za-pervuyu-pолоvinu-2015-goda-chislo-peresevshih-granitsu-buryatii-i-mongolii-vyroslo-v-24-raza-13072015-14966186.html> (дата обращения: 03.03.2015).

дорогах.¹¹ Вместе с тем присутствуют статьи алармистского характера, авторы которых указывают на вероятный рост преступности в Монголии, в частности, контрабанды, наркоторговли и нелегальной миграции¹² в связи с введением безвизового режима. Активно освещаются праздничные мероприятия в Улан-Удэ, посвященные 70-летию Победы в Великой Отечественной войне.¹³

Одной из наиболее востребованных тем в СМИ Монголии, ориентированных на Республику Бурятия, является т.н. «мясной вопрос». В данном случае имеется в виду рассматриваются состояние и перспективы экспорта монгольской мясной продукции и живого скота в приграничные регионы России, в первую очередь в Республику Бурятия. Во многих статьях констатируется неудовлетворительный объем торговли мясом между двумя странами. В качестве основных причин называются различные препятствия со стороны России – система квот, высокие тарифы, санитарные требования, высокомерие «старшего брата» и т.д.¹⁴ При этом в указанных материалах гораздо меньшее внимание уделяется факторам иного порядка – неудовлетворительному состоянию ветеринарного контроля в Монголии за скотом, сокращению КРС – традиционной основе мясного экспорта, возросшим ценам на монгольское мясо и др. Подобное одностороннее отношение к этой проблеме со стороны многих монгольских СМИ объясняется плохой осведомленностью о возможностях российского рынка мясной продукции и общими представлениями о российском государстве как бюрократизированной и коррумпированной структуре.

Информационный ряд, связанный с Республикой Тыва, зачастую включает в себя упоминания о неспокойном участке границы. Начиная с 1990-х гг. тувинский участок российско-монгольской границы приобрел печальную известность как место различных правонарушений, связанных с угонем скота, незаконным пересечением государственной границы, контрабандой. В этой связи подчеркивается особое внимание монгольских СМИ к задачам нормализации обстановки на монголо-тувинском участке границы, принятию мер по предотвращению нарушений.¹⁵ Также встречаются публикации об образовательных, религиозных и культурных связях между Монголией и Тывой, в которых эти контакты рассматриваются в качестве важнейшего фактора процессов дальнейшего развития и углубления

¹¹Визгүй зорчих дэглэмын эерэг эдийн засгийн хандлага (Положительные экономические тенденции безвизового режима) // Өдрийн сонин, 24.11.2014.

¹²П. Хашчулуун: Манай хөршүүд биднараас ямар хол вэ (П. Хашчулуун: Как далеки от нас соседи) // Өдрийн сонин, 21.08.2014.

¹³15. Улаан-Удэд Ялалтын баяр тэмдэглэв (Улан-Удэ отпраздновал День Победы) [Элек-тронный ресурс] // news.mn / - URL: <http://www.news.mn/content/211957.shtml> (дата обращения 09.03.2015).

¹⁴Ц. Доржготов: Бид чоно шиг биш мал шиг (Ц. Доржготов: Мы не как волки, мы – как скот) [Электронный ресурс] // niitelch.mn / - URL: <http://dorjotov.niitelch.mn/content/6553.shtml> (дата обращения 09.03.2015).

¹⁵Төмөр замын царигийн асуудал ба хүлээгдэж буй шийдвэр (Проблема железнодорожной колеи и ожидаемое решение [Электронный ресурс] // news.mn / - URL: <http://economy.news.mn/content/176673.shtml> (дата обращения: 03.03.2015).

приграничного, межрегионального сотрудничества Тывы и соседних аймаков Монголии.¹⁶

Таким образом, можно отметить ряд определенных тенденций в развитии образов Сибири и Дальнего Востока в монгольском информационном пространстве. В последние годы акцент сместился с этнополитических тем на более прагматические, нацеленные на развитие торгово-экономического, научно-технического и культурного сотрудничества между российскими регионами Сибири и Дальнего Востока и Монголией. Наряду с позитивными оценками сотрудничества присутствуют и критические выводы, некоторые из которых не всегда соответствуют действительности и объяснимы плохой осведомленностью монгольскими СМИ о текущей ситуации в российских регионах. В этой связи одной из важнейших задач федеральных и региональных властей, институтов гражданского общества России является системная и комплексная работа по улучшению образа страны в Монголии, в том числе за счет активизации информационно-просветительской составляющей. Это позволит транслировать позитивные социокультурные представления о России и позитивно скажется на развитии многостороннего сотрудничества между странами и регионами.

Список литературы:

1. Давайте снова дружить с русскими братьями // Монголия сегодня, 27.03.2015.
2. Иркутский Нархоз, как кузница кадров для Монголии // МОНЦАМЭ, 18.09.2010.
3. За первую половину 2015 года число пересекших границу Бурятии и Монголии выросло в 2,4 раза [Электронный ресурс] // baikalfinans.com / - URL: <http://baikalfinans.com/ekonomika/za-pervuyu-pолоvinu-2015-goda-chislo-pereseckshih-granitsu-buryatii-i-mongolii-vyiroslo-v-24-raza-13072015-14966186.html> (дата обращения: 03.03.2015).
4. Монгольские и российские пограничники остановят трансграничный угон скота // Монголия сегодня, 26.03.2015.
5. Президент Монголии: считаем своим долгом участвовать в праздновании 70-летия Победы [Электронный ресурс] // tass.ru / - URL: <http://tass.ru/opinions/interviews/1953499> (дата обращения: 03.03.2015).
6. Премьеры Монголии и Тыва обсудили насущные вопросы // Монголия сегодня, 22.03.2013.
7. Родионов В.А. Политические образы России в дискурсивных практиках СМИ Монголии // Вестник Бурятского государственного университета. Выпуск 8. Востоковедение. 2014. - С.152-155.
8. Современные российско-монгольские отношения: модели и сценарии / Отв. ред. В.А. Родионов. - Улан-Удэ: Изд-во Бурятский госуниверситет, 2013. - 248 с.

¹⁶Премьеры Монголии и Тыва обсудили насущные вопросы // Монголия сегодня, 22.03.2013.

9. Визгүй зорчих дэглэмын эерэг эдийн засгийн хандлага (Положительные экономические тенденции безвизового режима) // Өдрийн сонин, 24.11.2014.
10. ОХУ-ын баавгайн санаа, ХК «УБТЗ» (Намерения русского медведя или АО «УБЖД») // Өнөөдөр, 17.11.2014.
11. П. Хашчулуун: Манай хөршүүд биднараас ямар хол вэ (П. Хашчулуун: Как далеки от нас соседи) // Өдрийн сонин, 21.08.2014.
12. «Сибирийн хүч»-ийг Монголоор дамжуулахыг хятадууд эсэргүүцжээ (Китайцы возражают, чтобы «Силу Сибири» строили через территорию Монголии) [Электронный ресурс] // mminfo.mn / - URL: <http://www.mminfo.mn/content/68868.shtml?alias=economy> (дата обращения: 03.03.2015).
13. Т. Наран: ОХУ-ын Монгол Улсын нүүрсний салбарын алж байна (Т. Наран: Россия убивает угольную отрасль Монголии) // Үндэсний шуудан, 18.09.2014.
14. Төмөр замын царигийн асуудал ба хүлээгдэж буй шийдвэр (Проблема железнодорожной колеи и ожидаемое решение [Электронный ресурс] // news.mn / - URL: <http://economy.news.mn/content/176673.shtml> (дата обращения: 03.03.2015).
15. Улаан-Үдэд Ялалтын баяр тэмдэглэв (Улан-Удэ отпраздновал День Победы) [Электронный ресурс] // news.mn / - URL: <http://www.news.mn/content/211957.shtml> (дата обращения 09.03.2015).
16. Ц. Доржготов: Бид чоно шиг биш мал шиг (Ц. Доржготов: Мы не как волки, мы — как скот) [Электронный ресурс] // niitlech.mn / - URL: <http://dorjgotov.niitlech.mn/content/6553.shtml> (дата обращения 09.03.2015).
17. 24 баримт: ОХУ-ын иргэд манайд визгүй зорчихоос үүсэх эрсдэл ба боломж (24 факта: возможности и риски от отмены визового режима с гражданами России) [Электронный ресурс] // 24tsag.mn / - URL: <http://www.24tsag.mn/content/67932.shtml> (дата обращения: 03.03.2015).
18. Mongolian coal failed to reach the Russian port [Электронныйресурc] // business-mongolia.com / - URL: <http://www.business-mongolia.com/mongolia/2010/11/23/mongolian-coal-failed-to-reach-the-russian-port/> (датаобращения 09.03.2015).
19. Northbound railway transportation test has made [Электронныйресурc] // business-mongolia.com / - URL: <http://www.business-mongolia.com/mongolia/2010/11/08/northbound-railway-transportation-test-has-made/> (датаобращения 09.03.2015).

ЖИЛКИНА МАРИНА ВЛАДИМИРОВНА

Аспирант, ВСГУТУ, Улан-Удэ, Россия.

ZHILKINA MARINA VLADIMIROVNA

Postgraduate student, ESSUTM.

ОБЗОР РОССИЙСКОГО РЕЛИГИОВЕДЧЕСКОГО ИНТЕРНЕТ-КОНТЕНТА¹.

Аннотация. В статье представлен обзор существующего религиоведческого интернет-контента и сравнение популярности темы религии в интернете сегодня и 2015, 2013 и 2011 год с помощью средств Google (GoogleTrends). В рунете представлено множество религиозных сайтов и интернет-сообществ, уже существует достаточно информации о той или иной религии, рассматриваются основные религии мира и России: буддизм, православие, католицизм, ислам; приводятся существующие решения от церквей данных религий для принятия информационных технологий к теме религии. В статье также рассматривается влияние интернета на религии и популярность этой темы в глобальной паутине. Также, в статье приводится возможное объяснение временного возрастания запросов на тему религии в определенные промежутки времени, и регионы России, которые наиболее заинтересованы в данной тематике. Приводится и небольшая статистика популярности запросов о религии на мировом уровне.

Ключевые слова: буддизм, интернет, религия, православие, ислам, церковь, цифровые технологии, интернет-сообщество.

OVERVIEW OF RUSSIAN RELIGIOUS INTERNET CONTENT.

Annotation. The article provides an overview of existing Religions Internet content and comparing the popularity of the theme of religion on the Internet today, and in 2015, 2013 and 2011. with Google tools (Google Trends). There are many religious sites and Internet communities in RuNet, there is enough information about one or another religion, the main religions of the world and Russia are considered: Buddhism, Orthodoxy, Catholicism, Islam; present solutions from the churches of these religions for the adoption of information technology to the topic of religion, It discusses the main religions of the world and Russia: Buddhism, Orthodoxy, Catholicism, Islam; given the existing solutions of religions these churches for the adoption of information technology in religion. The article also examines the impact of the Internet on religion and the popularity of this topic in the global web. Also, the article provides a possible explanation for the temporary increase in requests for religion at certain intervals, and regions of Russia that are most interested in this subject. There is also a small statistics on the popularity of requests for religion at the world level. Description of the pros and cons of the transition of religion to the Internet.

¹ Статья подготовлена в рамках проекта РФФИ №17-03-00808

Key words: Buddhism, internet, religion, Orthodoxy, Islam, church, digital technologies, online community.

Сейчас интернет имеет очень большое влияние на жизнь людей, можно смело сказать, что не найдется такой темы, на которую не повлияло развитие интернет-технологий. Точно также и ни одна религия не может проигнорировать такой мощный источник информации и способ влияния на людей.

В настоящее время, есть возможность узнать насколько популярна тема религии в интернете.

Проанализировав количество запросов по России на тему религии, можно выделить темы, которые наиболее популярны в 2017 году. С помощью веб-инструмента GoogleTrends, можно составить статистику по России, а также по отдельным субъектам.

Больше всего запросов на тему религии зарегистрированы в Республиках Ингушетия, Дагестан, Карачаево-Черкасская, Калмыкия и Чеченская Республика. Республика Бурятия располагается на 19-ом месте, здесь интерес к поиску информации на тему религии в два раза меньше чем у лидера по запросам.

Можно также узнать, какие запросы наиболее популярны по России. Чаще всего запрашивают информацию на тему «Ислам», на 20% меньше поисковых запросов на общую тему «Культура», немного меньше запросов на темы «Мировая религия» и «Философия». Почти в два раза меньше запросов по сравнению с темой ислама - тема «Христианство».

Инструмент GoogleTrends дает нам возможность просмотреть, в какие даты запросы о религии были более популярны и наоборот, когда данная тема была менее популярна. Точку 100%, то есть самое большое количество запросов, можно найти в период от 9 апреля по 15 апреля. 9 апреля был религиозный праздник Вход Господень в Иерусалим - Вербное (Пальмовое) воскресенье, 10 апреля - Великий Понедельник — понедельник Страстной недели Великого поста у христиан, 13 апреля - Великий (Чистый) четверг у христиан, 14 апреля - у православных и католиков Великая (Страстная) пятница — воспоминание Страстей Господних. Меньше же всего запросов приходится в период с 30 июля по 5 августа.

Данная статистика по всей России. Сейчас можно рассмотреть подобную статистику на одном субъекте Российской Федерации, на примере Республики Бурятия. Здесь больше всего запросов приходится на период с 7 по 13 мая. 10 мая - День Рождения Будды, 12 мая - День памяти девяти мучеников, православный праздник. Меньше всего запросов совпадает временным промежутком по России, с 30 июля по 5 августа.

Можно рассмотреть и статистику по всему миру. Здесь лидирующей темой запросов является также тема «Ислам». В два раза меньше интерес к теме «Культура», такое же количество запросов приходится на тему «Христианство», на 25% меньше интереса к теме «Буддизм», и пятое место по количеству запросов занимает тема «Индуизм». При анализировании всего мира, большее количество интереса к религии имеет страна Индонезия, далее

по уменьшению интереса: Азербайджан, Турция, Боливия, Иран. Больше количество запросов приходится на 21 -27 мая, по данным 2017 года. В этот временной период есть несколько религиозных праздников, такие как Перенесение мощей святителя и чудотворца Николая, православный праздник, День святых Мефодия и Кирилла, День славянской письменности и культуры, Вознесение Господне у христиан, Рамадан – начало поста у мусульман. Наименьшее количество со 2 по 15 июля.

Описанная статистика относится к поиску на тему «Религия», если же рассматривать поисковый запрос «Religion», здесь совсем другие результаты. Самая большая популярность в странах Зимбабве, Боливия, Кот-д'Ивуар, Нигерия и Колумбия.

Также можно представить в каких странах популярны запросы на тему той или иной религии. Тема «Ислам» популярна в Афганистане, Индонезии, Сенегал, Бруней-Даруссалам, Судан. Тема «Islam» почти не отличается. Тема «Христианство» популярна в странах Гондурас, Никарагуа, Гватемала, Сальвадор и Панама. Тема «Буддизм» - в странах Таиланд, Шри-Ланка, Вьетнам, Тайвань, Мьянма. Тема же «Buddhism» - в странах Бутан, Шри-Ланка, Мьянма, Непал и Сингапур.

На сегодняшний день существует примерно 38 200 000 интернет-страниц содержащих слово «Религия» и 861 000 000 – слово «Religion» (на 2013 год – 64 900 000, 2011г. – 39 000 000). «Православие» - 11 900 000, «Ислам» - 23 300 000 (на 2013 год – 19 700 000). В сравнении, в статье «Основы религиозного воспитания в контексте киберсоциализации человека»² представлена статистика на начало 2013 года, и сравниваются результаты с 2011 годом.

Можно сделать сравнение, для преставления увеличения популярности религии в интернете. В статье «Российский буддизм в интернет-измерении»³ приводится статистика результатов запросов в поисковой системе Google на конец 2014 года.

Наименование запроса	Результатов, примерно на конец 2014 года.	Результатов, примерно на 29.09.2017г.	Разница в процентах.
Buddhism	5 330 000	75 200 000	>1310%
Буддизм	750 000	3 840 000	>412%
Российский буддизм	403 000	579 000	>43,6%
Буддизм в России	853 000	526 000	<38%
Русский буддизм	495 000	521 000	>5%
Буддизм Бурятии	89 400	238 000	>166%
Бурятский буддизм	34 000	42 700	>25,5%
Буддизм Тува	63 400	131 000	>106,6%

²Основы религиозного воспитания в контексте киберсоциализации человека В. А. Плешаков. Вестник ПСГТУ. Серия IV. Педагогика. Психология 4(31) 2013г. Издательство ПСГТУ 144стр

³Актамов И. Г., Бадамырен Т. Б., Цыремпилов Н. В. Российский буддизм в интернет-измерении // Власть. 2015. № 7. С. 125-130.

Буддизм Тыва	75 200	235 000	>212,5%
Тувинский буддизм	16 600	193 000	>1062%
Буддизм Калмыкии	68 700	188 000	>173,6%
Калмыцкий буддизм	23 000	104 000	>352%
Тибетский буддизм	191 000	157 000	<17,8%
Буддизм Тибета	173 000	459 000	>165%
Тибето-монгольский буддизм	23 000	97 600	>324%
Китайский буддизм	350 000	377 000	>7,7%
Буддизм Китая	394 000	480 000	>21,8%
Японский буддизм	228 000	260 000	>14%
Буддизм Японии	345 000	526 000	>52,5%

В среднем, количество страниц в интернете удовлетворяющих данным запросам увеличилось на 232% за 2 года. Так что, нельзя не отметить возрастающую популярность темы религии на просторах интернета, в виду увеличения существующих страниц с наличием поисковых слов.

В приведенной статье можно также рассмотреть увеличение интереса к буддизму согласно статистике «Буддийского форума». На 2015 год представлены следующие данные: зарегистрированы 20 631 тема, 622 047 сообщений, 6 956 участников. На 29.09.2017: зарегистрированы 22 668 тем, что на 2 тыс. больше чем представлено 2 года назад, отправлено 718 605 сообщений, что на 100 тыс. больше, участников форма больше почти на 1000 человек – 7 705 участников.

Сейчас идет развитие социальных сетей. Большое количество форумов на тему буддизма. «Буддизм — идеальная религия для Интернета». Так как согласно буддизму, реальность мира является иллюзорной. Но не только буддисты активно используют социальные сети. В 2012 году анонсирована социальная сеть для мусульман «Salamworld», которая соответствует нормам шариата.⁴

На данный момент существует множество сайтов, тематикой которых являются определенные религии. Также, большинство доступных статей в рунете описывают связь интернета и христианства, а в частности, православие.

Все статьи, которые доступны для всеобщего пользования с тематикой православия, описывают одну из проблем религии и информационных технологий: применение информационно-компьютерных технологий в

⁴Соц сеть для мусульман http://www.religare.ru/2_93091.html

учебно-воспитательном процессе. В статье «Основы религиозного воспитания в контексте киберсоциализации человека» автор считает, что «необходимо использовать возможности современных кибертехнологий» для воспитания молодежи и духовно-нравственного развития. Также, автор отмечает растущую активность в интернет-среде.

В статье «Русское православие, идеологическая конструкция и интернет»⁵ приведен факт, что религиозность среди русских составляет: 6-7%. Автор приводит заключение из данного факта, что православные верующие настаивают на введении курса «Основы православной культуры» в государственных школах.

Подобные сайты о религии существуют уже много лет и их количество только растет. В этом есть свои плюсы, а также и минусы. Среди плюсов, несомненно, то, что глобальная паутина открыла каждому желающему возможность доступа к информационным ресурсам к требуемым им религиям, любой желающий имеет возможность заказать себе вещи с религиозной символикой, либо любые другие ритуальные предметы. Нельзя оставить без внимания и возможность совершить пожертвование тому или иному храму онлайн. Данная возможность есть на официальном сайте Буддийской традиционной сангхи России.

В минусы же можно отнести появление большого количества плагиата, наличие слишком большого объема информации, что может вызвать затруднение и путаницу, наличия ложной информации, так как далеко не все ресурсы являются подлинными и не все проходят проверку, и дублирование информации, что и так можно отнести к плагиату. Данные минусы мы можем отнести к любому поиску информации в интернете.

Всё же, остается один вопрос, облегчает ли интернет духовную жизнь людей либо усложняет ее. Опасения на этот счет высказывал Dawson.⁶ Он предполагал, что противники религии будут публиковать ложную информацию, подрывающую авторитет религии. Он придерживался гипотезы, что традиционные властные структуры религии будут нивелированы в уравнивающем всех Интернете.

Можно увидеть больше плюсов. Жизнь заставляет религии шагать в ногу с прогрессом. Например, Ватикан выпустил официальный документ, где регламентируется использование интернета. В 2002 году Святой Престол опубликовал два документа об отношении Католической Церкви к интернету: «Церковь и Интернет» и «Этика в Интернете». В соответствии с ним, проповеди и информация о христианстве - допустимы, а заочное отпущение грехов - нет. Или, например, патриарх Румынской Православной церкви Феоктист заявил: «Слово Божье может до верующего через любой

⁵ «Русское православие, идеологическая конструкция и интернет» «Русское православие, идеологическая конструкция и интернет» "Вестник Евразии" за 2003 г. №2

⁶ Dawson, L. Researching religion in cyberspace: Issues and strategies / In J. Hadden & D. Cowan (Eds.), Religion on the internet: Research prospects and promises, New York: JAI Press, 2000, pp. 25-54.

источник, даже через интернет». Как вывод, можно сказать, что церковь сегодня признает важность интерактивной сети и присутствия в ней

В настоящее время даже существует мобильное приложение католической церкви в США, «CatholicMobileMedia».⁷

Но всё же, переходить полностью на интернет религию получится не скоро. Можно увидеть некоторые препятствия в виду возраста, так как интернет всё же осваивается в основном молодежью. Также, сюда можно отнести ограниченность по уровню достатка.

К тому же, интернет распространение не оставляет и конфликтных ситуаций. Особенно экстремистские ситуации.

Теперь рассмотрим религию в интернете на примере буддизма. Винсент Хорн более восьми лет исследовал взаимодействие буддизма, технологии и культуры в проекте «Гики-буддисты» (Buddhist Geeks),⁸ и обнаружил три основных направления, которые могут сильно повлиять на то, как будет выглядеть буддизм будущего – буддизм эры интернета. Первая – это облачные общины, так как люди стали все больше общаться виртуально. Автор также выделил преимущества:

- Возможность организации вокруг идей и людей, а не географического расположения.
- Возможность участвовать в поистине международных сообществах, в которых множество точек зрения взаимообогащают друг друга (что раньше происходило обычно только в очень больших городах).
- Снижение цен за участие, поскольку на поддержку виртуальных пространств уходит намного меньше средств, чем на поддержку физических.

Второе – это, как назвал автор статьи, «отвязывание» буддизма, то есть изменения классических составляющих буддийской практики.

Третье – это новые технологии, такие как медитационные приложения для смартфона, ЭЭГ-обручи на голову, а также физические сенсоры, измеряющие различные аспекты физиологии тела, такие как дыхание, сердечный ритм и проводимость кожи.

На примере буддизма в России, развитие интернет-технологий облегчило жизнь верующим. Например, дало возможность заказать молебен, на примере мобильного приложения «Весь Улан-Удэ». Также, с помощью интернета любой пользователь может спокойно посмотреть Зурхай, расписание хуралов в нужном пользователю дацане. «Таким образом, в современном обществе стало легче найти буддийское сообщество в социальных сетях для удовлетворения своих интересов, нежели ехать в храм или искать общину или людей, в реальной жизни способных удовлетворить наши религиозные интересы».⁹

⁷ Документы Ватикана. <http://vaticanstate.ru/vatikan-i-internet/>

⁸ Buddhism in the Internet Age. Vincent Horn. Inquiring Mind, Vol. 31, #2 (Spring 2015)

⁹ Доржигушаева О.В., Бато Дондуков Влияние информационных технологий на развитие буддийских сообществ России // Научные ведомости БелГУ. Серия: Философия. Социология. Право. 2016. №3 (224). URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/vliyanie-informatsionnyh-tehnologiy-na-razvitie-buddijskih-soobchestv-rossii> (дата обращения: 14.10.2017).

В заключение можно сказать, что интернет дает людям возможность изучения религий. Что существует интерес к религиозным праздникам, людям интересно узнать их более подробно. Людям интересно изучать религии. Интернет дает возможность углубиться в изучение, не выходя из дома. Но, также и нельзя отрицать того факта, что информационные технологии влияют на духовную жизнь людей. Можно смело предполагать, что цифровые технологии со временем продолжают вносить изменения в повседневную жизнь, задевая и религию.

Список литературы:

1. Доржигушаева О.В., Дондуков Б. Влияние информационных технологий на развитие буддийских сообществ России. // Научные ведомости Белгородского государственного университета. Серия: Философия. Социология. Право. 2016. том. 35. № 3 (224). С. 110-114.
2. Основы религиозного воспитания в контексте киберсоциализации человека В. А. Плешаков. Вестник ПСГТУ. Серия IV. Педагогика. Психология 4(31) 2013г. Издательство ПСГТУ 144стр
3. Актамов И. Г., Бадмацыренов Т. Б., Цыремпилов Н. В. Российский буддизм в интернет-измерении // Власть. 2015. № 7. С. 125-130.
4. «Русское православие, идеологическая конструкция и интернет» «Русское православие, идеологическая конструкция и интернет» "Вестник Евразии" за 2003 г. №2
5. Buddhism in the Internet Age. Vincent Horn. Inquiring Mind, Vol. 31, #2 (Spring 2015)
6. Социальная сеть для мусульман http://www.religare.ru/2_93091.html
7. Dawson, L. Researching religion in cyberspace: Issues and strategies / In J. Hadden & D. Cowan (Eds.), Religion on the internet: Research prospects and promises, New York: JAI Press, 2000, pp. 25–54.
8. Документы Ватикана. <http://vaticanstate.ru/vatikan-i-internet/>
9. <http://www.catholicmobileapps.com/>
10. Ватикан и новые информационные технологии. Д.А. Клименко. Вестник МГУ. Серия 10. Журналистика. №2 за 2010 год 100-113

БАЛАКИРЕВА ТАТЬЯНА АНДРЕЕВНА

Аспирант Института философии СПбГУ

BALAKIREVA TATIANA ANDREEVNA

Postgraduate in Institute of Philosophy SPbSU

МЕДИАРЕАЛЬНОСТЬ СОВРЕМЕННОГО РОССИЙСКОГО ТЕЛЕЗРИТЕЛЯ: ВОПРОСЫ ИДЕНТИФИКАЦИИ¹.

Аннотация: В настоящей статье читателю предлагается обратить внимание на влияние телевидения на восприятие медиареальности. В частности рассматриваются вопросы идентификации на примере юмористических передач российского телевидения.

Ключевые слова: телевидение, юмор, медиареальность, восприятие, идентификация.

MEDIAREALITY OF MODERN RUSSIAN TV-VIEWER: ISSUES OF IDENTIFICATION.

The purpose of the article is to give the reader some information on co-operation TV and perception of mediareality. Particularly it is spoken in detail about identification on the example of comic TV shows such as Stand-up.

Key Words: TV, comic show, Stand-up, mediareality, perception, identification.

Современные исследователи медиа по большей части сосредотачивают свое внимание на Интернете, что справедливо, если анализировать степень популярности медиаресурсов. В данной статье предлагается рассмотреть телевидение, поскольку оно остается в качестве одного из влияющих на восприятие реальности субъектом культуры, о чем свидетельствуют данные Аналитического Центра Видео Интернешнл (АЦ Video International – оператор медиарекламного рынка в России и Восточной Европе, который предоставляет телеканалам комплексные сервисы аналитической, юридической и IT поддержки), который в 2013 году провел обширные исследования продемонстрировавшие, что на одну сельскую семью приходится примерно 1 телевизор, на городскую семью (население более 100 тысяч человек) приходится около 2 телевизоров. Безусловно, количество телевизоров на семью – не показатель для определения популярности, но стоит заметить, что по данным индустриальной системы электронных измерений телеосмотра (INS), хотя бы раз в месяц телевизор смотрят 99 % населения Российской Федерации, раз в неделю – 92 %. Что касается ежедневного просмотра, то тут среднее число зрителей составляет 72 %. Средняя продолжительность телепросмотра (в расчете на одного жителя) составила в 2012 году 238 мин (или 3 часа 58 мин.) в сутки. Соответственно, как

¹ Исследование выполнено в рамках исследовательского проекта при финансовой поддержке гранта РНФ. Проект № 16-18-10162 «Новый тип рациональности в эпоху медиального поворота», СПбГУ.

бы ни хотелось некоторым критикам телевидения причислить его к старым медиа, по нашему мнению, оно пока остаётся достаточно популярным среди населения РФ.

Телевидение является одним из репрезентантов медиареальности. В классификации, основанной на вопросе о популярности, оно принадлежит к типу старых медиа. Ч.Р. Акланд в книге «Residual Media»² («Остаточные медиа») причисляет наш предмет исследования к классу остаточных медиа, которые определяет, как средства массовой информации, популярные до изобретения Интернета и до сих пор участвующие в формировании доминирующих тенденций в культуре. Такое определение свидетельствует о наличии определенных привычек у членов социума к способам получения информации и говорит о том, что телевидение до сих пор занимает определенный сектор медиареальности.

На наш взгляд медиареальность современного российского телевидения имеет определенные векторы влияния на субъекта культуры, а именно: мнимая коммуникация со зрителем (например, посредством смс-сообщений на короткие номера, закрепленные за передачей, в ходе которой обнаруживается необходимость реакции телеаудитории на резонансный вопрос), деиндивидуализация (выносятся на обсуждение «личные» вопросы «обычных» людей, провоцирующие рядовых зрителей обнаружить в себе достаточно смелости для участия в аналогичной передаче) и цензура контента, презентируемого в рамках шоу. Общеизвестно, что жанровое наполнение телевизионных трансляций изобилует разнообразием тем. В настоящем исследовании предлагается обратить внимание на юмористические передачи, ибо «...Ничего удивительного нет в том, что смех сопровождал самые критические моменты человеческой истории и привлекался в качестве интеллектуального оружия в случае смены культурных, политических, экономических, идеологических и пр. формаций (парадигм)»³.

Практики смеха в телевизионной медиареальности неразрывно связаны с процессом идентификации субъекта культуры. В современной социологии и психологии⁴ существует условное разделение юмористических тематик на аффилиативные (соединение несоединимого), самоподдерживающие (ироничное отношение к собственным недостаткам или поведению) и агрессивные. Так же существует несколько понятий, необходимых для исследования практик смеха и их взаимосвязи с процессом идентификации. Гелатофобия – это боязнь быть высмеянным. Гелатофилия – это удовольствие от позиционирования себя в качестве объекта насмешки. Катагеластизм – это удовольствие от высмеивания других. Эти три термина являются определением для трех групп населения, разделенных по принципу отношения к смеху. «... В российской выборке аффилиативный и

² Acland, Ch.R. Residual Media. Minnesota: University Of Minnesota Press, 2006. 432 p.

³ Троицкий С.А. Революционный смех русского авангарда. // Studia Culturae. 2011. № 12. С. 38-48.

⁴ Иванова Е.М., Ениклопов С.Н., Стефаненко Е.А. Особенности отношения к юмору и смеху в России. // Вестник РГНФ. – 2016. - №10. - С. 167-181.

самоподдерживающий стили юмора оказались менее выраженными, а агрессивный и самоуничтожительный – более выраженными»⁵.

Обратимся к такому варианту заполнения телевизионного эфира как юмористическое шоу разговорного жанра – комедийный Stand-up (стендап, или сольное юмористическое выступление перед живой аудиторией) на телеканале ТНТ. Современное телевидение склонно усреднять телезрителя, что происходит по различным причинам, важнейшая из которых – рейтинг той или иной программы, который зависит и от времени трансляции, и от тематики, и от доступности канала для населения определенных регионов. Редакция ТНТ позиционирует имеющееся в программе телевещания шоу такого толка, как рупор обширного социального движения стендап. Суть выступлений в рамках данной передачи в том, что на сцене появляется «обычный» человек и в свободной манере рассказывает о том, что ему показалось замечательным или особенно смешным в ходе жизни. Сюжеты таких монологов разнообразны, и люди, выступающие в таком жанре, всегда имеют непростое прошлое, которое привело их на сцену. Артист данного жанра всегда «один из народа», он обычно вступает в диалог со зрителями, воплощая новые коммуникативные стратегии телевидения. Сами эти монологи, плавно переходящие в диалоги, усредняют любого, до кого донесётся хоть фраза из них. Это происходит потому, что проблемы «обычного» стендапера оказываются понятными «обычному человеку». В данном случае он позиционирует себя, как «средний» человек, потому что рассмешить зрителя он может, только сыронизировав над слабостью или изъяном, что получится в том случае, когда он будет знать, чем живёт «средний» гражданин РФ или любой другой страны. Таким образом, в большей части монологов данной телепередачи наблюдаются агрессивные практики смеха, направленные на высмеивание недостатков людей, с которыми оратор встречался в жизни, подчеркивание своих достоинств, что наводит на подтвержденные выводы о его гелатофилии.

Телезритель смотрит в экран телевизора или любого другого медиасредства и, благодаря именно экрану, получает возможность взглянуть на свои проблемы со стороны. В таком случае экранирование несет двойную функцию: позволяет отделить и обобщить конкретную проблему, которая есть у «среднего» гражданина РФ (в первом своём значении экран предполагается как поверхность, защищающая от какого-либо излучения или отражающая его), и, с другой стороны, позволяет демонстрировать что-либо, чтобы оно стало известным и поверхностно понятным воспринимающим.

С. Жижек в своих исследованиях обращает внимание на идеологизацию любого социального пространства, и, если воспринимать телевидение, как поле взаимодействия социума и институализированных структур пропаганды, станет понятна причина популярности данного вида развлекательных передач. «Чтобы увидеть истинную природу вещей, нам нужны очки: но это не означает, что мы должны снимать очки, чтобы увидеть реальность, как она есть – мы от природы находимся «внутри» идеологии, это

⁵ Там же. - С. 171.

наше естественное восприятие»⁶. В данном рассмотрении можно понимать под «очками» современное российское телевидение как медиа. В таком случае, получается, что выступающий на сцене стендапер с монологом о своих жизненных ситуациях лишь демонстрирует публике свои «очки», так как не выносит на обозрение глубину социальных противоречий или вопросы онтологического статуса обсуждаемого события. В случае с телезрителем, просматривающим данную передачу на фоне собственных бытовых неурядиц, можно констатировать удвоение таких «очков», что относит нас к удвоению поверхностности восприятия артикулируемого в монологе. Поэтому мы можем определить выступление стендапера как то же самое проговаривание собственного недоумения насчет какого-либо события, касающегося его личной жизни.

В рамках Stand-up на телеканале ТНТ существует рубрика «Открытый микрофон», которая канализирует процесс вовлечения новых лиц для выступлений: для участия в передаче необходимо написать текст монолога и отправить заявку на участие именно в этом разделе; далее группа редакторов и продюсеров рассматривает ее и разрешает выход, либо не выход на сцену. После съемки Stand-up наступает период обсуждений данного монолога как в среде авторов, так и в среде телезрителей (например, в официальных группах телеканала или передачи в социальных сетях). Затем, в зависимости от реакций обеих групп «рецензентов», новоявленный стендапер получает возможность и дальше участвовать в съемках, либо ее лишается. На данном этапе стоит уделить особенное внимание тому, что здесь происходит демедиазация телевидения посредством вовлечения интернета для высказывания мнения о выступлении, транслировавшемся по телевидению.

Так как монолог в рамках данного шоу – это авторский продукт потребления, то его создатель может для привлечения внимания и создания резонанса вокруг затронутой темы обращаться к различным источникам информации. Некоторые участники настоящей передачи в поиске вдохновения обращаются к комментариям из социальных сетей относительно волнующего их вопроса, таким образом, лишь увеличивая количество «очков» на телезрителях.

Таким образом, можно обнаружить несколько характеристик влияния телевидения на процесс идентификации:

1. Незавершенность и непрерывность, провоцирующие необходимость ежедневных телепросмотров;
2. Нивелирование ценности внутреннего монолога, который представляется в качестве заготовки для выступления;
3. Консенсусность моральных установок, основывающаяся на примерах из жизни «обычных» людей из телевидения;
4. Мнимая коммуникация с телезрителем, основанная на трансляции заготовленных, усредненных шаблонов взаимодействия;
5. Деиндивидуализация телезрителя.

⁶ Жижек С. Чума фантазий. Х.: Гуманитарный центр, 2012. С. 20.

Список литературы:

1. Acland, Ch.R. Residual Media. Minessota: University Of Minnesota Press, 2006. 432 p.
2. Жижек С. Чума фантазий. Х.: Гуманитарный центр, 2012. – 386 с.
3. Иванова Е.М., Ениклопов С.Н., Стефаненко Е.А. Особенности отношения к юмору и смеху в России. // Вестник РГНФ. – 2016. - №10. - С. 167-181.
4. Савчук, В.В. Медиафилософия. Приступ реальности – СПб.; Издательство РГХА, 2013. – 350 с.
5. Троицкий С.А. Революционный смех русского авангарда. // Studia Culturae. 2011. № 12. С. 38-48.

ДОНДУКОВ БАТО

Докторант Варшавского университета, Польша, младший научный сотрудник, ВСГУТУ, Улан-Уде, Россия.

DONDUKOV BATO

Doctoral student, University of Warsaw, Poland, junior researcher, ESSUT, Ulan Ude, Russia.

НЕКОТОРЫЕ ПОДХОДЫ К ТИПОЛОГИЗАЦИИ БУДДИЙСКОГО СЕГМЕНТА ИНТЕРНЕТА¹

Религиозный сегмент Интернета оказывает все большее влияние на религиозную жизнь общества и постепенно занимает в системе религиозных СМИ равноправное место, наряду с печатью, радио- и телевидением. Первые буддийские сайты появились на просторах рунета около двадцати лет назад. Развитие социальных сетей открыло новые возможности общения. Так, общеподддийские «нейтральные» интернет сообщества стали местом встречи представителей разных буддийских сообществ, что было крайне затруднительно в условиях оффлайн действительности. В статье, помимо конкретных буддийских вопросов обсуждаются общие философские вопросы, требующие изучения. Например, место интернет-коммуникаций в жизненном опыте человека, восприятие «другого» в сети и его роль в конструировании идентичности.

Ключевые слова: буддизм в России, религия в современности, буддийские сообщества, интернет, медиа, диалог, конфликт.

SEVERAL APPROACHES TO THE TYPOLOGY OF THE BUDDHIST SEGMENT OF THE INTERNET

The religious segment of the Internet has an increasing influence on the religious life of the society and gradually takes an equal place in the religious media system, along with the press, radio and television. The first Buddhist sites appeared on the runet territory about twenty years ago. The development of social networks has opened new opportunities for communication. Thus, all-Buddhist "neutral" Internet communities became a meeting place for representatives of different Buddhist communities, which was extremely difficult in the context of offline reality. In the article, in addition to specific Buddhist issues, general philosophical questions that require study are discussed. For example, the place of Internet communications in the life experience of a person, the perception of "the other" in the network and its role in the construction of identity.

Key words: Buddhism in Russia, religion in modernity, Buddhist communities, Internet, media, dialogue, conflict.

Введение

¹ Статья подготовлена в рамках проекта РФФИ №17-03-00808

Религиозный сегмент Интернета оказывает все большее влияние на религиозную жизнь общества и постепенно занимает в системе религиозных СМИ равноправное место, наряду с печатью, радио- и телевидением. Кроме того, изучение развития СМИ различных религиозных организаций на современном этапе невозможно без исследования интернет-изданий соответствующей религиозной принадлежности. Первые буддийские сайты появились на просторах рунета около двадцати лет назад. Интернет прочно вошел в жизнь буддизма России. В условиях Веб 1.0 буддизм в интернете продолжает отражать оффлайн действительность: соотношение буддийских сайтов в рамках Веб 1.0 остается пропорциональным количеству буддийских сообществ оффлайн. Сайты отражают информационную политику буддийских организаций и в основе их политики лежат философские принципы их лидеров.

Развитие социальных сетей открыло новые возможности общения. «В виртуальном пространстве религия обретает инструменты мгновенной передачи сообщений, оперативного реагирования, координирования действий, адресного воздействия, доступа в отдаленные области географической карты мира».

Так, общеподдийские «нейтральные» интернет сообщества стали местом встречи представителей разных буддийских сообществ, что было крайне затруднительно в условиях оффлайн действительности. Доступность к созданию ресурсов и контента, которую получили пользователи с развитием социальных сетей, нарушили пропорции онлайн и оффлайн буддизма, и спровоцировали появление новых феноменов. Борьба за истинность, которая началась из отфильтровывания небуддийского контента, далее разрослась до конфликта между течениями Махаяна и Тхеравада внутри самого буддизма. Потребность в экспансии и более широкие возможности информационной деятельности Тхеравады, позволяют ей не только претендовать на равенство Тибетскому буддизму в интернете, но даже вести информационную борьбу и предпринимать попытки перетягивать буддистов на свою сторону. Буддизм веб 2.0 стал в основном средой неопитов, и тех немногих традиционных буддистов, попавших в эту среду, некоторые поменяли основы своей буддийской идентичности и изменили взгляд на функции и образы традиционного буддизма. Таким образом, анализ развития буддизма России в интернете показывает сложность и многомерность возникающих там явлений.

Типы создателей: Также весьма любопытно, кто является учредителями и создателями буддийских ресурсов. Появление буддийских интернет ресурсов может исходить от двух типов создателей. К первым относятся разнообразные буддийские организации России. В таком случае буддийские сайты могут рассматриваться как следствие развития их деятельности. Согласно классификации Сергея Петровича Нестеркина, «можно выделить три направления распространения буддизма в России: 1) восстановление и развитие дацанской (монастырской) формы; 2) организация так называемых «дхарма-центров» и 3) распространение в форме небольших неформальных групп учеников, объединяющихся вокруг одного учителя. И если первая форма в основном имеет место в районах традиционного распространения

буддизма, то последние две наиболее распространены в европейской среде».² Данные виды организаций могут относиться к различным буддийским течениям, традициям и школам, таким как Махаяна (Тибетский и Дальневосточный буддизм) и Тхеравада (Южный буддизм).

Вторым типом создателей являются люди, не имеющие причастности к какой-либо буддийской организации, либо состоящие в организациях, но ведущие информационную деятельность свободно от них. Такая возможность существует в силу того, что интернет является свободной площадкой для создания информационных ресурсов и потенциально создателем может являться любой человек. Информационные ресурсы такого типа, требуют отдельного изучения.

Такое разделение создателей ресурсов имеет смысл по причине того, что принадлежащие к буддийским организациям ресурсы в любом случае связаны с их информационной политикой и имеют определенные правила и рамки, определяющие наполнение сайтов информацией. Информационные ресурсы, не имеющие такой привязки, практически ничем не ограничены и могут к примеру, быть общеподддийскими, то есть содержать в себе разнородную информацию вне зависимости от школ и направлений. Такие ресурсы могут становиться площадкой для встреч представителей различных буддийских сообществ, что достаточно труднодостижимо в условиях «оффлайн» действительности, поскольку в России практически не существует буддийских организаций вне школ и направлений.

Типы пользователей

Также представляется интересной типологизация пользователей буддийских интернет ресурсов. Участниками интернет-коммуникаций, так или иначе влияющих на содержание и развитие буддийских интернет ресурсов, могут быть пользователи, которые имеют разные виды принадлежности к буддизму, а также разные степени доступа к ресурсам. Это могут быть люди, как исповедующие, так и не исповедующие буддизм. Буддисты могут быть традиционными, то есть выходцами из Бурятии, Калмыкии и Тувы, или неофитами. Традиционные буддисты преимущественно являются представителями школы Гелуг Тибетского буддизма, так как именно эта школа развита в Бурятии, Калмыкии и Туве. Несмотря на это традиционные буддисты могут переходить и в другие школы. Неофиты могут быть адептами самых разных течений и школ буддизма, или же не иметь четкой привязки. Буддисты, как традиционные, так и неофиты, могут иметь определенный религиозный статус. По степени принадлежности к буддизму мы предлагаем выделять: мирян, монахов, буддийских учителей.

На интернет ресурсе, вышеуказанные виды пользователей могут исполнять разные роли, которые можно разделить на следующие категории: создатели и владельцы ресурса, администраторы (они же модераторы) и

²Нестеркин Сергей Петрович Основные тенденции развития буддизма в социокультурном пространстве России // Вестник БГУ. 2009. №6 С.16-20.

обыкновенные пользователи. Данное разделение выстраивает иерархию и определяет степень возможностей и полномочий на ресурсе. Создатели и владельцы имеют максимальные возможности по отношению редактирования контента. Также они имеют возможность назначать отдельных пользователей правами администратора или блокировать их. Администраторы имеют возможность создавать, удалять и корректировать контент на ресурсе по своему усмотрению. Обыкновенные пользователи могут потреблять и создавать информацию, однако редактировать или удалять они могут только собственный контент.

Виды буддийской информации

Далее рассмотрим виды буддийской информации. Содержание многих буддийских интернет ресурсов значительно различается, поэтому следует выделить основные виды буддийской информации, которыми наполняются эти ресурсы. Нами были выделены представительская, новостная, приходская и теоретическая виды информации. К представительской относится информация, направленная на описание различных буддийских единиц: организаций, течений, школ, буддийских лидеров, учителей и деятелей, исторических личностей, божеств, зданий и сооружений, проектов и других всевозможных буддийских единиц. Новостная информация включает в себя новости буддийского мира, в которую могут входить события из жизни ныне живущих буддийских лидеров и деятелей, отдельных буддийских сообществ, храмов, издательств и т.д. Приходская информация направлена на удовлетворение религиозных потребностей прихожан буддийских храмов, и включает в себя астрологию, справочную информацию о молебнах, ритуалах, информацию о правилах поведения в буддийских храмах или на приеме у буддийского монаха. Теоретическая информация является очень разнообразной и может состоять из многочисленных буддийских текстовых и медиа материалов, принадлежащих к разным течениям и школам. «Сайты буддологических организаций, научно-исследовательских центров и вузов, СМИ, содержащие информацию о буддизме, характеризуются институциональной отстраненностью от религиозных организаций и религиозной практики».³

Важное место занимает репрезентация индивидов в сети. Вся информация создаваемая в социальной сети создается для презентации ее другим пользователям с последующей оценкой в виде «лайка» или комментария, что может побуждать предоставлять в основном контент, способный понравиться, удивить или как-либо воздействовать на аудиторию. Эта мотивация заставляет индивидов показывать лишь позитивные моменты/черты, что приводит к стремлению идеализирования интернет- образа. В итоге такой образ может сильно отличаться от оригинала вплоть до полного несоответствия, о чем и говорил Жан Бодрийяр в своей теории симулякров,

³Актамов Иннокентий Галималаевич, Бадмацыренов Тимур Баторович, Доржиева Ирина Цыдылжаповна Буддизм в Интернете: методология изучения виртуальных религиозных сообществ // Вестник БГУ. 2015. №6 С.86-91.

которую он рассматривает в своей книге «Симуляция и Симулякр».⁴ Симулякр по Бодрийяру – это изображение без оригинала, репрезентация чего-то, что на самом деле не существует. Важно отметить что не всё в виртуальной реальности поддается симуляции, к примеру, мы можем симулировать высокую степень сострадания или доброты, но не можем симулировать высокую осведомленность в той или иной отрасли.

В рамках предварительного исследования были опрошены несколько активных участников сообщества и выявлено, что меньшинство из участников посещали регионы традиционного буддизма. Остальные участники строили представление о буддизме, буддийских регионах и адептах буддизма основываясь на литературе, фильмах, общении в интернете и посещении буддийских учений, проводимых приезжими буддийскими учителями. В основном литература, создаваемая учителями и деятелями буддизма, направлена на разъяснение философии и практики буддизма, которая представлена в ее эталонном виде. Фильмы на буддийские темы также демонстрируют эталонный уровень буддийского мира. Знакомство с буддизмом без посещения традиционных буддийских регионов и основанное на эталонных образах, представленных в литературе, фильмах и лекциях, становится ядром воображения неофитов о буддийском мире. Такой же подход мы видим по отношению к распространению буддийского контента в интернете, который может существенно расширить количество вовлеченных в воображаемые миры неофитов и традиционных российских буддистов, возвращающихся к религии в постсоветской реальности. На схожие процессы в обществе указывает Арджун Аппадураи,⁵ который выдвигает теорию радикальной трансформации «современности» (modernity), согласно которой электронные средства коммуникации и массовые миграции являются главными факторами изменения, совместно воздействуя на «работу воображения», формирующую субъективность эпохи модерна.

Бодрийяр также говорил о воображаемом, как об иллюзии являющейся симулякр. Однако, если мы говорим о воображаемом эталонном буддийском мире основанным только на теоретической литературе, то это не может быть симулякр, поскольку данная литература не признана описывать существующую реальность или быть ее копией, более того реальность скорее пытается строится на буддийской теории. Но если реально существующий сегодня буддийский мир, описывать с помощью воображаемого эталонного, то такой акт уже может превращать образ реальности в симулякр. Это так или иначе приведет к конфликту объективной реальности с ее виртуальным образом в случае несоответствия. Более того, Бодрийяр отмечает, что виртуальные образы вступают в качественно новые взаимоотношения с окружающей действительностью, поскольку могут начать сильно воздействовать на нее. Вовлечение

⁴ Baudrillard, Jean; 1994, *Simulacra and Simulation*, Michigan: University of Michigan Press, 164 pages.

⁵ Appadurai, Arjun; 1996, *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 229 pages.

традиционных буддистов в воображаемый идеализированный мир представленный в буддийских интернет-сообществах влияет на перемену взгляда на функции и образы традиционного буддизма, которая в свою очередь влечет к пересмотру основ для собственной религиозной идентичности. Что касается представленности буддийских сообществ России в сети, нужно отметить, что практически все крупнейшие сообщества в российской социальной сети «в контакте» созданы неофитами. Вероятно, это является следствием более осознанного интенсивного интереса неофитов к буддийским учениям как к новому и неизведанному. Большая осведомленность и активное освоение буддийской литературы в переводах делает неофитов более способными к созданию буддийского контента, а, следовательно, и буддийских сообществ в сетях.

Заключение

Таким образом в современном обществе стало легче найти буддийское сообщество в социальных сетях для удовлетворения своих интересов, нежели ехать в храм или искать общину, или людей, в реальной жизни способных удовлетворить наши религиозные интересы. «Например, на сайте Буддийской традиционной сангхи России пользователь может заказать молебен, указав из предложенного списка цель или цели проведения молебна: за здоровье, выздоровление и долголетие, для обретения материальных благ, успеха в делах, для обретения счастья и спокойствия, за успешную учебу, сдачу экзамена, для отворачивания бед и несчастий, для дальней дороги, для поправления особо сложной жизненной ситуации. Затем следует указать сумму пожертвования и произвести онлайн-платеж».⁶

Наиболее активным в плане коммуникаций является сообщество с названием «Буддизм» включающее в себя 33,5 тыс. пользователей. Данное сообщество не относится ни к какому течению и выступает местом встречи для представителей всех традиций и школ, что уже демонстрирует отличительные возможности интернета. Храмы и общины обычно принадлежат определенным школам, к тому же затруднительно собрать такое количество представителей различных школ из различных мест России в одном месте.

В условиях оффлайна, у представителей разных буддийских сообществ практически не было общей среды для пересечения, эквивалентной той, что предоставляют сегодня интернет технологии. Интернет среда имеет два основных различия. Во-первых, иные свойства пространства и времени интернета. Интернет пространство дает возможность взаимодействовать пользователям, независимо от территориального местонахождения. Отличия времени, заключается в том, что начатая дискуссия/полемика практически не имеет временных рамок и может длиться бесконечно, так как общение не требует мгновенных ответов и комментариев. В условиях же живого общения,

⁶Актамов Иннокентий Галималаевич, Бадамыренов Тимур Баторович, Доржиева Ирина Цыдылжаповна Буддизм в Интернете: методология изучения виртуальных религиозных сообществ // Вестник БГУ. 2015. №6 С.86-91.

длительность дискуссии четко ограничена местом и временем пребывания участников. Во-вторых, пересечения и многочисленные дискуссии/полемики имеют публичный характер, где потенциально наблюдателями могут являться все пользователи интернета, что соответственно оказывает влияние на поведение участников. Благодаря этим отличиям и возможностям и возникли явления прежде не имевшие места в буддизме России ранее.

БАДМАЦЫРЕНОВ ТИМУР БАТОРОВИЧ

Кандидат социологических наук, доцент Кафедры политологии и социологии БГУ, Улан-Уде, Россия.

BADMATSYRENOV TIMUR BATOROVICH

Ph.D. (in Sociology), Associate Professor, Department of Political Science and Sociology, BSU, Ulan Ude, Russia.

БАДАРАЕВ ДАМДИН ДОРЖИЕВИЧ

Кандидат социологических наук, старший научный сотрудник ИМБТ СО РАН.

BADARAEV DAMDIN DORZHIEVICH

Ph.D. (in Sociology), Senior Researcher, Institute for Mongolian, Buddhist and Tibetan Studies RAS (SB).

БУДДИЙСКИЕ ВИРТУАЛЬНЫЕ СООБЩЕСТВА СОЦИАЛЬНОЙ СЕТИ ВКОНТАКТЕ¹.

Статья посвящена описанию особенностей развития буддийских виртуальных сообществ в социальной сети ВКонтакте как сравнительно новому социальному явлению. Интернет и социальные сети стали полем активного роста виртуальных религиозных сообществ с постоянно увеличивающимся числом членов. В них происходит становление новых форм социальных практик, сочетающих элементы традиции и инновации, и позволяющих интегрировать новые социальные структуры.

Ключевые слова: Буддизм, социальные сети, Интернет, виртуальные сообщества, ВКонтакте.

BUDDHIST COMMUNITIES ON VK.COM

The article is devoted to the description of the development of Buddhist virtual communities in the social network VKontakte as a relatively new social phenomenon. The Internet and social networks have become a field of active growth of virtual religious communities with an ever-increasing number of members. They create new forms of social practices that combine elements of tradition and innovation, and enable the integration of new social structures.

Key words: Buddhism, social networks, Internet, virtual communities, VKontakte.

Социальные сети стали сегодня одной из наиболее востребованных форм интернет-коммуникации. Ежемесячно в интернет в России выходят свыше 70 млн. человек, большинство из которых посещают соцсети.

¹Статья выполнена при финансовой поддержке гранта РФФИ № 17-06-00340 «Разработка математических моделей виртуальных буддийских сообществ в социальных сетях»

Таблица 1

Популярные социальные сети России по аудитории(Аудитория за месяц, тыс. чел. Россия, 12-64 лет, ноябрь 2014 г.)²

№	Наименование социальной сети	Аудитория, тыс. человек
1.	ВКонтакте	54 605
2.	Одноклассники	40 071
3.	Мой мир	25 171
4.	Facebook	24 241
5.	Livejournal	16 651
6.	Instagram	13 300
7.	Twitter	8 468

Аудитория крупнейшей русскоязычной социальной сети ВКонтакте насчитывает более 380 миллионов пользователей.³ По данным SimilarWeb, «ВКонтакте» является наиболее популярным сайтом в России и на Украине и шестым по популярности в мире.⁴ Его ежемесячная аудитория согласно результатам исследования социальных сетей в России, проведенного компанией BrandAnalytics составила свыше 46,6 млн. человек, хотя бы раз в месяц заходивших на сайт⁵. Более 80 млн. посетителей заходят на сайт каждый день, примерно 65% посетителей проживают в России. По экспертным оценкам в январе 2014 года реальных людей в ВКонтакте было около 52,7 миллионов⁶. Среди пользователей ВКонтакте несколько выше, нежели в других сетях, доля подростков и учащихся.

Религиозная информация в «ВКонтакте» занимает довольно значимый сегмент. Пользователь при заполнении своего профиля в категории «жизненная позиция» может указать свою конфессиональную принадлежность путем выбора в графе «мировоззрение» одной из следующих позиций: иудаизм, православие, католицизм, протестантизм, ислам, буддизм, конфуцианство, светский гуманизм, пастафарианство, или же самостоятельно внести наименование иной конфессии или мировоззренческой позиции. Примечательно, что, по данным исследования ВЦИОМ 2011 года, более половины российских пользователей социальных сетей склонны к искажению

²«Социальные сети в России сегодня: цифры, тренды, прогнозы» исследование BrandAnalytics[электронный ресурс]URL: <http://www.slideshare.net/Taylli01/2014-43472028> (дата обращения 21.04.2015)

³ О сайте. Аудитория ВКонтакте[электронный ресурс]URL: https://vk.com/page-47200925_44240810 (дата обращения 12.04.2017)

⁴«ВКонтакте» и «Яндекс» вошли в топ-10 самых популярных сайтов в мире[электронный ресурс]URL: <http://ria.ru/world/20150213/1047586986.html> (дата обращения 12.04.2017)

⁵Социальные сети в России. Зима 2015-2016 [электронный ресурс] URL: https://brandanalytics.ru/sample_report/social_network_russia_winter_2015_2016.pdf (дата обращения 12.04.2017)

⁶ Социальные сети в России: исследование Mail.RuGroup[электронный ресурс] URL<https://corp.mail.ru/media/files/issledovanie-auditorij-sotcialnykh-setej.pdf> (дата обращения 12.04.2017)

информации о себе, при этом «наименее распространены случаи, когда пользователи социальных сетей и блогов искажают информацию о своих политических и религиозных взглядах»⁷.

В 2011 году буддизм в качестве вероисповедания указывали 363 тыс. пользователей ВКонтакте (православие – 13 214 082 человека)⁸. По данным, полученным через запросы в поисковой системе ВКонтакте в апреле 2015 г. и апреле 2017 г., наблюдается рост числа пользователей ВКонтакте, указавших буддизм в качестве мировоззрения. Если в апреле 2015 года их было 505908, то в апреле 2017 их стало уже 593126. Кроме того, в этой социальной сети насчитывается 2097 сообществ с большим количеством подписчиков (в 2015 году таких сообществ было 727). Для сравнения, число православных сообществ возросло с 2135 в апреле 2015 г. до 8009 в апреле 2017 г.

Распространенной практикой в социальной сети стала буддийская игровая идентичность, обусловленная вхождением буддийских идей и образов в массовое сознание и не связанная с религиозной практикой. Е.В. Рыйгас в исследовании религиозных взглядов в виртуальной реальности выделяет модели прямой (например, католик), обратной (антибуддист; антикатолик) и неопределенной (православный буддизм; православная мусульманка) религиозной идентичности, выражающей собственное отношение к религии пользователей сети ВКонтакте⁹.

Территориальное распределение пользовательских профилей демонстрирует, что наибольшее число буддистов локализуется в Улан-Удэ, Элисте, Москве, Санкт-Петербурге и крупных российских и зарубежных городах, прежде всего в Украине и Белоруссии. Это в целом совпадает с распределением буддийских религиозных организаций в современной России. По данным Федеральной службы государственной статистики на территории Российской Федерации на апрель 2016 года было зарегистрировано 252 буддийские религиозные организации¹⁰. В данном случае можно отметить существенное превалирование числа виртуальных сообществ над реальными буддийскими общинами.

Таблица 2

Динамика числа подписчиков буддистских сообществ ВКонтакте

№	Наименование сообщества	Число участников /подписчиков	
		2015	2017

⁷О чем врут пользователи социальных сетей?[электронный ресурс]URL: <https://wciom.ru/index.php?id=236&uid=111364> (дата обращения: 09.12.2017)

⁸10 млн. пользователей "ВКонтакте" заявляют о приверженности православию. 18 мая 2011 года, 16:05[электронный ресурс]URL: <http://www.interfax-religion.ru/?act=news&div=40794>(дата обращения: 09.12.2017)

⁹Рыйгас Е.В. Религиозные взгляды в виртуальной реальности (на примере текстов социальной сети vkontakte.ru) // Социологические исследования. 2013. №6. С.115-120.

¹⁰Число религиозных организаций, зарегистрированных в Российской Федерации, на 1 января 2016г. // Федеральная служба государственной статистики Кагью [Электронный ресурс] http://www.gks.ru/wps/wcm/connect/rosstat_main/rosstat/ru/statistics/state/# (дата обращения: 16.04.2017 г.)

1.	Дзэн-буддизм	312532	336269
2.	Драгоценные советы Его Святейшества Далай-Ламы	182 54 6	210427
3.	Будда • Учение Будды • Буддизм	55628	82414
4.	Буддизм	-	38081
5.	Тибетский буддизм	-	18699
6.	Буддизм Будда ДхаммаСангхаТхеравада	17260	16208
7.	Хамбо Лама Даши- ДоржоИтигэлов	16 274	23708
8.	СарыгШажынТывада	15 328	26730
9.	Санкт-Петербургский храм «Дацан Гунзэчойнэй» Буддизм	13977	22191
10.	Буддизм Махаяна Гелуг	11546	18061
11.	Карма Кагью Буддизм Алмазного пути	10823	14441

В 2004 г. Чарльз Пребиш выделил три типа буддийских интернет-сообществ¹¹. Первый охватывает веб-страницы традиционных буддийских групп для удобства коммуникации. Второй тип представляет «виртуальные храмы», созданные традиционными сангхами для своего дополнения. Третий же представлен «чистыми онлайн-сообществами», не существующими оффлайн. Буддийские сообщества в ВКонтакте можно разделить на дифференцированные по направлениям, традициям и школам буддизма и недифференцированные, представляющие «всё многообразие направлений буддизма».

Многие сообщества создаются представителями буддийских религиозных общин и организаций. Так, 277 сообществ создано в качестве официальных групп буддийских монастырей-дацанов и дуганов Бурятии. Последователи «Ассоциации буддистов Алмазного Пути традиции Карма Кагью» создали 114 групп, «привязанных» к определенному городу, для них характерна общая координация, вплоть до унифицированного наименования и визуального оформления. Виртуальных последователей Тхеравады из разных городов и регионов объединяет 207 групп. Примечательно, что «махаянских» групп насчитывается лишь 22 с примерно двадцатью тысячами членов, причем самая крупная, Буддизм | Махаяна | Гелуг, насчитывает 18000 подписчиков. Большинство реальных российских буддийских общин относится к махаянским направлениям Гелуг и Карма Кагью, что обусловлено историческими традициями и активностью тибетской диаспоры, но для них большое значение имеют дифференцирующие факторы школ и направлений и этнокультурной специфики. Социологические исследования показывают, что для многих традиционных верующих буддизм имеет значение как

¹¹Prebish Ch. S. The Cybersangha: Buddhism on the Internet // Religion online: Finding faith on the Internet. London: Routledge, 2004. P. 135-151

этнорелигиозная традиция, в то время как для священнослужителей и членов мирских сообществ более важны философские и практические аспекты¹². Существенные различия в реальной религиозной практике и идентичности транслируются и в социальных сетях. Доржигушаева О.В. и Дондуков Б. отмечают, что в социальных сетях возникает «поле для конфликтов между представителями разных направлений» в силу идейных и социокультурных различий между «традиционными» буддистами и «неофитами», приверженцами «махаяны» и «Тхеравады»¹³. Другая группа сообществ не связана с реальными оффлайн-организациями и существует только в социальной сети. Наиболее популярное буддийское сообщество «Дзен-буддизм» насчитывает 336 093 подписчиков, которые получают информационную новостную рассылку, участвуют в обсуждениях, комментируют сообщения модераторов, среди которых и основатель ВКонтакте Павел Дуров.¹⁴ Примечательно, что сообществ «Дзен» в ВКонтакте насчитывается 3 694, хотя далеко не все они имеют какую-либо выраженную буддийскую специфику. Так, наиболее популярное сообщество Дзен¹⁵ имеет 2134236 подписчиков и позиционируется в категории «искусство и развлечения».

Все это подтверждает тезис о том, что религия в Интернете несет отпечаток как онлайн-культуры с ее интерактивностью и контентом, наполняемым пользователями, так и традиционной религии с верованиями и ритуалами, связанными с исторически возникшими сообществами¹⁶.

Список литературы:

1. Бадмацыренов Т.Б. Религиозные практики в структуре культовой системы буддизма современной Бурятии. // Власть. 2017. №1. С. 143-144.
2. Доржигушаева О.В., Дондуков Б. Влияние информационных технологий на развитие буддийских сообществ России. // Научные ведомости Белгородского государственного университета. Серия: Философия. Социология. Право. 2016. том. 35. № 3 (224). С. 110-114.
3. Рыйгас Е.В. Религиозные взгляды в виртуальной реальности (на примере текстов социальной сети vkontakte.ru) // Социологические исследования. 2013. №6. С.115-120.
4. Campbell H. (ed.) Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media Worlds. London: Routledge, 2012.

¹²Бадмацыренов Т.Б. Религиозные практики в структуре культовой системы буддизма современной Бурятии. // Власть. 2017. №1. С. 143-144.

¹³Доржигушаева О.В., Дондуков Б. Влияние информационных технологий на развитие буддийских сообществ России. // Научные ведомости Белгородского государственного университета. Серия: Философия. Социология. Право. 2016. том. 35. № 3 (224). С. 110-114.

¹⁴ Дзен-буддизм [электронный ресурс] URL: <https://vk.com/public23509777> (дата обращения 10.04.2017)

¹⁵ Дзен [электронный ресурс] URL: <https://vk.com/dzenpub> (дата обращения 10.04.2017)

¹⁶Campbell H. (ed.) Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media Worlds. London: Routledge, 2012.

5. Prebish Ch. S. The Cybersangha: Buddhism on the Internet//Religion online: Finding faith on the Internet. London: Routledge, 2004. P. 135-151.

ДОРЖИГУШАЕВА ОЮНА ВЛАДИМИРОВНА

К.ф.н., доцент Кафедры истории, философии и культурологии ВСГТУ, Улан-Удэ, Россия.

DORZHIGUSHAIEVA OYUNA VLADIMIROVNA

Ph.D., Assistant professor of the Department of History, Philosophy and Cultural Studies, ESSUT, Ulan Ude, Russia.

ДОНДУКОВ БАТО

Докторант Варшавского университета, Польша, младший научный сотрудник, Восточно-Сибирский Государственный Университет Технологий и Управления, Улан-Уде, Россия.

DONDUKOV BATO

Doctoral student, University of Warsaw, Poland, junior researcher, ESSUT, Ulan Ude, Russia.

ОБЗОР САЙТОВ ТРАДИЦИОННЫХ БУДДИЙСКИХ СООБЩЕСТВ РОССИИ В ИНТЕРНЕТЕ.¹

В статье рассматривается деятельность традиционных монастырских буддийских общин в российском интернет-пространстве. Авторы отмечают, что монастырские буддийские общины возникли намного раньше других современных буддийских организаций, но в пространстве интернета появились относительно поздно. Причину мы видим в том, что буддизм позиционирует себя как религия отрицающая необходимость миссионерской деятельности. На примере некоторых сайтов мы видим тенденцию к трансформации буддийской практики направленную на просвещение мирян. Традиционные буддисты делают попытку стать современными своему времени. Авторы анализируя имеющиеся сайты традиционных буддийских религиозных организаций, приходят к выводу, что у традиционных буддистов отсутствует общая идеология и стратегия информационной политики в российском интернет-пространстве.

Ключевые слова: буддийские общины, традиционные религиозные организации, интернет-пространство, сайты, онлайн-трансляции.

OVERVIEW OF SITES OF TRADITIONAL BUDDHIST COMMUNITIES IN RUSSIA ON THE INTERNET.

The article discusses the activities of traditional Buddhist monastic communities in the Russian internet space. The authors note that the monastic Buddhist communities have arisen much earlier than other modern Buddhist organizations,

¹ Статья подготовлена в рамках проекта РФФИ №17-03-00808

but appeared relatively late in the space of the Internet. Perhaps because Buddhism has positioned itself as a religion which denies the need for missionary activity. For example, some of the sites we see a tendency to transform the Buddhist practices aimed at educating the laity. Traditional Buddhists attempt to become contemporary to his time. The authors analyzed the available resources of traditional Buddhist religious organizations are finding that traditional Buddhists no common ideology and information policy strategy for the Russian internet space. **Key words:** Buddhist communities, traditional religious organizations, web space, web, online broadcast.

Традиционные монастырские общины возникли намного раньше других современных буддийских организаций, но в пространстве интернета появились относительно поздно. Это Буддийская Традиционная Сангха России (Бурятия), Централизованная религиозная организация «Объединение буддистов Калмыкии», общество Буддистов Тывы (ОБТ). Кроме этих религиозных организаций в Бурятии к традиционным можно отнести центр, не входящий в Буддийскую Традиционную Сангху России, под названием «Ринпоче багша», основанный в 2004 году тибетским учителем Еше Лодой ринпоче. Вышеперечисленные общины являются самостоятельными, на сегодня не имеют единого центра, поэтому интернет-деятельность этих сообществ является самостоятельной.

Первый сайт Буддийской Традиционной Сангхи России относящийся к Санкт-Петербургскому храму «Дацан Гунзечойней» был создан в 2005 году, а сайты дацанов Бурятии стали появляться с 2011 года. Сегодня действуют шесть сайтов: Иволгинского дацана «Хамбын Хурэ», Агинского дацана «Дэчен Лхундублинг», Сартуул-Булагского дацана "Геден Пунцоглинг", Зугалайского дацана «Дэчен Чойнхорлинг», Булгумурского дацана «Дамчой Равжалин» и Санкт-Петербургского храма «Дацан Гунзечойней».

Сравнительный анализ этих сайтов показывает, что они имеют как общие черты, так и существенные различия. На всех сайтах можно встретить информацию религиозного и представительского характера. В основном это информация о храмах и живущих/живших там ламах, ритуалах, обрядах, правильном поведении в храмах, расписание приемов, астрологическая информация, сведения о медицинских и образовательных услугах и т.п. На первый взгляд бросается в глаза то, что сайты ориентированы на прихожан, т.е. традиционных буддистов России. Кроме того, можно заметить, что функционал этих сайтов не направлен на миссионерскую или просветительскую деятельность. Различия кроются в разном техническом исполнении и функциональности сайтов. Иволгинский дацан является центром Буддийской Традиционной Сангхи России, поэтому его сайт является главным сайтом Буддийской Традиционной Сангхи России, что выражается помимо принадлежности к Иволгинскому дацану, наименованием домена sangharussia.ru,² то есть словами Сангха и Россия. Остальные же сайты Буддийской Традиционной Сангхи России носят

²www.sangharussia.ru

названия дацанов. Сайт www.sangharussia.ru создан информационной службой Буддийской Традиционной Сангхи России без привлечения профессионалов в области разработки сайтов и невзирая на то, что является главным, уступает в функциональности и технической реализации сайтам других дацанов. Например, многие разделы сайта не функционируют, сервис онлайн-трансляции из храма также на момент анализа не работал.

Сайты Зугалайского и Бултумурского дацана также созданы без помощи студий веб-дизайна, частными лицами. На сайте представлена только информация религиозного и представительского характера, представлен список пожертвовавших на строительство храма лиц. Какая-либо теоретическая информация отсутствует.

Агинский дацан «Дэчен Лхундублинг» является достаточно крупной общиной монастырского типа, имеет собственную буддийскую академию и находится в Агинском национальном бурятском округе в Забайкальском крае. Их сайт <http://www.aginskydatsan.ru>³ создан студией веб-дизайна, имеет более удобный интерфейс, реализована обратная связь с дацаном. Вопросы и ответы, заданные в онлайн публикуются для того, чтобы другие пользователи могли ознакомиться с этой информацией. В основном это вопросы о ритуальных и медицинских услугах. Наличие кнопки «форум» говорит об открытости сайта и готовности к диалогу с пользователями. Среди сайтов традиционных буддистов кнопка «форум» имеется только на сайте Агинского дацана.

Выделяется среди прочих сайт Сартуул-Булагского дацана "Геден Пунцоглинг" к создан студией веб-дизайна. Несмотря на то что дацан является относительно небольшим, его сайт имеет наиболее широкую функциональность и продвинутую техническую реализацию, и наиболее удобную навигацию. Помимо религиозной и представительской информации, на сайте реализован сервис онлайн заказа молебна, а также можно ввести на сайте год своего рождения узнать своего божественного покровителя с подробным описанием. Список пожертвовавших средства людей представлен анимацией в виде золотой книги, в которой можно перелистывать страницы и смотреть имена. Реализована обратная связь с дацаном, а также есть книга благодарностей, в которой есть множество благодарственных отзывов от людей, живущих далеко от храмов и получивших возможность воспользоваться данными услугами.

Разный дизайн и степень функциональности сайтов, показывает, что Буддийская Традиционная Сангха России не проводит общую централизованную политику касательно интернета. Шаги к качественному освоению интернета со стороны Буддийской Традиционной Сангхи России исходят не от лидера религиозной организации, а от отдельных членов Сангхи.

В 2012 году лидер Буддийской Традиционной Сангхи России Пандидо Хамбо лама Дамба Аюшеев дал интервью для передачи «Нейтральная территория», в котором ряд его высказываний объясняют вялую информационную политику. «Учитывая, что мы живем в России, европейская

³<http://www.aginskydatsan.ru>

цивилизация здесь все-таки присутствует... Люди пользуются этими достижениями техники, тогда как мы с точки зрения буддийской цивилизации востока, противопоставляем этому океану страданий свое внутреннее богатство. Западная цивилизация дает возможность существовать прикладным искусствам, таким как: теплый дом, машины, другие приспособления, которые дают возможность сокращать время при переходе из одного места в другое или создавать определенный комфорт, не зря у нас называется «евроремонт». Образ европейской или американской культуры считается удобным». Пандидо Хамбо лама Дамба Аюшеев противопоставляет буддийскую восточную философию западной, которая, по его словам, основана на удобстве. В этом контексте интернет несомненно является удобным средством европейской цивилизации.

Далее, ведущий задает ему вопрос касательно людей, на которых направлена работа Буддийской Традиционной Сангхи России: «Вы идете к возрождению того, что было до революции, то есть большое количество дацанов с большим количеством лам или же, все-таки лучше современный вариант, в котором много практикующих мирян и меньше лам, которые сидят в дацанах... миряне которые будут работать, производить и при том практиковать буддизм.» Пандидо Хамбо-лама Дамба Аюшеев дает очень развернутый ответ «Надо делать упор на дацаны, на сельские местности, чтобы люди живя в селе получали определенные знания буддизма там, и его практически применяли. У нас сейчас есть такая тенденция: городские люди получают от многочисленных учителей учения, они собираются в определенном зале, сидят по два три часа в сутки, могут в неделю по два-три раза собираться, это хорошая тактика, но к сожалению в дальнейшем они превращают это в свою профессию, они занимаются миссионерской деятельностью, продают специальную буддийскую литературу, они занимаются бизнесом на буддизме. Я считаю, что это неправильно, но к сожалению, это практикуется, мне бы хотелось, чтобы люди получали образование и знания от своих лам, которые находятся рядом с ними, к которым они обращаются во время радости, во время беды, в процессе всей жизни, и чтобы они получали от них практические знания, а не такие, которые воздушные, поверхностные и не глубокие. Если это обычный человек, который таксует, возит людей, ему глубокие познания буддизма не нужны... можно, конечно, ему рассказать о пустотности, о взаимозависимости, но зачем ему это, если он изо дня в день думает, как бы ему сохранить и вырастить своих детей, лучше дать ему оберег Гаржаму, который позволяет ему преодолевать это расстояние 200 км от Улан-Удэ до Кяхты, чтобы он довез своих пассажиров нормально и получил за это деньги и пришел домой, и купил на эти деньги своим близким что-то. Если он будет заниматься религиозной практикой, в то время как едет за рулем машины, чтением мантр, то это до добра не доведет, 15-20 минут практики в день ему будет достаточно. Люди должны заниматься каждый своим делом. И то нововведение, когда собираются буддисты в городских квартирах, как в свое время интеллигенция, это превращается в такую систему, где городское население, обладающее большим количеством времени, занимаются в

основном пустословием больше. Ищут какую-то определенную истину где-то, но я думаю, что на асфальте истины нету и не будет, потому что нет ни одной святыни где люди достигали медитативных реализаций, которую мы знаем, поблизости города Улан-Удэ. Все наши святые места, Алханай, например, это дремучее место, та же, например, Янжима, тоже в отдаленном от людей местности, все остальные святые места находятся далеко от людей. Мы сегодня вынуждены выезжать в святые места, и мы будем ездить, поэтому если люди находясь в городе Улан-Удэ надеются найти святое и светлое, то мечтать не вредно, такого не будет.»

Далее он продолжает - «В сельской местности мы восхищаемся и удивляемся, а городских нельзя ничем удивить, убедить городских в чем-то просто невозможно. Они уже умнее нас даже, они, то есть буддисты знают, что сказал Далай-лама, Панчен-лама, Богдо-геген, у них на каждый вопрос уже есть ответ, они могут открыть книгу и сказать, по этому вопросу этот так сказал, Майкл Роуч по этому вопросу так сказал, поэтому в городских людях есть много информации, но чего-то не хватает и думаю, что не хватает глубины, поэтому великие буддисты все-таки живут от людей подальше. У нас была такая практика, если человек в дацане ничего не построил не соорудил, какой ему смысл уходить в медитацию, пока он здесь среди людей, он должен что-то сделать своими руками и своим умом, только после этого он должен идти к идаму, бодхисаттве и просить, чтобы они дали ему возможность с ними пообщаться. Если ты ничего не сделал на этой земле, кроме как теоретически учил, зубрил и делал гороо (сакральный обход посолонь) вокруг дацана, я думаю, что это никакую тебе не дает заслугу.» (28 июня 2012 г. Нейтральная территория с Пандидо Хамбо ламой Дамбой Аюшеевым, Стенография интервью с сохранением особенностей живой речи).

Из интервью становится понятным, что со стороны Пандидо Хамбо-ламы Дамбы Аюшеева критикуется интеграция глубоких монашеских практик в мирские слои, что очень популярно сегодня на западе и внедряется многими тибетскими учителями. Свои надежды на возрождение буддизма он возлагает на сельское население, которому вместо теоретического познания высоких текстов, он предлагает живое общение с ламой, живущим поблизости. Теоретические занятия в общинах «на квартирах» он называет «пустой болтовней», призывая каждому заниматься своим делом. Эти мысли хорошо укладываются в правила для бодхисаттвы, в них считается падением обучать глубоким знаниям (теория пустотности и др.) неподготовленные умы. Можно сделать вывод, что в политику Буддийской Традиционной Сангхи России не входит отклик на процессы глобализации и они предпочитают оставаться архаичной монастырской системой работая с мирянами на житейском и религиозном уровне. Поскольку он говорит, что «великие буддисты и буддийские святыни находятся от людей подальше», можно сделать вывод, что это касается и интернета как публичного коммуникационного пространства. Анализируя интервью Главы Буддийской Традиционной Сангхи России Пандидо Хамбо-ламы Дамбы Аюшеева мы видим, как философия и культура влияют на информационную политику. По этим же антиглобалистским соображениям Буддийская Традиционная Сангха России

дистанцируется от тибетских учителей буддизма. На сайтах Буддийской Традиционной Сангхи России о них крайне мало информации, невзирая на их большое влияние в мире.

Следует отметить, что эта тенденция не является безусловной, это мы видим по содержанию сайта Санкт-Петербургского дацана, www.dazan.spb.ru,⁴ который помимо религиозной и представительской информации все же содержит теоретическую информацию. Это объясняется тем, что пользовательскую аудиторию в Санкт-Петербурге в основном составляют неопиты, нежели традиционные буддисты. Неопиты чаще практикуют другой подход к буддизму и их идентичность основана на теоретических знаниях. Несмотря на то, что Санкт-Петербургский дацан является частью Буддийской Традиционной Сангхи России, все же иноконфессиональная среда диктует иные правила.

Что касается Централизованной религиозной организации «Объединение буддистов Калмыкии», их первый сайт возник в 2005 г., были созданы несколько сайтов, но на момент исследования они уже не функционировали. На сегодня существует один сайт www.khurul.ru.⁵ В процессе анализа сайта, видны признаки централизованного ведения интернет-деятельности, так как сайт ведет освещение всех буддийских событий Калмыкии и событий по каждому монастырю отдельно. В отличие от Буддийской Традиционной Сангхи России акцентируется связь с Далай-ламой и Тибетом. На сайте почти не представлена теория буддизма, в основном это новости буддийских событий Калмыкии и множество разного рода представительской информации. Помимо информации о храме и лидерах, также есть сведения о калмыцком народе. Это говорит о том, что сайт не направлен ни на религиозные нужды калмыков, ни на потребности неопитов и более походит на официальное представительство организации с описанием ее деятельности.

Первый сайт <http://dharmatuv.ru>/⁶ Централизованной буддийской религиозной организации «Управление Камбы-ламы Республики Тыва» был создан в 2012 г. и является на сегодня самым скромным сайтом среди сайтов других буддийских традиционных организаций. Сайт создан с помощью бесплатного сервиса создания сайтов, о чем говорят очень заметные баннеры посреди страницы, с названием сервиса и предложением создания бесплатного сайта. Сайт содержит в основном новости о буддийских событиях в Туве, теоретическая буддийская информация отсутствует. С начала 2016 года на сайте <http://dharmatuv.ru/> висит уведомление, что сайт на реконструкции.

Улан-Удэнский дацан "Ринпоче Багша" основал тибетский учитель Еще Лодой Ринпоче, который имеет множество учеников за пределами Бурятии и периодически ездит с буддийскими лекциями по России. Дацану принадлежат два сайта www.yelo-rinpoche.ru⁷ и www.buddhismrevival.ru.⁸ Помимо представительской и новостной информации, сайт содержит очень

⁴www.dazan.spb.ru

⁵www.khurul.ru

⁶<http://dharmatuv.ru/>

⁷www.yelo-rinpoche.ru

⁸www.buddhismrevival.ru

много теоретических текстов и не имеет религиозной информации, в отличие от сайтов Буддийской Традиционной Сангхи России. Туда входит Тибетский канон и множество неканонической литературы, основанной на лекциях, также присутствуют аудио и видео лекции. На сайтах присутствует цитата Еше Лодой ринпоче по поводу их создания «Ко мне обратились с просьбой дать разрешение на создание сайта «Возрождение буддизма в России». Я одобрил это предложение. Сейчас, в XXI веке, веке информационных технологий, такой ресурс может быть полезен. Пожалуйста, общайтесь, изучайте и обсуждайте Учение, помогайте друг другу. Также ко мне обратились с просьбой отвечать на вопросы с форума этого сайта. Я дал согласие и в дни больших буддийских праздников буду отвечать на несколько вопросов, касающихся буддийского Учения».

Само название домена www.buddhismrevival.ru, то есть «Возрождение буддизма» и как указано в заголовке сайта «в России» весьма претенциозен. Термин «возрождение» может служить символом общего возрождения буддизма, после падения советского режима, либо выражать соперничество с Буддийской Традиционной Сангхой России, указывая на то, что несмотря на все процессы возрождения буддизма в Бурятии со стороны Буддийской Традиционной Сангхи России, все же само «возрождение» ведется тибетскими учителями с помощью популяризации теоретического буддизма среди мирян.

В 2010 г. Далай лама в своем видео обращении к бурятскому народу обосновывает эти процессы следующими словами: «Сейчас в вашей республике работают мои друзья, такие как Ело Ринпоче и другие. Насколько я знаю, они вносят свой вклад в развитие буддийской Дхармы в ваших краях.

Сегодня мы вступили в 21-й век, и мы должны быть буддистами 21-го века. А значит, нам необходимы всесторонние знания, которыми обладает современный мир, и нам следует использовать те новые возможности, которые он предоставляет; новые технологии. Одновременно мы должны пополнять свои знания о буддизме.

Для того чтобы составить целостную картину буддийской Дхармы, я обычно предлагаю выделить в ней три аспекта. Научный аспект, упомянутый в буддийской литературе, который я обычно называю «буддийской наукой», и аспект философский имеют универсальное значение, относятся к области академического знания. Когда мы говорим о буддийской науке и буддийской философии, то здесь по сути нет концепций «добра» и «зла». Мы попросту описываем реальное положение вещей. И уже после этого, на основе двух упомянутых аспектов, возникает третий, религиозный аспект буддизма. Для того чтобы в полной мере постичь религиозный аспект буддизма, мы должны знать основы буддийской Дхармы.

Если вы знаете всю структуру буддийского пути, тогда вы сумеете объединить буддизм с современной наукой, а это очень важно. Мы живем в 21-м веке, когда материальное развитие достигает небывалых высот. Россия также развивается чрезвычайно быстрыми темпами. Во всех странах мира стремительно повышается уровень материального благополучия, но одновременно растет и коррупция, а также число совершаемых самоубийств. Усиливаются депрессия, алкоголизм. Почему? Потому что людям не хватает

мира в душе, не хватает внутренней силы. Это отчетливо показывает нам, что помимо экономического развития нам, человечеству, также необходимы внутренние ценности. Без них человеческое общество не может быть счастливым! Об этом вам следует знать.»⁹

Обычно буддизм позиционирует себя как религия отрицающая необходимость миссионерской деятельности. На примере последних сайтов мы видим трансформацию буддийской практики, направленную на просвещение мирян. Традиционные буддисты делают попытку стать современными своему времени. Сравнительный анализ сайтов показывает, что у традиционных буддийских общин нет общей идеологии и стратегии информационной политики. Как консервативная структура традиционный буддизм не успел освоить технологии Web 1. и оказался подхвачен бурной волной Web 2. На данный момент в социальных сетях ввиду отсутствия необходимости специальных навыков программирования традиционный буддизм представлен более широко, что дает нам пищу для новых исследований.

⁹ <http://savetibet.ru/2010/12/20/buryatia.html>

ХАНДАРОВА ОЛЬГА ВЛАДИМИРОВНА

К.фиол.н., младший научный сотрудник, ИМБТ СО РАН, Улан-Удэ, Россия,

KHANDAROVA OL'GA VLADIMIROVNA

PhD, junior research, IMTS of SB of RAS, Ulan Ude, Russia.

ХАНДАРОВ ФЕДОР ВЛАДИМИРОВИЧ

К.т.н., старший преподаватель, БГУ, Улан-Удэ, Россия.

KHANDAROV FEDOR VLADIMIROVICH

Ph.D. (in Technical Sciences), senior lecturer, BSU, Ulan Ude, Russia.

МАРТЫНОВ НИКИТА НИКОЛАЕВИЧ

Студент магистратуры, БГУ, Улан-Удэ, Россия.

MARTYNOV NIKITA NIKOLAEVICH

MA student, BSU, Ulan Ude, Russia.

СКВОРЦОВ МАКСИМ ВАСИЛЬЕВИЧ

Будущий программист, Database Harbor Software Ulan Ude, Russia.

SKVORTSOV MAKSIM VASILYEVICH

Programming supervisor, Database Harbor Software, Ulan Ude, Russia,

ПИСАТЕЛИ БУРЯТИИ В СЕТИ FACEBOOK: ЛИТЕРАТУРНЫЕ РЕПУТАЦИИ В ВИРТУАЛЬНОМ ПРОСТРАНСТВЕ¹

В статье рассматривается процесс интеграции виртуального и реального в области литературы, открывающий новые перспективы для изучения проблемы литературных репутаций. С помощью формальных инструментов математической теории графов на материале электронной социальной сети Facebook построена аппроксимация системы литературных репутаций писателей Бурятии. В качестве закономерности выявлена более высокая репутационная активность поэтов по сравнению с прозаиками. Выдвинута гипотеза о различных принципах выстраивания литературных связей для писателей регионального и российского уровней.

Ключевые слова: литературные репутации, социальные сети, виртуализация литературы, бурятская литература, Facebook

¹ Статья подготовлена при поддержке РФФИ (Проект №17-06-00340 А) и Фонда содействия инновациям (программа «Умник»).

WRITERS OF BURYATIA ON FACEBOOK: LITERARY REPUTATIONS IN THE VIRTUAL SPACE

The article deals with the process of integration of virtual and real in the field of literature, which opens new perspectives for studying the problem of literary reputations. With the help of formal tools of the mathematical graph theory on the material of the electronic social network Facebook an approximation of the system of literary reputations of writers of Buryatia is constructed. As a regularity, a higher reputation activity of poets in comparison with prose writers was revealed. A hypothesis has been put forward on various principles of building literary connections for regional writers and Russian writers.

Key words: literary reputations, social networks, literature virtualization, Buryat literature, Facebook

Введение

Согласно данным опроса ВЦИОМ, на вопрос: «Пользуетесь ли Вы интернетом, и если да, то как часто?» — в 2017 году ответ «практически ежедневно» колеблется от 52 до 58 процентов. Как отмечают социологи, уже давно не является открытием тот факт, что Интернет проник во все сферы человеческой деятельности и из «специализированной компьютерной сети» «приобрел черты социальной системы»².

Следствием такого проникновения является нарастание двух основных тенденций: виртуализация реального и актуализация виртуального. Первая подразумевает, что «фактически все базовые сферы социокультурной реальности и субъективного мира человека приобретают виртуальный статус, свою представленность в виртуальном мире». Под второй понимается своеобразная «экспансия виртуальности», когда размывается граница между реальным и виртуальным и «мир, созданный на базе компьютерных технологий, становится новой формой воспроизводства социального»³.

Между тем отмечено, что, будучи нематериальной средой, виртуальное пространство создается лишь при участии субъекта физического мира и его существование возможно лишь в момент самого взаимодействия, «т. е. виртуальность существует не параллельно реальности и не в качестве ее альтернативы, она актуальна, подобно частицам в квантовой механике, которые обнаруживают свое присутствие лишь при наличии наблюдающего»⁴. Следовательно, оба эти процесса (виртуализация реального и актуализация виртуального) тесно взаимосвязаны и происходят одновременно. Безусловно, феномен виртуальности имеет огромное значение для формирования и освоения современного культурного пространства.

² Силаева, В. Л. Интернет как социальный феномен // Социологические исследования. — 2008. — № 11. — С. 102.

³ Королева, Н. Н. Экспансия виртуальности // Вестник Герценовского университета. — 2011. — № 9. — С. 77.

⁴ Дубовицкая, Д. А. Значение процесса виртуализации в современном пространстве культуры // Социально-экономические явления и процессы. — 2012. — № 11. — С. 374.

Соснина Т. Н., определяя терминологический статус понятия «виртуальность» на основе анализа литературы, посвященной осмыслению аспектов виртуальности, приходит к выводу, что оно используется неоднозначно, но тем не менее содержит в себе три основных составляющих: социальная (совокупность присущих субъекту природно-социальных качеств); технико-технологическая (совокупность технико-технологического обеспечения, воспроизведения специфического синтеза реальности актуальной и мнимой) и социокультурная (совокупность принципиально новых представлений о возможностях материального и идеального начал, раскрывающихся под воздействием информационных технологий конца XX — начала XXI века)⁵.

Одним из прикладных аспектов виртуальности является возникновение гносеологических возможностей для исследователей той или иной предметной области, для которой процесс виртуализации с определенного момента детализации становится «естественным» средством моделирования актуальной действительности, и таким образом аппроксимация, которая прежде была невозможна, может быть осуществлена.

Далее в настоящей работе мы попытаемся воспользоваться произошедшей интеграцией реального и виртуального в литературном процессе, в частности, обратимся к вопросу исследования литературных репутаций. Базой исследования изберем литературу отдельного региона (на примере Республики Бурятия), виртуальной средой — социальные сети, а в качестве инструментария для анализа используем формальные инструменты математической теории графов.

Отдельно отметим, что число исследований, подобных нашему и основанных на познании виртуального (в частности на основе анализа данных социальных сетей) в последние годы неуклонно растет. Однако до сих пор они касались в основном таких сфер, как СМИ, маркетинг, политика, экономика — в области же литературы наше исследование является одним из первых.

Виртуализация в современном литературном процессе

В виртуальной реальности информация распространяется мгновенно и ее объем неизмеримо велик. Если попробовать «развернуть» виртуальный гипертекст, он превратится в «плоский синхронный горизонт без начала, без конца и без какой-либо последовательности»⁶. То есть виртуальная реальность создает собственное время, пространство и законы — и в этом заключается свойство самореферентности виртуальной коммуникации⁷. Тульчинский Г.Л.,

⁵ Соснина, Т. Н. Определение понятия «виртуальность». Анализ терминологического статуса // Философия и гуманитарные науки в информационном обществе. — 2017. — Вып. 2 (16). — С. 19.

⁶ Кастельс, М. Информационная эпоха. Экономика, общество, культура / Пер. с англ. под научн. ред. О. И. Шкаратана. — М.: ГУ-ВШЭ, 2000. — С. 429.

⁷ Алтухова, Т. В. Виртуальное общение: новый этап развития письменной коммуникации / Т. В. Алтухова, Н. Б. Лебедева // Вестник Кемеровского государственного университета. — 2012. — № 1 (49). — С. 106.

говоря о виртуализации современной культуры, подчеркивает: «речь идет о глобальной и радикальной трансформации не только процессов коммуникации, а самого образа жизни, способов ее осуществления, о новом понимании и даже ощущении человеком мира, своего места в нем»⁸.

Что касается литературы, на начальном этапе интеграция литературного процесса в виртуальное пространство поставила перед сообществом ряд весьма актуальных проблем: «С одной стороны, выросла писательская конкуренция — авторам стало гораздо труднее заявить о себе и привлечь к своей странице читателей. С другой же стороны, читатель тоже терялся в океане незнакомых имен и часто не мог найти произведений, отвечающих его вкусам и запросам. Все необходимое становилось структурирование литературного пространства, то есть жанровое размежевание, подборки, рейтинги, критические обзоры, институты экспертной оценки — все то, что позволяло бы читателю сориентироваться, а автору — выйти на своего читателя»⁹.

Однако еще в 1999 году поэт и критик Дмитрий Кузьмин, вспоминая о самиздате со «сложной и разветвленной системой, со своими журналами (в том числе специализированными — поэтическим, переводческим, женским), премиями, студиями и т. п., со своими жесткими (при всем их различии в разных журналах) критериями профессионализма», говорил, что, по его наблюдению, подобная система уже на тот момент начала постепенно выстраиваться в сети¹⁰.

Интернет, прочно утвердившись в жизни социума, распатал существовавшие ранее структуры в литературном процессе. Эту проблему подробно рассмотрел социолог и литературовед Борис Дубин, в частности, отдельно указав на утрату толстым журналом «роли главного структурообразующего элемента литературной системы»¹¹. Было отмечено также, что Интернет вышел «на передний план в качестве ориентационного и оценочного инструментария ... в том числе и для оффлайновых авторов», а «литературная критика использует Интернет уже не в качестве “второй сцены”, а, пожалуй, в качестве первой и основной»¹².

⁸ Тульчинский, Г. Л. Постчеловеческая персонология. Новые перспективы свободы и рациональности. — СПб.: Алетейя, 2002. — С. 87.

⁹ Смоленский, В. Русская сетевая литература: доклад на симпозиуме «Русская культура на пороге нового века» (Университет Хоккайдо, июль 2000). — URL : <http://www.susi.ru/sapporo2000.html>

¹⁰ Кузьмин, Д. Краткий катехизис русского литературного Интернета // Иностранная литература. — 1999. — №10. — URL : <http://magazines.russ.ru/inostran/1999/10/kuzmin.html>

¹¹ Дубин, Б. Литературные ориентиры современных журнальных рецензентов // Новое литературное обозрение. — 2003. — №59. — URL : <http://magazines.russ.ru/nlo/2003/59/dub.html>

¹² Тимофеева, Г. Структурирование, социализация и экспертиза литературных ресурсов Интернета // Коммуникации. — 2010. — № 12 (210). — URL : <http://www.relga.ru/Environ/WebObjects/tgu-www.woa/wa/Main?textid=2709&level1=main&level2=articles>

Однако довольно скоро ситуация стабилизировалась, и в 2006 году литературный критик Сергей Костырко провозглашает окончание периода «сетературы»: «Сегодняшний литературный интернет — это просто часть литературной жизни, которая уже не делит себя на онлайнтовую и оффлайновую. Она едина. Сеть — это место для информирования и организации различных мероприятий литературной жизни. Место для обсуждения литературных новинок и разного рода сюжетов литературной жизни, место для полемик. Это пространство, прежде всего, — для литературной жизни. Сама литература по-прежнему — в журналах и книгах. Чисто сетевые публикации своих художественных текстов нынешние писатели рассматривают как факультативные, предпочитая им выставление в Сети опубликованных на бумаге произведений. Или как форму информирования читателя о литературных планах»¹³.

Система оценок и репутации в современном литературном процессе

В 1980-е годы была предпринята масштабная попытка систематизировать представления современников о литературных авторитетах на материале рецензий в «толстых» журналах на новые книги — т. е. фактически произвести срез картины литературных репутаций. «В центр всего проекта был поставлен социальный институт (социальная система) литературы в относительной устойчивости его принципиальной структуры»¹⁴. Проект показал, что с течением времени, когда произошли изменения в политической, экономической и социальной сферах жизни государства и разрушение привычных форм организации литературы, институт рецензий стал отражать современную литературную ситуацию «в очень смещенном виде» и перестал оказывать на нее влияние.

Когда в жизни общества утвердился Интернет, оно естественным образом пожелало получить с его помощью истинную картину иерархий в литературном процессе, но время показало, что это также невозможно: «все попытки создать отдельную правильную иерархическую структуру отбора, оценки литературных текстов в Интернете провалились, хотя таких попыток было несколько»¹⁵.

Тем временем коммерциализация литературного процесса давно уже стала фактом как офлайн, так и онлайн (например, платное продвижение творчества на ресурсах «Стихи.ру» и «Проза.ру»). Поэтому сегодня в разговоре о репутациях в литературе актуализируется понятие «бренда». Как скептически отметил Борис Дубин, литература сегодня стала «продолжением публичной сферы или даже “технической приставкой” к ней», она «пишется

¹³ Костырко, С. Русский литературный интернет : начало // Новый Журнал. — 2011. — № 263. — URL : <http://magazines.russ.ru/nj/2011/263/ko22.html>

¹⁴ Дубин, Б. Литературные ориентиры современных журнальных рецензентов // Новое литературное обозрение. — 2003. — №59. — URL : <http://magazines.russ.ru/nlo/2003/59/dub.html>

¹⁵ Лейбов, Р. Современная литература и Интернет (публичная лекция в рамках проекта «Публичные лекции “Полит.ру”», 23 февраля 2010 г.) — URL : <http://yarcenter.ru/articles/culture/web/sovremennaya-literatura-i-internet-28380/>

брендовыми фигурами либо фигурирует под их именем, издается брендовыми издательствами и продается в брендовых магазинах»¹⁶. Он же ранее заметил, что постепенно «единицей, событием в литературном мире стало не произведение, а книга; законодательной инстанцией — не критик, а издатель с имиджем, именем, брендом»¹⁷.

Говоря об утрате ориентиров и критериев оценки в современном литературном мире, Дубин с досадой отмечает, что сами литературные деятели этим фактом не озабочены: «Вместо этого в литературном мире преобладает внутреннее сплочение и перекрестное опыление, почему ведущими средствами организации литературной жизни и стали клубные, салонные, кружковые ритуалы непосредственного представления и самопредставления литераторов. <...> Литература сегодня — это все больше организация литературы, даже если — или особенно если — это организация, что называется, неформальная, типа связей, знакомств, неписаной принадлежности к кругу и проч.»¹⁸.

Между тем представляется, что «бренд» в литературе подлежит изучению, коль скоро это данность современного литературного процесса. Так, например, существуют исследование, в котором образ А. С. Пушкина рассматривается именно в ключе виртуализации¹⁹.

Социальные сети и литературный процесс

Выделяя постмодернистское направление в числе четырех основных направлений изучения феномена виртуальности, исследователь характеризует его так: «Признаки, которые приписывают состоянию постмодерна: децентрация, аномия, гипертекстуальность, недоверие к рациональному дискурсу, игровое начало, отказ от претензий на объективное описание мира, ощущение культурной усталости и насыщенности — мы можем отчетливо наблюдать в пространстве компьютерных социальных сетей как сферы виртуального взаимодействия пользователей»²⁰. Поэтому мы предполагаем, что закономерности, служащие ключом к пониманию процессов, происходящих во всех сферах деятельности человека в современном мире, нужно и должно искать в функционировании электронных социальных сетей. Материал социальных сетей очень красноречив. Как было указано выше, они отражают реальность современного литературного процесса — «брендовость» и «тусовочность». Интересно нарисовать эту «карту брендов» на основе социальных контактов, чтобы

¹⁶ Дубин Б. Литературный факт сегодня // Ежедневный журнал. — 2007. — 23 авг. — URL: <http://www.ej.ru/?a=note&id=7336>

¹⁷ Дубин, Б. Литературные ориентиры современных журнальных рецензентов // Новое литературное обозрение. — 2003. — №59. — URL : <http://magazines.russ.ru/nlo/2003/59/dub.html>

¹⁸ Там же.

¹⁹ Туманов, Д. В. Виртуализация образа А.С. Пушкина в традициях постмодерна // Ученые записки Казанского университета. — 2013. — Т. 155. — Кн. 6. — С. 153-161.

²⁰ Шипицын, А. И. Виртуализация как феномен современной культуры: генезис и коннотации // Человек. Культура. Образование. — 2015. — № 2. — С. 188.

увидеть, возможно ли с ее помощью делать выводы о «расстановке сил» в литературе.

Отметим, что речь не идет ни о качественных, ни о количественных оценках собственно художественных произведений или творчества писателей, мы исследуем лишь динамику репутаций авторов.

3. Конкретика исследования

Прототипирование проведем на примере писательского сообщества Бурятии. Поскольку членство в союзе не является критерием: прием в них до сих пор осуществляется по факту наличия книг, между тем как сегодня весьма распространена практика издания за свой счет (подробно о ситуации — см. статья критика Елены Сафроновой²¹), — то в условиях отсутствия других ориентиров возьмем за отправную точку в качестве признания статуса писателя наличие публикации в литературном журнале «Байкал». В качестве современных писателей Бурятии в данном исследовании станем рассматривать всех авторов, живущих/живших в Бурятии, чье творчество связано с литературным процессом республики, публиковавшихся в разделах «Проза» и «Поэзия» с 2006 года по настоящее время.

«Байкал» — «толстый» литературный журнал с богатой историей, первый выпуск издания в виде альманаха увидел свет в 1947 году. Затем в виде журнала «Байкал» регулярно издавался с 1955 по 1997 год, после которого последовал длительный перерыв, связанный с тяжелой экономической ситуацией в стране. В 2006 году журнал был возрожден и выпускается по настоящее время. Для большинства современных писателей Бурятии, пишущих на русском языке, журнал остается одной из главных публикационных площадок. Вместе с тем, в настоящем можно констатировать, что «Байкал» достаточно сильно локализовался географически. Если в 1960-1970-е годы журнал претендовал на всесоюзное значение — в нем печатались, например, А. и Б. Стругацкие, Е. Евтушенко, А. Белинков, впервые на русском языке выходили произведения С. Моэма, Ж. Сименона, то в новой версии контингент авторов в основном сузился до границ Бурятии (в большей степени это касается рубрики «Проза»). Однако редакция журнала ведет поиск новых имен, открывая своему читателю и экспериментальные по форме и содержанию произведения — именно с этой целью в 2015 году возникла рубрика «Омулевая бочка». Фактически можно утверждать, что журнал отражает современный литературный процесс в Бурятии достаточно полно.

В рамках настоящего исследования построим граф писателей Бурятии в социальной сети Facebook. В качестве вершин будем рассматривать страницы писателей, в качестве ребер — отношение взаимной «дружбы».

Из наиболее популярных сетей Facebook представляется адекватно отражающей реальные профессиональные взаимоотношения (в отличие от ВКонтакте или Одноклассники) и не ограниченной специфическими

²¹ Сафронова, Е. «Сампечат» разбушевался? // Урал. — 2011. — № 12. — URL : <http://magazines.russ.ru/ural/2011/12/sa17.html>

формами контента (как Twitter или Instagram): «Фейсбук остается уникальной социальной сетью в РФ как по возрастной структуре авторов — более 65% которых находятся в возрасте 25–44 лет, так и в плане публичного контента — это сеть ориентированная в первую очередь на деловые контакты и бизнес»²². На сегодняшний день, по данным исследований Brand Analytics, активность авторов в плане частоты публикаций в сети Facebook значительно выше, чем Вконтакте (в среднем 27 против 12 сообщений в месяц)²³. Кроме того, на примере существующего исследования концепта «советское» в рефлексии пользователей сетей можем увидеть, что аудитория сети Facebook более склонна к обсуждению «серьезных» тем — культуры, науки, спорта — нежели аудитория ВКонтакте или Одноклассники²⁴. Наконец, в сети Facebook зарегистрировано большее количество авторов «Байкала».

Условно предположим, что аккаунт Facebook — это «прямое» представительство автора в интернете, не будем рассматривать аккаунты под псевдонимами. В Табл. 1 представлена статистика по количеству авторов, имеющих аккаунты в сети.

Таблица 1

Представленность современных прозаиков и поэтов Бурятии в Facebook

Рубрика	Проза		Поэзия	
	муж.	жен.	муж.	жен.
Всего авторов из Бурятии в журнале, чел.	50	20	47	24
Из них представлены в сети Facebook, чел.	19	6	17	12
Из них представлены в сети Facebook, %	38	30	36,2	50

Интересно, что в бурятской литературе наиболее последовательно в сети представлены женщины-поэты, а остальные категории авторов представлены примерно одинаково. Можно предположить, что категория женщин-поэтов выделяется принципиально как класс, однако эта гипотеза требует дальнейшей проверки на более обширном материале.

В настоящем исследовании рассмотрим две универсальных графовых характеристики. Во-первых, мы оценим значение показателя PageRank и попытаемся дать трактовку полученному рейтингу. Во-вторых, найдем такую кластеризацию графа (разбиение на сообщества), которая доставляет

²² Социальные сети в России, зима 2015-2016: цифры, тренды, прогнозы. — URL : <http://blog.br-analytics.ru/socialnye-seti-v-rossii-zima-2015-2016-cifry-trendy-prognozy/>

²³ Социальные сети в России, лето 2017: цифры и тренды. — URL : <http://blog.br-analytics.ru/sotsialnye-seti-v-rossii-let-2017-tsifry-i-trendy/>

²⁴ Зильберман, Н. Н. «Советское» в рефлексии пользователей интернет-сообществ / Н. Н. Зильберман, Н. А. Мишпанкина // Вестник Томского государственного университета. Филология. — 2017. — № 47. — С. 39-56.

максимум функционалу модулярности, и оценим соответствие выделенных сообществ реальной действительности.

Кластер 1.

Автор	Ч П	Жан р	П ол	PageRa nk	Автор	Ч П	Жа нр	П ол	Pag eRa nk
Б.Аюшеев	2	Оба	М	0,048727	А.Мухр аев	3	Оба	М	0,03 4704
Е.Жамбал ова	2	Поэз ия	Ж	0,032523	А.Пере нов	9	Оба	М	0,03 3559
Б.Жыгмит ов	1	Поэз ия	М	0,027780	Г.Башку ев	3	Про за	М	0,02 9749
В.Костриг ин	3	Про за	М	0,026370	В.Барае в	9	Про за	М	0,02 7184
Н.Низовк ина	1	Поэз ия	Ж	0,024419	Ю.Невс кий	2	Про за	М	0,02 5850
А.Гергено в	2	Поэз ия	М	0,022175	А.Тарма ханов	1	Про за	М	0,02 4400
Б.Шариба заров	2	Про за	М	0,020759	Е.Сунду ев	2	Поэ зия	М	0,02 1763
Б.Занаева	2	Поэз ия	Ж	0,020149	А.Виног радова	2	Про за	Ж	0,02 0367
Б.Бальбур ова	1	Про за	Ж	0,017749	Б.Дугар ов	4	Поэ зия	М	0,01 8035
Б.Молоно в	4	Про за	М	0,016680	С.Добр ынин	1	Поэ зия	М	0,01 6685
Е.Березко в	1	Поэз ия	М	0,012813	Д.- Д.Очир ов	1	Поэ зия	М	0,01 5790
Е.Баторов а	4	Про за	Ж	0,012397	А.Эрды неев	2	Про за	М	0,01 3945
Н.Тароно в	1	Про за	М	0,012397	С.Евдок имова	2	Поэ зия	Ж	0,01 2734
А.Ербакта нов	2	Про за	М	0,011494					

Кластер 3

Автор	Ч П	Жан р	П ол	PageRa nk
Ю.Извеко в	6	Оба	М	0,031283
Г.Ефремо ва	2	Поэз ия	Ж	0,027050

Остальные кластеры

Автор	Ч П	Жа нр	П ол	Pag eRa nk
Т.Хамаг анова	2	Про за	Ж	0,02 2988
Г.Рыбин а	1	Про за	Ж	0,02 2988

А.Банаева	3	Оба	Ж	0,025709
А.Гатапов	1	Про за	М	0,024194
Е.Фархутдинова	1	Поэзия	Ж	0,023632
Е.Мудров	1	Поэзия	М	0,022913
Е.Малофеева	1	Поэзия	Ж	0,022902
К.Радченко	2	Поэзия	М	0,022029
Т.Ветрова	2	Поэзия	Ж	0,013265

А.Игуменов	5	Про за	М	0,011494
Н.Роголев	3	Поэзия	М	0,011494
Б.Ангархаев	1	Поэзия	М	0,011494
В.Халтуев	1	Поэзия	М	0,011494
З.Бултыгов	1	Про за	М	0,011494
З.Абзеев	1	Про за	М	0,011494
Н.Гармаева	1	Поэзия	Ж	0,011494

Кластер 4

А.Улзытуев		Поэзия	М	0,024904
Н.Югаев	1	Пр оза	М	0,011494
Н.Артугаева	1	Поэзия	Ж	0,011494
Т.Ясников	1	Поэзия	Ж	0,011494

PageRank — это алгоритм, позволяющий рассчитывать рейтинг авторитетности вершин графа на основе подсчета количества ребер. Изначально был придуман и использовался для ранжирования страниц в интернете²⁵, однако с тех пор применяется в самых различных областях²⁶. Суть применения PageRank в нашем исследовании можно описать так: если писатель А дружит с писателем В, то условно писатель А считает, что писатель В является «важным» писателем. Связи «важного» писателя также становятся «важными», то есть если к писателю А добавляется в друзья много «важных» писателей (писатель А становится «важным»), то и дружеские связи писателя А вносят большой вклад в «важность» его друзей.

Модулярность — оценка качества разбиения некоторого графа на подграфы (сообщества, кластеры). Разным разбиениям соответствуют разные значения модулярности: чем больше в данном разбиении существует ребер,

²⁵ Page, L. The PageRank citation ranking: Bringing order to the web / L. Page, S. Brin, R. Motwani, T. Winograd. Technical Report. — Stanford InfoLab, 1999. — 17 p.

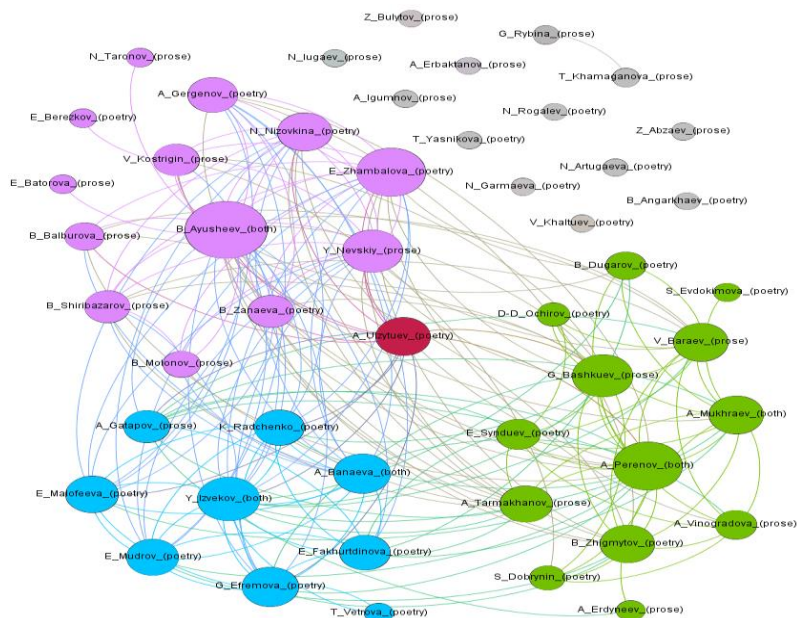
²⁶ Hogg, T. Enhancing reputation mechanisms via online social networks / T. Hogg, L. Adamic // Proceedings of the 5th ACM conference on Electronic commerce. — ACM, 2004. — С. 236-237.

лежащих внутри сообществ, и меньше ребер, лежащих вне сообществ, соединяющих сообщества между собой, тем ее значение выше²⁷. В данном исследовании мы работаем на небольшом графе, состоящем всего из 49 вершин, поэтому возможно найти одно из разбиений, доставляющих максимум функционалу модулярности (заметим, что при работе с графами большей размерности, придется довольствоваться приближенными решениями задачи оптимизации модулярности).

В результате оптимизации функционала модулярности была получена следующая структура сообществ (см. Табл. 2 и Рис. 1). Явно выделяются три сообщества, включающие три четверти пользователей. В отдельный кластер выделяется поэт Амарсана Улзытуев с высоким значением PageRank относительно всех остальных, не попавших в первые три кластера вершин. Предположим, что такой статус коррелирует с тем фактом, что в литературной критике А. Улзытуев часто позиционируется как российский поэт (см., например, статьи о нем Л. Аннинского и Е. Рейна²⁸).

Таблица 2

Состав сообществ графа писателей Бурятии в Facebook и PageRank писателей



²⁷ Newman, M. E. J. Modularity and community structure in networks // Proceedings of the national academy of sciences. — 2006. — Т. 103. — №. 23. — P. 8577-8582.

²⁸ Аннинский, Л. Счастье нечаянно жить... // Байкал. — 2015. — № 6. — С. 97-99; Рейн, Е. Заколдованный звуками струн... // Байкал. — 2016. — №2. — С. 109-113.

Рисунок 1. Структура сообществ графа писателей Бурятии в Facebook.

Размер вершин пропорционален количеству друзей среди вершин данного графа, цвет – принадлежность к кластеру.

В результате ранжирования вершин с применением PageRank, что примечательно, выделился поэт и прозаик Булат Аюшеев, который в последние годы является главным редактором журнала «Байкал»: невозможно быть писателем в Бурятии и пройти мимо знакомства с Булатом Аюшеевым. Высокий PageRank наблюдается у молодых авторов, которые активно используют социальные сети (поэты Елена Жамбалова, Надежда Низовкина, Екатерина Малофеева), а также у некоторых авторов старшего поколения, близких журнальной «тусовке» (художественный редактор журнала Юрий Невский, поэты Аркадий Перенов, Юрий Извеков, прозаики Геннадий Башкуев, Виктор Костригин).

Вместе с тем количество публикаций не влияет прямо пропорционально на PageRank, существуют как авторы-«затворники» (например, прозаик Андрей Игумнов, который зарегистрирован в сети, но по факту не пользуется аккаунтом), так и авторы с небольшим количеством публикаций в «Байкале», но высоким PageRank (например, Булат Аюшеев, Елена Жамбалова, Андрей Мухраев).

Результаты расчета PageRank представлены в Табл. 2 и в графическом виде на Рис. 2. Сводная картина по расчету PageRank и количеству публикаций в журнале представлена на Рис. 3.

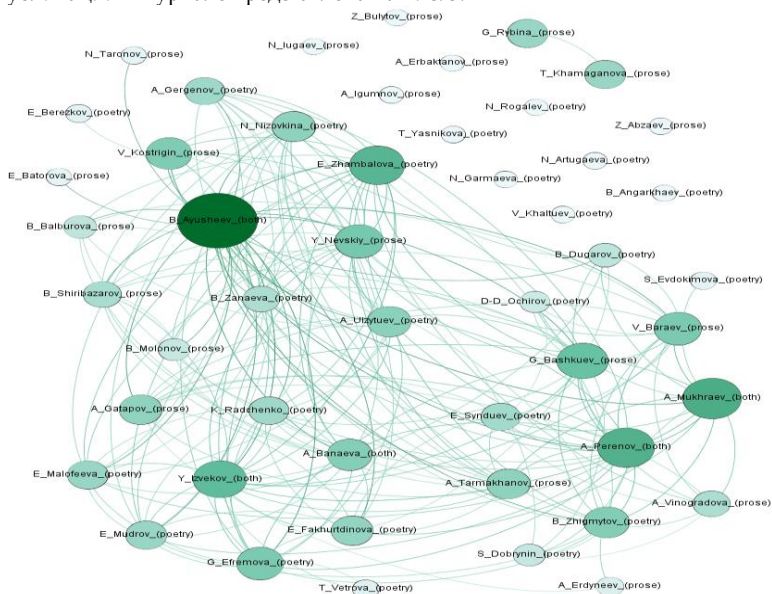


Рисунок 2. Структура сообществ графа писателей Бурятии в Facebook.

Размер и интенсивность окраски вершин пропорциональны величине PageRank.

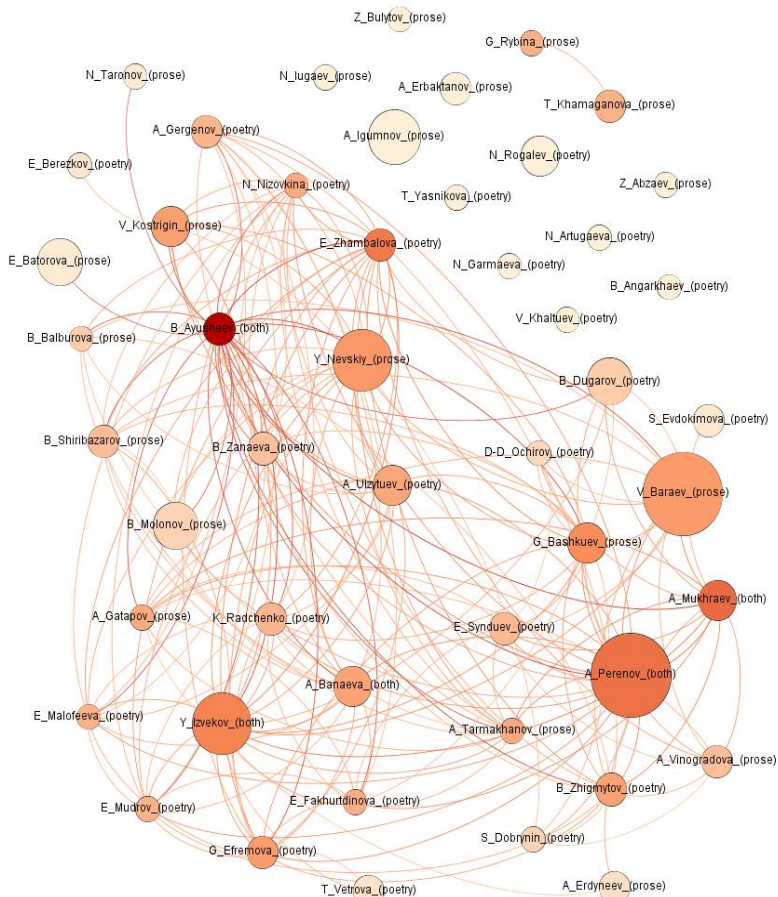


Рисунок 3. Структура сообществ графа писателей Бурятии в Facebook.

Размер вершин пропорционален количеству публикаций в журнале, интенсивность окраски — величине PageRank.

Попытаемся далее немного обобщить результаты в Табл. 3 со статистическими характеристиками кластеров. Соответствующие графики построены на Рисунке 4.

Таблица 3

Статистические характеристики значений числа публикаций и PageRank

Кластер	Число публикаций				PageRank			
	Мин.	Макс.	Среднее	Станд. откл.	Мин.	Макс.	Среднее	Станд. откл.
4	1	4	2	0,2673	0,0115	0,0487	0,0219	0,0026
3	1	9	3,1538	0,7325	0,0127	0,0347	0,0227	0,0021
2	1	6	2,1111	0,6435	0,0133	0,0313	0,0237	0,0024
1	3	3	3	0	0,0249	0,0249	0,0249	0
Остальные (суммарно)	1	5	1,5833	0,3594	0,0115	0,023	0,0134	0,0015

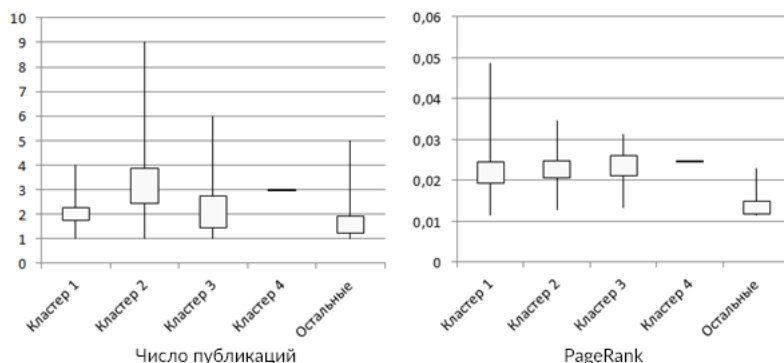


Рисунок 4. Статистические характеристики кластеров

В кластере 2 среднее число публикаций больше, чем во всех остальных, а максимальное число публикаций — значительно больше. Вообще длинный верхний «ус» для любого кластера на Рис. 4 означает, что лидеры по публикациям «тянут» свои кластеры в среднем вверх, особенно в кластере 2.

В PageRank наиболее «дружелюбным» является кластер 1, и у него же самый длинный верхний «ус», что означает высокую «хабовость» кластера, т. е. можно говорить, что фактически кластер образован общими и личными друзьями Булата Аюшеева и Елены Жамбаловой. Кластер 2 похожим образом строится на хабах Аркадия Перенова и Андрея Мухраева. Кластер 3 образован друзьями Юрия Извекова.

Выводы

В данной работе мы сделали попытку применения формальных инструментов математической теории графов для исследования структуры писательского сообщества Бурятии в виртуальном пространстве — социальной сети Facebook.

В результате исследования нам удалось выявить некоторые закономерности, предположительно присущие региональным литературам.

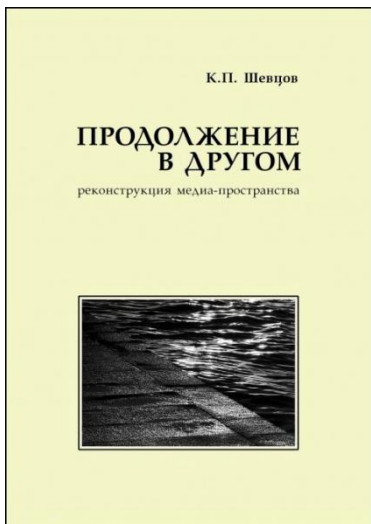
1. В целом видно, что большее «дружелобие» среди писателей Бурятии проявляют поэты: они имеют высокий PageRank и являются «хабами» в своих кластерах. Мы предполагаем, что такая картина отражает реалии, то есть современная литературная жизнь в Бурятии действительно строится вокруг сообщества поэтов. Это объясняется формами организации литературной жизни офлайн (поэтические фестивали, конкурсы), благодаря которым все поэты в регионе и многие за его пределами фактически знакомы между собой в реальности. Думаем, что подобная ситуация будет как в литературе любого другого региона, так и в масштабах всей российской литературы.

2. Выделение Амарсаны Улзытуева в отдельный кластер технологически обосновано его дружбой со всеми «хабами» всех остальных кластеров и, вместе с тем, отсутствием связей с более мелкими вершинами какого-либо кластера в количестве достаточном, чтобы его можно было отнести к этому кластеру. Предполагаем, что подобная модель построения взаимоотношений характерна для писателей, вышедших за пределы своего региона и получивших статус не регионального, а российского писателя.

Обе гипотезы требуют проверки на более обширном материале.

В качестве перспективы исследования предлагается анализ писательских сообществ в других социальных сетях в частности, ВКонтакте.

ВЫШЛИ В СВЕТ ДРУГИЕ ПУБЛИКАЦИИ ПО МЕДИАФИЛОСОФИИ:



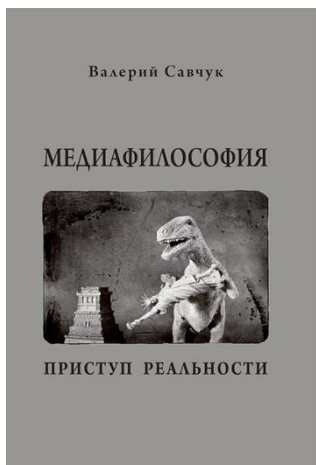
ШЕВЦОВ К. П. ПРОДОЛЖЕНИЕ В ДРУГОМ. РЕКОНСТРУКЦИЯ МЕДИАПРОСТРАНСТВА. 2-е изд.,

испр. — СПб.: Санкт-Петербургское философское общество, 2009. — 216 с.
ISBN 978-5-93597-078-9

Что определяет опыт длительности? Таков основной вопрос этой книги. Проблема длительности, как ее формулирует впервые Аврелий Августин, — это проблема некоего растяжения, нити, протянутой сквозь разрывы времени, между прошлым и будущим, которых нет (уже или еще), через настоящее, которое представляет собой лишь границу, ускользающее мгновение присутствия. Душа растягивается, потому что воспринимает и продолжает себя в

другом, в пространстве, которое не является собственно ни настоящим, ни прошлым, но, скорее, пространством промежуточным, неким медиапространством, позволяющим преобразовать прошлое и будущее в прибавочную стоимость длящегося Теперь. Это пространство знакомо нам как пространство памяти, поскольку здесь сплетение ассоциаций или взаимная игра знаков, свидетельствующих друг о друге, позволяет одному удерживаться в настоящем за счет другого, существовать и выявляться в другом. Образы памяти, то, как они обретают свой качественный состав, как выявляют себя, как связываются друг с другом в потоке переживаний, — все это составляет содержание первой части книги. Вторая часть посвящена способам репрезентации длительности, прежде всего в искусстве фотографии и кино, в которых особое значение приобретает длительность визуального образа, и в жанре устного рассказа, нарративная структура которого позволяет не только представить некое событие, но и ввести в качестве элемента повествования существенные составляющие самого опыта длительности.

ББК 87
Ш 37

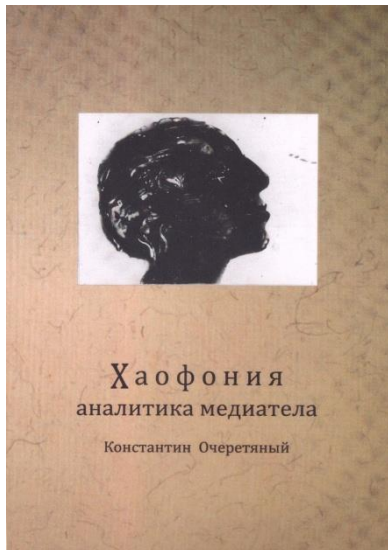


Савчук В. В. МЕДИАФИЛОСОФИЯ.
ПРИСТУП РЕАЛЬНОСТИ. — СПб.: Изд-во
РХГА, 2013. — 350 с.
ISBN 978-5-88812-550-2

Лавинообразно нарастающая скорость распространения «медиапроизводных» (медиареальность, медиасфера, медиаэпистемология, медиакультура, медиаиндустрия, медиаэтика, медиасубъект, медиасapiens, медиазависимость, медиаобразование, медиаигры, медиаэкология и т. д.) — знак времени, суть которого в том, что социальные, культурные и экологические последствия, производимые новыми медиа, а также переход границ, очерченных старыми медиа (а значит, и

смыслами), превысили критическую массу новаций и подвели как к осознанию новой стадии существования человека, так и к необходимости нового философского подхода к ее осмыслению. В книге обосновывается введение адекватной вызовам современности новой дисциплины — медиафилософии. Автор, опираясь на ряд важнейших поворотов в философии и культуре XX века (онтологический, лингвистический, иконический), обосновывает появление медийного поворота, который вместе с медиафилософией, медиареальностью, коммуникантом, позой логоса претендует на статус *terminus novus*. Итак, медиафилософия — это философия эпохи новых медиа, новая парадигма гуманитарного знания и рефлексия актуальной ситуации.

УДК 008
ББК 71.0
С13



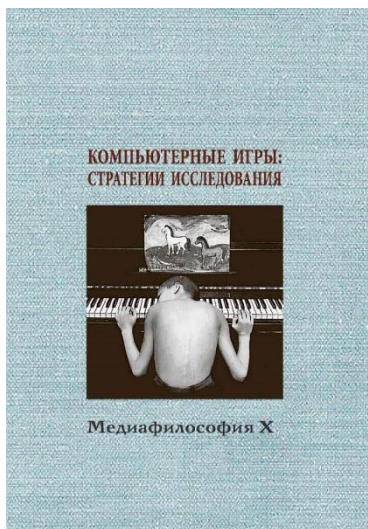
ОЧЕРЕТЯНЫЙ К. А.
ХАОФОНИЯ. АНАЛИТИКА
МЕДИАТЕЛА. — СПб.:

Издательство Санкт-Петербургского философского общества, 2013. — 216 с.
ISSN: 2221-5603

Смелая мысль о равноценности информационной бомбы — водородной, постепенно покидает уютную ойкумену неспешных разговоров европейских интеллектуалов. Сегодня «идеальный шторм» актуальных медиастратегий все больше напоминает ковровые бомбардировки: если точность посылы не оплачивается адекватностью отклика, то это происходит лишь из-за невнимания

к проработке ландшафта. Мы более чем когда-либо близки к формулировке символа веры современной медиаэпохи: «ин(-)формирование осуществляется не в акте передачи сообщения, но в акте подготовки к его восприятию». В эпоху информирования тело становится полем битвы знаков, дискурсов, политических структур, моральных инстанций. Этические и аксиологические вопросы принимают форму вопросов о теле как пределе естественности. Тело как исходное пра-медиа (ur-media) первым лишается точных границ. Рассматриваемые в книге механизмы и техники производства и концептуализации телесности в координатах медиа имеют тесную связь с дисциплинами визуальной экологии и археологии медиа. Автор прорабатывает понятие технологии соматической регуляции, артикулирует способы производства режимов сознания и восприятия телесности в рамках доминирующих в конкретную эпоху медиаинстанций.

ББК 71.0
О95



МЕДИАФИЛОСОФИЯ X.
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ:
СТРАТЕГИИ ИССЛЕДОВАНИЯ /
Под редакцией В. В. Савчука. — СПб.:
Издательство Санкт-Петербургского
философского общества, 2014. — 328 с.
ISSN 2221-5603

В десятый том трудов Центра медиафилософии вошли работы, подготовленные на основании докладов, прозвучавших на Всероссийской научной конференции «Компьютерные игры — театр активных действий», и значимые тексты, посвященные аналитике компьютерных игр, представляющих новую экспликацию медиареальности, а также посвященные попытке найти

методы их осмысления, выработать стратегии исследования и понимания этого феномена, который до сих пор еще вызывает настороженную и даже негативную аттестацию у представителей научного сообщества, эсхатологические интонации в печати, общественное осуждение. Настоящая монография является первым в России академическим изданием, предпринимающим попытку вдумчиво отнестись к компьютерным играм: исследовать ресурс их привлекательности, сопряженные с ними формы удовольствия, обнаружить схемы организации телесности, восприятия, языка, субъективности геймеров, предложить понятия и концепты, схватывающие границы исследуемого поля. Издание предназначено как специалистам в области медиафилософии и медиатеории, так и широкому кругу читателей, интересующихся судьбой компьютерных игр в академическом дискурсе.

ББК 71.0
М42

**ПЕТР РЕЙХЕТ –
АКТУАЛЬНЫЙ ХУДОЖНИК**



**САВЧУК В. В.,
ОЧЕРЕТАНЫЙ К. А.,
ЛЕНКЕВИЧ А. С. ПЕТР
РЕЙХЕТ –**

**АКТУАЛЬНЫЙ
ХУДОЖНИК. – СПб.:
Академия исследования
культуры, 2016. – 156 с.
ISBN 978-5-94396-199-1**

Художественную сцену
изобразительного
искусства конца XX и

начала XXI века трудно представить без работ Петра Викторовича Рейхета (1953–2013) — талантливого художника Петербурга, успешно работавшего в различных жанрах: живописи, графики, скульптуры, инсталляции, объекта, перформанса и акции. Книга посвящена осмыслению уникального творческого универсума, созданного произведениями художника, относящимися, по мнению авторов, к актуальному искусству (contemporary art). Экспрессивно реагируя на важные события жизни, культуры и политики, художник создал знаковые работы нашего времени (чего только стоит «Поп-Звезда» и «Порно-Звезда», Памятник Зайцу I, «Гондулап» и др.). Его творчество всегда отличали свежесть и оригинальность художественного мышления, внимание к материалу и неустанный поиск адекватного масштабу вызовов способа выражения, который позволял ему преодолеть ограничения традиционных жанров. В своем творчестве он безоглядно объединял гетерогенные символические порядки: мужское и женское, детский лепет и архаический язык жертвоприношения, ритуалы, тайные обряды древних, язык улицы, политики, идеологии. В результате работы Рейхета, задевая и подключая зрителя к своеобразному миру художественных образов, редко кого оставляют равнодушными. Книга будет интересна всем неравнодушным к современному изобразительному искусству и всем тем, кто стремится понять его эволюцию и освоить язык.

УДК 1
ББК 71
С13



ВИЗУАЛЬНАЯ ЭКОЛОГИЯ: ФОРМИРОВАНИЕ

ДИСЦИПЛИНЫ: Коллективная
монография / Под ред.
В. В. Савчука. — СПб.:
Издательство РХГА, 2016. — 531 с.
ISBN 978-5-88812-780-3

Коллективная монография
составлена из текстов, созданных
на основе материалов
Всероссийской молодежной
конференции «Визуальная
экология: границы и методы
формирования дисциплины» и
международной научной летней
школы «Визуальная экология:
стратегии и практики», а также
значимых текстов, посвященных
аналитике визуального
загрязнения, топологии
городского пространства и

изменяющейся эстетике урбанизированной среды. Настоящая монография является первым в России академическим изданием, предпринимающим попытку вдумчиво отнестись к экологии восприятия визуальной среды: исследовать проблемы и выработать критерии визуального загрязнения, обнаружить новые способы организации визуального и медиаландшафта, субъективности, предложить понятия и концепты, схватывающие границы и формирующие понятийно-методологическую базу новой области междисциплинарного знания. Издание предназначено как специалистам в области медиафилософии и медиатеории, урбанистики и медиадизайна, так и широкому кругу читателей, интересующихся актуальными проблемами визуальных исследований.

УДК 1
ББК 71.0:87
В42



МЕДИАФИЛОСОФИЯ XII. ИГРА ИЛИ РЕАЛЬНОСТЬ? ОПЫТ ИССЛЕДОВАНИЯ

КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР / Под
редакцией В. В. Савчука. — СПб.:
Фонд развития конфликтологии,
2016. — 498 с.
ISBN 978-5-9907824-7-1

Лаборатория исследований
компьютерных игр (ЛИКИ) Центра
медиафилософии СПбГУ выпускает
второй том исследований. Первый
том — «Медиафилософия X.
Компьютерные игры: стратегии
исследования» (2014) — вызвал
закономерный интерес у аналитиков
игр и игрового сообщества.
Настоящая монография, продолжая
поиск адекватного инструментария
аналитики компьютерных игр и

связанных с ними изменений в культуре, обществе, медиареальности, является результатом междисциплинарного исследования: игры в ней рассматриваются с позиций философии, социологии, права, культурологии, геймдизайна и др. Задачи монографии — определить новые формы рациональности, связанные с компьютерными играми, раскрыть трансформации субъективности и телесности геймера, представить игру как инструмент моделирования и конституирования социальной реальности, а также выделить этические, экономические, правовые и социальные аспекты формируемой компьютерными играми действительности. В книге освещаются и такие знаковые явления, как newsgames, мазокор, notgames и глитч-арт.

Авторы убеждены, что опыт исследований компьютерных игр может быть полезен не только геймерам и представителям гуманитарных наук, но и широкому кругу читателей, равнодушных к играм.

УДК 130.2
ББК 87.667.1
М42

Медиафилософия XIII. Универсум цифрового разума: новые территории смысла / Под редакцией В. В. Савчука. — СПб.: Санкт-Петербургское Философское общество, 2017. — с. 234

УДК 130.2 Тринадцатый том трудов Центра медиафилософии (СПбГУ)
ББК 87.667.1 подготовлен на основании докладов, прочитанных на
М42 Международной научной конференции «Универсум цифрового
ISSN 2221- разума: новые территории смысла», проходившей с 22 по 28
5603 августа 2017 года в г. Улан-Батор (Монголия), организованной
Центром медиафилософии совместно с Восточно-Сибирским
государственным университетом технологий и управления.

Главный редактор: В. В. Савчук

Ответственный редактор: О. В. Доржигушаева

Рецензенты: Ламбаева И.А., к.ф.н., доц., зав. кафедрой гуманитарных и
социально-политических наук МГТУ ГА (Москва); Маковецкий Е. А., д.ф.н.,
проф. Кафедры культурологии, философии культуры и эстетики СПбГУ
(Санкт-Петербург).

Макет: Балакирева Т.А.

Дизайн обложки: Балакирева Т.А.

В дизайне обложки использована работа Латифа Казбекова.

© Авторский коллектив, 2017

© Санкт-Петербургское Философское общество, 2017

© Дизайн 2017