

Сетевой дискурс как жанр: сценарий, режиссура, реквизит

(об одной из возможных стратегий в форумных дискуссиях)



Ил. 1.

Сначала о том, чего в этом материале нет. Тут не обсуждаются сетевые арт-проекты, хотя это очень интересная тема, а также виртуальная личность модераторов сетевых форумов. Речь пойдет о том, что такое виртуальная личность рядового посетителя форумов Рунета и ее сетевой дискурс.

Дискурс – способ говорения, угол зрения, «очки», определяемые нами самими, сознательно или бессознательно. И следует отчетливо понимать до сих пор плохо понятый тезис Маршалла Маклюэна, высказанный им в «Understanding Media»: «media is the message». То есть средство массовой информации и есть само сообщение, или, Уже, *мы в медиа* и есть само сообщение. Отсюда особую важность обретает тема виртуальной личности, или самоидентификации в Сети.

Текст в виртуале несет вербальные смыслы – в чем иные видят ущербность виртуального общения, поскольку там собеседники не слышат, не видят друг друга и не способны воспринять чужой запах и вкус, – но также и смыслы невербальные. Кроме аватар и смайликов, которые могут и не использоваться юзером, тут всегда – принципиально – есть гипертекстовость, т. е. отсылка к другим текстам (в широком смысле слова «текст», это необязательно ссылки), вербальным, визуальным и пр., апелляция к предполагаемым известным аллюзиям и коннотациям. Сетевой дискурс гипертекстуален, но степень этой гипертекстуальности может быть разной: условно говоря, от использования в форумном со-

общении «домашнего» прозвища или названия, типа «Лужок», или «Медвед», или «Пушка», требующих перевода для членов другого сообщества, до изощренных, наложенных друг на друга культурных смыслов. А если виртуальная личность на форумах, кроме отмеченных особенностей, выстраивает себя и с помощью мультимедийности, т.е. включения в свои сообщения аудио- и видеоинформации, то образ требует еще более обширной интерпретации.

«В ситуации интерактивного общения посредством форума личность проявляет себя как текст, отождествляется с текстом <...> *текст сам по себе, помимо вербальной, несет и большую невербальную нагрузку*, исследованию которой посвящено множество работ, лежащих на стыке психологии, философии, лингвистики, культурологии и др. Поэтому изучение виртуального общения в рамках этой парадигмы кажется нам весьма перспективным» [1; курсив мой. – А.Я.]. Иначе говоря, слово (и свое, и чужое), изображение которого воспринимается через монитор, воздействует слегка сходным с пиктограммой способом, но неизмеримо сильнее: оно объемнее, чем просто слово, даже письменное, поскольку в большинстве современных языков (языков в узком смысле слова) обозначающее никак не похоже на обозначаемое.



Ил. 2.

Этот эффект можно сравнить с приемом, часто используемым актерами на творческих вечерах: сначала демонстрируются отрывки из фильмов с участием артиста, а потом он сам выходит на сцену, и тогда его появление воспринимается почти как чудесное – как сошествие к людям с экрана, из некоего верхнего мира, почти с неба, ибо картинка как бы воскресает волшебным образом. Напечатанное на бумаге дистанцирует текст и читателя (автора как читателя и собственно читателя) больше, чем написанное рукой; визуальное

восприятие с монитора – больше, чем чтение напечатанного на бумаге; и принципиальна тут также публичность: опубликованное в Интернете может читаться потенциально неизмеримо большей аудиторией, чем опубликованное в бумажном формате, а этот факт придает совершенно особый привкус публикациям текстов в виртуальном пространстве. Эта дистанцированность сопровождается в восприятии «возгонкой» значимости текста, отчего и прекрасное содержание становится еще более прекрасным, и низкое, оскорбительное – еще более оскорбительным и низким, чем в реале. Иными словами, эффект слова, не только напечатанного, но и воспринимаемого с экрана, чрезвычайно мощен.

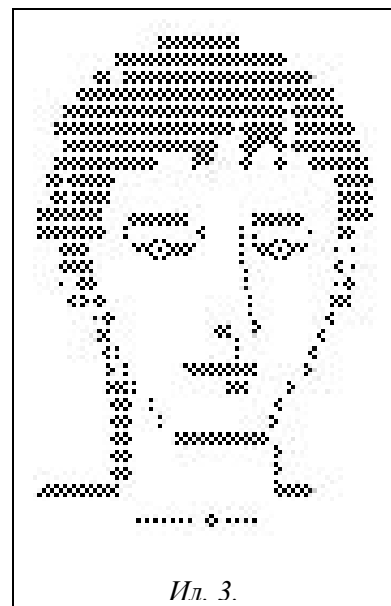
Традиционный для русской культуры логоцентризм, пройдя через горнило интернет-технологий, метаморфозами визуального виртуала лишь усиливается. Тем самым усиливается выраженность Я пользователя в виртуале – и только недоброжелатель назвал бы это карикатуризацией. Скорее, следует говорить о японском принципе: естественное делается еще более естественным (в отличие от китайского культурного принципа имитации, при котором высший класс – это когда один материал так искусно имитирует совсем другой, что на взгляд их различить невозможно), реально существующее оказывается еще более внятным, чем в реале. Каково общество, такова и его часть Сети – в данном случае Рунет. И социум в зеркале Сети обретает лишь более отчетливо выраженные черты. И, кстати, Сеть в данном случае исполняет одну из важных функций искусства, о которой писали многие авторы, – дает возможность почувствовать жизнь и себя в этой жизни более реальными, чем в повседневной реальности. Об этом парадоксе – когда требуется дистанцированность, чтобы по-новому, «более реально» почувствовать жизнь, – свидетельствуют, например, высказывания Ницше об эстетической дистанции зрителя при восприятии греческой трагедии: «Он видит больше и глубже, чем когда-либо» [2, с. 145]; или Шкловского: «И вот для того, чтобы вернуть ощущение жизни, почувствовать вещи, для того, чтобы сделать камень каменным, существует то, что и называется искусством. Целью искусства является дать ощущение вещи как видение» [3].

Кроме своеобразной изобразительности, виртуальная речь по своей природе устно-письменная, сочетающая признаки той и другой. И тут хотя бы вкратце следует остановиться на методологии, принятой у большинства авторов, пишущих на эту тему, методологии, которая является центристской и дефицитарной по своим исходным принципам: выход юзеров в Сеть в отечественной виртуалистике чаще всего принято объяснять исходя из единого начала (в методологическом отношении это типичный редукционизм) и из недостаточности удовлетворения уже существующих потребностей старыми средствами. Примерно так: зачем люди выходят в виртуал? От недостатка – коммуникации, информации и пр. – в реале. В частности, считается, что игровое общение в Сети как бы компенси-

рует утраченное игровое детство, из которого, взрослея, люди вынуждены уходить, а «то-ска по материнскому лону» остается и удовлетворяется сетевым образом.

Меж тем, в международном ученом сообществе примерно с 1980-х годов все более утверждается мысль о том, что многие вещи следует объяснять не из недостаточности, а из избыточности¹. К примеру, посуда как феномен возникает не от того, что пища перестала вдруг помещаться в выдолбленных тыквах и от недостаточной емкости тыквы люди были вынуждены перейти к посуде, а в связи с развитием социальной иерархии, которая потребовала своих символических форм. Тем более этот монодефицитарный принцип не слишком многое объясняет в отношении виртуальных гульбищ. Материальный носитель нового медиа может существовать довольно долгое время, не будучи востребованным социумом в целом для своих практических нужд, если нет новой общественной потребности, которая бы этот материальный носитель использовала в своих целях, – как флот существовал в Древнем Китае не для путешествий, географических открытий и ведения войн, а во славу Императора. И наоборот: Сеть, изначально предназначенная для военных нужд, очень быстро завоевала мир безотносительно к ним. Поэтому несправедливо было бы выводить все сетевое общение из дефицита общения реального. Сетевое общение – это коммуникация *другого* качества, это *другой* дискурс, мало похожий на привычные типы коммуникации. Ведь телевизор изобрели не потому, что радио слушали мало: как известно, «радио есть, а счастья все нет». Иначе прав был бы персонаж известного романа: «Разве уж и пьес не стало?.. Какие хорошие пьесы есть. И сколько их! Начнешь играть – в двадцать лет всех не переиграешь. Зачем же вам тревожиться сочинять?»

Однако именно к недостатку коммуникаций в реале, недостаточной возможности осуществить себя, свое Я в объективной действительности и недостаточному использованию прежних медиасредств чаще всего и возводят генезис виртуальных личностей, их специфику и природу потребно-



Ил. 3.

¹

В философии эта мысль стала известна, по меньшей мере, со времен Ницше: «Одним из коренных является вопрос об отношении греков к боли, о степени их чувствительности оставалось ли это отношение всегда себе равным, или оно перекинулось в обратное? Тут вопрос в том, действительно ли их всё усиливавшееся стремление к красоте, к празднествам, увеселениям, новым культам выросло из недостатка, лишения, из меланхолии, из чувства боли? Ибо, предположив, что это именно так, а Перикл (или Фукидид) дает нам это понять в великой надгробной речи, в чем могло бы в таком случае иметь свои корни противоположное стремление, по времени проявившееся раньше, стремление к безобразному, добрая строгая воля старейших эллинов к пессимизму, к трагическому мифу, к образу всего страшного, злого, загадочного, уничтожающего, рокового в глубинах существования, в чем могла бы иметь свои корни трагедия? Быть может, в удовольствии, в силе, в бьющем через край здоровье, в преизбытке полноты?» [4].

сти в создании таковых: «нередко наблюдается такой специфически “интернетовский” психологический феномен, как создание сетевой идентичности, отличающейся от реальной, т. е. презентация себя с включением произвольно отобранных, неточных или даже вымышленных элементов. Подобная возможность обусловлена <...> базовыми особенностями общения в Сети <...>: анонимностью, физической непредставленностью, нерегламентированностью поведения и др.» [5].

Это далеко не во всех случаях так. Американские исследователи показали, что «личность человека в социальных сетях, вопреки распространенной точке зрения, мало чем отличается от его личности в реальной жизни» [6]. Кроме того, для достоверного разыгрывания совсем разных ролей на протяжении достаточно длительного отрезка времени (как это бывает в социальных сетях или у постоянных участников форумов) нужно иметь, во-первых, желание, во-вторых, профессиональные навыки, близкие актерским.

Тем не менее, отечественный исследователь продолжает: «По нашему мнению, ключом к пониманию причин появления данного феномена является следующее положение (тезис): “Существует круг личностных проблем и фрустрированных потребностей, удовлетворение которых в интернет-реальности облегчено по сравнению с нормальной жизнью” <...> Создание виртуального “Я” осуществляется как раз для того, чтобы, пользуясь им в виртуальной реальности, решить проблемы, нерешенные в реальном социуме и удовлетворить потребности, фрустрированные в реальной действительности» [5]. Очевидно, это справедливо для пользователей, посещающих отдельные виды ресурсов, а именно порносайты и информационные порталы. Компенсаторная функция у сетевого общения есть, но она совсем не исчерпывает смысла сетевой коммуникации.

И еще раз: *виртуальная личность и есть само сообщение*. Ее история начинается вовсе не с появлением Интернета. Исследователи отмечают, что происхождение виртуальной личности связано с такими феноменами и образами почтенного возраста, как призраки, фантомы, двойники, куклы, гомункулы, тень. Но в отличие от своих литературных прототипов, которые, как кажется, генетически ближе всего к виртуальной личности, последние складываются и формируются во взаимодействии автора и читателя, они интерактивны наглядно и по определению. В связи с этим интересно исследование, в котором, в частности, различаются тип виртуальной личности, каковой сложился на европейских и американских ресурсах, и тип виртуальной личности в Рунете: «В западной литературе ВЛ (виртуальная личность. – А.Я.) часто трактуется в рамках концепции социальных ролей <...> и предстает как частный случай рационального “управления идентичностями” <...> Такой подход в целом чужд русскому Интернету, где виртуал – это, как правило, художественный проект, протуберанец творческой энергии, спонтанная театральная

выходка, а не расчетливое предприятие по имиджмейкингу. Русский виртуал и западная virtual identity зачастую оказываются по разные стороны рампы» [7; курсив мой. – А.Я.].



Ил. 4.

То есть западный дискурс сопротивляется децентрации, современному тренду мышления, а российский – напротив: возможно, это связано с традиционной мощью индивидуального начала в западном менталитете и с атомарностью, склонностью к анархии и литературоцентричностью в нашем: «виртуальные личности в России имеют отчетливо литературный генезис», «ближайшими литературными аналогами ВЛ являются персонаж и лирический герой. Однако ВЛ не есть чисто литературный феномен; возможность взаимодействия разных ВЛ в рамках единого мира (киберпространства) является отличительным признаком этой формы творчества» [7].

Сеть – по определению децентрированный объект. М. Маклюен отмечал, что мы становимся тем, на что глядим, и уж, конечно, тем, в среде чего мы существуем. Имея в виду интерактивность виртуальной личности, казалось бы, можно было сказать, что в этом смысле автор действительно почти умирает – но! Собственно, как и при восприятии спектакля, одно дело – что хотел сказать автор своим произведением, другое – что именно сказалось, третье – что вычитали из него или вчитали в него партнеры по коммуникации (карнавалу).

При децентрации исчезает априорно принятая конструкция «первичности» («первичности» Эго, или бессознательного, или рации, или человека как центра вселенной, или содержания по отношению к форме и пр.) [8] – т. е. подтверждается принцип интерактивно-

сти субъекта, принцип субъект-субъектных отношений при формировании дискурса и самой виртуальной личности.

И эти замечания о принципиально иной методологической парадигме, настоятельно требующей внедрения в обиход ученых, совсем не исчерпывают проблемы: об устарелости ньютоновско-механистического объяснения мира и принципиально новом объяснении генезиса сложных систем, о партнерстве, а не соподчинении таких категорий, как необходимость и случайность, большое и малое, слабые и сильные флуктуации систем, о значимости нелинейного типа развития сравнительно с линейным писал еще Илья Пригожин, к работам которого, и прежде всего к книге «Порядок из хаоса», следует отослать тут читателя, интересующегося таким основополагающим методологическим конструктом, как причинность.

Развлекательности в чистом виде, как и искусства, в Сети много (ресурсы, специализирующиеся на анекдотах, прозе, поэзии, тостах, играх), но очевидно, что и во всех других формах сетевой коммуникации она растворена в симбиозе, всегда присутствует: в чистом виде в виртуале не существуют ни информативная, ни терапевтическая, ни коммуникативная функции.

Форумное общение как жанр ближе всего к хэппенингу, или перформансу, или уличному театру. Объектом творчества является сам «сценарист» (реальное Я творит свое виртуальное Я, которое таким образом становится если не произведением искусства, то произведением творческой деятельности точно), но объектом творчества становятся и другие участники акции, они же – субъекты. Сценарий может задумываться лишь в самых общих чертах, ибо неизвестно, кто, в какой момент развития действия и с какой репликой появится «на сцене», потому что и сцены тут нет, что сближает этот тип коммуникации с карнавалом. Режиссура осуществляется по ходу действия, реквизит может быть придуман заранее, но и обнаруживаться в зависимости от поворотов сюжета. Такие стратегии могут выглядеть своеобразным видом искусства и по художественной природе самого виртуального «сценариста» (ВЛ как продукт творчества), и по типу используемых методов (перформанс-хэппенинг), и по предъявляемому материалу (реквизиту). Автору доводилось видеть, например, как в процессе обсуждения на форумах в качестве провокации и для интонирования реплик использовались проработанное фотошопом изображение Давида Микелеанджело – в этом варианте оно выглядело как фотография живого мужчины – и репродукция картины, хранящейся в Русском музее, в связи с чем сценаристы и режиссеры обвинялись в пропаганде порнографии и тема приобретала совсем новый поворот.

Список литературы:

1. *Н.Д. Чеботарева*. Интернет-форум как виртуальный аналог психодинамической группы [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.follow.ru/article/181> (дата обращения: 12.07.2011).
2. *Фридрих Ницше*. Рождение трагедии, или эллинство и пессимизм // *Фридрих Ницше*. Соч. в двух томах. Т. 1. – М.: Мысль, 1990.
3. *Виктор Шкловский*. Искусство как прием [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://fictionbook.ru/author/viktor_borisovich_shklovskiyi/o_teorii_proziy/read_online.html?page=1 (дата обращения: 12.07.2011).
4. *Ницше Фридрих Вильгельм*. Рождение трагедии, или Эллинство и пессимизм [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://lib.rus.ec/b/153204/read> (дата обращения: 12.07.2011).
5. *Шабшин И.О.* Психологические особенности и феномены коммуникации в Интернете [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://zhurnal.lib.ru/s/shabshin_i_i/internet.shtml (дата обращения: 12.07.2011).
6. [В сети человек ведет себя так же, как в реальной жизни?](#) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.health-ua.org/news/6819.html> (дата обращения: 12.07.2011).
7. *Евгений Горный*. Виртуальная личность как жанр творчества [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.netslova.ru/gornyy/vl.html> (дата обращения: 12.07.2011).
8. *И. Ильин*. [Децентрация](#) // *И. Ильин*. Постмодернизм. Словарь терминов [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://terme.ru/dictionary/179/word/%C4%C5%D6%C5%CD%D2%D0%C0%D6%C8%DF/> (дата обращения: 12.07.2011).

Сведения об использованных иллюстрациях:

Иллюстрация содержания. – Режим доступа: URL: <http://www.netslova.ru/gornyy/vl1.jpg> (дата обращения: 19.09.2011).

Ил. 1. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <http://www.sunhome.ru/UsersGallery/022006/1121326.jpg> (дата обращения: 19.09.2011).

Ил. 2. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <http://funnypicture.zoda.ru/bd/2007/03/23/c00cae8ebc459dbdd8d6a492891f751c.jpg> (дата обращения: 19.09.2011).

Ил. 3. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <http://www.gif.ru/images/doc/sinebryuhoff0.jpg> (дата обращения: 19.09.2011).

Ил. 4. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <http://static.diary.ru/userdir/1/0/6/0/1060311/43583485.jpg> (дата обращения: 19.09.2011).

Источник: *Культура в современном мире*. — 2011. — № 4. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: URL: <http://infoculture.rsl.ru>