А.В. Таран

Фольклор в Интернете: рецензия-обзор тематического сборника

Фольклористика в сети: с чем ее едят, чтобы не отравиться

«Рунетофольклористика» – новейшая научная дисциплина, изучающая весьма специфические жанры русскоязычного фольклора в сети Интернет. Главным образом ею интересуются филологи и культурологи, в сферу интересов которых входит современный фольклор, однако «сетевая литература» – сама по себе феномен, научная проблема и объект изучения, и ничто так наглядно не показывает эстетические запросы ее творцов, хранителей и преобразователей, как фольклор. Он является своего рода фундаментом, социально-контактным пространством Рунета как такового, – в РФ и СНГ, в ЕС (Прибалтике, прежде всего) и Израиле, Канаде и США, хотя это пространство имеет более чем достаточное разнообразие. Даже общеизвестные анекдоты и банальнейшие прибаутки про юзеров, сисадминов (системных администраторов компьютерных сетей) и хакеров при своей внешней простоте-незамысловатости имеют особую социально-информационную среду, дидактику и «миссию», социальный адрес, и при надлежащем рассмотрении их можно назвать «сетевым неспециализированным творчеством, приближенным к фольклору» [1, с. 6]. «Высокоидейные эстеты», последователи Конфуция и Платона, тут бессильны. Критерий отбора прост – это интересы пользователей. Еще в 90-е годы «все попытки создать отдельную правильную иерархическую структуру отбора, оценки литературных текстов в Интернете провалились, хотя таких попыток было несколько» [2].

По мнению целого ряда российских ученых, фольклор в Интернете «превращается в реальность» [1, с. 5]. В Государственном республиканском центре русского фольклора (ГРЦРФ), к примеру, этому явлению были посвящены многие форумы науки[1], и на состоявшемся в феврале 2010 г. Втором Всероссийском конгрессе фольклористов была заявлена и «озвучена» тема «Фольклор в Интернет-пространстве». Впервые же эта тема была заявлена еще на Первом Всероссийском конгрессе фольклористов (2006) в качестве рубрики и вошла в третий том сборника докладов этого форума.

Проблема интернет-фольклора привлекает внимание и специалистов, и широкой публики, поскольку сегодня «сетевая среда объективно становится одной из основных сфер осуществления активности человека. Согласно прогнозам уже к 2012 году существенная часть информационных ресурсов человечества будет переведена в цифровой формат, а доступ к высокоскоростному Интернету будут иметь миллиарды людей, которые получат возможность взаимодействовать друг с другом не в рамках географического пространства, а в практически неограниченном виртуальном пространстве. Предполагается, что основным типом культуры станет сетевая культура, в границах которой все сферы – коммуникационная, художественная, научная, политико-идеологическая, экономическая – будут осуществляться в виртуальной среде. Сегодня стали реальностью *сетевая литература, сетевое искусство*. Было бы естественным предположить, что и фольклор как способ взаимодействия человека с окружающим миром так же органично осваивает интернет-пространство», – как только будет простроено «информационное общество» в России и во всем мире [1, с. 6.]. Активное развитие интернет-фольклора связано, впрочем, не только с глобализацией, но и с «глокизацией» («локальный» – значит «местный»)… Развитие сетевых технологий и

[1] Например, круглый стол «Интернет-фольклор: свобода самовыражения или деградация традиции?» (апрель, 2007), конференция «Фолк-арт-нет: новые горизонты творчества. От традиции – к инновации» (ноябрь, 2007), и далее вплоть до 2010 года.

усиление внимания к этнически-локальным истокам не просто «сосуществуют», но «взаимодействуют», в том числе и на российских просторах.

В сети Интернет можно найти традиционные фольклорные тексты, ноты, изображения строений, народных музыкальных инструментов, альбомов со стихами и миниатюрами, и представляют это прежде всего сайты профильных учреждений – музеев, краеведческих объединений, вузов, что изменяет формат коммуникации «с устного на сетевой». Из-за этого якобы фольклор «начинает утрачивать ореол аутентичности», что характерно для постиндустриального общества, однако в современной культуре, вопреки некоторым футурологическим прогнозам-теориям, «продолжает развиваться и тот фольклор, который функционирует по традиционному типу» [1, с. 12.]. Фольклорно-сетевые тексты, мелодии и клипы фиксируют и транслируют «песни – бытовые, уличные, студенческие, туристские, отчасти бардовские, припевки… устные повествования несказочного характера – современные былички, байки, рассказы, анекдоты, слухи, толки, а также существенную часть повседневной речевой стихии, которая включает в себя достаточно устойчивые речевые обороты, афоризмы, специфические выражения, сленговые жаргонизмы, реплики, образующие разнообразные арго», а также «существенно модифицированные мемораты и предания (в т. ч. неомифологические)», – сплетни. Из-за стремительного изменения как самого мира, так и общего представления о нем народная культура «либо перерабатывает многие традиционные формы, либо отказывается от прежних форм и жанров, стремясь необходимую социальную информацию передать в сжатом, усеченном виде, произвольно, но не случайно комбинируя фрагменты того, что существует в общем культурном фонде». «Клиповость» современных форм традиционной культуры такова, что «по сравнению с традиционным фольклором развернутые нарративы в значительной мере уходят из практики устной коммуникации, целостные повествования уступают место более или менее фрагментированным нарративным клише, текстам, сигналам, которые не столько передают информацию, сколько указывают на нее и ее источник». Целостная информация уступает место «сноске» к событию или рассказу. Причины сокращения текстов, по мнению К.А. Богданова, объясняются общей диффузией потоков информации в современном обществе, а также конкурентным сосуществованием различных источников ее получения. Разрушение повествовательных структура сюжета и коллаж вместо повествования «соответствует, наконец, аксиологии самой современной культуры, педалирующей в целом не столько ценность сюжета, сколько семиотическую эффективность образа и факта» [3].

Эпические тексты большого объема «враждебны» (даже если они «избыточны» и «поверхностны») привычным пользователю интернет-форматам, зато «фольклорные формы, которые рождаются непосредственно в сетевом пространстве», не просто «модифицируют структуру и содержание соответственно новому социальному времени и формату их трансляции, но возникают вторично, хотя и в связи с традицией, сохраняя в себе все ее структуро- и смыслосодержащие элементы. Это и позволяет подобным формам функционировать в качестве народной, неспециализированной культуры информационной эпохи на уровне «вторичных» форм культуры, не имеющих генетической связи с «первичными». Таким образом, сетевой фольклор обретает свое место в одном ряду с «литературой сети» и сетевым же искусством, – на уровне «символической коммуникации». При этом «folk-art-net» является «устойчивой системой, опирающейся на специфический способ кодификации информации. Это отражается на таких его особенностях, как устность, преодолевающая письмо, коллективность авторства, анонимность, вариативность… Формирование и устойчивое существование интернет-фольклора обусловлено отнюдь не ретро-модой, а тем, что в современном мире высоких технологий оказываются как никогда ранее востребованными именно те фундаментальные представления человека, которые воплощены в формах традиционной культуры» [1, с. 18].

Миры фольклора: реальный и виртуальный

Общеизвестно, что реальный человек может выступать на интернет-форумах под «ником», имеющим очень мало общего с его подлинным обликом, социальным портретом. Мужчина может изображать ребенка – и наоборот, девушка может притворяться парнем, – по этому поводу сочинено немало анекдотов, веб-баек. Этот «поток образов» позволял женщине, актрисе и режиссеру, изображать на сайте мужчину-удальца, поэта-барда, бывшего десантника. И.В. Сидоренко (1958–2007) воплотила проект под названием «Алекс Антей», реализуя именно такой симбиоз виртуальной и сетевой личности. Герой, созданный ее фантазией, был донжуаном и поэтом, своего рода эпическим персонажем, – бывшим десантником, то есть героем «сверхлитературным», якобы реальным. Можно бы вспомнить поэта-дилетанта Козьму Пруткова, чисто пародийно «сработанного» братьями Жемчужниковыми и А.К. Толстым под Бенедиктова, Кукольника, Щербину и подобных им романтиков, и Конрада Лилиеншвагера – пародию Н.А. Добролюбова на умеренного и аккуратного, верноподданного и благонамеренного поэта-«остзейца», германца-славянофила. Фернандо Пессоа также уместно вспомнить, обилие его литературных масок-биографий, и Черубину де Габриак, творение М. Волошина, и даже репетиторов из новеллы Шолом-Алейхема, писавших друг другу лирические письма от имени будущих супругов, своих учеников, не слишком одаренных чем бы то ни было, кроме денег… Что же так привлекало И.В. Сидоренко в «чисто виртуальном» бытии, игре под маской Алекса Антея? Да, интернет позволил женщине-актрисе, философу и поэтессе, реализовавшей себя не в полной мере, жить «понарошку», но вместе с тем «взаправду»; она как бы стала мужчиной-героем, прошедшим «горячие точки» и ласки «элитных» красавиц, ну и что?

Алекс Антей, он же Барделло (от слова «бард», – друзья-десантники прощают ему, герою, увлечение стихосложением, – все-таки не алкоголизм, беда небольшая!), навязывал интернет-общение в Сети. Этот персонаж раскрывал себя именно в общении, – маска якобы оказалась истинной сущностью героя-персонажа-автора, в этом и была его трагедия.

Это фольклорно-литературная мистификация, «натурно-игровая» маска («свойский» мужик, современный Тёркин-бард, прошедший огонь и воду, сразу интеллектуал и антиинтеллектуал) вроде бы пленяла сердца в меру инфантильных девиц, вызывала у парней желание подражать, – в том числе и у вполне «успешных», «устроенных»! Образ героя-удальца-поэта как бы воскресил (коряво, условно и схематично) традицию конногвардейца Марина, умершего от ран в 1812 году, гусаров Давыдова и Лермонтова, Гумилёва и Тихонова; эта традиция, получившая продолжение у пехотинцев Когана, Самойлова и Окуджавы, у военного корреспондента Симонова и десантника Анчарова, стала когда-то основой и всенародной популярности песен Высоцкого. К несчастью, идея высокого долга в случае с Алексом Антеем превратилась в «утешение» – на манер горьковского Луки. Мнимая «типическая реальность», чрезмерная уверенность в своем знании жизни (мужчина-десантник должен быть чуточку пошловат, ему нельзя без «секса» и охальничества!) завела создательницу «маски» в тупик, выхода из которого она найти не успела. Если б не автомобиль, который сбил ее на пешеходном переходе… Кто знает – пожелала бы она исправить, сделать чем-то иным «успешную» фолк-мистификацию?

Самоотречение может быть, как известно, формой самоутверждения – и не только у женщины или художественного образа. Мифология и мифотворчество – та самая сказка, в которой ложь, но и намек-урок, «фольклорное» единство типических образов «старого» мифа и новейшего веб-мифа подтверждено на современном материале. Нет ничего серьезнее *игры*, и там, где кто-то кем-то «притворяется», можно говорить если не о театре, то о цивилизации,

культуре и прогрессе. Можно забросить диссертацию, потому что отклики на Алекса Антея – вот они, здесь, а наука, увы, ни уму, ни сердцу…

Что, однако, делать с поклонницами, желавшими получить героя-поэта в полное свое владение? В течение года после гибели И.В. Сидоренко были организованы три (!) вечера-встречи, посвященные ее памяти. На них «встретились и увидели друг друга виртуальные соавторы портала “Стихи.ру”, которые стали невольными участниками и талантливой и трагически завершившейся мистификации» [4], вот и все. Пронеслась «беззаконная комета в кругу расчисленных светил», и выяснилось, что была она всего лишь интеллектуально-фольклорной цитатой в постмодернистском стиле, – а наука, похоже, нужна, чтобы человек не становился «фолк-цитатой», неведомой ему самому… В Сети, как известно, отнюдь не все благополучно с идеями «общественного блага», то есть с положительными (гуманистическими, созидательными) тенденциями. Для примера (эталона «усредненной», ориентированной на материальную отдачу-выгоду общественной нравственности) можно взять хотя бы рекламу. Виртуальная реклама может опираться и на традиционный фольклор, тем более на веб-фольклор. Даже смерть визуализуется через интернет-погосты, соответствующие традициям, но и художественно-эстетическим новациям [5]. Что же касается текстологии фольклора в Рунете, это явление стало массовым, типичным и «нерефлективным»… Фольклорные тексты «рассыпаны» повсюду, – и разумеется, текстов «традиционного» фольклора намного меньше, чем «городского» веб-фольклора.

Чего стоят, к примеру, варианты детской песенки «Если с другом вышел в путь»! «Если с другом начал пить»… «Хорошо идти втроем по дороге в “Гастроном”»… «Что мне водка в летний зной, что мне вермут разливной, когда мои друзья со мной?» Есть вариант эротический: «когда размер груди – восьмой», но есть вариант и не столь безобидный: «На милицию, друзья, выйду без испуга, если дурь не у меня, а в кармане друга!». И припев – «когда мои ворЫ со мной»… Этот последний текст – не из веб-сайта, он явление исключительное, косвенно упоминаемое, хотя призрак «антикультуры» виден ясно, можно звать «охотников за привидениями», однако это очень «мягкая» антикультура, советского еще периода. Ее преемница не столь благосклонна к общественно-бытовым реалиям, ее виртуально-текстовые уровни имеют невысокую верхнюю планку, но дно пребывает ниже, чем уровень интеллекта «взбесившегося маргинала», самоутверждения хама торжествующего [6]. А неча на зеркало пенять, коли рожа крива! Тут ведь многое зависит от жанра. Если человеку твердить, что он свинья, что будет? Можно непрестанно твердить тому же «простому» (якобы) человеку, что он совершенство ума и вкуса, телесной красоты и душевной чистоты, – результат будет еще хуже. Одно дело, когда общество *воспитывает себя* с помощью «романтического» восхищения сущим, лирического мироощущения, но вместе с тем и язвительного сарказма, «ехидной» иронии, – время от времени что-то уходит, что-то трансформируется… Совсем другое дело, когда ему, обществу, пытаются навязать эталоны вкуса и поведения, – без разницы, «западные» или «почвеннические». Можно ориентироваться на прагматически-брутальные «нормативы» – или наоборот, суть будет одна, «промывание мозгов», поэтому в Рунете происходит постоянная борьба идей между «люмпенами» вкупе с «благочестивцами» (если посмотреть со стороны, они играют вместе, в одной команде) – и теми, кто не изъясняется матом, не клянется *святынями*.

«Идейные» умники учат уму-разуму, они хотят добра, но их оппоненты уже знают, что отдавать добро этим доброжелателям нельзя. Ни за бумажки-ваучеры, ни за байки о подвигах-житиях «на зоне» или «молитвенных свершениях духа» в дацанах и скитах. Незамысловатый с виду прием идеологической диверсии «уважай мою веру!» означает «откажись от собственной точки зрения», поэтому мнимых фанатиков и «ненормативных» люмпенов на форумах не жалуют, даже если модераторы какого-либо сайта создают для них условия наибольшего благоприятствования… Даже добрых «благотворителей» и

«меценатов» веб-фольклор отнюдь не хвалит, видя в них прежде всего враждебных себе чужаков. Более всего такие вещи очевидны в «баянах»[2]. С другой стороны, форма нравоучения [7], но и «просто рассказ», как бы показывающий близость к фольклору, предполагает «успех года», – например, «Подстрочник» Л. Лунгиной. «Объяснить это явление невозможно никакими рыночными механизмами. В монологе Лунгиной – что телевизионном, что печатном – не было ничего сенсационного, никаких “тайн и загадок истории”. Только обычные человеческие лицо и голос, совершенно негероические, но вызывающие абсолютное доверие» [8]. Да, актриса так не сыграет: слишком уж долгий монолог – вроде былины, спетой сказительницей былых времен благодарным слушателям.

Жанры интернет-фольклора с точки зрения традиции

Наибольший массив материала для изучения веб-фольклора – это нарративные формы. Первая группа подобных объектов существует в «реальной устной речи», вторая – исключительно в письменной, – то есть представлена исключительно «на виртуалочке». Если первая группа в большей степени соотносится с традиционной частушкой, вторая – с «баяном», имеющим веб-специфику, которую трудно выразить «обычными» средствами.

Ил. 1.

Отличие «баяна» от байки и анекдота очевидно: байка существует, как правило, в единственном варианте, «баян» имеет вариации и заведомо сомнителен в сфере своей достоверности, на которую якобы претендует. Другие сущностные характеристики баяна – юмор (хотя бы претензия на него), ирония, занимательность, нравоучительность, а также «сравнительно большая длина и сложность», поскольку «пространность баянов служит их убедительности – не только с точки зрения описания ситуации, но и с точки зрения воздействия» [7, с. 109–111). Вывод: хотя сетевой фольклор «во многом аналогичен докомпьютерным фольклорным формам», основное содержание и функции текстов «зависят не столько от формы их фиксации и трансляции, сколько от задач, которые эти тексты решают. А эти задачи в социальных общностях остались неизменными: социализация, обретение групповой идентичности, передача значимого опыта, знакомство с нормативно-ценностной системой». Неизменна также способность фольклора воплощать наиболее общие представления о действительности в художественных формах, и эту неизменность «только подчеркивает модернизация форм

[2] «Баян» – старый анекдот, но вместе с тем история, похожая на правду, опирающаяся на житейские реалии в границах *образного* вымысла, и еще несвежая шутка, и сообщение, и «глупо-тупая», неуклюжая провокация.

воплощения фольклорных жанров»… Еще одна параллель – и в «старом», и в новом фольклоре удачные авторские находки «распространяются и тиражируются», хотя преимущественно и в рамках Рунета, не выходя за его границы – границы виртуального мира современной культуры [7, с. 112]. В качестве приложения к статье В.В. Метальниковой, посвященной именно «баяну», приводятся наиболее типичные тексты: от выпуска мифическим Бобруйским автозаводом пародийных модификаций автомобиля «Кадиллаг» (!) до «американских» брачных объявлений. Много неприязни в этих текстах к «гламуру», при этом просматриваются зреющие зерна новой контркультуры, формируемой на основе субкультурных ценностей.

Ил. 2.

Иллюстрации 1, 2. Отношение к современной цивилизации у ролевиков-фэнтезийщиков не простое, даже когда средство передвижения не конь и не мотоцикл, а гиппогриф. Автор – А. Бовари, итальянский фотосюрреалист. Ему же принадлежит фотография, иллюстрирующая ситуацию в современной культуре

Отражение прежде всего «интересов пользователя» очевидно и в жанре анекдота. Если в литературном авторском тексте «отношения адресанта и адресата чрезвычайно сложны», фольклорный текст задает их жестко, строго по канону: текст сформирован иерархически, в нем выделяются сильные позиции, – организован так, что какие-то его фрагменты привлекают внимание в первую очередь. Помимо сильных позиций (заглавие, эпиграф, начало и конец текста), это «автосемантия, метатекст, текст в тексте» (т. е. интертекстуальные явления, включая прецедентный текст и анаграмму). Универсально сильной позицией является заголовок, а в анекдоте, где заголовка попросту нет, это финал текста… [9]. Как известно, анекдот – короткий устный рассказ с узнаваемой ситуацией и неожиданной остроумной концовкой: сквозь вымысел должна просвечивать реальность, возможности отношений «рассказчика» и адресата можно свести к функциям согласия и протеста. Виртуализация анекдота на деле отбрасывает «устный» такт, предполагающий «свое для своих» и «чужое для своих», – религиозных, политических и прочих барьеров в Сети практически нет: жанровые и общие (экстралингвистические, интертекстуальные) пресуппозиции на веб-сайтах определяются в основном эстетическими предпочтениями модераторов сайта и ведущего блога, жанрового раздела. Тематическая рубрикация

анекдотов на сайтах непоследовательна, мягко говоря, отчего «в выделении рубрик смешиваются жанровый и тематический принципы», рядом помещаются «баяны» и собственно анекдоты, а заодно и «хохмы», и «приколы». Анекдот, однако, как таковой не занимается экзотикой, не требует сносок, его (его адресата) интересует прежде всего нечто обыденно-бытовое, где диктум (общее информационное поле, имеющее нормативный характер) противопоставлен этическому парадоксу, граничащему с «эмоциональной абстракцией». Во всяком случае, «веб-остроумие обязывает», если перефразировать французскую поговорку, – обязывает блоггера отвечать за свой «товар» собственным «интернет-лицом», ведь никому не хочется очутиться в «отстое», поэтому качество юмора должно быть соответственным, невзирая на статус сайта, имеющего на веб-страницах раздел анекдота. Тут не только спрос рождает предложение, но и предложение формирует спрос, «оппозиционный анекдот соседствует с патриотическим» [9, с. 125], и становление гражданского общества не только в Рунете, но собственно в России не миф, а реальность.

О.Е. Фролова в своей статье показывает, что веб-анекдоты обрели небывалые ранее параметры – среди них появились «патриотические» (остроумные и парадоксальные, отнюдь не «контрпропаганда»). В качестве приложения и доказательства приводится каталог сайтов, где веб-анекдоты существуют в качестве особого направления, своего рода эстетической системы, лидирующей по интересам пользователей.

Особую роль в интернет-фольклоре играет пародия, прежде всего «сказочная». Имитация как форма осмеяния и художественный прием (по В.Я. Проппу, Ю.Н. Тынянову) – важная, но не доминирующая часть интернетовской пародии-сказки. Прежде всего веб-пародия «обнажает» формальную сторону какого-либо жанра через текст широко известной сказки «путем разрыва гармонического единства между “формой” текста/жанра и его содержанием» [10, с. 146]. Особую роль играют традиционные балагурство и создание некоего «антимира» как искажение привычного образа явления, находящегося за пределами текста, – это и есть «фольклорный тип» пародии. Здесь особенно интересны образы – художественный тип пародии на сказку. Актуальность данной темы тем выше, что в Сети имеются не просто пародии, но «Пародия пародий на сказку» (с интернет-адресом).

Есть книги, где подобные вставки играют роль «антикультурного» рефрена и аксиологической направляющей, раскрывающих в сказках-пародиях, какой-нибудь совершенно несказочной и малосимпатичной по сути героиней «обработанных», внутренний конфликт ее маргинальной женской души (например, сразу три сказки *залпом* – «Волк и семеро козлят», «Спящая красавица» и «Бременские музыканты») [11, с. 290–291]. Это, разумеется, произведения фэнтезийного жанра, «сказки» в стиле толкиенистов-пофигистов, рэперов и хиппи, попавших в чуждый им «волшебно-сказочный» мир «по пьяне», вроде бы случайно. Герои вроде Яр-Тура (будущего короля Артура), царя Соломона (библейского Экклезиаста) и «торгаша» Колобка приносят в тексты сказочно-юмористических романов А. Успенского («цикл Жихаря») пародийные образы и стилистику (включая «фольклорные» нарративы), совершенно не сказочные конфликты и ситуации («Кого за смертью посылать»), высмеивают ложный пафос «дружинно-богатырского» братства-удальства и сомнительные (сегодня, сейчас) нравственные ценности мифологического пространства («Время оно»). Достаточно вспомнить, что главный герой периодически рассказывает (возносит!) *новеллы* и *устареллы* идолам на перекрестках дорог, представляющим «дедушку Проппа». Воистину языческое божество! А британский побратим Жихаря, центральный персонаж «артуровского цикла» сообщает, что у него на родине функционируют идолы Фрезера…

Тексты не просто воюют с текстами – «интертекстуальные» идеи борются с чуждыми им дискурсами? Представленный в современном Интернете спектр пародий распадается на три группы [11, с. 148]. *Первая группа* – пародии-стилизации. В основе этого приема находится совмещение двух легко узнаваемых нарративов, причем оба культурных текста пародируют

друг друга. Например, сказка «Три поросенка» с использованием стилистики А. Балабанова-младшего (фильм «Брат-два»): «В кирпичах вся сила, брат»… Другой пример – пародия на «Сказку о рыбаке и рыбке», где *пролетевший в третий раз* трамвай выбрасывает у «Патриаршей аллеи» голову Берлиоза. Хрестоматийная «Песня о буревестнике» пародируется благодаря подмене птицы – «гордо реет птица-кура»[3], что типично для студенческого «интеллектуального жанра» как такового (прежде всего КВН).

Вторая группа реализует принцип пародирования через «антимир», – его сказочная «реальность» наполнена тотальной похотью, агрессией и пьянством, поэтому бранная и обсценная лексика в нем «выполняют роль наиболее объективной формы повествования», ибо в «художественном мире произведения она общеупотребительна и экспрессией не окрашена». Примечательно, что в Рунете широко представлены как тексты XVIII–XIX веков, так и «новосочиненные», подписанные «никами» и подлинными именами авторов. Пародия опирается на «долженствующее» и «возможное» (в другом сознании, в ином контексте и художественной реальности), определяя комизм ситуаций в пародиях на сказку первой группы, описанной выше. «Новоиспеченные» тексты отличаются тем, что сексуальная доминанта (блуд, похоть) «уступает первое место алкоголизму и процессам дефекации», – эта тенденция наметилась в последней трети XIX века, отчего веб-пародии подтверждают «генетическое единство традиции», свою принадлежность к ней [10, с. 151–152]. Нетерпимости к разврату нет, в отличие от пьянства и наркомании, *декларативных* испражнений и мелкого хулиганства? Возможно, СПИД и возвращение на житейскую арену открытых форм промискуитета, профессиональной и «любительской» (т. е. социально-эпизодической) проституции сделали типажей развратников и блудниц либо гламурными образцами для подражания, «тусовщиками-плейбоями», либо *неполноценными* особями, нравственными калеками и социальными уродами (пусть и по причинам, от них не зависящим), о которых в ряде интернет-субкультур и вспоминать противно без «бурлескной» эстетики, вне упоминавшихся выше категорий «антимира»?

Третья группа пародий отличается переосмыслением поступков персонажей и смысла сказки в целом с помощью 1) трансформации финала; 2) переосмысления волшебных явлений; 3) игры слов, меняющей содержание текста (например, Иван сажает Кащея на иглу, превращает в наркомана); 4) введения в текст современных идеологических и «экономических» терминов; 5) подачи событий сказки в качестве зачина какого-то явления современности (например, Соловей-разбойник по совету Бабы-Яги становится инспектором ГАИ).

В целом очевидно, что сказочные пародии не просто «логично-идеологичны»: они являются специфической формой постижения и культурной «маркировки» реалий быта-бытия, своеобразной трансляции новейшего и традиционного нравственного опыта, – как и «письма несчастья», являющиеся еще более откровенной и вместе с тем «задавленной» (якобы) формой социального протеста, «бунта на коленях» через образно-художественный вымысел, формирование ложных слухов и панических настроений… СПИД-терроризм или терроризм обычный, похищение органов у «случайных людей» – эти глобальные «страшилки» заимствованы в США, но «работают» и в России [12]. Что касается школьного

---

[3] Тут можно вспомнить и стихи из «книги-перевертыша» в следующем текстовом варианте: П.И. Карпов. «Творчество душевнобольных и его влияние на развитие науки, искусства и техники», т. е. цитату из повести братьев Стругацких «Понедельник начинается в субботу» (1963), где «чернокрылый воробей» «парит над всей землею» – «гордый, хищный, разъяренный»! Творчество душевнобольных имеет иные, непривычные для людей с нормальной психикой границы свободы, пафос тут как бы комический, однако «психически здоровые» могут смоделировать еще и не такое – и в «литературе кошмаров», и в *реальности страданий*, представленной внутри такого «поста» (раздела), как «жесть» (эстетизированная жестокость жизни-бытия).

и студенческого веб-фольклора, это сферы другого уровня, так как будущее, идущее на смену настоящему, опирается не только на традиции-новации.

Ил. 3.

Иногда в качестве «фотоприкола» или «хохмы» выставляются плакаты советского времени, находящиеся в конфликте с нынешним временем и тем самым гарантирующие социальный протест как плодотворный «культурный резонанс».

Кто ты – ниндзя, эльф или лейб-гренадер? Фольклор сетевых сообществ и субкультур

Что такое «геймеры», знают все, а вот как они общаются в Сети, что их волнует помимо собственно игр, – тема достаточно узкая, изученная недостаточно. За рубежом о геймерах публикуется большое количество работ, однако и в РФ наблюдается определенный интерес к истории этой «игровой индустрии», к изучению ее психологии и развития «феномена компьютерной игры» как такового. Это не только проблемы игромании, этической состоятельности или несостоятельности игровых продуктов, это еще и система поведения и мышления члена интернет-сообщества геймеров, а также всей данной субкультуры. Каким же образом те или иные категории игр влияют на формирование игровых сообществ и особенностей в картине мира, соответственных им?

У геймеров есть ценности объективные и субъективные, ведущую роль выполняет «осведомленная группа», и еще имеется важное свойство «текучесть геймера» [13, с. 203]. «Человек играющий», homo ludens в двадцать первом веке – явление сложное, но геймером

Ил. 4. «Геймерская картинка»: фэнтезийная композиция в стиле «двух твердынь» провоцирует борьбу-игру отнюдь не в кафкианском духе. Автор – К. Вачер.

является далеко не каждый любитель электронных игр – даже использующий на игру практически все свободное время. Вовлеченность в сообщество имеет различные степени: «хардкорщики», увлеченные геймеры, настоящие геймеры, геймеры-общественники… Этими классификациями пользуются для удобства разделения компьютерных игр на потребительские сегменты. Всякий, кто бывал в магазинах, где продаются компьютеры, видел оборудование, предназначенное исключительно для игры; однако неоднородность геймер-сообщества такова, что даже форма клавиатуры и дизайн джойстика, не говоря уже о возможностях видеокарт, отличаются понятным разнообразием в оформлении, претенциозной «роскошью» или же особой функциональностью. Игра, без сомнения, способ «ухода» от реальных проблем, но вместе с тем и тренинг для решения некоторых из них, – с очень узким выбором социальных позиций.

Социальная дифференциация этого сообщества такова: 1) программисты и полупрофессиональные пользователи («осведомленная группа»); 2) прочие *игроки*.

Типичные представители этой субкультуры играют не менее двух часов в день, а наиболее типичным геймером является подросток / молодой мужчина от 19 до 30 лет со средним или высшим (преимущественно) образованием. Это означает, что геймеры – не просто люди «романтико-эскапистской» субкультуры, они в значительной степени асоциальны: их «полноценная самореализация возможна лишь в микросоциуме, основывающемся на определенной картине мира», и эта картина имеет объективный и субъективный уровни. Первый «подразумевает ценности, разделяемые геймерским сообществом в целом» – успешность прохождения культовой игры, владение навыками, степень осведомленности касательно игровых новинок. Субъективный уровень – ценности, обусловленные реалиями игры, влияющие на статус игрока внутри конкретного игрового «мира-мифа» – наличие «внутриигровых» предметов (оружия, талисманов и др. магических предметов), «маунтов» (драконов, грифов, единорогов в качестве ездовых единиц), и т. п. Это значимо для самооценки геймера, для его самоидентификации, – подобные системы самооценки разделяют миллионы людей (так, в “World of Warcraft” в 2008 г. играли 6 млн человек).«Королевства меча и магии», «миры военного искусства» в книгах жанра фэнтези сегодня значат меньше, чем в Сети, поскольку игра предоставляет возможность активного участия, переживаний внутри, а не снаружи «драматургической природы игрового нарратива», «врастания» в некий миф, заведомо инфантильный и «душевно комфортный» для пользователя-*соучастника*. Потребность в общении с игроками, имеющими сходные ценности, интегрирует их в сообщество «фанатов» – «фандом». На пребывание в интернет-фандоме, на обсуждение уникальных для данной игры ценностей, на заботу об их приобретении, на эволюцию своего персонажа затрачивается от 1 до 5 часов в неделю. Геймер зачастую живет страстями альтернативной реальности, «как бы в двух мирах, дополняющих друг друга». Дело еще в том, что «для 20,7% люди из игры ближе, чем друзья в обычной жизни; 29,1% связывают самое неприятное событие недели с эпизодом из игры; наиболее приятные моменты бытия ассоциируются с пребыванием в игре у 14%» [13, с. 206]. Сюда необходимо добавить постоянное приобретение нового игрового опыта – это «текучесть геймера», обязывающую играть в новые игры, чтобы не выбыть из субкультуры. Излишне говорить, что подавляющее большинство игр основано на «упоении боем», эстетизации насилия, – впору говорить о «канализации агрессии», как в футболе, хоккее и других спортивно-командных играх, имеющих своих «фанатов», куда более буйных. Другое дело, что уровень интеллектуального развития геймеров в целом выше, чем у «тиффози». Для игроков важна «прокачка персонажа», повышение его показателей, то есть критериев элитарности, и собственное (не чье-нибудь!) мастерство. «Знаковый уровень» субкультуры не менее своеобразен, чем социальный: каждый конкретный фандом располагает собственными символикой, ритуалами, субкультурным фольклором, специфическими видами фан-арта. Геймеры не только имеют примерно один уровень образования и доходов, сходный статус в реальном мире, они еще осознают себя в качестве элиты «мира homo ludens» и являют собой значительную часть сетевого социума, который «стал для многих органической частью культуры повседневности» [13, с. 208].

Ил. 5.

Геймеры составляют значительную часть «нового бравого мира», у них имеется свой веб-фольклор, мало интересный и вполне чуждый людям, далеким от их субкультуры, но и кроме них в мультикультурном обществе XXI века имеет место самоидентификация в самых разных сетевых сообществах. Среди них выделяются сообщества ролевых игр – интеллектуалы от 15 до 30 лет (старшие школьники, студенты и «молодые специалисты»).

Ил. 6.

«Ролевая игра как таковая заключается в воспроизводстве гипотетических жизненных ситуаций, представленных в форме конкретных сюжетов и с участием ведущего-“мастера”, исполняющего функции сценариста и арбитра». Это «игра живого действия» – какое-то время человек живет в качестве персонажа книги или киносериала, превращаясь внешне в него. Любителей подобных игр во всем мире – миллионы, в РФ – десятки тысяч. Ежегодно проходят десятки фестивалей-конвентов ролевых игр, и только в одном из них, «Зилантконе» (Казань) участвует более 2000 человек [14, с. 209].

Иллюстрации 5, 6. Эпизоды военно-исторических фестивалей, представленные на блогах.

В данном случае ролевая игра направлена исключительно на себя саму, ее цель – «полевая, полигонная» самореализация участников[4]. Характерными чертами таких игр являются широкие пространства вдали от населенных пунктов, лесная местность, одежда и доспехи, хотя первые ролевые игры проводились по произведениям Дж. Р.Р. Толкиена, как известно. Сегодня тематика ролевых полевых игр может варьироваться от проекции уже известных виртуальных игр (того же «Мира Военного Искусства»), толкиенистских игр (по «Сильмариллиону» или «Властелину Колец»), античных или средневековых войн, моделей «нового старого мира» после техногенной катастрофы – до фэнтези-проектов по мотивам цикла «Геральт и Цирилла» поляка А. Сапковского, необъятного «Плоскомирья» англичанина Т. Пратчетта, циклов отечественной писательницы Э.Г. Раткевич («Наемник мертвых богов», «Парадоксы младшего патриарха» и др.).

Ил. 7.

[4] Военно-исторические фестивали близки «ролевикам», т. к. на них также используются «старинные» одежда и оружие (и доспехи, и мундиры, и прочая амуниция), а также пищевые рационы конкретной эпохи (например, времен Куликовской или Полтавской битвы, 1812 года или Крымской войны), «стили» военной службы и воинские уставы, нормы и традиции: от пеших лучников-ополченцев (и бродников, и «лесовиков-следопытов») до частей Российской империи и РККА, включая даже артиллерию (пусть без боеприпасов).

Игры, нацеленные на состояние, так называемые «мистерии», проводятся редко, поскольку требуют глубокого погружения в роль. Сегодня средний возраст участников игр – 25 лет, у них единый жизненный стиль, проявляющийся «исключительно в рамках игровой или околоигровой коммуникации», – эта тенденция характерна и для других стран (в частности, Северной Европы) [14, с. 211].

Иллюстрации 7 и 8. Стрелять приходится не только из луков. Шефство над «игровыми» фестивалями берут военно-исторические музеи, – участники знают толк в оружии.

«Ролевики» имеют свои фандомы, но они не замыкаются в них. О виртуализации игры применительно к обществу можно говорить постольку, поскольку общество становится похоже на виртуальную реальность; виртуализация – это любое замещение реальности ее симуляцией/образом, не обязательно с помощью компьютерной техники, но обязательно с применением логики виртуальной реальности. Ролевые игры суть удвоение жизненных сюжетов, поэтому функцию коммуникативного ядра (канала коммуникации) выполняют специализированные сайты и веб-форумы, позволяющие унифицировать символические коды различных сообществ и выработать общий культурный код (синхронная унификация), а также выполняющие функцию социализации, приобщая новых участников к субкультурным традициям и нормам (диахронная трансляция). Эта субкультура порождает обширный информационный поток: «сотни сайтов в Интернете, множество текстов, написанных с позиции инсайдера и размещенных на тематических сайтах. Носители субкультуры обладают высоким уровнем теоретической рефлексии, поэтому на тематических сайтах существуют сборники “ролевого” фольклора, разделенные по жанрам: былички-байки, анекдоты, ролевые песни и т.п. На соответствующих сайтах игр также есть разделы постигрового фольклора (песни, анекдоты), они размещены в рубриках “воспоминания с игры” либо “наиболее запомнившиеся впечатления” на форуме сайта» [14, с. 213].

Ил. 8.

Уникальный жанр – игровые отчеты, размещаемые на тематических форумах или своеобразных веб-дневниках (блогах). В них описываются события, произошедшие «на игре», либо с точки зрения игрока, либо с точки зрения его роли. В основном они имеют анекдотический характер, однако несут в себе эстетику и философию данной субкультуры. Также в фольклорных жанрах Сети постулируются мифологемы, консолидирующие ролевое движение. Дорога-путешествие, «трасса», имеет смыслообразующее значение («квест», как у рыцарей Мэллори), она пролегает как бы между мирами, в ней совмещены реалии бытия и реальность игры. Дорога имеет посвятительный смысл, благодаря чему также возникло множество баек и анекдотов о контактах ролевиков с «цивилами» (обычными людьми) именно «на трассе», когда *герой* не должен выходить из *образа* при встрече с грибниками в лесу или железнодорожным контролером в поезде (будучи, к примеру, одет

соответственно «эльфийской» моде, в средневековой одежде). Это отнюдь не издевательство над «цивилами», – дружеский «стеб», эмоциональный контакт и в целом позитивное приключение. Столкновение с господствующей культурой (контролером, даже с милицией), контакт с другой субкультурой («цивилами» деревенскими и городскими) лучше всего проверяет качества неофитов, входящих в игру через «строяк», – подготовку.

Ил. 9.

«Ролевики» изображают императоров России и Франции, королеву Пруссии. На фото – эпизод фестиваля, посвященного 200-летию Тильзитского мира.

Субкультура ролевых игр все больше социализируется «на виртуалке», и тенденция превращения ее носителей в сообщество соответствует современным особенностям развития субкультур как средства дифференциации общества – и проявляется все ярче, что отражается в изменении характеристик соответствующего веб-фольклора [14, с. 217]. Очевидная, хоть и умеренная асоциальность геймеров на фоне ролевиков вроде бы не кажется тревожной приметой нравственного кризиса современного общества, однако очевидное расслоение на интеллектуалов-культуртрегеров фолк-сетевых сообществ и «антиинтеллектуалов» тем более показательно. Каковы *дальние* перспективы явления, наметившегося внутри «фольклорных» сайтов, можно лишь прогнозировать.

Веб-фольклор как рассадник постмодернизма, цитатность в качестве «скверной приметы» времени

Лингвистические характеристики сетевого фольклора достаточно известны, поэтому излагать содержание публикаций, посвященных этому аспекту сборника (статей ярких и глубоких, оснащенных и доказательными примерами, и серьезным научным аппаратом), нет возможности, одного-единственного обзора для этого мало. Тенденции, тем не менее, прогнозируются такие: традиционный фольклор – «третья культура» – «постфольклорная культура»… По мнению В.А. Поздеева и Е.В. Козлова, «веб-фольклор» фольклором уже не является – это новая культурная стадия, основанная на преобладании ретиальной (многоканальной), *визуальной* формы коммуникации. Визуализация культуры происходит повсеместно, однако общение в Сети не дает «живого» визуального контакта (он отсутствует даже на видеоконференциях), интерактивный аспект коммуникации минимален. «Интернет-пространство наполняется визуальными текстами “только для прочтения”, которые

“населены” сугубо виртуальными персонажами, созданными рассказчиками-художниками» [15, с. 265]. Маски-«ники» имеют игровой характер, они симулируют, но не осуществляют *живое* общение, и широкое проникновение «школьной» тематики (и заодно мышления, соответствующего возможностям 11–12-летних «юзеров») показывает, насколько Сеть «помолодела». При этом интеллектуальный и эстетический уровень пользователей «взрослых» и «юных» отличается незначительно, – это позволяют определить как раз «веб-фольклорные» страницы.

«Жизнь on-line накладывает отпечаток на характер авторов/рассказчиков фолькнета: чаттер (напомним, характеризующийся возбудимостью и крайней раздражительностью) подсознательно старается уподобиться некоему “типажу”, который настолько виртуален, что не существует ни на одной странице, а лишь мыслим каждым пользователем индивидуально. Проблема изучения идентификации автора/исполнителя в фолькнете стоит на стыке фольклористики, социолингвистики и психологии и требует совместного исследования специалистами этих наук» [15, с. 269]. Таким образом, Рунет оказывается и заложником, и зеркалом очередной культурной революции? «Попсовизация» культуры и классики, в том числе и фольклора, который искажается всеми возможными способами, и «высокая степень цитации (словесной, визуальной и музыкальной)… характерная черта самых различных дискурсов. Не только язык СМИ, но и весь наш повседневный текст состоит из цитации. Это своеобразное заполнение пустот и лакун, образовавшихся в результате деидеологизации и появления необъятных информационных полей, в том числе виртуального пространства. Особую роль здесь играют пословицы и квазипословицы, крылатые слова и проч., которые встречают нас и в Интернете <…>. Цитации и аллюзии – часть языковой игры, универсально рассматриваемой в рамках постмодернизма, в современной России эта игра приняла необычайные размеры, и нередко <…> “игровые моменты” связаны с фольклором и традиционной культурой» [16, с. 272]. Так, спамеры постоянно паразитируют на фольклорных мотивах (от турагентств до «баннерных» рекламщиков), нормальной коммуникации тут быть не может. Мемы, имиджборды, троллинг – формы хамства, принципиально антикультурного поведения, возможного лишь в условиях анонимности [17, с. 292.]. Степень анонимности, однако, меняется, как и отношение к веб-провокаторам и хулиганам, – это обнадеживающие тенденции.

«Информационная эра», о наступлении которой так долго говорили постмодернисты, вроде бы на дворе: исторически сложившиеся формы коммуникации изменяются, сопутствующие политические и социальные изменения определяют характер активности общества, поэтому должен преуспевать тот, кто выбрал оптимальную стратегию развития. «Доминирующие общественные функции и процессы все больше оказываются организованы по принципу сетей, которые составляют новую социальную морфологию сетевых структур. По мнению М. Кастельса, человечество приблизилось к созданию “чисто культурной структуры” социальных взаимодействий, поэтому информация и стала основным компонентом социальной организации, а потоки идей и образов составляют основную нить общественной структуры» [18, с. 294–295]. Прежние социальные институты, формировавшие идентификационный процесс, уходят, на смену им идут новые формы социализации и информационной идентичности. Поиск идентичности в наступающей информационной эре есть столь же важный источник социального развития, как и технико-экономические изменения. Виртуальность становится свойством жизни, она вроде бы способна к саморазвитию на собственной базе, поскольку «информационный мир» – в отличие от социального – «принципиально безграничен, необходимым условием существования в нем является способ идентификации» [18, с. 297]. Выбравший «благую часть», идентифицировавший себя «счастливчик» вроде бы получает поддержку собратьев («присоединяйтесь, господин барон», – как в фильме М. Захарова по сценарию Г. Горина).

Ил. 10.

Виртуальные формы (в основном фотомонтажи) «гламурно-цитатного» типа с провокативно-эротическими мотивами считаются приметами то ли постмодерна, то ли постпостмодерна… Гламур – «жёлтый официоз», поэтому З.К. Церетели российские интеллектуалы считают «попсовым» светилом несмотря на то, что его творчество, богатое фольклорными мотивами, в какие-либо рамки втиснуть невозможно. Почему Пикассо и Уорхоллу подобное дозволено, а «нашим» нельзя?!

«Глобальная сеть – особая сфера культуры, скопище субкультур, отличающихся, среди прочего, особенностями языка, нормами коммуникации, социальной иерархией участников и своеобразной картиной мира, собственными искусством и фольклором (по В.П. Рукомойниковой), и любая презентация в Сети так или иначе связана с открытостью реальной идентичности, с тем, что виртуальная жизнь стала частью повседневности, культуры в целом» [18, с. 300].

Краткие выводы

Сеть – не просто «зеркало жизни, удваивающее реальность», но и форма творчества (в т. ч. проектов социальных преобразований, аксиологических сдвигов). Интернет-фольклор фиксирует коллизии «живой» и «абстрактной» реальностей в их взаимных «перетеканиях» через культурный синтез не только в субкультурах, помогает исследованию «проектно-цивилизационных» возможностей общества. Судя по направлению и динамике, таковые имеют положительный характер, но представлена и обратная тенденция, проявляющаяся в «фанатской» самодостаточности, принципиальной тяге к обособлению как форме ухода от *навязываемых* реальностью проблем, что означает неприятие общества и его ценностей.

Список литературы:

1. *Каргин А.С., Костина А.В.* Научное осмысление интернет-фольклора: актуальные проблемы и опыт исследования // Интернет и фольклор: сборник статей. – М.: ГРЦРФ, 2009. – С. 5–18.

2. *Лейбов Р.* Современная литература и Интернет [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.polit.ru/lectures/2010/02/18/leibov.html (дата обращения: 18.02.2010)

3. *Богданов К.А.* Прецедентные тексты в современном фольклоре [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.ruthenia.ru/folklore/bogdanov.htm (дата обращения: 24.11.2010)

4. *Дианова Т.Б.* «Эффект Сидоренко»: образ виртуальной личности в сети и манипуляция массовым сознанием // Интернет и фольклор: сборник статей. – М.: ГРЦРФ, 2009. – С. 32–43.

5. *Сверлова Е.Л.* Виртуализация смерти: современный интернет-погост // Интернет и фольклор: сборник статей. – М.: ГРЦРФ, 2009. – С. 58–70.

6. *Алексеевский М.Д.* «Что мне водка в летний зной…»: проблемы текстологии фольклора в Интернете // Интернет и фольклор: сборник статей. – М.: ГРЦРФ, 2009. – С. 71–89.

7. *Метальникова В.В.* Байка об аццком баяне (традиционные фольклорные жанры и их модификации в Интернете) // Интернет и фольклор: сборник статей. – М.: ГРЦРФ, 2009. – С. 106–116.

8. *Наринская А., Дашевский Г.* Очевидные утраты, сомнительные и несомненные приобретения. Итоги года в литературе [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.russkiymir.ru/russkiymir/ru/publications/selection/article0087.html?print=true (дата обращения: 24.11.2010)

9. *Фролова О.Е.* Анекдот как отражение интересов пользователя // Интернет и фольклор: сборник статей. – М.: ГРЦРФ, 2009. – С. 117–130.

10. *Чикалова А.А.* Пародии на сказку в сети Интернет // Интернет и фольклор: сборник статей. – М.: ГРЦРФ, 2009. – С. 146–158.

11. *Полякова М.* Варька и К°: Варька. Варька и вурдалаки. – М.: АСТ: Аст Москва: Транзиткнига, 2006. – 637 с. (Заклятые миры)

12. *Ланская Ю.С.* Американские «Bogus Warnings» («ложные предупреждения об опасности») и российские «письма несчастья» // Интернет и фольклор: сборник статей. – М.: ГРЦРФ, 2009. – С. 158–169.

13. *Васильева Н.И., Ефимов П.И., Золотова Т.А.* «Человек играющий»: картина мира в субкультуре геймеров // Интернет и фольклор: сборник статей. – М.: ГРЦРФ, 2009. – С. 202–208.

14. *Писаревская Д.Б.* Репрезентация фольклора ролевого движения в виртуальном пространстве // Интернет и фольклор: сборник статей. – М.: ГРЦРФ, 2009. – С. 209-217.

15. *Поздеев В.А., Козлов Е.В.* Психологическая идентификация автора/исполнителя в фольклорном творчестве: от архаики до фолкнета // Интернет и фольклор: сборник статей. – М.: ГРЦРФ, 2009. – С. 260–269.

16. *Седакова И.А.* Традиционная и массовая культура в Интернете: цитаты, квази-цитаты и аллюзии // Интернет и фольклор: сборник статей. – М.: ГРЦРФ, 2009. – С. 271–272.

17. *Ксенофонтова И.В.* Специфика коммуникации в условиях анонимности: меметика, имиджборды, троллинг // Интернет и фольклор: сборник статей. – М.: ГРЦРФ, 2009. – 285–293.

18. *Джалилова Н.А.* Виртуально-фольклорные формы презентации идентичности в Интернете // Интернет и фольклор: сборник статей. – М.: ГРЦРФ, 2009. – С. 294–301.

Сведения об использованных иллюстрациях:

Ил. 1. Режим доступа: URL: http://www.postnext.com (дата обращения: *10.09.2008*).
Ил. 2. Режим доступа: URL: http://neo.surrealism.ru/viewtopic.php?t=1781&sid=89307195a4ba1ddeed2d961ec8371db (дата обращения: 24.11.2010).
Ил. 3. Режим доступа: URL: http://www.postnext.com (дата обращения: *23.05.2009*).
Ил. 4. Режим доступа: URL: http://www.torrentino.com/torrents/68044 (дата обращения: 11.11.2010).
Ил. 5. Режим доступа: URL: http://www.museum.ru/N26906 (дата обращения: 24.11.2010).
Ил. 6. Режим доступа: URL: http://www.museum.ru/N26906 (дата обращения: 24.11.2010).
Ил. 7. Режим доступа: URL: http://www.museum.ru/N26906 (дата обращения: 24.11.2010).
Ил. 8. Режим доступа: URL: http://www.oxfordquality.ru/files/images/voenno_istoricheskii_festival_v_noginske_foto_5_1071.jpg (дата обращения: *24.11.2010*).
Ил. 9. Режим доступа: URL: http://www.postnext.com (дата обращения: *23.05.2009*).
Ил. 10. Режим доступа: URL: http://www.ruero.com (дата обращения: 11.02.2010).

Источник: ***Культура в современном мире. — 2010. — № 5-6***. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: URL: http://infoculture.rsl.ru