

авторства, вариативность, отсутствие институционализации. Вместе с тем, сетевой фольклор обладает и ярко выраженными особенностями, среди которых наиболее принципиальными представляются интерактивность и гипертекстуальность. Именно это сочетание традиционного видения мира и обновленных или принципиально инновационных форм, обусловленных особенностями интернет-коммуникации, выражается в содержании сетевого фольклора, который предстает как результат поиска традицией средств выражения в пространстве новых технологий.

Литература

Богатырев 1971 — *Богатырев П.Г.* Вопросы теории народного искусства. М., 1971.

Буторина 1999 — *Буторина Е.П.* А поговорить? Интернет как лингвистический феномен // Мир медиа XXI. 1999. № 1 (http://www.gramota.ru/mag_rub.html?id=50).

Интервью 2003 — Психолог: подростки меняют сленг каждые пять лет // *La Stampa*. 2003. 14 января. (<http://www.inopressa.ru/lastampa/2003/01/14/11:33:18/arc:lastampa:different>).

Мальковская 2004 — *Мальковская И.А.* Знак коммуникации. Дискурсивные матрицы. М., 2004.

Можейко 2002 — *Можейко М.А., Можейко В.А.* Интернет // *Всемирная энциклопедия. Философия. XX век.* М.; Минск, 2002. С. 316—317.

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

Радченко 2006 — *Радченко Д.А.* Современный кинематографический анекдот в условиях сетевой коммуникации // *Первый Всероссийский конгресс фольклористов: Сб. докладов.* М., 2006. Т. 3. С. 307—317.

Рукомойникова 2006 — *Рукомойникова В.П.* Самодеятельное творчество пользователей сети Интернет как явление постфольклора // *Первый Всероссийский конгресс фольклористов: Сб. докладов.* М., 2006. Т. 3. С. 289—297.

Трофимова — *Трофимова Г.А.* О чем пока молчит Рунет // http://www.gramota.ru/mag_arch.html?id=11&stv=b1af0cc96acb14539947-c1f9fb2b7390.

Deleuze, Guattari 1976 — *Deleuze G., Guattari F.* Rhizome. Introduction. Paris, 1976.

Deleuze, Guattari 1980 — *Deleuze G., Guattari F.* Rhizome // *Capitalisme et schizophrénie. Mille plateaux.* Paris: Les Editions de Minuit, 1980.

McLuhan 1977 — *McLuhan M.* City as Classroom (with Hutchon K. and McLuhan E.). N.Y., 1977.

В.М. РОЗИН
(Москва)

ФЕНОМЕН СЕТЕВОГО ФОЛЬКЛОРА¹

Сегодня многие делают попытку определить, что такое сетевой фольклор. Устроители круглого стола «Интернет-фольклор: свобода самовыражения или деградация традиции?» приводят два противоположных взгляда на это явление: один, что сетевой фольклор — это миф, поскольку в современном мире утрачены подлинные формы бытования фольклора, а оцифрованные фольклорные тексты никакой спецификой не обладают; другой, что сетевой фольклор — это реальность, специфическими свойствами которой выступают интерактивность, опора на гипертекст, коллективность, вариативность и интертекстуальность. Разберем эти аргументы. Что обычно исследователи относят к сетевому фольклору? Сленг, например известный «албанский» язык «падонков»; различные тексты — анекдоты, сказки, слухи и прочее, а также другие «произведения» пользователей Интернета, которые можно интерпретировать как выражение творчества определенных групп или сообществ. Правомерно называть всё это сетевым фольклором или нет, зависит от того, что мы считаем фольклором и что специфично именно для данного вида фольклора.

Фольклор складывается на пересечении двух основных процессов — «возобновления культуры» и современных социальных практик (политика, идеология, образование, практики развития искусства и культуры, др.), использующих первый процесс в своих целях. Если в рамках воспроизводства культуры игнорируются все различия условий и ставится задача точного повторения вновь и вновь всех культурных реалий, то возобновление культуры — это реакция на изменившиеся условия, на новые возможности; возобновление культуры

¹ Работа выполнена при финансовой поддержке РФГФ (грант № 06—03—00311а).

позволяет «длить» культурную жизнь, хотя многое изменилось и препятствует этому. Можно говорить о трех необходимых условиях возобновления культуры в форме фольклора: наличие группового творчества и общения, создание концептуализаций и дискурсов фольклора, формирование специфической практики фольклора. Если взглянуть с этой точки зрения на сетевой фольклор, то он вполне подходит под намеченное понятие.

Действительно, рассмотрим конкретный пример речевого творчества — «албанский» язык. Это явление Интернет-культуры описано Н.Г. Муравьевой и И.Е. Мухаевой в статье «“Превед, медвед”: от субкультурного сленга к “норме языка?”» [Муравьева, Мухаева (рук.)]. «Албанский язык» представляет собой нарочито неправильное с орфографической точки зрения написание слов («жжот», «зачот»), а также набор выражений и эвфемизмов, порожденных культурой «падонков», имеющих свою предысторию и употребляющихся чаще всего в комментариях к текстам. Все они воспроизводят идеологические ценности представителей изучаемой субкультуры, отражают эмоциональное или оценочное отношение к прочитанному (сказанному). Экспрессивная составляющая отражается, например, в таких выражениях, как «ржунимагу», «ужоснах», «пазитиф», «афftar жжот», «жизнинна».

«Албанским» пользуются три основные категории лиц (интернет-сообществ): программисты в сети фидонет (как правило, это люди взрослые, с высшим образованием — представители интеллигенции), офисные работники (менеджеры), блоггеры (школьники, студенты, научные работники, журналисты, литераторы), а также другие пользователи Интернета. Первому интернет-сообществу «албанский» служит для «вытаскивания на свет божий различных проявлений идиотизма в Сети и особо одиозных ее пользователей с последующим бичеванием» [Муравьева, Мухаева (рук.)]. Более трепетное отношение к сленгу у представителей ЖЖ-культуры: «Когда этот слэнг был для избранных (шучу), для малых групп людей, это было круто. Только ЖЖ юзеры общались на нем,

когда из андерграундной словесности слэнг перекочевал в массы, стало скучно, банально и неинтересно» (информант 3) [Там же]. Таким образом, мы можем увидеть, что сленг в данном случае является семиотическим признаком принадлежности к определенной замкнутой культуре — культуре для «избранных». А столь широкая популярность этого сленга информантом из сообщества блоггеров объясняется так: «Любой дибиллизм в нашей стране диктует моду» (информант 3) [Там же]. Кроме того, респондентами отмечается такая функция «албанского» языка, как усиление экспрессивной составляющей сообщения: «Просто этот язык “преведов” очень усиливает эмоциональную составляющую текста, сообщения. Не так уж много в русском языке слов, которые могут настолько отразить эмоции, кроме матерных, разумеется» (информант 2) [Там же].

Указанные здесь аудитории в Интернете, а также функции «албанского» — типичный пример процесса возобновления культуры. Однако это еще не фольклор. Последний начинает складываться, когда происходит осмысление этого процесса, в связи с чем «становится» особая практика: появляются статьи и комментарии к «албанским» текстам, вычленяются и описываются их аудитории и авторы, анализируется структура и логика «албанского» языка, — т.е. определяется соответствующий фольклорный дискурс, характеризуется культурный смысл «албанских» сообществ (например, «падонков»).

Плоды творчества изучаемой нами субкультуры можно отнести к проявлениям современного городского фольклора. Мы рассмотрим влияние фольклора «падонков» на современную культуру, попытаемся выяснить, кто те люди, которые наиболее активно употребляют так называемый «албанский» язык, а также проанализируем и сравним смыслы, вкладываемые разными людьми в употребление этого сленга.

Первоначально язык «падонков» представлял собой набор культурных кодов, созданных для идентификации и самоидентификации представителей данного сообщества. Это так называ-

емый низовой фольклор, создаваемый самими носителями «для потребления». Однако если раньше язык был распространен только в среде «падонков», то сейчас им пользуется практически весь русскоязычный Интернет, а с недавнего времени «албанские» слова и выражения можно увидеть и за его пределами. Например, 29 апреля 2005 года на митинге в Москве против Александра Лукашенко молодые и не очень люди несли плакаты: «Луку — в Бобруйск» и «Лукашенко, выпей йаду». Митинг партии СПС был «украшен» плакатом с надписью «Иванов, превед!» и изображением «медведа». «Превед» также используется в наружной рекламе. К примеру, в Санкт-Петербурге нынешней весной одна из торговых компаний поместила изображение «медведа» на постерах, подписав их следующим образом: «Подарки ко фсем тр3 плеерам» и «Подарки ко фсем фотоаппаратам». «Мы решили использовать в рекламе небольшой эпатаж — это способ привлечь дополнительное внимание...», — высказался директор по маркетингу этой фирмы. А такие первоначально «падонковские» выражения как «гламурно» (красиво, шикарно) и «готично» (хорошо, необычно) уже стали естественными в речи современной молодежи, а также периодически появляются на страницах журналов и газет [Муравьева, Мухаева (рук.)].

Здесь налицо как построение фольклорной концептуализации, так и указание на формирующуюся практику фольклора, которая выступает в несколько непривычной форме. Это сферы политики и рекламы, использующие «албанский» и ориентированные на представителей рассмотренных выше трех интернет-сообществ. Таким образом, анализ данного примера (а другие дают похожие результаты) позволяет утверждать, что сетевой фольклор — один из видов современного фольклора.

* * *

Никто не сомневается, что персональные компьютеры и Интернет влияют на сознание человека и современную культуру. Менее понятно, в чем состоит это влияние. Интернет не только быстро

становится массовым явлением, но и начинает определять важные аспекты деятельности человека и его образ жизни. В развитых странах и больших городах это, конечно, более очевидно. Уже сегодня дети и подростки просиживают за компьютерными играми и занятиями не один час, а в результате меньше читают (если читают вообще), меньше слушают радио, меньше общаются обычными способами. Зато всё чаще общаются на страницах того или иного сайта.

Влияние Интернета неоднозначно. С одной стороны, он облегчает образование и доступ к информации, позволяет оказаться в занимательных мирах, причем без большой затраты сил, занять скучающего человека, вступить в общение с самыми разными людьми, находящимися иногда за тысячи километров. С другой — Интернет нередко блокирует доступ к другим формам жизнедеятельности, погружает человека в иллюзорную реальность, трансформируют его сознание. В частности, психологи и педагоги отмечают, что современный подросток и молодой человек проходят период плотного, многочасового пребывания в Интернете. Что они выносят, выходя из этого периода, не совсем ясно. Безусловно, чему-то научаются, но что-то и теряют в сравнении с теми, кто проводил это время с книгой и общался с живыми, а не виртуальными собеседниками. Сегодня появилось целое поколение молодых людей, которые хорошо разбираются в компьютерной технике (многие из них даже сами могут собирать компьютеры), общаются в основном через Интернет, причем круг их виртуальных знакомых довольно большой (порядка ста, а то и двухсот человек), часто вместо себя посылают на свидания вымышленных персонажей. Является ли это просто игрой и временной формой проведения досуга или перед нами становление нового человека?

Если отталкиваться от современных научных исследований, то в теоретическом отношении информационная реальность может быть рассмотрена в четырех планах: это высокая *технология, особый язык*, широкий спектр *средств решения различных социальных*



и индивидуальных задач, наконец, *значимый фактор и аспект современной среды обитания человека*. Предпосылки Интернета прослеживаются начиная с середины XX столетия. Идея чего-то похожего на Интернет появляется и художественно разрабатывается сначала в научной фантастике 1960-х годов; герои ряда научно-фантастических романов и рассказов того времени немало времени проводили в технических устройствах, напоминающих собой сразу Интернет и виртуальные системы (сочинения на эту тему можно считать первой предпосылкой Интернета). Вторая предпосылка — ЭВМ и персональные компьютеры. Третья — создание теории информации. Четвертая — изобретение новых способов передачи информации (например, модема, световодов, сетей и пр.) и электронной почты. Интернет появляется не в рамках инженерии как способ освоения определенных изученных в естествознании процессов природы, а в результате современного технологического развития, как ее очередной этап.

Однако стремительное развитие и завоевание Интернетом мира было, конечно, обусловлено не только открывшимися технологическими возможностями. Интернет почти идеально ответил на три вызова современности: в условиях формирования планетарной общности он удовлетворил потребность человека в общении, создании новых видов деятельности и занятости. Не секрет, что современная техногенная цивилизация усиливает ощущение атомизированности и одиночества человека при том, что одновременно создает условия для разнообразной жизнедеятельности. Предоставляя человеку новые возможности для общения, причем на всем пространстве планеты, Интернет позволяет частично преодолеть это ощущение. Но Интернет привел также к появлению новых видов деятельности, первое, что приходит на ум, — торговля через Интернет или создание фирм и производств, специалисты которых не знакомы друг с другом, живут и работают в разных странах и частях света.

Однако Интернет — это новый язык, а не просто современная техника. Да, его

можно использовать и как электронную почту, и как электронную библиотеку, и как источник новой информации, т.е. как технический канал связи. Тем не менее, Интернет используется прежде всего как Интернет, а любой сайт или интернетная страница — это организация коммуникации, текстов, информации, событий с помощью знаков, схем, символов, ссылок и переходов, т.е. операций со знаками. Вместо себя и событий мы посылаем в Интернет условных персонажей, тексты, схемы, изображения, а в результате получаем возможность преодолевать пространства и границы, общаться и действовать, не покидая рабочего места с компьютером.

Важной особенностью языковой системы Интернета можно считать ее *машинный характер*. Здесь человек оперирует со знаками, так сказать, не «вручную», как, например, при чтении, письме или устном счете, а с помощью специально созданных устройств — компьютера, телефона, сети. В результате возникает возможность быстрой операции большими объемами информации, обнаружения и использования системных эффектов. Но машинность Интернета не отменяет необходимости замещать, выражать, представлять в *знаках, символах, схемах* содержание, ситуации, события.

В настоящее время мы всё чаще говорим о реальности Интернета, которая может быть отнесена к классу виртуальных и символических реальностей. Человек и раньше мог, причем достаточно легко, попасть в виртуальную реальность, погружаясь в созерцание картины, кинофильма или просто увлеченно поглощая книгу. Однако во всех подобных случаях его активность была ограничена позицией зрителя, читателя или слушателя. Возможности действовать как активный персонаж у него не было. Виртуальные системы предоставляют человеку шанс самому включиться в действие, причем не только в условном, но и в реальном, во всяком случае с точки зрения восприятия человека пространстве.

Некоторые ученые говорят, что Интернет как языковая система мало чем отличается от книги или, скажем, кино.

Сумели же люди их освоить, освоют и Интернет! И всё же стоит задуматься. Во-первых, Интернет — это виртуальная система. Во-вторых, он открывает совершенно новые возможности в плане событийности. Важно понимать, что виртуальные технологии — это на 90% языковые системы и что они позволяют создавать новые системы значений, включая в них аспекты и фрагменты живой человеческой деятельности и поведения.

Виртуальные состояния человека, как показали исследования Н.А. Носова, часто необычны: с одной стороны, они воспринимаются как условные, с другой — порождают различные эффекты сознания, сходные с галлюцинациями [Носов 1994; 2000]. События и состояния виртуальной реальности, хотя отчасти возникают в результате работы сознания виртуального свидетеля, тем не менее, достаточно объективны. Виртуальная реальность как тип символической реальности может быть охарактеризована в двух основных отношениях: это есть последовательность и система событий, подчиненных определенной логике, в той или иной мере ясной виртуальному пользователю, и символическая реальность, занимающая определенное место среди других реальностей. С одной стороны, виртуальные реальности сходны с реальностью сновидений и художественной реальностью, с другой — с физической реальностью и реальностью, данной человеку в обычной жизнедеятельности.

Как один из видов виртуальной и символической реальности Интернет обладает большинством из перечисленных здесь свойств. Для него характерно сюжетное программирование виртуальных событий, действие обратных связей, возможность для пользователя быть не только зрителем, но и актером (актером), изменение виртуальной среды в ответ на активность пользователя, все основные виды виртуальной реальности, особая условность проживаемых событий. Событийность Интернета можно назвать «синтетической» в том смысле, что она задается пересечением разных языковых и неязыковых средств: тексты-нарративы, условные символы, графические

и иконические изображения, экран, техническое устройство (машина), VR-технологии и пр.

Интернет одновременно публичен и персонален. Он орудие и средство деятельности — мы можем управлять событиями, следуя ссылкам, меняя картинки и файлы, переходя из одного сайта в другой, — и, одновременно, независимая от человека среда, в события которой пользователь невольно вовлекается; эти события обусловлены, вызваны не им, а другими. Событийность Интернета подчиняется логике программирования, ссылок, правил, установленных не только разработчиками Интернета, но и провайдерами, веб-дизайнерами, модераторами. В результате, в Интернете создается реальность одновременно техническая и естественная, публичная и персональная, управляемая человеком и независимая от него. Мир Интернета — это мир виртуального наблюдателя и одновременно мир, охватывающий всех пользователей интернета. Этот мир — личное поле, результат усилий виртуального наблюдателя, так сказать, его виртуальное продолжение, и поле действия всех остальных пользователей.

Когда-то появление города существенно изменило возможности и характер поведения и сознания человека. Город принес новые формы общения и жизни, стимулировал потребности в путешествиях и открытиях. Сегодня говорят о «планете Интернет» и даже о «вселенной Интернет». Но планета, как и вселенная, создана без участия людей, а «сеть сетей», подобно городу, имеет искусственную и социальную природу. Поэтому правомерно говорить об «урбанистике» Интернета, не ограничивая ее лишь отдельными «городами» всемирной паутины. Известно, что город создает условия для созерцания и общения, обеспечивает анонимность (анонимность прохожего, покупателя, пассажира и т.д.), предоставляет массу впечатлений. Аналогично действует и Интернет: позволяет виртуальному наблюдателю путешествовать по разным сайтам и виртуальным порталам, знакомиться и общаться с интересными людьми, при желании скрывать свое истинное лицо



(посылая вместо себя выдуманного персонажа), выбирать сообщество и времяпровождение и многое другое. Уже сегодня многие люди, как известно, проводят в Интернете весь свой досуг. Их жизнь в сети более интенсивна, чем вне ее. В перспективе, впрочем, вероятно, не очень близкой, появятся полноценные «интеране» (по аналогии с горожанами), живущие в Интернете не эпизодически, а постоянно. Как виртуальный урбанистический мир и реальность Интернет будет постоянно обустроиваться в направлении создания виртуальных сред и городов, где миллионы людей могли бы трудиться, творить, отдыхать, развлекаться, общаться.

Теперь сюжет, важный для нашей темы, — сюжет, касающийся событийности Интернета. На первый взгляд, в Интернете мы имеем дело с той же самой реальностью, только схематизированной и подчиняющейся другой условности. Но обратите внимание: в Интернете человек немного напоминает демиурга. Он на глазах творит, конструирует целые миры. К примеру, замыслив для решения определенной задачи создать массив информации и обсудить ее со своими виртуальными коллегами, он находит соответствующие сайты, двигаясь по гиперссылкам или обращаясь к поисковым системам, затем организует интернет-конференцию, ставит на обсуждение вопрос, предьявляя собранную информацию, формулируя проблему и свои тезисы, выдвигая гипотезы, получая возражения и т.д. и т.п. Заметьте, человек при этом живет, мыслит и общается в мире, который создал сам. Да, это мир искусственный, его события заданы текстами, программами, движением пользователя Интернета. Но, одновременно, это мир естественный, на несколько порядков увеличивающий эффективность работы человека, предоставляющий ему необычайные возможности. В этом смысле Интернет вовсе не параллельная реальность, а порождающая — новый виртуальный и реальный мир. Собственно, так было всегда: новый семиозис создает новые возможности и, если повезет, новую социальную реальность.

В книгах «Культурология», «Семиотические исследования», «Визуальная культура и восприятие» я показываю, что человек — это семиотическое и культурное существо и его изменение обусловлено, в частности, сменой типов культуры и семиозиса [Розин 1996; 2001; 2003; 2004]. В настоящее время человек проходит именно такую трансформацию, связанную, в частности, с формированием Интернета. С одной стороны, техногенная цивилизация всё больше подвергается критике в связи с лавинообразно нарастающими глобальными проблемами, с другой — постепенно проступают контуры новой глобальной цивилизации, новой социальности. Становление новых форм социальности связано с новыми возможностями, которые со второй половины прошлого столетия постепенно осознаются. Современные транспортные системы (прежде всего авиация, быстроходные корабли, скоростные железные дороги, автомобили), средства связи (радио, телевидение, электронная почта, Интернет, мобильный телефон), высокие технологии, новые экономические схемы и системы в корне изменили многие социальные процессы, позволив сблизить и объединить отдельные, до того не связанные между собой территории, социальные структуры, сообщества.

Одной из форм новой социальности выступают быстро складывающиеся «сетевые сообщества». Примерами сетевых сообществ являются разнообразные современные аудитории (фанатов; любителей искусства, некоторых видов отдыха, общения, бизнеса), антиглобалисты, постоянные посетители сайтов Интернета и много других сообществ, использующих в качестве средств связи и коммуникации современные технологии (Интернет, телефон, автомобили, самолеты и пр.). На смену восставшим массам и элите пришли сетевые сообщества, позволяющие современному человеку реализовать себя как личности и члену социума. Безусловно, всякая личность стремится к самостоятельному поведению, сама выстраивает свою жизнь. Но человек — не только личность, но и социальное существо. В

этом плане он нуждается в поддержке, подтверждении своего выбора и бытия, в энергии и помощи со стороны других людей. Именно сетевые сообщества и создают условия как для первого, так и для второго. Другими словами, в сетевых сообществах складываются «сети взаимозависимости» (С. Бенхабиб), которые позволяют нам отчасти понимать друг друга, иногда договариваться, реже делать общие дела.

* * *

Нетрудно сообразить, что Интернет создает идеальные условия для возобновления современной культуры. Во-первых, как семиотическая система он позволяет легко конструировать нужные человеку события (естественно не все). Во-вторых, именно в Интернете наиболее быстрыми темпами формируются разнообразные сетевые сообщества. В-третьих, Интернет создает условия, обуславливающие порождение новых реальностей, повернутых к человеку. Немаловажный фактор — указанная выше анонимность пространства Интернета. Например, «падонки», как известно, широко используют ненормативную лексику; вряд ли бы это было возможно при отсутствии анонимности. Символический и креативный характер событийности Интернета — тоже важный момент в становлении сетевого фольклора. Он позволяет перевосоздавать культурные реалии, без чего, как известно, фольклор не может состояться.

Интернет способствует формированию именно современного фольклора. Если раньше для становления фольклорных феноменов была необходима историческая дистанция, то Интернет снимает это условие. Один лишь пример: фольклорная реакция на политические события. На известном сайте udaff.com эти события мгновенно становятся фольклором. Спрашивается, за счет чего? Во-первых, Интернет позволяет перевести эти события из сферы публичной, подконтрольной властям, в сферу креативную и анонимную. Юзеры этого сайта пушат всё, что им приходит в голову, не боясь, что кто-то узнает автора и привлечет его к ответственности. Во-вторых, за

счет ненормативной лексики, иронии и ряда других приемов трансформируется политическая реальность, ее события переосмысляются, что позволяет и автору и читателю освободиться от давления и ужаса современной жизни. В-третьих, «комментатор» политических событий — это тот же пользователь сайта, который знает своих читателей и рассчитывает на их понимание и даже сотворчество. В-четвертых, udaff.com — это сфера творчества, позволяющая все политические события преломить лично, осмыслить самостоятельно и, что не менее важно, уйти от требований следовать социальной норме, изображать то, что нужно власти или заказчику. Необходимое условие реализации всех этих моментов — перевосоздание политических событий, превращение их в фольклор. В результате пользователи сайта udaff.com получают возможность «длить» политическую жизнь, участвовать в ней, причем не в роли пассивного запрограммированного массового индивида, а творческой личности.

С теоретической точки зрения важную роль в превращении политических событий в фольклор играет, с одной стороны, ирония, переходящая в издевательство, с другой — использование «албанского». Дело в том, что пользователи udaff.com прекрасно видят, что политики и власти пытаются манипулировать сознанием граждан, вместо реальной информации и собственных убеждений подсовывают им суррогаты и мнимые формы. Как же можно тогда участвовать в политической жизни? Только показав, что игра политики и власти ясна, т.е. вскрыв эту игру, высказав свое отношение к ней и сформулировав собственное понимание событий.

Однако здесь есть проблема. Если свое отношение ко всем этим вещам выражать на том же языке, которым пользуется политик, то как в этом случае вырваться из его объятий и пут, ведь именно лживый политический язык призван маскировать истинные намерения и вводить читателя в заблуждение. Вот здесь на помощь «юзеру» приходит «албанский». Искажая значение привычных слов, вводя ненормативную лексику,

имитируя идиотизм и прибегая к ряду других языковых и стилистических (в смысле особой поэтики) приемов, «юзер» ucaff.com получает возможность говорить о политических событиях косвенно, вносить в них оценку, трансформировать их, приоткрывая подлинное скрытое содержание. Но в результате рождается основа для фольклора, при том, однако, условия, если эта основа выступит материалом для фольклорной концептуализации и практики. Последнее необходимо в связи с тем, что в фольклоре процессы возобновления культуры используются для решения различных социальных задач. Например, в статье Н.Г. Муравьевой и И.Е. Мухаевой, о которой уже шла речь, просматривается ряд проблем, интересующих сферы образования, культуры, экономики и той же политики. Действительно, ведь важно понять, не разрушает ли «албанский» обычный язык культуры, чувствует ли пользователь ucaff.com границы, которые уже нельзя перейти, и можно ли использовать «албанский» для рекламы или пиара. Необходимо проанализировать, как посещение сайта «подонков» подростками влияет на их развитие. Существует и много других похожих вопросов.

В этом отношении внешние формы сетевого фольклора напоминают вершущку айсберга, глубинная же его суть скрывает довольно сложные процессы возобновления культуры, их использования в разных социальных практиках, языковое творчество сетевых сообществ и групп (которые часто тут же и складываются), использования Интернета для решения этих задач.

Литература

- Муравьева, Мухаева (рук.) — *Муравьева Н.Г., Мухаева И.Е.* «Превед, медвед»: от субкультурного сленга к «норме» языка? (рукопись)
 Носов 1994 — *Носов Н.А.* Психологические виртуальные реальности. М., 1994.
 Носов 2000 — *Носов Н.А.* Виртуальная психология. М., 2000.
 Розин 1996, 2004 — *Розин В.М.* Визуальная культура и восприятие. Как человек видит и понимает мир. М., 1996; Изд. 2-е. М., 2004.
 Розин 2001 — *Розин В.М.* Семиотические исследования. М.; СПб., 2001.
 Розин 2003 — *Розин В.М.* Культурология. М., 2003.

А.А. ПЕТРОВА
(Москва)

СЛОВО В ЭКРАННОЙ КУЛЬТУРЕ: ВИРТУАЛЬНОСТЬ ВЕРБАЛЬНОГО

Распространение в конце XX века электронных технологий и их вторжение в область межличностной коммуникации привело к глобальным сдвигам в языковой системе, что заставляет переосмыслить категории, выработанные для описания предшествующих культур. Устное слово традиционной культуры всегда пребывало в виртуальном, говоря современным языком, режиме существования. Две глобальные операции и базовые функции сети Интернет — накопление и трансляция — применимы в качестве основных и при описании механизмов существования культуры традиционной.

Устный текст с характерными для него мифологемами и формулами сохранялся, как оказалось, в сознании (а не в архиве!) общества едва ли не дольше текстов письменных и печатных. В отличие от монолога книжной культуры, культура сетевая предлагает полифонию и интерактивность, что было свойственно и традиционной устной культуре. На смену диктаторской, монархической, индивидуалистской эпохе печатного слова приходит эпоха демократическая, парламентская, эпоха плебисцита и интерактивного коллектива, отсылающая к естественно сформированным социальным моделям общины.

Виртуальность вербального. Глобальные сдвиги культур вызывались зачастую именно техническими революциями («обезьяна взяла в руки палку и...»). Технические достижения, став достижениями технологическими, также привели к кардинальным переменам *антропологического* характера. Письменный характер коммуникации с доминантой правой руки и указательного пальца уходит в прошлое, уступая место палитре клавиш компьютеров, ноутбуков, мобильных телефонов, пультов управления и т.п. Устный характер коммуникации начинает