

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования «Вятский государственный университет»

На правах рукописи



РОДИОНОВА Мария Николаевна

**СЕТЕВАЯ КУЛЬТУРА В ХУДОЖЕСТВЕННОЙ РЕПРЕЗЕНТАЦИИ
СОВРЕМЕННОГО КИНЕМАТОГРАФА**

24.00.01 — Теория и история культуры

ДИССЕРТАЦИЯ

на соискание учёной степени кандидата культурологии

Научный руководитель:
доктор филологических наук, профессор
Осипова Нина Осиповна

Киров 2021

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. СЕТЕВАЯ КУЛЬТУРА КАК КОНСТРУИРОВАНИЕ НОВОЙ КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКОЙ РЕАЛЬНОСТИ	
1.1. Виртуальная реальность и трансформация культурного сознания: от человека постмодерна к «homo viator» культуры Web 2.0.	20
1.2. Сетевая культура и искусство кино: расширение визуальной сферы кино.....	48
1.3. Десктоп-фильм: художественное пространство в контексте культурфилософских теорий.....	71
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1.....	90
ГЛАВА 2. «ЧЕЛОВЕК СЕТИ» В ОТРАЖЕНИИ СОВРЕМЕННОГО КИНЕМАТОГРАФА	
2.1. Тематический диапазон и типология персонажей фильмов о сетевой культуре.....	93
2.2. Специфика кинообраза виртуального мира в фильмах о сетевой культуре.....	118
2.3. Трансформация идентичности сетевого человека в кинематографическом измерении.....	133
2.4. Межличностные отношения в сетевой киносреде и художественная рефлексия кибербуллинга.....	152
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2.....	174
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	177
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.....	183
ПРИЛОЖЕНИЯ	
Приложение А. ФИЛЬМОГРАФИЯ.....	210
Приложение Б. ГЛОССАРИЙ.....	215

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность исследования. В рамках диссертационной работы рассматриваются способы и формы репрезентации сетевой культуры в современном кинематографе. Обращение к обозначенной проблеме объясняется изменением отношений современного человека со средой, в которой он растёт, развивается, общается. Сегодня эту среду в значительной мере создают цифровые и сетевые технологии, оказывающие влияние практически на все сферы жизни и приводящие к масштабной эволюции культурных форм. Под влиянием цифровизации и сетевизации культуры и экспансии информационно-экранных форм создания и репрезентации, сформировались и активно изучаются такие виды культуры, как цифровая и сетевая.

Более того, информационно-цифровой уклад жизни внедряется в традиционный аналоговый. Цифровая и сетевая техническая реальность формирует символическую виртуальную среду, постепенно вытесняющую природу и занимающую её место в сознании человека. В связи с этим генезис информационной, цифровой и сетевой культур, факторы их развития, эволюция процессов и феноменов внутри них привлекают внимание многих учёных¹. В перспективе исторический процесс развития новых видов культуры способен привести к формированию культуры гибридного аналогово-цифрового характера.

Постановка и научный анализ проблем сетевой культуры актуальны в связи с тем, что она является достаточно противоречивым явлением. Так как процесс перехода от одного типа культуры к другому пока не завершён, он сопровождается многочисленными кризисными явлениями: технологическим неравенством, информационными перегрузками, конфликтами в области киберкоммуникации, трансформацией нравственно-психологических аспектов человеческого сознания и поведения.

¹ Существенный вклад в изучение предпосылок и проблем культуры информационно-экранного типа внесли учёные, занимавшиеся философским и социологическим осмыслением отношений человека и техники (В. Беньямин, Х. Ортега-и-Гассет, Б. Латур, М. Хайдеггер), информационного общества (Д. Белл, М. Маклюэн, Э. Тоффлер), виртуалистики (Ж. Бодрийяр, С. Жижек, М. Кастельс), киберантропологии (Д. Миллер, Ш. Тёркл, Д. Харауэй).

Проблемы сетевой среды и человека, взаимодействующего с ней, приобретают ярко выраженный культурантропологический характер и находят отражение в художественной культуре, главным образом в литературе и кино, которые отражают трансформацию социума под влиянием цифровизации и сетевизации. Сетевая культура оказывает ощутимое влияние на сознание современного человека, перестраивая его. Так, например, современная культура пронизана алармизмом и хорроризацией, которые закономерно вызывают в обществе стремление к безопасности, потребность в рефлексии новых страхов и тревожности, вызываемых неопределённостью². Современное кино работает с этими страхами. Изучение их репрезентации в фильмах позволяет углубить понимание человека и общества в новых условиях.

В этой связи существенное значение имеет и встречная тенденция – трансформация художественного языка искусства под влиянием сетевой культуры. Выявление характера и динамики этой тенденции составляет одну из актуальных задач современной культурологии. Сегодня меняется сама фигура «человека смотрящего». Для современного молодого зрителя традиционные СМИ не являются основным источником информации. Он черпает сведения и культурную пищу в основном из Интернета. Современное общество бросает вызов искусству, требуя нового языка и новых произведений, отражающих условия существования современного человека. Отвечая на этот запрос, как начинающие, так и крупные режиссёры создают в искусстве новую эстетику, адекватную сегодняшнему дню. Для неё характерен синтез художественных форм, в результате которого создаются «кентаврические» формы искусства, объединяющие в себе вымысел и действительность, искусство и повседневность, что формирует полноценную новую художественную реальность, которая нуждается в изучении.

В идеале оба жизненных мира современной эпохи – объективно-реальный и виртуально-сетевой – должны стремиться к гармоничному сосуществованию,

² Тульчинский Г. Л. Хоррор как компонент современной культуры // Террор и культура: сб. статей / под ред. проф. Т. С. Юрьевой. СПб., Изд-во С.-Петербург. гос. ун-та, 2016. С. 74–81.

однако на практике они нередко вступают в конфликт друг с другом, что отражается в сюжетах фильмов, в которых виртуальная реальность поглощает человека и человеческий мир, а цифровые технологии несут серьёзную угрозу, формируя общество дисциплинарно-контролирующего типа и разобщая людей. В этом отношении современный кинематограф выполняет прогностическую и проективную функцию и служит этическим барометром социокультурных процессов современного общества. В связи с этим очевидно, что взаимодействие сетевой сферы культуры и современного кинематографа требуют глубокого научного осмысления, которое предпринимается в настоящей работе.

Объект диссертационного исследования – сетевая культура в многообразии её связей с современным искусством.

Предмет исследования – виды и способы художественной рецепции сетевой культуры в современном кинематографе.

Цель исследования – на основе целостного научного представления о сетевой культуре как социокультурном явлении представить формы и способы её репрезентации в современном художественном кинематографе.

Цель исследования достигается решением следующих **задач**:

1. На основе современных научных представлений о цифровой и сетевой культуре выявить особенности трансформации личности в условиях виртуальной реальности и культуры «веб 2.0.»;

2. Обозначить основные последствия внедрения цифровых технологий в современное киноискусство, выражающиеся в изменениях пространственно-временной и визуальной форм киноязыка;

3. Охарактеризовать *постфильм* и *десктоп-фильм* как новые жанрово-стилевые формы, отражающие особенности освоения кинематографом современной сетевой культуры;

4. Разработать и описать тематический спектр и типологию персонажного ряда кинофильмов о сетевой культуре³;

³ Под фильмами о сетевой культуре понимаются фильмы любых жанровых направлений, затрагивающие проблемы сетевого общества и его культуры.

5. Проанализировать способы и формы изображения виртуального мира средствами кино;

6. Выявить особенности трансформации идентичности сетевого человека в художественном пространстве кино как результат цифровизации и сетевизации общества и культуры;

7. На примере фильмов о *кибербуллинге* как социокультурном явлении, порождённом сетевой средой, рассмотреть специфику кинематографической репрезентации межличностных отношений в условиях сетевого культурного пространства.

Эмпирическую базу исследования составили отечественные и зарубежные художественные фильмы (28 наименований) и отдельные эпизоды телесериалов (20 наименований) в хронологических границах 1980–2010-х годов.

Методология исследования базируется на комплексном подходе к изучению культурных систем и текстов. В ходе исследования использовались общенаучные и частные методы, применимые к культурологическим исследованиям в целом и к аудиовизуальным текстам в частности. Применительно к осмыслению теоретических источников диссертант обращался к общенаучной методологии – анализу, синтезу и проблемно-логическому методу, которые позволили выявить в изучаемом материале отдельные проблемы для более подробного исследования. При анализе фильмов о сетевой культуре и лежащих в их основе социокультурных ценностей и представлений применялись структурно-функциональный и аксиологический методы. Поскольку материалом исследования стали художественные кинотексты, при их изучении существенное значение имел герменевтический метод с его ведущим принципом понимания и интерпретации смысла текстов. Характеристика фильмов о сетевой культуре в диахронической перспективе обусловила применение историко-культурного метода исследования. Метод сравнительно-исторического и сравнительно-типологического анализа привлекался при сопоставительном анализе фильмов, снятых в разное время, для построения типологии тематического и персонажного рядов в их культурно-художественной системе.

В ходе исследования визуально-образной специфики фильмов в работе использованы элементы формально-стилистического анализа и описания, иконографического и иконологического методов, применяющихся в искусствоведении. Обращение к методологии семиотического подхода к анализу культурных текстов определялся его значимостью в исследовании художественного пространства фильмов.

В процессе исследования многообразия киноперсонажей и историй из фильмов о сетевой культуре применялись методы контент-анализа и классификации для выявления наиболее часто встречающихся в них кинотипажей, мотивов и тем.

Теоретическая основа исследования опирается на научные данные отечественных и зарубежных авторов в области социогуманитарных дисциплин: культурологии, социологии, психологии, философии, педагогики, искусствоведения, киноведения. В первую очередь в корпус литературы для исследования вошли работы по проблемам информационного общества (М. Deuze, М. Кастельс, Ш. Тёркл, О. Н. Вершинская, Е. Д. Павлова, Я. С. Яскевич) и цифровой культуры (Д. В. Галкин, А. В. Костина, Ю. И. Соколов, Е. Е. Таратута, Е. Н. Шапинская)⁴. Основой изучения сетевой культуры стали труды таких авторов, как К. Варнелис, Я. ван Дейк, Г. Ловинк, Т. Терранова, С. Шавиро. В ходе анализа проблематики виртуальности и виртуальной реальности автор опирался на работы Г. Кардосо, М. Кастельса, Т. А. Бондаренко, В. В. Бычкова и Н. Б. Маньковской, Е. В. Закаблукковского и Е. В. Кучинова, Д. В. Иванова, А. И. Шипицина.

⁴ Здесь и далее во внутритекстовых ссылках отечественные и зарубежные авторы перечисляются отдельно: сначала иностранные, затем – русскоязычные исследователи. Имена и фамилии зарубежных исследователей во внутритекстовых ссылках даны на их родном языке, если их работа, включённая в список литературы диссертации, не переводилась на русский язык. Если другие работы исследователя уже переводились на русский язык или существуют общедоступные русскоязычные обзоры их работ, дающие транскрипцию его / её имени и фамилии на русском языке, имя и фамилия исследователя приводится во внутритекстовых ссылках по-русски. Вне внутритекстовых ссылок в тексте диссертации имена и фамилии всех исследователей и кинорежиссёров даны по-русски; их транскрипция взята из общедоступных источников или сделана автором диссертации на основе правил транскрипции с конкретного языка.

Одной из главных задач работы являлся анализ личности и идентичности человека в сетевой среде, проведённый с опорой на исследования Ж. Бодрийяра, М. Шпитцера, А. Е. Войскунского, О. Ю. Колосовой, Л. Ф. Косенчук. В связи с темой личности автор обратился к исследованиям таких явлений, как коммерциализация чувств и управление впечатлением в сетевой среде (J. Paliszkievicz, А. Р. Хохшильд, А. С. Сувалко). В число работ, связанных с трансформацией сетевого человека и его личности, вошли исследования в сфере пост- и трансгуманизма (J. Baldwin, Д. Харауэй, Н. К. Хейлз, Н. А. Комлева, Е. В. Летов, З. Н. Сколота, С. В. Соколовский, С. С. Хоружий). Тема личности человека рассматривалась также с точки зрения педагогики, психологии и социологии с привлечением теории поколений Н. Хоува и В. Штрауса и понятия «цифровых аборигенов» (Дж. Пэлфри и У. Гассер). Наконец, в рамках анализа сетевой личности диссертация опиралась на теоретические изыскания современных философов, разрабатывающих концепции «постпостмодернизма» (Н. Буррио, Т. Вермюлен и Р. ван ден Аккер, А. Кирби, Р. Самуэлс, Л. Тёрнер). Большая часть привлечённых для исследования работ относится к последним двум десятилетиям.

Степень изученности темы сетевой культуры в репрезентации современного кинематографа на настоящий момент характеризуется неравномерностью. Некоторые отдельные стороны этой темы уже хорошо изучены, например влияние цифровых технологий на техническую сферу современного кинематографа. Из-за своей достаточной новизны тема интересует многих киноведа и искусствоведов. Более глубокие сферы культурологического осмысления проблемы, в том числе на уровне типологии содержательных аспектов фильмов, киноперсонажей, культурно-психологических и социокультурных характеристик, практически не разработаны.

Существует достаточно много источников, где представлен анализ технологий современного кинематографа и его трансформаций в условиях цифровой и сетевой культуры. Этот процесс анализируется в литературе как общекиноведческого характера, так и в источниках, посвящённых отдельным

аспектам современного кинематографа. В монографии Н. А. Агафоновой «Общая теория кино и основы анализа фильма» [2] кинематограф представлен как одно из техногенных искусств, где техногенность выступает как главное свойство неклассических искусств. Тема цифровой революции в кинематографе подробно изучается в монографии Дж. Монако «How to Read a Film: the World of Movies, Media, and Multimedia: Art, Technology, Language, History, Theory» [203]. Исследование цифровых трансформаций кинематографа позволяет создать новые теоретические концепции, в центр которых выходят конвергенция киноискусства и технологий и возможности интерактивного взаимодействия зрителей с кино. Эти концепции обобщаются в книге К. Макдональда «Теория фильмов» [63].

Цифровые трансформации и приёмы цифрового кинематографа изучаются в ряде статей. Некоторые исследования сосредоточены на внешней, формально-визуальной стороне современного фильма: цвете, звуке, монтаже, спецэффектах. Здесь ведущим понятием становится *ремедиация* – включение в кинофильм технологий и приёмов из других видов визуальных практик: фотографии, анимации, компьютерной графики и компьютерных игр. Ремедиация подробно рассматривается в статье Дж. Д. Болтера «Transference and Transparency: Digital Technology and the Remediation of Cinema» [140]. Дж. Кинг и Т. Крживинска в статье «Computer Games / Cinema / Interfaces» [182] исследуют взаимовлияние кинематографа и компьютерных игр. Применение этого подхода в области киноискусства освещено в статье Н. Б. Маньковской «Постмодернизм в эстетике» [67]. Мы интерпретируем ремедиацию в контексте постмодернистского подхода в современном кинематографе.

В ряде исследований рассматривается внутреннее устройство современного цифрового фильма⁵: его композицию, игра с художественным временем и пространством. В статьях Е. В. Николаевой «Фрактальная реальность бесконечности: цифровые образы на компьютерном экране» [77] и

⁵ Цифровым фильмом в диссертации называется любой фильм, снятый с применением компьютерных / мобильных технологий. Соответственно, цифровой кинематограф – кинематограф, в котором применяются компьютерные / мобильные технологии для производства кинофильмов.

«Постнеклассическая картина мира в экранной реальности цифровой эпохи» [76] анализируются виды нелинейных кинонарративов и хронотопов современных фильмов с точки зрения синергетической теории. Дж. Уайнсток в статье «Постмодернизм с Сэмом Рэйми, или Как я научился не волноваться насчёт теории и полюбил “Зловещих мертвецов”» [114] предлагает рассматривать строение современного фильма как соединённую швами мозаику с гибкими временными координатами. Т. Эльзессер и У. Баклэнд в главе «S/Z, the ‘Readerly’ Film, and Video Game Logic (*The Fifth Element*)» [163] своей монографии «*Studying Contemporary American Film*» выделяют характеристики «цифрового нарратива» современного цифрового фильма, к которым относятся сериализованность, многомерность времени и пространства, превращения персонажей и интерактивность.

Исследователи пытаются осмыслить значение цифровых трансформаций кинематографа с философской точки зрения. В частности, это касается проблемы реализма в современном цифровом кинематографе. Б. Гаут в работе «*Digital Cinema*» [165] анализирует несколько видов реализма цифрового фильма, из которых наиболее значимыми для кинематографа оказываются имитирующие реальность иллюзионизм и фотореализм. В главе «*Realism in the Photographic and Digital Image (Jurassic Park and The Lost World)*» [162] монографии «*Studying Contemporary American Film*» Т. Эльзессер и У. Баклэнд рассматривают тенденцию комбинированного фотографически-цифрового реализма современного фильма. Наконец, Л. Куртц в статье «*Digital Actors and Copyright – From the Polar Express to Simone*» [188] анализирует эволюцию фотореалистичных киноперсонажей цифровых фильмов, созданных цифровыми способами.

Результатом цифровых трансформаций современного кинематографа становится появление отдельных новых жанрово-стилевых форм, воплощающих свою цифровую природу как на уровне визуальной эстетики и поэтики, так и на уровне сюжетов и затрагиваемых проблем. Одной из них является посткино. Посткино охарактеризовано в статье Л. Окервалль «*Networked Selves: Ryan Trecatrtin and Lizzie Fitch’s Postcinematic Aesthetics*» [134] как кино с

неклассическими способами повествования, отражающее особенности взаимодействия современного человека с цифровыми технологиями. Ш. Денсон в статье «Post-Cinema After Extinction» [156] анализирует другое отличительное свойство посткино – гипернасыщенность информацией. С. Шавиро в главе «Post-Continuity: An Introduction» [219] коллективной монографии «Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film» рассматривает «постцелостность»⁶, то есть всеобъемлющую нелинейность посткино.

Другой новой жанрово-стилевой формой современного цифрового кинематографа, которая может рассматриваться как частный случай посткино, становится десктоп- или скринлайф-фильм – фильм, показывающий жизнь киноперсонажей через их взаимодействие с экранами компьютеров и мобильных телефонов. Несмотря на то, что прототипы десктоп-фильма снимались ещё в 2000-х годах, по-настоящему эта киноформа заявила о себе только в середине прошлого десятилетия. В связи с её относительной новизной она пока не получила широкого осмысления в профессиональном научном сообществе, не считая публицистических материалов. Поэтому главными источниками знаний о ней становятся статьи журналистов, например «Единство смартфона и содержания: что такое скринлайф и есть ли у него будущее?» М. Лащевой [58], «Скринлайф и мобильное кино: разбираемся в двух технологиях» П. Скопина [100], «Краткий гид по миру лэптоп-триллеров» М. Сухагузова [109]. Одним из первых немногих научных источников для изучения десктоп-фильма является искусствоведческая диссертация В. Н. Новикова «Влияние виртуальных новаций на язык кинематографа XXI века» [78]. В ней автор даёт характеристику отличительных черт десктоп-фильма и стремится осмыслить его философское значение, приходя к выводу, что десктоп-фильм отражает сосуществование человека и экранных устройств.

Роль экрана, превращающегося практически в полноценного персонажа современного цифрового кинематографа, осмысляется в работах Л. Мановича

⁶ Здесь и далее перевод терминов и цитат из зарубежных источников, не изданных на русском языке, а также их названий сделан автором диссертации.

«Археология компьютерного экрана» [66] и Э. Хухтамо «Элементы экранологии: к проблеме археологии медиа» [118] из сборника «Экранная культура. Теоретические проблемы», в которых экран описывается как невидимое волшебное зеркало, служащее порталом между реальным миром и кинореальностью.

При разработке типологии персонажей фильмов о сетевой культуре выяснилось, что наиболее популярна среди исследователей фигура учёного. Этот персонаж рассматривается в статьях П. Вайнгарта и др. «Of Power Maniacs and Unethical Geniuses: Science and Scientists in Fiction Films» [240] и М. К. Нисбет и А. Дудо «Entertainment Media Portrayals and Their Effect on the Public Understanding of Science» [205]. Другой привлекающий внимание исследователей персонаж фильмов о сетевой культуре – компьютерный специалист, которому посвящена статья С. Л. Смит и др. «Cracking the Code: The Prevalence and Nature of Computer Science Depictions in Media» [222]. Существуют также работы о фигуре сетевого «фрика»: статья Р. Крисостомо Гальвес «Le freak, C'est chic: *Freak-a gaur egungo telesailen heroi berria*» [151] и диссертация К. Л. Кардиела «Are We Cool Yet?: A Longitudinal Content Analysis of Nerd and Geek Representations in Popular Television» [145]. Особую категорию персонажей фильмов о сетевой культуре составляют «странные» и «трогательные» киногерои – основа для их анализа дана в статьях Дж. Макдауэлла «Notes on Quirky» [194] и Г. Дембера «After Postmodernism: Eleven Metamodern Methods in the Arts» [155].

Тематический и проблемный спектр фильмов о сетевой культуре достаточно широк. В рамках нашего исследования мы выделили в качестве основных темы виртуального мира, идентичности и межличностных отношений. Литература, рассматривающая репрезентацию этих тем в кинематографе, немногочисленна, поэтому в исследовании привлекались в качестве источниковой базы как киноведческие, так и некиноведческие работы (авторы последних перечислены выше в абзаце о теоретических основах исследования). Здесь же приведём только киноведческую литературу, задействованную при работе над этими темами.

Проблемам виртуального мира в искусстве посвящена статья В. В. Бычкова и Н. Б. Маньковской «Виртуальная реальность как феномен современного искусства» [13], в которой авторы предлагают классификацию типов виртуальности в современном искусстве и подробно характеризуют их. Полезной для работы над этой темой оказалась статья М. Боулда «Between the Sleep and the Dream of Reason: Dystopian Science Fiction Cinema» [141] об истории изображения в кинематографе дистопий и антиутопий. Также следует отметить книгу Е. В. Закаблукковского и Е. В. Кучинова «"Homo retis": философская антропология виртуальной персоны», интерпретирующую виртуальный мир, в том числе кинематографический, как мифологическое жизненное пространство [37].

Проблема кинорепрезентации идентичности человека в условиях сетевой культуры исследуется в статье Дж. Болдуина «Posthumanist Panic Cinema? The Films of Andrew Niccol» [137], анализирующей трансформации телесности и психологии личности в сетевой среде на примере фильмов режиссёра Э. Никкола, все фильмы которого затрагивают тему сосуществования людей и технологий.

Проблема отношений между людьми в сетевом обществе рассматривается в монографии М. А. Кочетковой «The Problem of Loneliness in American Romantic Comedy of the 1990's. Ethical and Aesthetic Aspects» [184], анализирующей проблему одиночества и поиска отношений, в том числе в Сети, на примере ранних фильмов, посвящённых этой теме. Другая грань отношений людей в сетевом обществе обсуждается в статье Т. Холмса «Security and Surveillance in Films» [177], рассматривающей кинематографическую репрезентацию проблемы слежки и нарушения приватности в сетевом мире, который становится всё более прозрачным для наблюдения и контроля. Близкая к этой тема проблема кибербуллинга, отражённая в современных молодёжных фильмах, исследуется в диссертации М.-Г. Р. Харпер «The Online Culture of Cyberbullying: Examining the Cycle of Subcultures Through Media Constructions of Cyberbullying as a Deviant Youth Internet Phenomenon» [174] и ряде статей социологическо-психологического характера [139; 220; 233].

Обзор перечисленных работ свидетельствует о том, что тема цифровой трансформации кинематографа стала предметом научного изучения относительно недавно. При этом исследователи оставляют без внимания или только вскользь затрагивают многие важные её стороны. Кинематограф постоянно развивается, в нём появляются новые технологии и экспериментальные формы, поэтому тему трансформаций современного кино под влиянием сетевой культуры и цифровых технологий нельзя считать исчерпанной. Она требует дальнейшей разработки, главным образом в комплексном культурологическом освещении.

Научная новизна исследования состоит в следующем:

- представлена комплексная характеристика особенностей сетевой культуры как открытой системы связей, создаваемой сетевыми субъектами, что позволило осуществить анализ проблем сетевой культуры в кинематографе на основе интегративной методологии, анализа современных тенденций и технологий цифрового кино в аспекте синтеза традиционных и новых медиаформ;
- предложена авторская типология проблемно-тематического, сюжетного и персонажного рядов фильмов о сетевой культуре в аспекте актуальных проблем современной культуры, связанных с виртуальной реальностью, идентичностью и межличностными отношениями, в том числе с проблемой киберагрессии;
- расширено представление о «гибридных» жанрово-стилевых формах современного цифрового кинематографа, в частности о десктоп-фильме и постфильме в их связи с особенностями картины мира « сетевого » человека, обусловившей характер интерактивности, иммерсивности, трансмедийности фильмов как «техно-художественных гибридов»;
- впервые осуществлены систематизация и анализ обширного корпуса кинотекстов в ракурсе поставленных в них проблем сетевого общества, в динамике трансформации культурных идей и способов их художественного воплощения;

– введены в научный оборот новые иноязычные научные источники, относящиеся к общим и частным вопросам сетевой культуры, выполнен авторский перевод наиболее репрезентативных фрагментов.

Теоретическая значимость исследования связана с расширением и углублением научного поля и теоретико-культурных аспектов киберпространства как нового типа реальности.

В работе проведён комплексный анализ новых видов глобальной сферы массовой культуры – цифровой и сетевой культуры, который позволил уточнить их границы, атрибутивные характеристики, обнаружить и систематизировать качественно новые факты, зависимости, противоречия и тенденции внутри этих культур.

В диссертации обобщены и применены современные концепции анализа сетевой культуры в русле трансформации постмодернизма, в границах которых рассматривается новый тип личности – сетевой человек. Диссертация вносит существенный вклад в изучение картины мира сетевого человека, процесса его социализации, коммуникативных стратегий, формирования его системы ценностей в условиях киберкультуры.

Изучение системных связей между сетевой культурой и кинематографом способствует расширению границ междисциплинарности в культурологии. Диссертация вносит вклад в методологию анализа синтетических форм и жанров художественной культуры, в частности, цифрового кинематографа, а также предлагает опыт описания социокультурных, философских и антропологических явлений, связанных с феноменом сетевой виртуальной кинореальности.

Существенное значение для теории культуры имеет применение новейших теоретических концепций в интерпретации художественных текстов. Составлен тезаурус понятий из области цифровой и сетевой культур в их связи с цифровым кинематографом.

Рассмотрение актуальных социокультурных тенденций в контексте игрового кино, предпринятое в исследовании, расширяет существующие научные

представления в области культурологии и открывает возможности дальнейшей теоретической и практической разработки поставленных проблем.

Практическая значимость работы предполагает возможность прикладного использования её результатов для дальнейшего изучения особенностей и перспектив цифровой трансформации современного кинематографа. Результаты исследования могут быть полезными при рассмотрении актуальных проблем экранной культуры и искусства, в частности новых приёмов языка цифрового кинематографа, его новых стилей, жанров и направлений. Материал диссертации может быть привлечён при изучении культурологии личности современного человека и его взаимоотношений в пространстве новых форм культуры. Наблюдения и выводы исследования могут быть востребованы специалистами в области информационных технологий, цифрой гуманитаристики, в деятельности научных организаций, занимающихся проблемами цифровых трансформаций общества и культуры. Основные положения диссертации могут быть использованы в образовательном процессе при разработке курсов «Теория культуры», «Философия культуры», «Социология культуры», «Актуальные проблемы современной культуры», «Медиакультура» и др.

На защиту выносятся следующие **положения**:

1. Участие современного человека в созданной с помощью цифровых технологий культурной сетевой среде «веб 2.0» формирует состояние «реальной виртуальности», определяющее его жизненный мир. В этом состоянии человек превращается в сетевого «культурного кочевника» (*homo viator*), путешествующего по сетевым пространствам, культурным эпохам и между полюсами собственной многовариантной личности.

2. Применение в кинематографе цифровых технологий приводит к изменениям и инновациям в его визуальной сфере, важнейшими из которых являются спецэффекты, ремедиация, цифровые нарративы и интерактивность («Матрица», «Не в себе», «Начало», «Таймкод»), отражающие сложные формы «новой реальности» в современном искусстве, конвергенцию технологий и активные способы освоения зрителями художественных текстов. В результате

взаимопроникновения технической и художественной основ современные фильмы становятся техно-художественными гибридами.

3. Применение цифровых технологий в современном кинематографе обуславливает появление экспериментально-авангардных жанрово-стилевых форм – *постфильма* («Геймер», «Облачный атлас») и *десктоп-фильма* («Убрать из друзей», «Поиск», «Открытые окна»). В художественном пространстве десктоп-фильма реализуется одна из главных культурно-философских проблем сетевой культуры – *омниоптизм* современного общества.

4. Сетевая культура оказывает влияние на тематический диапазон и персонажный ряд современного кинематографа. Главные темы фильмов о сетевой культуре – тема виртуального мира, идентичности и межличностных отношений. Типологию персонажного ряда в фильмах о сетевой культуре составляют три группы киногероев, в том числе имеющих архетипическую природу: создатели, создания и пользователи. В группу создателей входят сетевые творцы: учёные, компьютерщики, геймеры («Нирвана», «Превосходство», «Мистер Робот»). В группу пользователей – потребители созданного сетевого продукта («Чёрное зеркало»). В группу созданий – роботы-андроиды, голограммы, цифровые копии человеческого сознания и разумные технические устройства («Искусственный разум», «Симона», «Она», «Электрические грёзы»).

5. Кинематографический виртуальный мир является отражением сознания киноперсонажа («Газонокосильщик», «Сканирование мозга») или аналогом рая, где киногерой способен обрести бессмертие («Авалон», «Анон»). Главной проблемой фильмов о виртуальном мире становится выбор между двумя реальностями – объективно существующей и виртуально-сетевой («Трон», «Матрица», «Экзистенция», «Чёрное зеркало: Брандашмыг»). Этот выбор является современным прочтением универсальной культурной проблемы – жизни и смерти.

6. Трансформация идентичности сетевого человека выражается в изменчивости и множественности способов его самопрезентации в сетевом пространстве. На телесном уровне изменяющаяся идентичность сетевого человека

проявляется в превращении киноперсонажей в постлюдей – киборгов или цифровых двойников человека («Превосходство», «Люси», «Анон»). На интеллектуальном и психическом уровнях трансформация идентичности сетевого человека-киногероя проявляется в колебаниях его статусно-социальных характеристик и эмоциональных состояний («Сфера», «Чёрное зеркало»). Динамично изменяющаяся в русле «эмоционального поворота» идентичность сетевого человека-киноперсонажа способствует развитию игровых форм сетевой самопрезентации, которая осуществляется с помощью управления впечатлением о себе.

7. Коммуникация в сетевой культурной среде сопровождается противоречивыми процессами. Цифровые технологии способствуют как объединению и сближению, так и личностным конфликтам, главным образом в сфере семейных и романтических отношений («Одиночество в Сети», «Мистер Штайн идёт в онлайн», «10 000 км. Любовь на расстоянии», «Убрать лайк»). Проблема отчуждения и разъединения людей в сетевой среде с наибольшей остротой выявляется в фильмах о кибербуллинге («Кибер-террор», «Чат», «Аватарка»). Кинорепрезентация межличностных отношений в этих фильмах выявляет социокультурные причины кибербуллинга: противоречие между реальной и виртуальной идентичностями; нарушение психологических границ личности; насилие и агрессия, приводящие к моральной двойственности, которая выражается в кинотипажах киберагрессора и жертвы.

Достоверность результатов исследования обеспечиваются применением адекватной ему методологической базы, использованием современного теоретического инструментария, логикой развития темы в соответствии с целями и задачами работы, репрезентативностью эмпирического материала и научных источников.

Апробация результатов диссертационного исследования осуществлялась на заседаниях кафедры культурологии, социологии и философии факультета истории, политических наук и культурологии ФГБОУ ВО «Вятский государственный университет», на конференциях: X Международной научной

конференции «Informatization of Society: Socio-Economic, Socio-Cultural and International Aspects» (Прага. 15-16 января 2020 г.), Всероссийской научной конференции «Культурные индустрии в институтах общества потребления» (Великий Новгород. 7–8 апреля 2020 г.), XII Всероссийской научно-практической конференции «Проблемы подготовки режиссёров мультимедиа» (Санкт-Петербург. 24 апреля 2020 г.), X Всероссийской научно-практической конференции (с международным участием) «Диалоги о культуре и искусстве». (Пермь. 15–17 октября 2020 г.), IX Международной научно-практической конференции «Художественное произведение в современной культуре: творчество – исполнительство – гуманитарное знание». (Челябинск. 31 марта 2021 г.), Международной молодёжной научно-практической конференции «Между арт-хаусом и массовым кино: о стилевых и жанровых границах в киноискусстве». (Москва. 22-24 апреля 2021 г.), результаты диссертационного исследования отражены в 11 публикациях.

Структура исследования. Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованной литературы, двух приложений – фильмографии и глоссария. Библиография включает 245 источников. Общий объём работы составляет 221 страницу.

ГЛАВА 1. СЕТЕВАЯ КУЛЬТУРА КАК КОНСТРУИРОВАНИЕ НОВОЙ КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКОЙ РЕАЛЬНОСТИ

1.1. Виртуальная реальность и трансформация культурного сознания: от человека постмодерна к «homo viator» культуры Web 2.0.

Для понимания рассматриваемой проблемы необходимо определить основные понятия, на которые опирается данное исследование, выявить их теоретический статус и соотнесённость между собой. К таким ключевым понятиям относятся «цифровая культура», «сетевая культура» и «виртуальная реальность». Далее мы остановимся на определении этих понятий, выявлении различий и взаимосвязей между ними и анализе ведущихся в данный момент дискуссий об их значении. Но предварительно необходимо отметить, что в связи с относительно недолгим существованием общества и культуры, в которых ведущую роль играют компьютерные технологии, для их терминологической базы характерны неоднозначность и многообразие в определении смысла их ключевых понятий – виртуальной реальности, цифровой культуры и сетевой культуры. Значение этих понятий развивается в связи со сложностью и быстрыми изменениями явлений, которые они обозначают [104]. Кроме того, трактовка этих терминов может значительно отличаться в работах разных исследователей.

С точки зрения гуманитарных наук, история человечества может быть представлена как последовательная смена форм организации общественной жизни. Во второй половине XX века для описания происходящих в связи с научно-техническим развитием изменений была предложена концепция информационного общества. В рамках такого общества постепенно создается особая культура, основанная на взаимодействии человека с информационно-коммуникационными технологиями, – цифровая культура, частным случаем которой является сетевая культура.

Жизненный мир современного человека характеризуется всеобъемлющей виртуальностью. Виртуальность захватывает так много областей его жизни, что

превращается в своего рода реальность. В виртуальном пространстве создаются определяющие бытие современного человека цифровая и сетевая культуры. Образуемая ими культурная среда формирует качественно нового субъекта культуры – сетевого человека, опосредованного цифровыми и сетевыми технологиями на физическом, интеллектуальном и психологическом уровнях.

Эти изменения в структуре общества и человека, зафиксированные наукой, не могли остаться незамеченными и в сфере художественной культуры. Проблемы жизни человека в Сети рассматриваются в современном искусстве: литературе, музыке, кинематографе. Кинематограф позволяет представить их наглядно, показывая виртуальные миры, ситуации из жизни пользователей Сети, конфликты, возникающие между людьми в новой коммуникационной среде, помогая осмыслить новую эпоху.

Многосторонний анализ информационного общества представлен в работах испанского социолога М. Кастельса, в частности в его монографии «Информационная эра: экономика, общество и культура» (1996). В свою очередь, проблему становления цифровой и сетевой культур рассматривали начиная с 1990-х такие крупные зарубежные исследователи, как Д. Бойд⁷, Я. ван Дейк, Г. Ловинк, Т. Терранова, Ш. Тёркл, С. Шавиро и др. Среди русскоязычных авторов, занимавшейся темой виртуальности, цифровой и сетевой культур, следует выделить О. В. Вершинскую, Д. В. Галкина, Д. В. Иванова, Е. Н. Шапинскую, М. Н. Эпштейна, Я. С. Яскевич и др.

Цифровая культура – это культура, сопровождающая современное цифровое общество. Технически цифровая культура имеет предшественников в виде журналов, газет, телеграфа, телефона, радио, телевидения [154]. Цифровая культура стала результатом взаимодействия ряда исторических процессов XX века: научно-технического развития, социально-политических движений и культуры постмодерна [34]. Её формирование стало возможным в условиях возникновения интерактивной, массовой и повседневной культуры Web 2.0 [104].

⁷ Имя и фамилия этой исследовательницы пишется ею в публикациях со строчных букв.

Цифровая культура может рассматриваться как следующая за печатной культурой «эра коммуникации, в которой преобладает использование цифровой технологии в нашем общении и повседневной жизни» [239, р. 12]. В. Миллер рассматривает цифровую культуру как «часть общего социального процесса, происходящего на уровне экономической основы общества и осуществляемого с помощью инноваций в создаваемых технологиях» [201, р. 225]. Как отмечает Е. Е. Елькина, существует узкая, локальная трактовка цифровой культуры как спектра «направлений и практик информационного общества, порожденных конвергенцией информационных технологий и социогуманитарного знания», а также и широкая трактовка, где под цифровой культурой понимается «стадия в развитии информационной цивилизации, знаменующая переход к искусственным формам жизни» [34, с. 67]. Цифровая культура понимается как «третья природа» после «второй природы» – культуры [26, с. 21].

И. Левин выделяет существующие в цифровом обществе три типа цифровой культуры: социальную (касающуюся взаимодействия человека с государством), технологическую (научную) и духовную (включающую в себя коммуникацию в социальных сетях и создание цифровой личности) [189]. В свою очередь, Д. В. Галкин выявляет в цифровой культуре несколько уровней: материальный (уровень цифровых устройств); функциональный (уровень социальных институтов и их культурных практик); символический (уровень машинного языка); ментальный (уровень менталитета); и духовный (уровень глобальных и локальных ценностей) [22].

В широкие рамки цифровой культуры входит ряд тем: информационная эпоха, информационная политика, цифровое неравенство, технологическая слежка, культура конвергенции, цифровые медиа, виртуальные сообщества, цифровая идентичность, постчеловеческое тело [201].

Г. М. Шаповалова предлагает включать в состав цифровой культуры результаты творческой работы талантливых людей, созданные при помощи компьютерных технологий, технологий дополненной и виртуальной реальности и дистанционной работы [125]. Цифровая культура также даёт пользователю набор

компетенций, позволяющих жить, работать и общаться в цифровом мире [70]. Она «формирует опыт нашего взаимодействия с миром вокруг нас и предоставляет нам сложный набор цифровых инструментов для организации новых отношений и глобально-локального культурного взаимодействия» [232, p. 19]. Помимо творческих продуктов и навыков, цифровая культура содержит цифровые «артефакты и символические структуры». Эти артефакты выражают ценности современного общества, его способы коммуникации, формы поведения людей. В результате создаётся «суперструктура», позволяющая развиваться новым формам производства и распространения культурных продуктов [22, с. 16].

В систему ценностей цифровой культуры входят отношение к Сети как источнику авторитетного и надёжного знания, пребывание в «открытых информационных пространствах», содержащих сведения о культуре и всех сторонах деятельности всех времён и народов, а также способы работы с информацией, предполагающие её сбор из многочисленных источников по типу мозаики [26, с. 21]. Однако в цифровой культуре существуют также ценностные противоречия или дилеммы: свободы творчества и частной собственности, гипериндивидуализма и коллективизма, контроля и свободы распространения информации.

Следовательно, главным проблемным вопросом цифровой культуры становится проблема свободы [22]. Цифровая культура создаётся одновременно в результате действий как «снизу» рядовыми пользователями, так и «сверху» коммерческими организациями [232]. Поэтому, согласно наблюдениям М. Постера, с одной стороны, она способствует ужесточению контроля над личностями со стороны государства и корпораций, а с другой – к появлению личности, становящейся активным распространителем и творцом культуры [211].

Ценности цифровой культуры реализуются через культурные практики. М. Дёз относит к практикам цифровой культуры *партиципацию* (участие), *ремедиацию* (соединение традиционных и новых типов медиа) и *бриколаж* («индивидуализованную сборку, разборку и пересборку медиатизированной реальности») [158]. Определяющими характеристикам цифровой культуры

являются *упрощение* и *управляемость* технологий коммуникации, *персонализация* и *мобилизация* (подвижность) информации, *гетерогенность* и *сетевой принцип* коммуникаций [97]. Для цифровой культуры типична также *гиперсвязность* (постоянная подключённость к соцсетям и информационным потокам), *децентрализованное сотрудничество* и *рост количества информации*.

Составными и взаимосвязанными процессами и продуктами цифровой культуры являются *цифровая грамотность*, *удалённость* информации от её (печатного) оригинала, *сохранение* оставляемого пользователями «цифрового следа», *возможность копирования* цифровой информации и продуктов, *мгновенность* коммуникации и обмена информацией, *связанность* пользователей, *интерактивность*, особая *идентичность* пользователя, *многозадачность*, *изменяющееся восприятие*, *небезопасность*, *скорость* и *виртуальность*, а также работа с информацией и коммуникацией в режиме «*микровремени*» (кратких непоследовательных отрезков времени) [212, р. 17–20]. В связи с этим отмечается, что в условиях цифровой культуры люди живут в состоянии «постоянного настоящего», где приоритетным становится действие и «*делание*», а не размышление и созерцание [239, р. 25].

В цифровой культуре становится важен «культурный интерфейс» коммуникации между машиной и человеком, который выступает в виде экрана компьютера и даёт возможность проводить на нём манипуляции. Он позволяет гуманизировать отношения человека и машины, и именно в нём происходит «сшивание» объективной и виртуальной реальностей [22, с. 14].

Если цифровая культура характеризуется в большей степени вниманием к техническим аспектам, то входящая в её состав сетевая культура включает аспекты этики, коммуникации, межличностного взаимодействия людей. Сетевая культура – часть информационной и цифровой культуры, следующий этап её развития вслед за письменной, книжной и экранной культурами. К. Варнелис полагает, что современная сетевая культура развивается на основе цифровой культуры, но при этом не похожа на сконцентрированную вокруг персональных

компьютеров цифровую культуру, характерную для 1990-х годов [234]. А сегодня важную роль в развитии сетевой культуры играют также мобильные технологии.

Несмотря на то, что сетевой принцип функционирует также в биологии, психологии, политике, социологии, экономике [159], на данный момент понятие сетевой культуры характеризуется неопределённостью [62]. Неопределённость может объясняться тем, что изучением сетевой культуры занимаются разные дисциплины, часто не стремящиеся выйти за свои границы [197].

Рассуждая о разнице между цифровой и сетевой культурами в статье «Смысл сетевой культуры», К. Варнелис пишет, что информация в сетевой культуре – скорее «продукт... связей между людьми, между машинами и между машинами и людьми», а не отношений между единицами информации. Различия двух культур, по мнению исследователя, проявляются и на инструментальном уровне: в цифровой культуре главным выступает стационарный компьютер, а в сетевой – переносные устройства (ноутбуки, смартфоны) [234]⁸.

Существует большой разброс терминов, относящихся к сетевому миру. К наиболее распространённым синонимам слова «сетевой» относятся слова «компьютерный», «цифровой», «информационно-коммуникационный», «виртуальный», «онлайн-», «кибер-», «интернет-», «электронный», «пользовательский», которые часто используются в комбинации со словами «мир», «вселенная», «пространство», «культура», «общество».

Как в русскоязычной, так и в англоязычной версии веб-энциклопедии «Википедия» отсутствуют страницы с термином «сетевая культура», «network culture», «net culture». При этом он активно используется российскими учёными и, в меньшей степени, зарубежными исследователями. Следует отметить, что понятие «сетевая культура» не настолько распространено, как «сетевое общество», а словосочетание «сетевая культура» чаще встречается в работах отечественных исследователей. Нами была выявлена всего одна книга зарубежного автора с соответствующим словосочетанием в названии – «Сетевая

⁸ Здесь и далее цитаты приводятся без указания номеров страниц, если номера страниц отсутствуют в источнике.

культура» Т. Террановы [226]. В книге Э. Маккензи «Беспроводность: радикальный эмпиризм в сетевых культурах» сетевая культура рассматривается через призму технических устройств [195]. В монографии Я. ван Дейка «Сетевое общество: социальные аспекты новых медиа» [159] присутствует глава о культуре сетевого общества, где эта культура обозначается прилагательным «цифровая».

Мы исходим из положения о том, что сетевая культура – составная часть информационной и цифровой культуры, поэтому в нашей работе слова «информационный», «цифровой», «виртуальный», «сетевой» используются как близкие по смыслу, но при этом термины «информационный» и «цифровой» используются для обозначения технологических аспектов и инструментов современной культуры, а термин «сетевой» употребляется по отношению к содержанию этой культуры, её создателям и их взаимоотношениям друг с другом.

Неоднозначность терминологии косвенно подтверждается наблюдением Г. Ловинка о том, что в современности не существует единой критической теории сетевой культуры [193]. Основатель существующего с 2004 года Института сетевых культур нидерландский учёный Г. Ловинк на главной странице веб-сайта института поясняет, что область сетевых культур «вращается вокруг взаимодействия новых форм медиа и пользователей этих новых форм». По мнению исследователя, сетевая культура представляет собой «стратегический инструмент для диагностики развития политических и эстетических практик в условиях коммуникации пользователей». Г. Ловинк отмечает, что сетевые культуры способны быстро появляться и исчезать, и поэтому их характеризует спонтанность, быстротечность и неопределённость. Основой сетевых культур учёный признаёт коллаборативность [133]. Для Г. Ловинка сетевая культура тесно связана с понятием демократии: главным её деятелем исследователь называет пользователя [192].

Как и в случае с цифровой культурой, существуют узкие трактовки понятия сетевой культуры. Ряд исследователей рассматривает сетевую культуру как одну из субкультур современного общества. Так, А. М. Сафина определяет сетевую культуру как «самобытную субкультуру, имеющую свою этику, эстетику и даже

язык» [94, с. 89], а Н. К. Тальнишних описывает сетевую культуру как «множества виртуальных субкультур, структурируемых специфическими биполярными оппозициями» [111, с. 9].

Другие авторы считают сетевую культуру результатом развития информационной грамотности пользователей. М. А. Игнатов полагает, что особую важность в сетевой культуре приобретает развитое «сетевое мышление» и информационно-сетевая грамотность [42, с. 76]. Аналогичным образом Е. А. Цымбал рассматривает сетевую культуру как сочетание «артефактов» Интернета и технологической грамотности пользователя [119]. В. В. Суханов предлагает понимать под сетевой культурой культуру «подачи информации и... общения пользователей в Интернете» [110].

Некоторые исследователи интерпретируют сетевую культуру как форму межличностных отношений. Л. В. Нургалеева считает сетевую культуру исторически «новым видом социального взаимодействия» в сетевом обществе [80, с. 175; 79]. По определению Л. М. Соловьёвой, сетевая культура – это «сложная система социальных и коммуникативных отношений между индивидами или группами людей, состоящая в обмене знаниями и информацией, опытом и мнениями, передаче традиций и обычаев от поколения к поколению посредством сетевых сообществ, чатов, форумов, регулируемая нормами и правилами поведения, принятыми сетевым сообществом» [106, с. 32].

Другие авторы видят сетевую культуру в более широкой перспективе. В своей монографии Т. Терранова рассматривает сетевую культуру как сложную и многокомпонентную «культурную формацию», для которой характерны «беспрецедентное *изобилие* информационной продукции и *ускорение* информационной динамики» [226, р. 1]. Исследователь выделяет три ключевых компонента сетевой культуры: каналы и структуры коммуникации; люди, общающиеся с их помощью; и взаимодействия между людьми посредством этих каналов. Т. Терранова полагает, что сетевая культура состоит из элементов, которые формируют глобальный «гетерогенный коллаж» и «высокодифференцированн[ую] коммуникационн[ую] матриц[у], в которой

образы постоянно распространяются, трансформируются и передаются в разные моменты времени и по разным каналам» [226, pp. 1–2, 147]. Этот глобальный культурный коллаж характеризуется сложностью, калейдоскопичностью и гетерогенностью. Все его элементы пересекаются, накладываются друг на друга, гибридизируются в открытой и текучей среде и объединяются в сеть взаимосвязанных культурных явлений с помощью технологий и информационного обмена. Проходя путь от отправителя к получателю, медиасообщение распространяется по всему «гиперсоединённому» информационному пространству [226, pp. 1–2].

Сходного мнения придерживается Э. Маккензи, полагающий, что ведущей логикой сетевой культуры становится «логика обмена», то есть «практика сбора элементов, нахождения путей и создания общностей» [195, pp. 121, 139]. При этом, как считает Г. Ловинк, основные компоненты сетевой культуры – межчеловеческие взаимодействия, социальная динамика и компьютерные программы – находятся в состоянии «продуктивного трения» [191, p. 6].

В свою очередь, в качестве основных компонентов сетевой культуры Л. В. Соловьёва выделяет субъекта, деятельность, язык, отношения, коммуникацию и традицию [106]. В. А. Турчин относит к ним результаты материальной и духовной деятельности и формирующиеся в результате информационное мировоззрение, знания, умения и навыки обращения с инструментами сетевой культуры [113].

Таким образом, можно утверждать, что основными составляющими сетевой культуры являются люди, их связи и сетевые технологии, а также продукты сетевой деятельности и сетевая грамотность.

Хотя сетевая культура является новым видом культуры, ей присущи характеристики культуры в целом, в частности стабильное ядро и изменяющаяся периферия [106]. Сетевая структура имеет *децентрализованную горизонтальную организацию*, предполагает *равноправие* участников, обладает *адаптивностью* к изменениям и способностью к *самоорганизации* и *саморегуляции*. Её свойствами являются внутренняя и внешняя *открытость* и *публичность*, *спонтанность* при

свободном формировании и распаде связей, *многообразие* ценностей и значений, *уплотнённое пространство и время* [62, с. 48–50].

Суммируя точки зрения исследователей, можно сделать вывод, что под сетевой культурой понимаются отношения, возникающие при работе и общении в Интернете в рамках сетевого сообщества. Они становятся возможными при условии информационной и сетевой компетентности пользователя. В результате этих отношений создаются многообразные культурные продукты и сети человеческих взаимодействий, легко распространяющиеся по мировому сетевому пространству. Неустойчивость, изменчивость и многообразие возможных путей развития сетевой культуры позволяют считать её синергетической системой.

Цифровая и сетевая культура существуют в тесной связи с виртуальной реальностью. Сетевая культура, по мнению А. В. Костиной, обладает большим потенциалом для «создания мира идеального», так как во многом основывается на эмоциях и мифологическом мышлении [53а, с. 151], что закладывает основу для конструирования виртуальных миров. Исследователи признают, что виртуальная реальность – это «центральная характеристика новых информационных культур» [146, р. 57]. Однако, как и в случае с цифровой и сетевой культурами, не существует чёткого и однозначного толкования виртуальной реальности и виртуальности. Об этом свидетельствует историческое развитие понятия «виртуальность». Прилагательное «виртуальный» происходит от латинского существительного «virtūs», означающее «мужество», «сила», «доблесть». От него произошло понятие «виртуальность», которое в работах философов Средневековья (Ф. Аквинского, Н. Кузанского, Д. Скота), Нового времени (А. Бергсона, Г. Лейбница) и современности (Ж. Делёза, М. Эпштейна) передавало значение потенциальности, возможности, нематериальной реальности [33].

Развитие компьютерных технологий и компьютерной виртуальности – «виртуальности второго порядка» [37, с. 43] – расширило значение этого понятия. Компьютерная виртуальность второго порядка подразумевает что-то «нереальное», «не существующее в действительности», «ненастоящее»,

«мнимое», «иллюзорное» и «условное» [23, с. 28; 112; 126]. Многозначность определений подчёркивает двойственную природу виртуальности: с одной стороны, этот мир не существует материально, с другой стороны – его восприятие и эффект от его воздействия ощутимы и достоверны.

Понимание компьютерной виртуальности также изменялось на разных этапах развития цифровой и сетевой культур. Если два десятилетия тому назад слово «виртуальный» имело коннотации чудесности, а виртуальная реальность компьютерных игр представлялась пользователям волшебным фантастическим пространством, то сегодня самое близкое по значению ему слово – «цифровой» [112]. Виртуальная реальность, таким образом, становится просто ещё одной технической средой, не более сложной и поражающей воображение своими возможностями, чем другие современные компьютерные технологии.

Виртуальная реальность рассматривается под разными углами в разных науках: как результат развития компьютерных технологий в технических науках, как возможный мир или пространство в философии и культурологии, как искусственно изменённое состояние в социопсихологических науках [12]. Одно из ранних определений виртуальной реальности, предложенное в 1992 году К. Пиментелем и К. Тейксейрой, подразумевало «иммерсивный и интерактивный опыт, генерирующийся компьютером», позволявший пользователям управлять объектами виртуального мира [146, р. 58]. Согласно более позднему определению В. В. Бычкова и Н. Б. Маньковской, виртуальная реальность – это «сложная самоорганизующаяся система, некая специфическая чувственно (визуально-аудио-гаптически) воспринимаемая среда, создаваемая электронными средствами компьютерной техники и полностью реализующаяся в психике воспринимающего (равно активно действующего в этой среде) субъекта; особый, максимально приближенный к реальной действительности (на уровне восприятия) искусственно моделируемый динамический континуум, возникающий в рамках и по законам (пока только формирующимся) компьютерно-сетевому искусству» [13, с. 33].

Е. В. Закаблукровский и Е. В. Кучинов интерпретируют виртуальную реальность более широко и называют её, по аналогии с понятием «жизненного мира» Э. Гуссерля, «жизненным миром сети» (Lebensnetzwelt) [37, с. 43]. По мнению исследователей, виртуальное пространство неомифологично: пользователь Сети «путешествует», «бродит» по ней, «сидит» в ней, что соответствует древним архетипам дороги, леса и дома, представляющим «освоенное, чуждое и переходное пространство». Кроме того, в нём нет начала, конца и центра, зато есть множество входов и выходов, связующих жизненный мир сети с реальным миром [Там же, с. 64].

Д. В. Иванов рассматривает виртуальность как следствие реализации ценности прогресса, в ходе которой реальность замещается на симуляцию-киберпротез. В виртуальной реальности исследователь выделяет черты условности и управляемости и подчёркивает возможность выхода из неё [23].

Т. А. Бондаренко понимает виртуальную реальность как динамичную символическую и интерактивную среду-посредник между миром природы и миром человека, являющуюся частью объективной реальности. Виртуальность при этом становится третьим видом бытия, наряду с материальным и идеальным бытием, соединяя мир вещей и мир информации, знания и смыслов [11].

По мнению О. Ю. Колосовой, виртуальность представляет собой «отражательный мир... презентаци[ю] бытия, плодов сознания или творчества человека в формах небытия» [48, с. 82]. В. П. Океанский и Ж. Л. Океанская определяют виртуальность как «онтологическую зыбкость» [82, с. 31]. З. С. Завьялова рассматривает виртуальность как копию или модель объективной реальности, включающую в себя «псевдореальности, создаваемые сознанием человека, под влиянием которых изменяется само сознание... помогающие человеку удовлетворить его потребность в фиктивном удвоении мира», подчёркивая, что виртуальная реальность – это «единственное псевдотрансцендентное пространство, которое объективно существует вне сознания человека» [36, с. 44]. Напротив, А. И. Шипицин отмечает, что виртуальность является не копией реальности, а только уподоблением ей –

«трансформированным дубликатом» [126, с. 13]. Мир виртуальной реальности рассматривается также как «альтернативная модель современности как особого знаково-символического мира» [43, с. 86].

Нетрудно заметить, что вне зависимости от используемых метафор – посредник, отражение, жизненный мир – исследователи предлагают интерпретировать виртуальную реальность как «другой мир», существующий параллельно реальному и замещающий его. Закономерно, что в работах некоторых авторов виртуальная реальность связывается с эскапизмом [10; 124]. Подчёркивается, что уход в виртуальные миры вызывается негармоничными отношениями с реальностью, неудовлетворённостью повседневной жизнью, нехваткой общности с людьми [10]. Расширение пространства повседневности, характерное для современного общества, приводит к упорядочиванию и монотонизации жизни. Недовольство человека повседневной жизнью приводит к побегу в виртуальный мир, что позволяет личности самоактуализироваться в творчестве и общении, приняв участие в карнавалоподобных практиках, благодаря чему «[к]иберпространство даёт возможность найти выход всем формам и пространствам эскапизма... не подвергая себя опасностям и сложностям реальной жизни» [124].

Чтобы отразить сложность взаимоотношений виртуальной и объективной реальностей, Л. Д. Александрова, основываясь на идеях П. Милграма, предлагает рассматривать виртуальность как континуум, крайними точками которого являются виртуальная реальность и константная реальность. Между ними располагаются уровни «комбинированной реальности»: дополненная реальность и дополненная виртуальность [3, с. 61]. Таким образом, выделяются три типа отношений между реальностью и виртуальностью: виртуальная реальность равна объективной реальности; виртуальная реальность противоположна объективной реальности; виртуальная реальность и объективная реальность существуют независимо друг от друга. По мнению Т. А. Бочаровой, существование виртуальной реальности свидетельствует о синергетическом характере эволюции общества, в частности, о том, что его развитие может идти по свободно

возникающим многовариантным сценариям [12], что отражено в приведённой выше модели соотношения виртуальности и реальности.

К свойствам виртуальной реальности относятся: *искусственность* (порождённость), *объективность* (материальная опосредованность), *автономность* (от времени и пространства) и *интерактивность* [91; 36]. С. Л. Катречко относит к определяющим характеристикам виртуальной среды также *вариабельность* (непродолжительность и быструю изменчивость), *непредсказуемость*, *ирреальность* (вымышленный характер), *квазиреальность* (способность к моделированию свойств объективной реальности) [46, с. 60].

Каждой эпохе соответствуют свои формы пребывания в виртуальной реальности [37, с. 41]. Так, докомпьютерными формами виртуальной реальности являются зеркальные отражения, сны, мечты, фантазии, творчество, искусство и религиозные практики [13; 36; 91]. В. В. Бычков и Н. Б. Маньковская выделяют пять разрядов виртуальности: помимо уже упомянутой докомпьютерной *естественной виртуальности* (включающей сны, фантазии, игры), к ним относятся *искусство как виртуальная реальность*; *паравиртуальная виртуальность* (авангардное и психоделическое искусство эпохи постмодерна); *протовиртуальная реальность* (нет-арт, технические и прикладные искусства, сетевые арт-практики); *собственно виртуальная реальность* (погружение человека в виртуальное пространство) [13, с. 36–39].

Компьютерная виртуальная реальность представлена виртуальными культурными продуктами и практиками, к которым относятся компьютерные игры, электронные книги, дистанционное образование [126]. При этом можно выделить два варианта компьютерной виртуальной реальности: искусственно созданная реальность, полностью похожая на объективно существующую реальность, и искусственно созданная реальность, совершенно не похожая на объективно существующую реальность [91].

Таким образом, виртуальная реальность предстаёт как связующее звено между объективно существующим миром и миром, созданным с помощью технологий. Признаётся, что виртуальная реальность как продукт информационных

технологий стала искусственной средой жизни человека, существующей параллельно с естественной биологической средой (природой) и созданной самим человеком социальной средой (культурой). Сегодня элементы виртуальности активно внедряются в культурную среду, а виртуально-сетевое пространство становится промежуточным полем между миром природы и человеческим миром [11].

Закономерно, что благодаря новым формам культурных практик, в частности, сетевым взаимодействиям, происходит «виртуализация социальной активности» – переход деятельности человека из реального в виртуальное пространство [4, с. 13]. Информационно-коммуникационные сетевые технологии полностью пронизывают жизнь человека и становятся для него новой жизненной средой, аналогичной природе.

М. Кастельс определяет это явление как «реальную виртуальность». В условиях реальной виртуальности реальность состоит из виртуальных экранных образов, взаимодействие человека с которыми воспринимается как подлинный и реальный опыт [44; 45]. Реальная виртуальность насыщена тем, что учёный называет «массовой самокоммуникацией» – общением по модели «многие – многим» с помощью технологий «веб 2.0» и «веб 3.0» посредством разнообразных каналов связи и медиаформ [45].

В свою очередь, О. И. Колосова говорит о том, что в современности складывается уникальная для истории человечества ситуация тотальной виртуальности, в условиях которой человек и мир конструируются с помощью компьютерных технологий, а социальное бытие стремится к дематериализации [48]. Д. В. Галкин считает, что современный мир пронизывает виртуальный дискурс, который он определяет как новый тип и практику «символического существования человека в культуре» [23, с. 26]. В современности виртуальность сопровождает всю познавательную и творческую деятельность человека [33, с. 20]. Культура подвергается виртуализации, а виртуальность и соцсеть становятся «метафор[ами] современности», превращая бытие человека в «инфотехнобытие» [126, с. 3, 9]. Этот процесс можно назвать «экспансией виртуальности» [51, с. 76].

Его невозможно остановить, так как в современности он напрямую связан с уровнем жизни людей и развитием общества [64].

Жизнь в изменённом компьютерными технологиями и виртуализированном мире влияет на человеческое восприятие, мышление, сознание, телесность, способы познания, поведение и социализацию. Исследователи прогнозируют, что при условии дальнейшей неограниченной виртуализации общества и культуры, в будущем возможно появление нового типа личности. Такого человека предлагают называть дигитальным / интерактивным субъектом культуры [126, с. 10] или «сетевым субъектом» [234].

Так, ряд авторов утверждает, что в современности из-за колонизации физического и социального пространства компьютерными технологиями человек меняется на телесном уровне, сближаясь с машиной и образуя «компьютерно-порождённого субъекта» [11, с. 64]. Для обозначения тенденций развития общества в этом направлении применяется понятие «НБИКС-общество», то есть общество nano-, bio-, информационных, когнитивных и социогуманитарных технологий [7, с. 19].

Человека НБИКС-общества характеризует нематериальная «дигитальная телесность»: его тело, взаимодействуя с компьютерными технологиями, превращается в набор цифровых данных, сообщений и интерфейсов [98]. Сетевой субъект параллельно или одновременно существует в двух жизненных мирах: объективном реальном и искусственно созданном виртуально-сетевом. Накопленные в компьютерных базах данных сведения о человеке позволяют создать его «виртуальный дубль» [29, с. 93]. В связи с этим в будущем прогнозируется аватаризация человека, когда его личность будет представлена в компьютерных сетях в виде искусственно созданного образа – аватара [126].

Представители философского направления пост- и трансгуманизма говорят и о более радикальной трансформации телесности человека в современности или близком будущем: в частности, о проекте создания «постчеловека» – существа, обладающего одновременно человеческими и компьютерными частями тела или органами. Гибриды техники и человека делятся на два вида: прямые (киборги,

люди с имплантированными в тело технологиями) и уже упомянутые «виртуальные дубли» (аватары пользователей, виртуальные личности). С. С. Хоружий предполагает, что постчеловеческая телесность будет воплощена в виде киборгов, мутантов и клонов, а сознание постчеловека уподобится киберпространству [117]. Перспективы развития постчеловека включают духовное и психологическое совершенствование, генетические изменения, дальнейшую конвергенцию человека с машинами (выражающуюся в создании человеко-роботов, искусственных органов, внедрении чипов в мозг) и конвергенцию машин с человеком (проявляющуюся в производстве роботов-андроидов и развитии робототехники). Конечная цель проектов трансгуманизма – достижение бессмертия [7].

Ж. Бодрийяр называет такое автоматизированное функционирование «мифологически[м] идеал[ом] современной вещи» [9, с. 122]. Философ отмечает, что для современных технологически совершенных вещей характерен антропоморфизм и персонализация. В техническом обществе, по мнению учёного, и сам человек приобретает «значение универсальной чудо-вещи, образцового орудия», выражением чего становится фигура робота [Там же, с. 125].

Следовательно, в представлении исследователей сетевой человек становится подобен компьютеру как внешне – благодаря сближению тела с машиной, так и внутренне – благодаря цифровизации информации о человеке и созданию его виртуальной копии. Такой человек существует одновременно в двух мирах. При этом его физическое и виртуально-цифровое тело «могут абсолютно отличаться друг от друга и действовать каждое в своём пространстве... Степень расхождения реального и виртуального тела будет проявляться через деятельность личности, осуществляемую в рамках виртуальной реальности Интернета» [11, с. 64–65].

Помимо изменений в телесности, компьютерные технологии оказывают влияние и на восприятие и мышление человека. В связи с этим философ М.Пронин называет технологии виртуальной и дополненной реальности технологиями редактирования сознания [40]. Литературовед М. Джойс считает, что в условиях сетевой культуры у человека формируется новое мышление,

помогающее ему видеть разницу между двумя жизненными мирами – реальным и виртуальным [179].

Опираясь на классическую работу М. Маклюэна «Галактика Гутенберга», немецкий психиатр М. Шпитцер в своей книге «Антимозг» (2014) рассматривает формы влияния цифровых технологий на мышление человека [127]. Исследователь считает, что у сетевого человека формируются особые способы работы с информацией. К положительным результатам взаимодействия человека и технологий М. Шпитцер относит повышение скорости извлечения информации, «мультиканальность» её восприятия и «викичность» (от названия популярной онлайн-энциклопедии «Википедия»), подразумевающую активное участие человека в создании содержания Сети.

Среди главных отрицательных последствий учёный выделяет понижение глубины мышления, ведущую к его поверхностности, что происходит из-за того, что компьютеры берут обработку информации на себя, отнимая у человека интеллектуальную самостоятельность. Сюда же относится понижение концентрации внимания и умственной работоспособности. Отмечается также снижение глубины эмоций и притупление чувств, так как реальное общение подменяется контактами в виртуальной среде, что, по мнению автора книги, может в перспективе привести к уменьшению зон мозга, отвечающих за социальное поведение. Наконец, по наблюдениям учёного, утрачиваются навыки критической оценки информации и логического мышления, что проявляется в неспособности отличать факты от мнений и оценивать достоверность информации. Точку зрения М. Шпитцера поддерживают и другие исследователи. По мнению Д. В. Михель, информация, получаемая с экрана, обращается скорее к эмоциям человека, чем к разуму, формируя способы импульсивного реагирования, а не привычку к аналитическому мышлению [71].

При этом ключевыми компетенциями будущих специалистов сетевого общества признаются умение ставить и решать сложные задачи, критическое мышление, креативность, управление вниманием, осознанность, работа в сотрудничестве, коммуникативные навыки и междисциплинарность [18, с. 8–9]. В

сущности, идеал современного работника предполагает возвращение к идее разносторонне одарённого и умелого «человека эпохи Возрождения». Однако нетрудно заметить, что обозначенные исследователями особенности мышления сетевого субъекта – снижение глубины, концентрации и критичности, недостаток эмоционального интеллекта, могут затруднить формирование такого специалиста. В результате создаётся парадоксальная ситуация, когда в обществе сетевых технологий будут требоваться от людей навыки, которые постепенно атрофируются из-за того, что люди активно пользуются сетевыми технологиями.

Как отмечает М. Шпитцер, Интернет – всего лишь фильтр, который не делает человека умнее. Выбор информации из всего её многообразия должен осуществлять сам человек. Процесс познания идёт по герменевтическому кругу: целое познаётся через деталь, а деталь – через целое, а накопление знания происходит по спирали, когда человек постепенно поднимается вверх, возвращается к уже известной информации, переосмысляет её и включает её в знания, которыми уже обладает. Однако сетевые субъекты, работая с информацией, обычно не возвращаются назад, а ищут информацию горизонтально и поверхностно, не углубляясь и не поднимаясь вверх. Как считает исследователь, в ближайшем будущем новые привычки работы с информацией будут способны привести к изменениям в нейробиологической структуре мозга молодых людей до 35 лет [127].

Выводы автора косвенно подтверждаются сведениями о том, что начиная с 1960-х годов появляются так называемые «информационные болезни» – неврозы, связанные с избытком или недостатком нужной информации и психическими перегрузкам [95, с. 7]. Постоянное ускорение темпа работы с информацией и информационная перегрузка понижают качество мышления, ослабляют как индивидуальную, так и историческую память [129]. Эти негативные тенденции можно сгладить, снижая избыточное потребление информации и повышая уровень информационной грамотности, что требует создания нового научного направления – информационной экологии [14].

Внимание исследований привлекает также меняющиеся в пространстве цифровой и сетевой культур социально-ролевая, психологическая и гендерная идентичности человека. Социальный психолог Ш. Тёркл сравнивает Интернет с «социальной лабораторией», в которой проводятся эксперименты по самоконструкции и самореконструкции личности пользователя [228, р. 180]. Сетевой субъект становится осознанным «объектом проектирования» [43, с. 84]. Он подвергается деконструкции, в основном благодаря средствам массовой информации [123]. Идентичность такого субъекта характеризуется игровой природой, выражающей «триумф и ликование homo ludens» [23, с. 35].

В сетевой среде основные характеристики личности – возраст, этническое происхождение, пол – намеренно или случайно стираются, что позволяет сформировать множественную идентичность [213]. Новая виртуально-сетевая личность человека, как мозаика, может быть составлена из отдельных привлекательных для него свойств. Такой сетевой субъект становится «агрегатором информационных потоков, собранием ссылок на других людей» [234]. Виртуально-сетевую личность человека описывает понятие аватара, или цифрового двойника [124].

Все эти свойства в наибольшей степени присущи представителям молодых поколений. Сетевой субъект получил определение в социологии. В 1991 году социологи Н. Хоув и У. Штраус разработали теорию поколений, разделив все поколения людей XX века на «величайшее», «молчаливое», «беби-бумеров», «поколение X», «поколение Y» и «поколение Z». По мысли авторов теории, на формирование мозга и мышления людей последних поколений с раннего возраста влияет взаимодействие с информационно-коммуникационными приборами и технологиями [14]. На годы детства и юности поколения X (1960–1970-е годы) пришлась компьютерная революция. Поколение Y (или «миллениалы», 1980–1990-е годы), освоив информационные технологии в юном возрасте, стали «цифровыми иммигрантами». Поколение Z (1990–2010), родившееся в уже «оцифрованном» мире, оказалось его «цифровыми аборигенами» [81].

Определяющее влияние на жизнь «цифровых аборигенов» и сетевых субъектов из предшествующих поколений оказывает символическая семиофера компьютерных экранов [48]. Это становится возможным благодаря оцифровке текстов и памятников культуры и практически полной медиатизации культуры, виртуализации социальной реальности и социокультурного пространства [123;126].

Взросление «цифровых аборигенов» протекает в среде, где доминирует принцип «веб 2.0», основанный на социальных сетях и партиципативной культуре, который подразумевает, что содержание Сети создаётся самими её пользователями [61]. В сетевых сообществах молодые люди находят возможность для полноценной и разнообразной коммуникативной, познавательной и творческой активности [4]. Так как культура «веб 2.0», иначе называемая «новым вебом», создаётся благодаря добровольной работе пользователей и аудиторий, именно человек и его творческий потенциал играет в ней главную роль [225, р. 52].

Представители поколения «цифровых аборигенов» родились в мире, где цифровые технологии стали частью повседневности. Поэтому их убеждения формируются под воздействием принятых в виртуальном сообществе идей и ценностей в ходе их «киберсоциализации» [75]. По словам Дж. Хардисона, «человек, рожденный в мире без телевизора, смотрит на него иначе, чем тот, который родился в мире, где телевизор – обычная вещь... Если инновация базовая... спустя поколение после ее появления она становится частью мира как данность, частью формы нашего сознания...» [173, р. xii]. Таким образом, можно утверждать, что сетевая среда становится для представителей новых поколений и основной средой, и главным средством социализации и аккультурации [213].

О. Н. Вершинская в монографии «Информационно-коммуникационные технологии и общество» (2007) выявляет следующие социокультурные изменения в жизни сетевого человека под воздействием информационно-коммуникационных технологий: рост числа информационных каналов, интенсификация информационного обмена, увеличение доли домашнего досуга и экранной

информации, появление новых образовательных, культурных и здравоохранительных возможностей. Исследователь определяет стиль жизни поколения «цифровых аборигенов» как «техноуклад» [19, с. 154].

Характеристиками техноуклада становятся смена традиционных социальных связей цифровыми: переход к электронным деньгам и покупкам, электронным госуслугам, Интернету в роли СМИ, мобильной связи, новым технологиям коммуникации и «умным вещам» [18, с. 5–6]. Таким образом, для представителей сетевого поколения, всегда подключённых к Интернету, с которым связана их профессиональная активность, всемирная компьютерная сеть становится новой «экосистемой» и средой обитания [122, с. 129].

Представления философов и социологов постепенно находят отражение в экономике и средствах массовой информации, проникая в сознание общества. Так, в 2020 году компания мобильной связи «МТС» рекламирует один из своих продуктов слоганом «Цифровая экосистема», который уже не кажется утопическим преувеличением, ведь для современного человека цифровая среда действительно становится аналогом природы.

Дети, появившиеся на свет в последнем десятилетии, с рождения живут не просто в цифровом мире, а в мире, где технологии проникают и во внутреннюю среду человеческого тела, а в перспективе – в нервную систему и психику. Это становится возможным благодаря тому, что, несмотря на свою нематериальность, сетевое пространство имеет тактильные, то есть связанные с осязанием и касанием свойства. Активность человека в сетевом пространстве вовлекает его целиком, воздействуя не только на органы чувств, как в случае с телевидением и другими традиционными медиасредствами, но и на тело [218].

В своём исследовании «цифровых аборигенов» Д. Пэлфри и У. Гассер выделяют несколько сфер, в которых происходят особенно заметные изменения под влиянием цифровых технологий: развитие идентичности личности, контроль над распространением персональной информации, приватность и безопасность, навыки критического оценивания качества информации, информационная перегрузка, интернет-креативность, нарушение авторского права и онлайн-

агрессия. Главным отличием «цифровых аборигенов» от людей предыдущих поколений является то, что для них не существует различия между онлайн- и офлайн-жизнью и идентичностями. Цифровые технологии – их основной способ связи, которая поддерживается ими постоянно, хотя их отношения и становятся более поверхностными [206].

В качестве главных ценностей «цифровых аборигенов» выступают те, которые можно выразить количественно: скорость, финансы, товар и его цена, социальные контакты. К тем ценностям «цифровых аборигенов», которые нельзя выразить числами, относятся оптимизм, чувство гражданского долга, уверенность в себе, стремление к достижениям, этичность и толерантность. «Цифровые аборигены» испытывают потребность в контроле собственного окружения, лёгком и быстром доступе к информации, свободном времени и менее структурированной жизни. Их отличает независимость, склонность к исследовательской деятельности и быстрым действиям, инновационный потенциал, открытость и свободное самовыражение [213]. Предполагается, что «цифровые аборигены» знают, что их восприятие реальности может быть обмануто манипуляциями с созданием искусственных реальностей, поэтому значимыми для них становятся ценности доверия и достоверности [212].

Присутствуют и негативные взгляды на «цифровых аборигенов». Так, метафора «поколение снежинок» описывает молодых людей поколения Z, обладающих повышенной чувствительностью к враждебности окружающего мира, нуждающихся в «безопасных пространствах» и избегании отрицательных эмоций [180]. Повышенная чувствительность и требование предоставлять им «безопасные пространства» для общения, учёбы и работы могут быть связаны с опытом взаимодействия молодых людей с цифровыми технологиями и Интернетом, который является небезопасным местом.

Совокупность этих изменений позволяет утверждать, что современный человек, интегрированный в мир компьютерных технологий, действительно превращается в активно создающего себя сетевого субъекта [234]. Следствием развития информационных технологий является цифровизация окружающей

человека природной и культурной среды, а также его биологических, когнитивных, психологических и социальных свойств. Место природы в сетевом мире занимают техносфера и медиапространство [218], а человек становится «объект[ом] управляемой эволюции... зависим[ым] от того, что сам же и создал» [18, с. 9].

Помимо социологических и психологических концепций, для характеристики субъекта и культуры сетевого общества также применимы идеи современной постмодернистской теории. Становление постмодернизма как направления в философии и искусстве совпало со скачком в технологическом развитии общества и зарождением компьютерной культуры. Постмодернизм и новые технологии в совокупности помогли сформировать сетевое общество. Как отмечает Д. В. Галкин, идеи постмодернизма «име[ют] особое значение и как подход, современный информационной революции 80–90-х годов, и как дискурс [технодетерминизма], органично вписавшийся в саму логику информатизации», так как в рамках постмодернизма изучаются проблемы «технологической интервенции в различные сферы культурной жизни и лакуны повседневности» [24, с. 40]. Именно в концепциях постмодернизма объясняется сущность технологической современности [43]. Так как виртуализация культуры приводит к её наполнению симулякрами и символическими образами, сетевую и виртуальные культуры можно интерпретировать как формы постмодернистского дискурса [88; 87].

Главным понятием, связующим постмодернизм с сетевой культурой, можно назвать предложенную Ж. Бодрийяром «гиперреальность» – искусственно созданную реальность, наполненную симулякрами, то есть знаками без реального референта. Личность человека в гиперреальности может быть целенаправленно сконструирована в соответствии с представлениями человека о наилучшем для него «я» [9]. Эта мысль философа напрямую сопрягается с более поздними представлениями о самоконструкции сетевого субъекта.

Как пишет о классическом постмодернизме современный американский философ Р. Самуэлс, «этот важный интеллектуальный нарратив больше не

помогает нам объяснить основные типы субъективности и культуры, распространённые среди сегодняшней цифровой молодёжи» [216, р. 223]. В связи с этим возникает необходимость нового философского подхода для описания сетевых субъектов и их социокультурной деятельности. После пережитого ею в 1990-е годы упадка, на рубеже XX и XXI столетий постмодернистская теория начинает обогащаться новыми концепциями [86]. К ним относятся *авто-модернизм* (Роберт Самуэлс), *альтермодернизм* (Николя Буррио), *диджимодернизм* (Алан Кирби) и *метамодернизм* (Тимотеус Вермюлен и Робин ван ден Аккер, Люк Тёрнер) и некоторые другие авторские концепции.

В работе «Авто-модерн после постмодернизма: автономность и автоматизация в культуре, технологиях и образовании» [216] Р. Самуэлс выдвигает в качестве главного свойства современной культуры противостояние технологической автоматизации и человеческой автономности. Исследователь считает, что традиционные оппозиции субъекта и объекта и человека и машины более не могут служить основой для анализа культуры, и называет стирание различий между ними состоянием авто-модерна. Автор полагает, что автономность современного человека, в особенности молодёжи, выражается именно с помощью автоматизации. Хотя традиционно автоматизация воспринималась как отчуждающее явление, современные молодые люди находят в автоматизации, дающей доступ к неограниченному объёму информации, чувство свободы и контроля.

В качестве символа авто-модерна Р. Самуэлс выбирает автомобиль, в котором воплощаются образы свободы и независимости. Машина становится «вторым телом» человека, а внутри неё человек испытывает ощущение вынесенной на публику приватности. Однако технологии содержат в себе скрытый детерминизм, который проявляется в том, что устройство технических приборов и цифровых платформ накладывает ограничения на пользователей. Поэтому для отношений между субъектом и объектом в рамках авто-модерна характерна «автономная пассивность», где пассивным остаётся субъект, а активным – объект. В качестве примера автономной пассивности автор приводит компьютерные игры, где

относительно пассивный зритель наблюдает за активно движущимся объектом на экране. Субъективное ощущение автономности и контроля, которое испытывает при этом зритель, иллюзорно и создаётся за счёт его «фальшивого участия» в происходящем [ibid.].

Противоположной точки зрения придерживается А. Кирби. В эссе «Смерть постмодернизма и далее» [183] он отмечает, что новые технологии навсегда изменили автора, читателя и их отношения. В новую культурную эпоху, названную им диджимодернизмом, ведущую роль играет не только автор, но реципиент текста, становящийся соавтором произведения. Если в эпоху постмодерна культура была подобна спектаклю или экрану, а зритель оставался в пассивном положении, то взаимодействия зрителя с текстом в условиях диджимодернизма интерактивно. Содержание текстов культуры зависит от действий аудитории, примером чему служат реалити-шоу, шопинг-каналы и телевикторины. Наиболее яркой моделью диджимодернизма А. Кирби считает Интернет, а моделью отношений современного культурного текста со зрителем, так же, как Р. Самуэлс, – компьютерную игру. При работе в Сети человек с помощью гиперссылок каждый раз создаёт новый, не повторяющийся путь, выступая в активной роли создателя.

Однако одновременно А. Кирби считает, что субъекту новой эпохи присущ «аутизм». Если в период постмодерна отношение людей к миру и искусству было ироничным и играющим и знающим, то пришедшая ей на смену эпоха характеризуется фанатизмом, тревожностью и неуверенностью в знании. Несмотря на то, что люди создали и активно применяют совершенные технологии, они нуждаются в том, чтобы с помощью этих технологий им сообщали очевидное. Более того, нередко с помощью сложных технологий транслируется настоящее «средневековое варварство». В таких условиях люди становятся одновременно «инфантильными и продвинутыми, могущественными и беспомощными» [183]. Сетевой субъект обладает техническими навыками, но его психологическая беспомощность побуждает его аутистически отгородиться от окружающего мира.

Концепция альтермодернизма Н. Буррио выдвигает на передний план идею виртуального путешествия и перемещения в историческом времени, географическом пространстве и в разных средах передачи информации. Человек современной эпохи, в особенности если он художник, – это путешественник-«семионавт», который «изобретает траектории между знаками»; это «культурный кочевник», или *homo viator* – «человек странствующий» [142; 143]. Его путешествия могут происходить в трёх измерениях: знаковом, пространственном и временном. В его культурной памяти история и география разных эпох и мест переплетаются в одну сеть, обогащая друг друга – эти явления Н. Буррио определяет терминами «гетерохрония» и «гетерогенность». Говоря о рядовых участниках современной культуры, исследователь применяет термин «общество массовки», развивающий идею «общества спектакля» философа Г. Дебора. В обществе массовки благодаря медиатехнологиям каждый человек становится статистом в спектакле и получает кратковременную известность [143].

Т. Вермюлен и Р. ван ден Аккер предлагают для описания эстетики сетевого мира понятие «метамодернизм». В статье «Заметки о метамодернизме» [235] исследователи называют метамодернизм новым типом дискурса и «новой структурой чувства». Ведущая идея метамодернизма – это сочетание «и то, и другое», а не «либо одно, либо другое». Новую структуру чувства символизирует образ маятника, который движется от одного полюса к другому и совершает «осцилляции», то есть колебания – от иронии к искренности, от прошлого к будущему, от природы к технике и т. п.

Исследователь метамодернизма и художник Л. Тёрнер полагает, что в стремлении к искренности и подлинности в самовыражении проявляется реакция на иронию и цинизм культуры 1980–1990-х годов. Сетевая эпоха не отказывается от приёмов постмодернизма, но соединяет их с «возрождением... надежды, романтизма, аффекта и возможности больших нарративов и универсальных истин...» и «стремлением к утопиям». Как считает исследователь, «[м]етамодернистическое поколение понимает, что мы можем быть одновременно ироничными и искренними в один и тот же момент; что одно не обязательно

ведёт к сокращению другого» [230]. В своём «Метамодернистическом манифесте» Л. Тёрнер называет многополярность чувств и мнений важным условием развития современного культурного субъекта [231].

Таким образом, в современных постмодернистских подходах выделяется несколько вариантов взаимодействия сетевого субъекта с сетевой средой и культурой. Первый из них предполагает иллюзорную автономность от технологий и пассивность при работе с ними (Р. Самуэлс). Второй подразумевает высокую творческую активность, сопровождаемую аутистичной тревожностью (А. Кирби). Третий представляет всю мировую культуру как пространство для культурного кочевничества (Н. Буррио). Четвёртый дополняет идею кочевничества путешествиями в сфере эмоций, чувств, настроений и духа эпох (Т. Вермюлен и Р. ван ден Аккер, Л. Тёрнер).

Следовательно, сетевой субъект постоянно находится между полюсами активности и пассивности, открытости и закрытости, нового и старого, своего и чужого. Человек сетевой эпохи активно пользуется технологиями, которые дают ему практически неограниченный доступ к культуре всех исторических периодов и национальных традиций. Он выступает не только как потребитель текстов культуры, но и их соавтор. Человек взаимодействует с сетевой культурной средой с помощью автоматизированных информационных технологий, лёгкость управления которыми вызывает у него ощущение свободы и контроля над происходящим. Однако нередко сетевой субъект проявляет аутистичные черты, заменяя творческое самовыражение с помощью технологий пассивным потреблением сетевых продуктов.

Благодаря процессам виртуализации, цифровизации и сетевизации в современности образуются формы культуры, основанные на компьютерных технологиях и сетевом принципе взаимодействия. Существующие в условиях сетевой культуры сетевые субъекты обладают особой структурой чувствования, в которой гибко сочетаются разнородные и даже противоречащие друг другу элементы. Процессы, происходящие в сетевой культуре и жизни сетевых

субъектов, осмысляются в современном искусстве – в частности, в кино, чему посвящён следующий параграф.

1.2. Сетевая культура и искусство кино: расширение визуальной сферы фильма

Сетевая культура влияет на все сферы современного искусства, в том числе на кинематограф⁹. В значительной степени это проявляется в формально-стилистических выразительных средствах, создающих характерный внешний вид современных фильмов. Формально почти каждый фильм нескольких последних десятилетий является в той или иной мере *цифровым фильмом*, так как создаётся с помощью цифровых технологий и инструментов и в нём используются цифровые спецэффекты.

За свою историю кинематограф испытал несколько значительных парадигматических сдвигов, в число которых входят появление звукового кино, цветного изображения и многоканального звука [178]. Представляется, что внедрение цифровых технологий в кинематограф также привело к важному парадигматическому сдвигу. Цифровые технологии сформировали «расширенный язык» современного кино [135, р. 203]. По словам исследователя медиакультуры Дж. Д. Болтера, «[ц]ифровые технологии сегодня используются, чтобы по-новому определить внешний вид фильма и сделать возможным новый уровень зрелища: цель состоит в том, чтобы привнести в традиционный фильм гибкость и яркость компьютерной графики» [140, р. 15]. С их помощью создаются образы и эффекты, которые сложно или невозможно воплотить традиционными способами. Таким

⁹ В нашем исследовании «кино» и «кинематограф» употребляются как взаимозаменяемые понятия; оба используются для обозначения как художественной, так и формально-технической сторон киноискусства. Однако отметим, что существуют трактовки этих понятий, которые ограничивают объём их значения: под «кино» подразумевается кино как искусство, а под «кинематографом» – техническое обеспечение и методы киносъёмки и кинопоказа [Кино: Энциклопедический словарь. / Гл. ред. С. И. Юткевич; Редкол.: Ю. С. Афанасьев, В. Е. Баскаков, И. В. Вайсфельд и др. – М.: Сов. энциклопедия, 1987. – 640 с.]

образом, можно утверждать, что цифровой кинематограф – это новая форма кинематографа, обладающая собственными выразительными средствами [165].

Влияние цифровой культуры на визуальную поэтику кинематографа обнаруживается с 1980-х годов. Именно на это десятилетие и начало следующего приходится первые эксперименты с компьютерными спецэффектами, представленные в таких классических и новаторских для своей эпохи фильмах, как «Кто подставил кролика Роджера» (1988, реж. Р. Земекис), «Терминатор 2» (1991, реж. Дж. Кэмерон), «Парк Юрского периода» (1993, реж. С. Спилберг)¹⁰. Ведущим жанром 1980-х становится приключенческий боевик, который позволяет демонстрировать динамичные спецэффекты и создавать с их помощью на экране вымышленную реальность.

В 1990-е годы появляются первые полнометражные цифровые фильмы – такие как первый полностью цифровой анимационный фильм «История игрушек» (1995, реж. Дж. Лассетер). Тенденцию цифровой анимации продолжают мультфильмы «Шрек» (2001, реж. Э. Адамсон, В. Дженсон), «В поисках Немо» (2003, реж. Э. Стэнтон, Л. Анкрич), «Суперсемейка» (2004, реж. Б. Бёрд). Выходят первые фильмы, снятые на цифровую камеру: кинокартины направления «Догма 95» (1995), основанного датским режиссёром Ларсом фон Триером. К концу десятилетия развивается цифровой монтаж, а в 2000-е годы он проникает в коммерческое кино, где одним из первых примеров его применения становятся фильмы «Звёздные войны: Эпизод 2 – Атака клонов» (2002, реж. Дж. Лукас) и «Таймкод» (2000, реж. М. Фиггис) [165].

В 1980-х также закладываются основы изображения в кино виртуальных персонажей и виртуальных реальностей. С этой целью в цифровом кино разрабатываются три основных метода, которые могут применяться как по отдельности, так и совместно. К ним относятся: 1. технология захвата движения или сканирования движения; 2. ручное цифровое рисование или живопись с использованием компьютерных программ вроде Photoshop и Corel Painter; 3.

¹⁰ Год выхода фильма / эпизода телесериала и имя его режиссёра указываются в основном тексте диссертации однократно при первом упоминании, за исключением особых случаев.

цифровое синтезирование трёхмерных образов – рендеринг, или визуализация. Примером использования этих методов в комбинации стали фантастические персонажи – Голлум, Кинг-Конг [165].

Наряду с технологией захвата движения, применяются методы «facial motion capture» (захват мимики лица) и «reality capture» («захват реальности») для фиксации движений живых актёров, которые передаются цифровым персонажам. Эти технологии представлены в фильмах «Загадочная история Бенджамина Баттона» (2008, реж. Д. Финчер) и «Аватар» (2009, реж. Дж. Кэмерон). Технология LightStage позволяет создавать трёхмерные цифровые человеческие образы. Пример её использования встречается в серии фильмов «Человек-паук» (2002–2007, реж. С. Рэйми) [236].

Первые цифровые персонажи в кино появляются в фильмах режиссёра Джона Лассетера – это Витражный рыцарь из кинокартины «Молодой Шерлок Холмс» (1986), трёхмерный ребёнок из фильма «Оловянная игрушка» (1988) и персонажи «Истории игрушек» (1995). Другие значимые цифровые персонажи 1990-х–2000-х годов – робот Т-1000 из «Терминатора 2» (1991), Голлум из «Властелина колец» (2001–2003, реж. П. Джексон), агенты Смиты из трилогии «Матрица» (1999–2003, реж. Л. Вачовски, Э. Вачовски), герои мультфильма «Полярный экспресс» (2004, реж. Р. Земекис).

Искусственно созданные цифровые актёры массовки, у которых можно менять отдельные параметры облика, получили название «синтелищедеи»¹¹. «Синтелищедеи» использовались в фильмах «Титаник» (1997, реж. Дж. Кэмерон), «Гладиатор» (2000, реж. Р. Скотт), трилогии «Властелин колец».

Поскольку технологии создания киноперсонажей часто используются в комбинации, многие цифровые изображения в кино – это меланжи. Фантастический киноперсонаж может быть результатом работы актёра, чья внешность, движения, мимика и голос обработаны с помощью технологии захвата движения, цифрового рисования и рендеринга. В итоге цифровой образ из

¹¹ Термин предложил художник по спецэффектам Джефф Клейзер в 1988 году.

цифрового фильма является изначально композитным, распадающимся на части внутри себя, хотя внешне это бывает незаметно [165].

Необходимо отметить, что на данный момент в кино задействованы два типа «цифровых» актеров. Помимо цифровых «синтелицедеев», изображающих живых людей, а фактически представляющих собой искусно замаскированные спецэффекты, существует и другая тенденция – живые актёры, изображающие искусственно созданных цифровых персонажей, чаще всего роботов-андроидов. Примеры второго подхода представлены в фильме «Симона» (2002, реж. Э. Никкол), сериалах «Нанолобовь» (2010, реж. А. Кузнецов и др.), «Люди» (2015–2018, реж. Л. Арнольд и др.), «Лучше, чем люди» (2018–2019, реж. А. Джунковский).

Цифровые персонажи могут вызывать у зрителей неоднозначные и даже отрицательные чувства из-за эффекта «зловещей долины» – предположительно негативной реакции, возникающей у людей при виде похожих на человека роботических существ [39]. Все киноперсонажи – от людей до роботов-андроидов и цифровых актёров, изображающих людей, могут быть размещены на шкале «человек – машина», и ближе всего к «зловещей долине» располагаются на ней персонажи-андроиды [236]. Цифровые персонажи кажутся «замаскированными или забальзамированными», похожими на зомби, а особенно неживыми смотрятся их глаза [188, р. 788].

Чтобы цифровой персонаж оказывал воздействие на аудиторию, необходимо, чтобы зритель испытывал эмпатию к такому герою. Говоря о фильме «Матрица», новаторски использовавшем цифровых персонажей, культуролог В. А. Куренной отмечает, что «[н]ельзя эмоционально переживать битву с полчищем совершенно одинаковых механизмов...» [56, с. 142]. Поэтому наиболее удачны и любимы зрителями гибридные формы фильмов, где участвуют как живые, так и цифровые актёры, – например «Звёздные войны» (1977–2019, реж. Дж. Лукас и др.) [Там же].

Неоднозначное отношение зрителей к цифровым персонажам связано с вопросом о реальности и подлинности цифрового киноизображения, который стал

одним из ключевых для исследователей, занимающихся проблемами связи кинематографа и цифровых технологий [140; 165; 203].

Как отмечает киновед Дж. Монако, «1980-е подготовили нас к цифровой эпохе морфов, которая зародилась в 1990-е, начиная с которой ни один образ – неважно, насколько очевидно подлинный, не подлежит доверию» [203, р. 364]. На практике это проявляется в том, что цифровой фильм стремится создать впечатление сконструированной, искусственной естественности – «бесшовного целого, где следы цифровых технологий стёрты» [140, р. 16].

Помогают создать впечатление искусственной естественности цифровые спецэффекты. Как отмечают Т. Эльзессер и У. Баклэнд, все спецэффекты цифрового фильма делятся на видимые (заметные зрителю) и невидимые (не заметные зрителю) [162]. В зависимости от преобладания одного или другого вида спецэффектов образность цифрового фильма может как приближаться к реальности, так и отдаляться от неё.

Философ Б. Гаут выделяет несколько видов реализма, присущих цифровому кино [165, pp. 80–83]:

1. Реализм «прозрачности» / непрозрачности. «Прозрачные» образы (например, фотографии) объективны и не зависят от убеждений их автора. «Непрозрачные» образы (например, картины) субъективны и испытывают на себе влияние их автора. Образы цифровых фильмов могут быть как прозрачными, так и непрозрачными;

2. Отнологический реализм. Он подразумевает, что между образом (например, фотографией) и его объектом есть причинная связь, выражающаяся в том, что объект реально существовал в момент фотографирования. В этом отношении снятое на аналоговые камеры кино всегда онтологически реалистично, а цифровое кино онтологически реалистично не всегда. Разная степень оттологического реализма в аналоговом и цифровом кинематографах объясняется тем, что семиотически аналоговое кино состоит из знаков-индексов, естественно связанных со своими физическими объектами, а цифровое кино – из знаков-икон, только внешне напоминающих свои объекты. Благодаря возможностям цифровой

манипуляции ни один кинообраз цифрового фильма не может обладать однозначной и не подвергаемой сомнению онтологической реалистичностью;

3. Перцептуальный реализм. Перцептуально реалистичный объект и его реалистичное киноизображение совпадают;

4. Иллюзионизм. В этом случае на экране присутствует только искусно замаскированная под реальность имитация. Этот приём часто встречается в цифровом кино в виде «цифровых двойников» актёров и цифровых пейзажей;

5. Фотореализм. В данном случае в качестве основы и идеала берётся фотография, а киноизображение стремится быть настолько же реалистичным, как оно выглядело бы на фотографии. Фотореализм особенно часто встречается в цифровой анимации при изображении фантастических персонажей. Фотореалистичное изображение повышает вовлечённость зрителя и его сопереживание¹².

Следует также отметить, что воспитанные на сетевой культуре зрители своеобразно воспринимают подлинность и реалистичность показываемых событий. Нередко любительские ролики в соцсетях, а не официальные новости воспринимаются ими как достоверные свидетельства происходящего [57]. Склонность доверять происходящему на экране, вероятно, объясняет открытость аудитории для цифровых фильмов. Цифровые спецэффекты создают иллюзию восприятия: благодаря им создаётся ощущение, что возможный мир способен быть реальным. В одном цифровом фильме могут содержаться несколько разных видов реализма одновременно – прозрачный и непрозрачный, онтологический, перцептуальный, иллюзионистский и фотореалистичский. Все вместе они предлагают зрителю цифрового кино особый сложный вид реализма – «цифровой реализм» [162, p. 217].

Другой важной тенденцией влияния цифровой культуры на поэтику современного кинематографа, также зародившейся в 1980-е годы, становится

¹² Фотореализм характерен не только для цифрового кинематографа, но для компьютерного искусства в целом – так, современные компьютерные художники стремятся использовать в своих работах приёмы и техники реалистической фигуративной живописи [35].

сближение формата фильма, видео и телевидения, а в дальнейшем – фильма и компьютерных технологий. Процесс взаимодействия и взаимовлияния новых и старых медиаформ исследователь кино Дж. Д. Болтер называет *ремедиацией* [140]. В результате ремедиации формируется характерный внешний вид современного кинофильма, представляющий собой «сплав оптического (фотографического) и цифрового (постфотографического) образов» [162, р. 195].

В 1980-е годы ремедиация выражается в разработке новых цифровых технологий кинопроизводства и кинодистрибуции, удешевляющих кинопроцесс. В этом десятилетии впервые выпускаются фильмы, выходящие сразу на видео. Применение цифровых технологий стёрло различие между кинематографом и телевидением, и в результате фильмом стало называться «любое движущееся изображение в записи» [47, с. 30].

В последнем десятилетии особенно активно ремедиация идёт в области слияния кинематографа и технологий персональных компьютеров и мобильных телефонов. Первый её результат – появление фильмов, полностью снятых с помощью камер мобильных телефонов и смартфонов. Часто к приёму съёмки на смартфон прибегают авторы независимого короткометражного или документального кино [160]. Работают в этой смешанной технике и крупные режиссёры – так, с помощью смартфона марки iPhone и приложения FiLMiC Pro режиссёр Стивен Содерберг снял триллер «Не в себе» (2018) и спортивную драму «Птица высокого полёта» (2019). Другие получившие известность фильмы, снятые на смартфон, – «Мандарин» Шона Бейкера (2015) и «Лучшие годы жизни» Клода Лелуша (2018).

Ремедиация кинематографа и компьютерных и мобильных технологий воплощается также в создании новых жанровых форм: веб-сериала, десктоп-фильма / скринлайф-фильма. По этому пути идёт режиссёр и продюсер Тимур Бекмамбетов, курируя выпуск десктоп-фильмов «Убрать из друзей» (2014, реж. Л. Габриадзе), «Взломать блогеров» (2016, реж. М. Свешников), «Поиск» (2018, реж. А. Чаганти) и «Профиль» (2018, реж. Т. Бекмамбетов), чьё действие происходит на экране компьютера, и жанровых сериалов («Dead of Night», 2019–

2020, реж. Ш. Хигтон), снятых специально для веб-платформ [100]. Более подробно тема десктоп-фильма будет рассмотрена в следующем параграфе исследования.

Процесс ремедиации в современном кинематографе затрагивает также сочетание кино и компьютерных игр. Кинематографическая и компьютерно-игровая отрасли заимствуют друг у друга технологии и стилистику. Самый простой пример ремедиации этого рода – возможность воспроизводить DVD-диски на консолях для компьютерных игр [165]. Взаимовлияние двух родственных областей осуществляется и в экономической плоскости. Такие крупные кинокомпании, как Sony и Universal, производят одновременно и фильмы, и игры по их мотивам. Для создания компьютерных игр выделяются бюджеты, сопоставимые с бюджетом фильмов, а авторы популярных компьютерных игр становятся известны так же широко, как кинорежиссёры [182].

Сравнение кино и компьютерных игр проводят в своей информативной статье Дж. Кинг и Т. Крживинска [182]. Авторы отмечают общее, что есть у фильмов и компьютерных игр. Обе культурные формы тяготеют к определённым жанрам – научной фантастике, ужасам, фильму-нуар и определённым спецэффектам и техникам – замедленному движению, морфингу (динамической трансформации образа), быстрому монтажу, съёмке нестабильной камерой. Больше всего точек соприкосновения, по мнению исследователей, у компьютерных игр с цифровой анимацией.

Однако имеются и важные различия между фильмами и компьютерными играми. Во-первых, как отмечают авторы статьи, в компьютерных играх, в отличие от фильмов, чаще встречается смесь разных видов медиа – визуальные образы, текст, киноставки. Это позволяет говорить о том, что выразительные средства компьютерных игр более гетерогенны.

Во-вторых, в фильмах и компьютерных играх прослеживается разный подход ко времени и пространству. Так, в играх бывает больше «мёртвого» времени, не занятого активными действиями игрока. Такой подход совсем не

характерен для кинематографа, стремящегося продуктивно использовать каждую секунду.

В-третьих, для кино более важен сюжет, тогда как в компьютерных играх он вторичен, так как главное в них – разгадать загадку и исследовать игровое пространство.

В-четвёртых, в фильмах и компьютерных играх различаются отношения между камерой, персонажем и зрителями. В компьютерных играх действия персонажа обычно показываются от первого или третьего лица, тогда как в фильмах демонстрация действия от первого лица – достаточно редкий приём. Играя в компьютерную игру, геймер может выбрать себе роль и смотреть на игровое пространство с точки зрения любого персонажа, даже не человека. В связи с этим исследователи делают вывод, что фильм – это история персонажей, а игра – это скорее «история игрока» [ibid., p. 147].

Полезно проследить, насколько справедливы выводы авторов сейчас, когда прошло много лет после написания статьи. Необходимо отметить, что некоторые отмеченные ими различия между фильмами и компьютерными играми стёрлись. Так, в десктоп-фильмах активно применяется показ действий персонажей от первого лица. Пространство десктоп-фильма, имитирующее экран компьютера, гетерогенно и содержит текстовые и анимационные вставки («Чат», 2010, реж. Х. Наката; «Убрать из друзей»; «Кибер-террор», 2015, реж. Б. Чанан). Некоторые цифровые фильмы («Авалон», 2001, реж. М. Осии); «Первому игроку приготовиться», 2018, реж. С. Спилберг) построены по принципу компьютерной игры, а их герои исследуют игровое пространство и решают трудные задачи. В интерактивном кино зритель может выбирать из нескольких вариантов развития событий или разных точек зрения («Чёрное зеркало: Брандашмыг», 2018, реж. Д. Слэйд; «Мозаика», 2018, реж. С. Содерберг).

Благодаря ремедиации в кинофильмы проникают также сюжетные структуры компьютерных игр. Как и для компьютерной игры, для современного цифрового фильма характерно сложное строение с несколькими переплетающимися линиями [5]. Т. Эльзессер и У. Баклэнд называют его

цифровым нарративом. Структуры цифровых нарративов имеют следующие черты [163, pp. 162–163]:

1. Повторение действий;
2. Множественные уровни, на которых происходит действие;
3. Искажения времени и пространства по типу гипертекста;
4. Волшебные превращения и маски персонажей;
5. Награды и наказания, получаемые за действия;
6. Интерактивность.

Все эти элементы сюжетного построения компьютерных игр типичны и для морфологии цифрового фильма. Анализируя фильм «Слон» (2003, реж. Г. ван Сент), М. Джонс выделяет следующие приёмы, заимствованные режиссёром из компьютерных игр: имеется макромизансцена¹³ (в данном случае это школа); одна и та же сцена повторяется с разных точек зрения; присутствует ансамбль персонажей вместо одного главного героя; камера часто фокусируется не на говорящем, а на других персонажах; повествование ведётся нелинейно, из-за чего зрителю приходится самому восстанавливать хронологию событий [178].

Близкий по значению термин – сетевой нарратив – применяет П. Керр. Сетевой нарратив также предполагает нелинейное ретроактивное повествование, переплетённые истории и множественные точки зрения [181].

Применяя к кино концепции постнеклассической науки, Е. В. Николаева предлагает рассматривать сюжетостроение современного цифрового фильма с точки зрения теории фрактальности [76; 77]. Фрактальность в искусстве проявляется в художественных приёмах повторения и цикличного развития. Бесконечное повторение может выражаться в образах спирали, туннеля, коридора, пустыни, дороги, поездки, дерева и т. п. По мнению исследователя, ярким примером фрактального искусства является компьютерная игра. В кинематографе

¹³ Макромизансцена – это «центральный элемент дизайна игр, включающий в себя иммерсивные звуковые и визуальные конструкты». Другими словами, макромизансцена – это организация времени и пространства компьютерной игры или кинофильма. По мнению М. Джонса, именно макромизансцена станет «сердцевиной всего композиционного медиамышления в будущем» [178].

же фрактальность проявляется в нелинейных хронотопах и сюжетах; показе событий с разных ракурсов; флэшбэках; знании героев о будущих событиях.

Автор выделяет три типа фрактальных сюжетов в кино:

1. Научно-фантастическая история о технологическом генезисе и путешествиях во времени – цикл фильмов о Терминаторе (1984–2019, реж. Дж. Кэмерон и др.); трилогия «Назад в будущее» (1985–1990, реж. Р. Земекис);

2. История с цикличным повторением сюжета – «Зеркало для героя» (1987, реж. В. Хотиненко); «День сурка» (1993, реж. Х. Рэмис);

3. История с множественными потенциальными реальностями – «Матрица»; «Эффект бабочки» (2004, реж. Э. Бресс, Дж. Макки Грубер); «Начало» (2010, реж. К. Нолан).

Фрактальные сюжеты строятся в соответствии с логикой «детерминированного хаоса», а хронотоп цифрового фильма отражает постнеклассическую картину мира, где реальные и виртуальные миры создают единую «дополненную реальность» [76, с. 8].

Важной особенностью цифрового нарратива является его *интерактивность*. Несмотря на уже созданные в кино многочисленные виртуальные миры, интерактивность в цифровом кинематографе, в отличие от компьютерных игр, по-прежнему труднодостижима. Этому есть причины. Как полагает Дж. Д. Болтер, фильм не подразумевает двусторонней коммуникации кинотекста со зрителем и «соприсутствия» зрителя и происходящего на экране в момент просмотра [140, р. 22]. В фильме возможно только метафорическое сопричастие – через идентификацию с сюжетом или персонажем. М. Джонс считает, что, в отличие от компьютерной игры, во время просмотра фильма зритель находится не в едином с фильмом пространстве, а скорее в позиции наблюдателя и «Бога» [178]. Похожей точки зрения придерживаются Т. Эльзессер и У. Баклэнд, подчёркивающие, что кинофильм – это «репрезентация, основанная на пространственно-временном перемещении, которое создаёт непреодолимый барьер между фильмом и зрителем» [163, р. 167].

В компьютерных играх усиливают вовлечённость геймера в процесс правила, которые необходимо соблюдать, а также повествовательная логика, отличающаяся от логики причинно-следственной психологической мотивации в кино [ibid.].

Кинофильм может быть представлен как «спектакль» (в терминах философа Г. Дебора¹⁴), во время которого зритель получает опосредованный опыт, заменяющий непосредственный реально проживаемый опыт. Однако для того чтобы достичь в кинокартине эффекта интерактивности, необходимо отказаться от модели фильма как спектакля и рассматривать его скорее как «церемонию» или «фестиваль» [ibid., p. 167].

Несмотря на сложности в достижении интерактивности, в истории кино существуют примеры интерактивных фильмов. Самое раннее интерактивное кинопроизведение – картина «Киноавтомат» (1967) режиссёра Радуза Чинчеры. Во время демонстрации этого фильма в кинотеатре несколько раз появлялся модератор и просил зрителей проголосовать за один из двух возможных вариантов развития сюжета [84].

За пять десятилетий, прошедших с момента выхода «Киноавтомата», подход к интерактивности в кинематографе и на телевидении изменился незначительно и по-прежнему основывается на возможности выбора, которую дают зрителям. Новыми являются технологии, с помощью которых делается этот выбор. В таких интерактивных проектах, как фильм «Всё сложно» (2018, реж. Н. Покровская, А. Уткин) и мультфильм «Кот в книге: Ловушка в эпической сказке» (2017, реж. Р. Бурдин, Дж. Кастучиано), зрители самостоятельно голосуют за предпочтительный вариант развития событий с помощью пульта дистанционного управления. Соответственно, интерактивность в современных цифровых фильмах реализуется с помощью приёмов, характерных скорее для телевидения и таких его жанров, как реалити-шоу или конкурс талантов.

Новым является также то, что интерактивность в современных фильмах стремится к трансмедийности, то есть рассказыванию истории в нескольких

¹⁴ Дебор Г. Общество спектакля. – М. : «Логос», 1999. – 224 с.

медиаформатах и на нескольких устройствах. В современных интерактивных трансмедийных проектах – в частности, в сериале «Мозаика», зритель может выбирать действия персонажей и от лица какого героя он будет смотреть. Также ему доступны дополнительные материалы – фотографии и не вошедшие в сериал сцены. Интерактивность сериала проявляется в полной мере, когда зритель знакомится с ним через приложение в смартфоне [90].

В фильме «Андроид» (2013, реж. Б. Боерманс) интерактивность была реализована с помощью технологии второго экрана. Зрителям предлагалось загрузить на смартфоны программу-приложение, о которой шла речь в самой кинокартине. Во время просмотра в кинозале это приложение, синхронизировавшись с аудиодорожкой фильма, показывало дополнительную информацию о показываемых сценах и киногероях [185].

Несмотря на относительно недолгую историю интерактивности в кинематографе, существуют и гораздо более сложные интерактивные кинопроекты. Картина «Чёрное зеркало: Брандашмыг», снятая как отдельный фильм в рамках сериала «Чёрное зеркало» (2011–2019, реж. О. Харрис, К. Тиббетс, Д. Слэйд и др.), рассказывает о программисте Стефане, который разрабатывает в 1984 году компьютерную игру-квест «Брандашмыг» по одноимённой книге¹⁵. Параллельно разворачивается его семейная драма: Стефана преследует чувство вины за то, что по его вине много лет назад погибла при крушении поезда его мать. По мере того как Стефан углубляется в разработку квеста, его жизнь, виртуальная реальность из его игры и телевизионная медиареальность сплетаются в причудливую сеть, где каждое происходящее событие способно фатально повлиять на следующее.

В интерактивной версии кинокартины зритель выбирает один из вариантов развития её сюжета, что делает повествование более линейным и прямолинейным, аналогичным гипертексту. Выбирать необходимо с помощью простых действий,

¹⁵ Выходные данные фильмов, подробно проанализированных в диссертации, даны в Приложении А – «Фильмография». Наиболее важные термины, используемые в диссертации, представлены в Приложении Б – «Глоссарий».

которые зритель помогает совершить героям: выбора еды на завтрак, музыки для прослушивания, жестов при знакомстве. При просмотре фильма без интерактивного компонента все варианты сюжетного развития проигрываются последовательно.

В фильме присутствует несколько моментов синергетической «развилки». В эти моменты многократно повторяется кинофрагмент, в котором главный герой сделал определённый выбор, а после этого показывается второй из возможных вариантов развития его истории. Фильм активно играет с эффектом метатекстуальности: в одном из сюжетных вариантов Стефан оказывается актёром, снимающимся в наши дни в сериале канала Netflix, который забыл об этом и вспомнил о своей роли, только когда на экране его компьютера появились сообщения из будущего. В другой версии событий Стефан оказывается невольным подопытным участником научного эксперимента, а его родители – подставными людьми. Во всех случаях Стефану не удаётся спасти мать от смерти и во всех историях он убивает отца.

По мере развития повествования многочисленные цепочки альтернативных действий всё более запутываются, что создаёт впечатление несвязности происходящего, не имеющего конкретного конца. В финале фильм возвращается к начальной точке – первому выбору Стефана, и на этот раз тот выбирает другой вариант продолжения своей истории. Таким образом, фильм и за своими пределами потенциально продолжается в воображении зрителя, разветвляясь на множество новых сюжетных линий.

«Чёрное зеркало: Брандашмыг» снят как фильм-интертекст. Ничего в нём не является стопроцентно новым. История о человеке, который не знает, что всю свою жизнь он просто актёр в шоу или научном эксперименте, исследовалась в фильме «Шоу Трумэна» (1998, реж. П. Уэйр) и сериале «Жизнь на Марсе» (2006–2007, реж. С. Дж. Кларксон и др.). Игра с линией времени и возвращением в прошлое для его исправления стала темой многочисленных фильмов («День сурка»; «Исходный код», 2011, реж. Д. Джонс) и сериалов («Флэш», 2014–, реж. Д. Даунс и др.). Задействовались в кино ранее и приём повествования с

переключением действия из одного исторического времени в другое и с одними и теми же актёрами в ролях разных киногероев («Облачный атлас», 2012, реж. Л. Вачовски, Э. Вачовски, Т. Тыквер). Новым в «Брандашмыге» становится то, как все эти идеи объединяются в один исключительно усложнённый по форме и по содержанию авангардный фильм.

Ведутся также эксперименты, в которых процедура зрительского выбора при просмотре интерактивного фильма автоматизируется благодаря сенсорам, считывающим эмоции зрителей и выбирающим продолжение фильма в зависимости от них [101]. Это направление интерактивности в кино пересекается с *иммерсивностью* – эффектом ещё более полного погружения зрителя в происходящее на экране действие. Пример иммерсивного подхода даётся в мини-сериале «Третий день» (2020, реж. М. Манден и др.), объединившем черты сериала и иммерсивного театра. Сериал рассказывает о герое, приезжающем на остров для участия в ритуале и народном фестивале, и состоит из трёх частей, средняя из которых представляет собой двенадцатичасовой спектакль, сыгранный актёрами в прямом эфире и показанный одновременно на телеканале Sky Arts и странице канала НВО в социальной сети [38]. Зрители могли следить за происходящим на сцене-экране в прямом эфире. В данном случае сериал-спектакль стал в прямом смысле «фестивалем», о котором писал Т. Эльзессер.

Из этих примеров очевидно, что, несмотря на сохранение своей основы – выбора зрителем продолжения, возможности интерактивности в кинематографе и на телевидении становятся всё более сложным и разнообразными.

Интерактивность отличается по степени интенсивности. Она может быть сильной – как в описанном выше случае, когда зритель делает выбор, от которого зависит продолжение, а у произведения нет фиксированного порядка [165]. В свою очередь, примером слабой интерактивности служит меню DVD-диска, где она проявляется, когда зритель выбирает, в каком порядке смотреть фильм, разбитый на диске на части. Так, просматривая DVD-диск фильма «Таймкод», где экран разделён на четыре квадрата, в каждом из которых разыгрывается отдельная история, зритель может выбрать и вывести на полный экран

интересный ему квадрат [ibid.]. Слабую интерактивность обеспечивают также удалённые сцены и альтернативные концовки, небольшие документальные фильмы о съёмках картины, аудиокomentarии создателей, загадки-сюрпризы, присутствующие на DVD-диске [170]. Как утверждает Б. Гаут, интерактивный просмотр фильма позволяет зрителю, подобно музыканту-исполнителю, испытывать более разнообразную гамму эмоций [165].

Однако критики выделяют и слабые места интерактивности в кинематографе. Во-первых, интерактивные элементы могут отвлекать зрителей при просмотре. Во-вторых, фильмы можно смотреть и без них, что ставит под сомнение их целесообразность. В связи с этим возникает вопрос, не являются ли интерактивные вставки просто аттракционом, чтобы привлечь внимание ко в целом ничем не выдающимся кинокартинам? [209].

Так или иначе, применение цифровых технологий и цифровых спецэффектов в кинематографе позволяет расширить его изобразительные возможности. Цифровые компьютерные технологии помогают воплотить на экране любую задуманную авторами фильма идею, вне зависимости от её реалистичности – от отдельных цифровых объектов до целых виртуальных киновселенных. Благодаря возможностям интерактивности и иммерсивности, цифровой кинематограф превращает зрителя в участника происходящего действия, способного влиять на последовательность событий кинокартины. Эта ситуация соответствует современным представлениям о зрителе как об активном сотворце культурного процесса, а не пассивном потребителе культурного продукта [177a].

Применение цифровых технологий в кинематографе также помогает создавать новые жанровые формы. Как отмечает Д. В. Галкин, происходившее на протяжении всего XX века сближение техники и искусства привело к слиянию и взаимоподмене формы и содержания, техники и искусства. Слияние этих областей осуществляется через «швы», иначе называемые исследователем технохудожественными гибридами, – такими произведениями искусства, чьё содержание определяется технологиями, с помощью которых они созданы [25].

На наш взгляд, как техно-художественный гибрид можно рассматривать и современный цифровой фильм.

На данный момент практически каждый снимаемый фильм частично или полностью является гибридом техники и искусства, так как цифровые методы применяются на одной или нескольких из пяти основных стадий его создания: подготовки к съёмкам, съёмок, постпроизводственного этапа, дистрибуции и демонстрации [165]. В результате формируется разновидность цифрового кинематографа, называемая, по аналогии с «поздней современностью», «поздним кино» [140, р. 13]. Современное цифровое техно-художественное кино также определяется исследователями как *посткино* или *постфильм*.

Посткино «выражается в новых формальных стратегиях, радикально изменившихся условиях просмотра и новых способах обращения фильмов к зрителям» [157, р. 4]. В это «обязательно гибридное, расширенное» кино входит «галактика способов, практик, форм, нарративов, опыта и различных технологий» [135, р. 204]. Появление посткино стало закономерной реакцией на переход кинематографа от традиционного к цифровому. При этом появление посткино не свидетельствует о конце кинематографа, а скорее демонстрирует выход за его рамки [210].

Многие характеристики посткино позволяют отнести его к постмодернистскому кинематографу. Н. Б. Маньковская выделяет особенности эстетики постмодернизма в кино. К ним относятся *противопоставление противоположного* – авторского и коммерческого стиля, классики и китча, высокого и низкого, прекрасного и безобразного, шокирующего и возвышенного, духовного и физического, прошлого и настоящего [67]. Подобная диалектичность заложена в основе цифровой культуры, базирующейся на двоичном коде из нулей и единиц [50]. В результате создаётся кинопроизведение, для которого типична «дисгармоничная гармония» [67, с. 215] различных жанров в одном фильме.

В соответствии с тенденцией к ремедиации, постмодернистский фильм широко использует *заимствования* из других жанров – рекламы, компьютерных игр, видеоклипов, документалистики, театра, видеоарта, перформанса,

инсталляций. Поэтому в постмодернистском фильме присутствует «избыточность изобразительных приёмов» [Там же, с. 215], некоторые из которых прежде не имели отношения к кинематографу: полиэкранные изображения, наложение кадров, двойные экспозиции, эффекты перелистывания и дополненной реальности, анимация, текстовые вставки, компьютерная графика, необычно оформленные титры, отстранённая точка зрения камеры. Повествование постмодернистского фильма и его визуальный ряд могут быть сотканы из отдельных кусков, соединённых «швами», и организованы по ретроспективному сценарию [114, с. 71]. Представителями постмодернистского кинематографа являются такие режиссёры, как Стэнли Кубрик, Пьер Паоло Пазолини, Роман Поланский, Питер Гринуэй, Вим Вендерс, Стивен Спилберг, Джордж Лукас, Дэвид Линч, Квентин Тарантино и др.

Возможно предположить, что постфильм становится наиболее современной версией постмодернистского фильма для цифровой эпохи. Киновед Л. Оккерваль выделяет следующие черты постфильма [134, pp. 36–51]:

Постчеловеческий сенсорium. Для постфильмов типичны новые способы смотрения, видения, отношения героев к себе и ко времени. В них присутствуют стилистические и повествовательные приёмы, отражающие манеру мышления современного сетевого человека, в частности его восприятие реальности через технологии и слияние с ними. Постфильм имитирует повседневную практику использования зрителями медиатехнологий (например, съёмку любительского видео), приспособлявая её эстетику для своих нужд.

Так, в короткометражном фильме «Кул» (2018, реж. А. Дж. Манн) действие показано через всевидящее око системы управления домом, наблюдающей за героями. Таким же наблюдателем-регистратором происходящего выступает вместо привычной кинокамеры экран телефона или видекамеры компьютера в фильмах, снятых в стилистике «скринлайф» – «жизни на экране», предполагающей, что зритель наблюдает за действиями героев, общающихся онлайн, через экраны их цифровых устройств.

Постперспективность. Этот эффект постфильма обеспечивается полиэкранностью, применением мобильных и движущихся экранов, подражающих экранам компьютера. В отличие от единой перспективы, характерной для традиционного кино, перспектива в постфильме становится множественной и рассредоточенной. Множество углов смотрения в постфильме уживаются в единой рамке-кадре или внутри кадра в кадре.

Эффектом разделенного экрана часто пользуются режиссеры десктоп-фильмов, которые можно рассматривать как частный случай постфильма. На экранах компьютеров и мобильных телефонов героев кинокартин «Убрать из друзей» и «Поиск» находятся несколько мини-экранов одновременно: электронная почта, программа видеозвонков, аудиоплеер, чат для общения, на каждом из которых регистрируются действия героев, выполняющих несколько дел одновременно.

Новая субъектность. Субъект посткино – сетевой человек, обладающий множественной и гибкой идентичностью, занимающий промежуточное положение между разными социальными и профессиональными ролями. Самопрезентация киносубъекта постфильма отражает пристрастие современного общества к избыточности, преувеличенным поведенческим жестам, драме и скандалам. Избыточность и преувеличенность становятся зрелищем: персонажи постфильма превращаются в героев реалити-шоу, а их жизни уподобляются возобновляемым «жизням» персонажей компьютерной игры.

Пример новой субъектности представлен в фильме «Нерв» (2016, реж. Г. Джуст, Э. Шульман), где смоделирована игра на выживание. Персонажи-зрители наблюдают за персонажами-игроками и дают им всё более усложняющиеся и опасные задания. Выполнив их, рискуя жизнью, киногерои могут получить материальное вознаграждение и высокое место в зрительском рейтинге, а наиболее успешные из них превращаются в звезд.

*Инвертированный паноптикон*¹⁶. В постфильме устанавливается «режим визуальной и перспективной дисциплины», то есть ситуация постоянной видимости. Персонажи постфильмов выставляют на обозрение своё избыточное потребление, и такое поведение поощряется [134].

В фильме «Сфера» (2018, реж. Дж. Понсольдт) сотрудница одноименной компьютерной корпорации получает задание круглосуточно жить в «прозрачном» режиме, то есть транслировать всё происходящее с ней для зрителей и общаться с ними. Героини фильма «Убрать лайк» (2018, реж. Л. Гуерро Сараньоли) – три подруги, поехавшие на каникулы в морской круиз, не выпускают из рук смартфоны, снимая все этапы путешествия. Получившиеся фотографии коллективно изучаются, придирчиво критикуются, публикуются в социальных сетях, удаляются из них, и кажется, что это занятие полностью поглощает жизнь девушек. Делясь с миром свидетельствами собственной жизни, девушки поддерживают собственное самоуважение.

Асинхронная одновременность и мультитемпоральность. В постфильме может быть представлено несколько несвязанных сюжетных линий, разворачивающихся в нелинейной последовательности. Нелинейность постфильма дополняется сложным отношением с историческим временем: в нём могут быть смешаны разные временные пласты – настоящее, прошлое и будущее.

Ярким примером нелинейного мультитемпорального повествования служит «Облачный атлас». Почти трехчасовой фильм рассказывает шесть историй из прошлого, настоящего и будущего, разделенных на фрагменты и смонтированных нехронологически. Каждая из сюжетных линий содержит причину событий, показанных в других историях. Персонажей из прошлого, настоящего и будущего играют одни и те же актеры, каждый раз перевоплощающиеся в новых киногероев.

¹⁶ Термин «паноптикон» предложен философами И. Бентамом и М. Фуко для описания контролирующей социальной структуры, в которой участники находятся под наблюдением со стороны. Соответственно, инвертированный паноптикон предполагает, что субъект по собственному желанию выставляет себя напоказ для наблюдения. Роль идей И. Бентама и М. Фуко для жанровой формы десктоп-фильма анализируется в параграфе 1.3. диссертации.

Сенсорная и когнитивная перегруженность и многозадачность. Для постфильма характерны насыщенные цвета, необычные «психоделические» ракурсы съёмки, оригинальная музыка. События могут сменяться очень быстро, что отражает опыт повседневной многозадачности и информационной перегрузки современного человека и требует от зрителей усиленного внимания и интеллектуальной работы.

«Гипернасыщенные информацией» образы постфильма отклоняются от норм человеческого восприятия, заставляя зрителя охватывать взглядом все предметы в кадре одновременно и приспосабливаться к скорости развития событий. Из-за этого взгляд зрителя начинает уподобляться механизированному сенсору для считывания информации или устройству для слежения [156]. Особенно это касается экшн-фильмов, где сцены активного движения «передаются с помощью трясущихся ручных камер, чрезмерных или даже физически невозможных углов съёмки... соединённых с помощью быстрого монтажа, часто включающего в себя намеренно плохо состыкованные кадры» [219, р. 51]. Эту технику работы с изображениями киновед Ш. Денсон называет «дискорреляцией» – несоответствием изображения человеческому восприятию [156, р. 8]. Образец «гипернасыщенного», визуально агрессивного постфильма представляет собой научно-фантастический боевик «Геймер» (2009, реж. М. Невелдайн, Б. Тейлор).

На наш взгляд, многозадачность, мультитемпоральность, асинхронная одновременность и сенсорно-когнитивная перегруженность постфильма входят составными частями в одно объединяющее их понятие – *нарративную сложность*. Предложенный Дж. Миттеллом для характеристики тенденций развития телесериалов 1980-х и последующих десятилетий термин подразумевает умелое переплетение эпизодичности и сериальности, то есть кратких историй на одну серию и длительно развивающихся в течение одного или нескольких сериальных сезонов сюжетных линий. В применении к кинематографу нарративная сложность выражается в создании «фильмов-головоломок», напоминающих игровой мир с собственными правилами и требующих, чтобы

зритель прикладывает значительные интеллектуальные усилия для их расшифровки [202]. Имея дело с нарративно сложными произведениями, вы «не можете просто смотреть на эти программы как на... окно в реалистичный мир рассказываемой истории, куда вы можете сбежать; напротив, нарративно сложное телевидение требует от вас обращать внимание на рамы этого окна...» [202, р. 38]. Аналогичным образом посткино заставляет зрителей обращать внимание не только на содержание просматриваемого фильма, но и на его форму и внутреннее устройство.

В. Н. Новиков обращает внимание на *гибкую реалистичность* постфильма. С одной стороны, для постфильма характерна фотографическая реалистичность. С другой стороны, многочисленные искажающие реальность спецэффекты – морфинг, композитинг, цифровые двойники актёров, анимационные вставки – делают постфильм максимально нереалистичным [78]. Создавать гибкую реалистичность постфильма также помогают присутствующие в нём *ремедиатизированные* (заимствованные из других медиаформ) и *гипермедиаатизированные* (привлекающие внимание к своей технологической сущности) образы [204].

Зависающие в воздухе пули и совершающие акробатические трюки за пределами человеческих возможностей киногерои трилогии «Матрица» – один из примеров гибкой реалистичности постфильма. Гибкой ремедиатизированной и гипермедиаатизированной реалистичностью обладают также цифровые и анимационные персонажи кино последних четырех десятилетий. Гипермедиаатизированные персонажи встречаются в классике раннего цифрового кино, ставшей прототипом для современных постфильмов. Роботы-андроиды из цикла фильмов «Терминатор» (1984, 1991) проявляют свою автоматизированную технологическую сущность в ставших культовыми сценах ремонта Терминатора самим собой или пластичного изменения формы жидкометаллического тела его противника Т-1000. В свою очередь, гипермедиаатизированные персонажи современных постфильмов имеют скорее компьютерно-цифровую сущность, что эксцентрично обыгрывается в комедийных фильмах. Так, в подростковой

комедии «Взломать блогеров» юные герои-блогеры превращаются в анимационные версии самих себя и попадают на компьютерный стол, где с ними проделывают операции, которые обычно предназначаются для неодушевлённых файлов и папок: бесцеремонно таскают по экрану, закидывают в корзину.

Приведённые примеры свидетельствуют о том, что киноискусство в ходе своего развития от классического голливудского кинематографа (1930–1950-е годы) и постклассического кино (1960-е годы) к современному посткино (2000-е годы и далее) демонстрирует постепенный переход от целостности и непрерывности в монтаже и повествовании к её постепенному разрушению. Поэтому совокупность перечисленных выше черт постфильма можно определить как *постцелостность*. Постцелостность, как отмечает автор этого термина С. Шавиро, нарушает принцип непрерывного повествования, рациональной организации пространства и времени, типичный для снятого в классической манере кино, и становится одним из наиболее важных принципов посткино [219].

Анализ посткино позволяет сделать вывод, что оно отличается от традиционного по технологическим характеристикам, а также предполагает новую эстетику и субъективность. Наличие в нём множественных перспектив, сюжетных линий, сложного визуального оформления позволяет назвать его «расширенным кино» [134, pp. 38–39]. «Расширенное кино» позволяет зрителю объединить разные виды опыта – как тот, что получен через медиасредства, так и тот, что приобретается в ходе повседневной жизни [5]. Посткино отражает особенности взаимодействия с искусством современного зрителя: склонность к индивидуальному просмотру, интерактивному общению с фильмом и стремление к иммерсивности. С помощью ремедиатизированной эстетики постфильм помогает отрефлексировать повседневную жизнь и психологические особенности современного сетевого человека.

Таким образом, выясняется, что цифровая и сетевая культура находят непосредственное отражение в современном киноискусстве. В цифровом кинематографе используются разнообразные возможности цифровых технологий. Современный фильм становится техно-художественным гибридом, в котором

применяются цифровые спецэффекты, цифровая анимация и цифровые персонажи, что позволяет предложить зрителю несколько уровней кинореализма. Он отличается интерактивностью и стремится вовлечь зрителя в происходящее на экране благодаря трансмедийности, возможности выбирать варианты развития сюжета, дополнительным текстам, комментирующим фильм. В цифровом кино осуществляется ремедиация кинематографических технологий с компьютерными и мобильными технологиями. Благодаря этим техно-художественным процессам современное цифровое кино превращается в «посткино» – жанрово неоднородное кино с нелинейными сюжетами, необычной манерой съёмки и героями-сетевыми субъектами. Частным случаем постфильма становится десктоп-фильм, который рассматривается в следующем параграфе.

1.3. Десктоп-фильм в контексте культурфилософских теорий

Сетевая культура потребовала создания нового художественного языка и жанрово-стилевых форм, одной из которых стал десктоп-фильм. Десктоп-фильм (от англ. *desktop* – «настольный компьютер») – кинокартина, действие которой происходит на экране компьютера или мобильного телефона [31], а история рассказывается как с помощью визуальных образов, так и текстовых сообщений, появляющихся на экране [167].

Слово «десктоп» в названии подчёркивает ограниченную мобильность персонажей этих кинокартин. В некоторых десктоп-фильмах киногерои действительно не отходят от экрана на протяжении большей части истории («Убрать из друзей»). Однако в других десктоп-фильмах действие выносится на улицу, где они активно передвигаются в физическом пространстве, при этом почти не отрываясь от экранов своих устройств («Поиск»). В связи с этим во многих десктоп-фильмах компьютер дополняется или заменяется мобильными телефонами.

На данный момент термин «десктоп-фильм» используется критиками достаточно локально: отечественные и зарубежные рецензенты применяют его в

основном для характеристики объединенной общей стилистикой и тематикой серии фильмов российского режиссёра и продюсера Т. Бекмамбетова «Убрать из друзей», «Взломать блогеров», «Поиск» и «Профиль», снятых в сотрудничестве с западными кинематографистами и актёрами. Не будет преувеличением утверждать, что Т. Бекмамбетов стал одним из первопроходцев этой жанровой формы, по крайней мере в отечественном кинематографе.

Синонимом термина «десктоп-фильм» стал «скринлайф-фильм» (от англ. *screenlife* – «жизнь на экране», или «экранная жизнь»), который в последние годы применяется в критических публикациях даже чаще, чем «десктоп-фильм», так как имеет более широкое значение. Единично встречаются также такие метафорические определения, как «скайп-ужасы» (от названия популярной программы обмена видеозвонками) и «лэптоп-ужасы» (от англ. *laptop* – ноутбук, переносной персональный компьютер).

В последние несколько лет формат десктоп- и скринлайф-фильма и сериала активно развивается как в отечественном, так и в зарубежном киноискусстве. Т. Бекмамбетов создаёт фильм в формате «Instagram-кинматографа» с вертикально расположенным кадром, имитирующим видео, записываемое на мобильные телефоны. Появляются киностудии, снимающие фильмы исключительно в скринлайф-эстетике, – например, «Дикий Digital» под руководством супругов Кравченко, выпустивший интерактивные веб-сериалы «Digital Доктор» (2019, реж. Виктор Кравченко) и «Russian Hackers Life» (2020–, реж. Виктория Кравченко) [58]. Особенно востребованным формат десктоп- и скринлайф-кино в российском кинопроизводстве становится в 2020 году в связи со временной остановкой работы киноиндустрии из-за вспышки в мире пандемии. Формат дистанционных съёмок оказывается единственно доступным в этой ситуации [58; 121]. О жизнеспособности и растущей популярности этой жанрово-стилевой формы свидетельствует и тот факт, что в 2020 году одна из специальных программ Московского международного кинофестиваля была посвящена скринлайф-фильмам [217].

Несмотря на встречающееся в критике позиционирование десктоп-фильма как полностью нового явления, следует отметить, что фильмы в этой жанрово-стилевой форме снимались и до появления самого термина. Более того, отдельные элементы десктоп-эстетики встречаются во многих, если не в большинстве цифровых фильмов, затрагивающих тему сетевой культуры. Один из ранних примеров – кинокартина американского режиссёра Джеда Уайнтроба «Онлайн. Секс, ложь и Интернет» (2002). На наш взгляд, у десктоп- и скринлайф-эстетики есть очевидный предшественник – появившийся в 2000-х годах стиль «мамблкор», или «цифровой реализм» [150]. В мамблкор-картинах, в частности, в работах режиссёра Джо Свонберга – фильмах «Поцелуй в губы» (2005) и «ЛОЛ» (2006) – рассказывались истории из повседневной жизни, снятые в гиперреалистичной манере, заимствованной из веб-трансляций, видео YouTube, реалити-шоу и теледрам. В фильмах режиссёра часто использовались сокращающие дистанцию между зрителем и персонажами крупные планы и съёмки субъективной камерой, показывающей действие от первого лица. Фильмы Джо Свонберга демонстрировали жизнь какой она есть и часто не имели определённого сюжета. Эстетика мамблкора отличалась исключительно индивидуалистичным, граничащим с нарциссизмом подходом к изображению киногероев и их быта, передавала интимность и подлинность переживаемого ими опыта и стремилась «описать реальное в цифровую эпоху» [150, р. 120].

Ещё более ранним, хотя и более опосредованным предшественником жанрово-стилевой формы десктоп-фильма можно считать работы режиссёров неореализма и новой волны 1960-х годов – Робера Брессона, Джона Кассаветиса, Кена Лоуча, Жана Ренуара, Роберта Олтмана и Орсона Уэллса, которые снимали портативными камерами, на улицах, без декораций и специально выставленного света, часто привлекая в свои фильмы непрофессиональных актёров [152].

Приёмы работы с кинообразами, речью и актёрской игрой, характерные для неореализма и мамблкора, используются и в современных десктоп-фильмах. Для десктоп-эстетики типичны пониженное качество изображения, съёмка подвижной и субъективной камерой, многочисленные крупные планы. Киногерои часто

беседуют на повседневные темы, а их диалоги имитируют неподготовленную речь. Персонажами десктоп-фильмов, как правило, становятся обычные люди, поэтому актёры стремятся играть их роли в максимально спонтанной манере, создающей иллюзию неподготовленности и импровизации.

Отдельно стоит остановиться на реализме десктоп-фильмов, который нередко балансирует на грани между вымыслом и правдой. Показателен в этом отношении фильм «Как я дружил в социальной сети» (2010, реж. Г. Джуст, Э. Шульман). Критики не смогли единогласно определить, был ли этот фильм игровым или же документальным. Режиссёр фильма Э. Шульман утверждал, что рассказанная в фильме история его знакомства с художницей Анжелой и её семьёй – правда, однако это утверждение вызвало сомнение у рецензентов, так как фильм казался им слишком хорошо структурированным, а его события – постановочными. Принадлежность фильма к игровому или документальному кино до сих пор остаётся непрояснённой. Вероятно, именно к такому «мокументальному», то есть псевдодокументальному эффекту стремятся и другие десктоп-картины, пытаясь создать у зрителей иллюзию неподготовленного действия, происходящего в реальном времени на глазах аудитории и способного обернуться какими угодно событиями. Следовательно, можно утверждать, что в десктоп-фильмах мы имеем дело с особым видом реализма – псевдореализмом.

Формальной основой для десктоп-фильма становится приём мизанабима (*mise-en-abyme*), то есть повтора структуры внутри себя – «фильма в фильме», «истории в истории», «картины в картине». Мизанабим выражается как в визуальных приёмах – использовании зеркальных отражений, показа экрана в экране, включении в фильм вставок из других видов искусства, так и на уровне повествования – в многослойных конструкциях и сюжетах, которые могут принимать форму сна, или путешествия между разными реальностями, или рассказа в фильме о съёмке другого фильма. Функцией мизанабима становится демонстрация множественности и иллюзорности реальности [85].

В. Н. Новиков относит к другим определяющим свойствам десктоп-фильма экспериментальную стилистику (ручную съёмку, намеренно низкое качество

изображения, эффект документальности), карнавализацию персонажей и их языка («кибермаскарад») и противоречивость при соединении изображений и текста [78, с. 58–61].

Т. Бекмамбетов выделяет в десктоп-кино два направления: фильмы, снятые как «театр переживания» или как «театр представления». В первом случае зрители просто наблюдают за героями и их жизнью на экране («Убрать из друзей»), а во втором с помощью экрана рассказывается полноценная история киногероя («Профиль») [100]. Определения, данные режиссёром, подчёркивают в первом случае важную роль эмоционального сопереживания и вовлечённости зрителя в фильм, а во втором – эффектную театрализованность действия. Таким образом, выявляются противоречивые свойства десктоп-кино: с одной стороны, оно стремится воздействовать на эмоции зрителей, создавая иллюзию правдивости происходящего, с другой стороны – показывает необычные, часто экстремальные и постановочные ситуации: блогеры попадают внутрь собственных компьютеров («Взломать блогеров»), анонимный собеседник вынуждает общающихся в чате подростков убить себя на глазах у друзей («Убрать из друзей»). Закономерно, что при просмотре десктоп-фильмов обоих видов зритель устанавливает эмпатическую связь с киноперсонажами. Как говорит об этом Т. Бекмамбетов, «если ты наблюдаешь за экраном человека, ты оказываешься внутри его черепной коробки. Ты начинаешь его не только понимать, но и чувствовать» [121].

Т. Бекмамбетов называет десктоп- и скринлайф-фильм новым языком авторского кино, пришедшим на смену традиционному. Режиссёр подчёркивает, что десктоп-язык позволяет доступно рассказывать о современной повседневности и сохранять память о событиях [Там же]. По мнению Т. Бекмамбетова, традиционный кинематограф «перестаёт активно развиваться именно потому, что мы переселяемся в другую реальность. Про неё и надо снимать – про то, как мы живём на экранах девайсов», – считает режиссёр [52, с. 6]. С ним согласны и учёные: как справедливо отмечает Н. Б. Кириллова, «[э]кран... вбирая в себя образные возможности кинематографа, дополняя и

трансформируя их, становится материальным носителем нового типа культуры...» [47, с. 29].

Новый язык десктоп-фильма подходит для исследования не только современных, но и классических проблем искусства. Т. Бекмамбетов полагает, что десктоп-кино позволяет осмыслить проблемы любви, добра и зла, которые пока остаются размытыми в сетевой среде [100]. Так, в 2020 году студия под его управлением работала над десктоп-экранизациями классических произведений – «Ромео и Джульетта», «Война и мир», «Сирано де Бержерак» [121].

Помимо классификации, предложенной Т. Бекмамбетовым, десктоп-фильмы и фильмы, использующие элементы десктоп-стилистики, могут быть разделены на две группы и по другим основаниям. Одно из них – художественное пространство, диктующее выбор жанровых приёмов. В таком случае для десктоп-фильмов первой группы характерно действие, происходящее в герметичном пространстве дома или комнаты («Чат», «Кибер-террор»). Как правило, «герметичные» десктоп-фильмы ориентированы на стилистику хоррора и не имеют хэппи-энда («Смерть в Сети», 2013, реж. З. Донохью; «Тет-а-тет», 2014, реж. Д. Союзон). «Герметичные» десктоп-фильмы малобюджетны, и поэтому в них минимально представлены яркие визуальные приёмы, а акцент делается на диалогах персонажей. В них активно применяется эффект псевдодокументальности и стилистика независимого кино. Как правило, конфликт таких фильмов строится вокруг противостояния жертвы и злодея.

Фильмы второй, более малочисленной группы переносят действие на улицу («Нерв») или в дистопическую вселенную будущего («Анон», 2018, реж. Э. Никкол). Они отличаются более качественным изображением, приближающим их к мейнстримному кино. Фактически эти фильмы используют лишь отдельные элементы десктоп-стилистики. В них присутствуют изобретательные художественные решения, а визуально они более выразительны и разнообразны, чем «герметичные» десктоп-фильмы.

Существуют также примеры фильмов, которые используют десктоп-стилистику, но при этом их действие входит за пределы компьютерного экрана.

Такой подход представлен в упомянутом выше фильме «Убрать лайк». Картина рассказывает о жизни – или, скорее, просто показывает жизнь трёх выпускниц школы во время каникул, которые они проводят за развлечениями на яхте и в прибрежных городках. Кинокамера беспристрастно фиксирует происходящее, стремясь достичь непосредственности онлайн-видеодневника. История летнего путешествия подруг показывается в том числе через встроенные в фильм фотографии и видеоролики, которые снимают девушки. Фильм выходит за рамки десктоп-стилистики благодаря более высокому по качеству, а местами и глянцевому изображению.

«Убрать лайк» иллюстрирует общую тенденцию десктоп-фильмов – интерес к межличностным отношениям, частной жизни персонажей и даже вторжению в неё («Открытые окна», 2014, реж. Н. Вигалондо; «Логин», 2015, реж. А. Барноцкий). Практически все десктоп-фильмы отличает повышенная откровенность визуальных образов, тематики, речи, чувств.

Популярность десктоп-эстетики при изображении межличностных отношений и частной жизни может объясняться тем, что «[с] эпохой веб два ноль самым личным пространством для человека стали социальные сети... многие драматические события нашей жизни переместились в сеть» [109]. Смена парадигмы повседневности требует нового кинематографического языка. «История взаимоотношений сегодня – это история переписок в соцсетях и мессенджерах. Формат скринлайф, когда зритель видит всё, что происходит на экране у героя, открывает новое измерение неподдельности происходящего», – считает Т. Бекмамбетов [83].

Для понимания десктоп-фильмов важно проанализировать отношения человека с экраном. Хронотоп экрана-монитора часто встречается в сетевом искусстве, и, по мнению Н. А. Сенченко, он связан с понятием вечности и нелинейности [96]. А для героев десктоп-фильмов экран представляет собой модель мира, эквивалентную реальности. Как утверждается в трейлере фильма «Поиск», экран – «это окно в наш мир. Наши впечатления. Наши достижения».

По наблюдению В. Н. Новикова, десктоп-фильм стремится отразить совместное существование человека и экрана и поведение владельца компьютера или телефона [78]. Экран, растворяясь в окружающем киногероя пространстве, сливается со своим хозяином, встраиваясь в его тело, продолжая и замещая личность человека и открывая зрителям образ его внутреннего мира в миниатюре. Следует отметить, что эта интеграция не является абсолютно новым явлением. Приём «невидимого экрана» использовался ещё в XIX веке в представлениях с волшебным фонарём, во время которых границы между миром выдуманной истории и аудиторией стирались благодаря затемнению зала и проецированию изображений на увлажнённый бумажный или матерчатый экран [118]. Во второй половине 1960-х годов предпринимались первые попытки имитации интерактивной виртуальной среды без экрана, одним из которых был проект «Суперкабина», ставший прототипом современного тренажёра-симулятора для лётчиков [66].

За несколько десятилетий до появления жанровой формы скринлайф- и десктоп-фильма кинорежиссёры-новаторы уже предвидели, какую значимую роль экран будет играть в фильмах будущего. В пример можно привести триллер «Видеодром» (1983, реж. Д. Кроненберг), рассказывающий о телепродюсере, чьё тело в буквальном смысле сливается с видеокассетой. Цитаты из этого фильма: «Ты – плоть, подчиняющаяся видео», «Сражение за разум... состоится на видео» и «Телеэкран – часть физической структуры мозга» точно описывают концепцию симбиоза экрана и человека, лежащую в основе десктоп- и скринлайф-кинематографа.

Персонажи десктоп-фильмов проводят много времени во взаимодействии с экранными устройствами, при этом зрители зачастую видят не самих героев, а слепки и проекции их личностей, которые выражаются с помощью действий на экране. Эмоции персонажей также передаются опосредованно. Даже когда не показывается лицо, мимика и жесты киногероя, его эмоциональное состояние можно понять, следя за тем, как он работает с экраном своего компьютера или телефона – нажимает кнопки, пишет, стирает и отправляет сообщения [78]. Экран

становится мини-сценой, на которой проходит выступление, превращаясь в «протез» речи, движений, эмоций и чувств. Таким образом, герои десктоп-фильмов, уподобляясь экранам, в буквальном и метафорическом смысле «теряются» и «всасываются» в них.

В. Н. Новиков полагает, что персонаж десктоп-фильма «распадается» на три части одновременно. Внешне он представлен в виде физического тела. На экране компьютера или телефона показывается вторичный видеообраз его тела. А его сознание и мысли представлены в виде текстовых сообщений, манеры их написания и движений курсора на экране [Там же]. Так в персонажах десктоп-фильма буквально воплощается одно из главных свойств сетевой культуры – фрагментированность и мозаичность.

Противоречивость образа экрана и экранных устройств в десктоп-фильмах состоит в том, что они являются одновременно и публичными (с их помощью можно устанавливать связь с другими людьми, демонстрировать детали собственной жизни аудитории) и частными (на них хранится личная информация, они используются для отправки личных сообщений) пространствами. Экранные устройства, подключённые к Сети, потенциально уязвимы для внешнего контроля, а значит, уязвимы и их хозяева, из-за чего экран становится местом неопределённости и страхов. К основным из них можно отнести страх нарушения безопасности, вторжения в интимную сферу, столкновения с агрессией. Десктоп-фильмы, на чью стилистику значительно повлияла эстетика фильмов ужасов, традиционно занимавшихся исследованием подсознательных страхов, позволяют глубже проникнуть в психологию людей сетевого общества, многие опасения которых связаны с проблемой отношений человека и техники.

Десктоп-фильмы исследуют сложности, возникающие в жизни персонажей, проводящих много времени в Интернете [109]. Так как общение в сетевой среде может проходить анонимно, его участники нередко пренебрегают нормами этики, морали и культуры, которые соблюдаются в реальном мире. Большая свобода в высказываниях и выражении эмоций, в том числе негативных, приводит к тому, что характерной приметой сетевого общения становится киберагрессия. Вступая в

контакты с виртуальными собеседниками, персонажи десктоп-фильмов практически всегда подвергаются опасности и вынуждены защищать своё психологическое благополучие, а иногда и свою жизнь.

Экранные устройства в десктоп-фильмах помогают создавать ощущение прозрачности и публичности происходящего действия. Каждый персонаж, взаимодействуя с ними, становится видимым и подвластным другим персонажам фильма, которые получают шанс контролировать его поведение и управлять его действиями. Поэтому можно утверждать, что в основе жанровой формы десктоп- и скринлайф-фильма лежит принцип слежки людей друг за другом, заимствованный из средств массовой информации, Интернета и социальных сетей.

В истории кинематографа известно много фильмов на тему слежки. За несколько десятилетий их тематика эволюционировала. Первоначально в них показывалась слежка государства за гражданами, воплощением чего стал жанр шпионского фильма. Далее начали сниматься фильмы о слежке в быту одних людей за другими. С течением времени происходят изменения и в их стиле: переходя от эстетики триллера к эстетике хоррора, форма изображения слежки в кино становится преувеличенной, гротесковой и даже фарсовой [177].

Представляется, что десктоп-фильм в определённой мере продолжает традицию фильмов о слежке. Кроме того, наблюдение и разглядывание как таковые являются основными приёмами кинематографа как искусства. Т. Левин называет это свойство «встроенным в диегезис следящим наблюдением», которое предполагает, что камера-наблюдатель присутствует за пределами самого фильма, но одновременно вторгается в его пространство [190]. В десктоп-фильмах экран способен стать одним из полноправных действующих лиц, выступая в роли всезнающего рассказчика и управляя действиями персонажей-людей [121].

Слежка является формой социального контроля. По определению американского социолога У. Стейплза, она поддерживает в современном обществе «состояние постоянной видимости» [161, р. 55]. Взятое в широком смысле, понятие слежки, особенно в её современной высокотехнологичной

версии, тесно сопрягается с философскими концепциями *паноптизма* (И. Бентам, М. Фуко), *синоптизма* (Т. Матиесен) и *омниоптизма* (Н. Юргенсон).

Символическим воплощением концепции паноптизма стал образ «паноптикона» – особого типа организации архитектурного пространства тюрем. Термин был предложен английским философом Иеремией Бентамом (1791) и расширен французским философом Мишелем Фуко (1980). В теории И. Бентама *паноптиконом* называлось сооружение округлой формы с просматриваемыми изнутри и снаружи индивидуальными камерами для заключённых и башней для надзирателя в центре. Так как узники знали, что в любой момент за ними могут наблюдать из башни, паноптикон формировал у заключённых законопослушность и самодисциплину [116]. В данном случае слежка осуществлялась по модели «один человек наблюдает за многими». Применяв понятие паноптикона к обществу в целом, М. Фуко предложил рассматривать его как дисциплинарный механизм надзорных организаций, наблюдающих за массами людей и управляющих ими с целью «поднять производство, развить экономику, распространить просвещение и повысить уровень общественной нравственности» [116, с. 304].

Термины *синоптикон* и «синоптизм» были предложены норвежским социологом Томасом Матиесеном в статье «Общество зрителя» (1997) по аналогии с паноптиконом и паноптизмом М. Фуко, представляя собой функциональную инверсию паноптикона. Т. Матиесен учитывает важную для современности роль средств массовой информации: концепция синоптизма предполагает, что общество может осуществлять наблюдение за отдельными людьми с помощью масс-медиа [198].

Будет справедливым отметить, что в современном обществе действуют как паноптическая (один наблюдает за многими), так и синоптическая (многие наблюдают за одним) модели слежки, дисциплины и контроля. Также присутствует и смешанная паноптически-синоптическая модель (один наблюдает за многими и многие наблюдают за одним одновременно), получившая название «омниоптизма». Её предложил в 2011 году Натан Юргенсон [29].

Существуют и другие варианты развития концепции паноптизма, дополняющие её по мере появления в сетевом мире новых явлений. Так, Ч. Э. Смит и коллеги предлагают термин «эгопаноптизм». В него входит контроль и наблюдение человека за своей сетевой средой и возможность настраивать её в соответствии с собственными потребностями, а также контроль над отдельными людьми сообществом других людей в групповой и в индивидуальной формах, осуществляемый без участия государства [221].

Нетрудно заметить, что в современной сетевой культуре распространён именно эгопаноптический подход. Он встроен в архитектуру социальных сетей, в которых каждый пользователь имеет возможность «заблокировать» другого пользователя, подать жалобу на кажущиеся ему неприемлемыми тексты или видео. Коллективный вариант эгопаноптизма проявляется в таких социальных явлениях, как онлайн-шейминг (высмеивание и внушение чувства стыда) и «культура отмены» (бойкотирование публичного человека участниками сетевых сообществ).

Концепции паноптизма, синоптизма, омниоптизма и эгопаноптизма применимы для анализа десктоп-фильмов. Согласно концепции паноптизма М. Фуко, в дисциплинарных пространствах, к которым философ относит тюрьмы, образовательные и лечебные учреждения, существует два типа социальных ролей: «надзиратели» и «заключённые». Десктоп-фильм возможно рассматривать как художественное воплощение такого дисциплинарного пространства, в котором присутствуют персонажи-«надзиратели» и персонажи-«заключённые».

Наиболее прямолинейное и буквальное воплощение идей пан-, син- и омниоптизма в сетевом обществе представлено в спродюсированном Т. Бекмамбетовым фильме «Убрать из друзей» (2015). Действие почти полуторачасовой картины практически не выходит за пределы экрана компьютера. Пятеро персонажей-подростков общаются в групповой видеобеседе. Они изолированы друг от друга с помощью разделённого на части экрана, имитирующего программу для видеозвонков, а их комнаты превращаются в одиночные тюремные камеры, которые им не разрешается покидать.

Персонажи десктоп-фильмов часто лишены агентивности и выступают в роли ведомых чужой волей марионеток. В качестве управляющего ими злодея-кукловода в десктоп-фильмах обычно присутствует акусметр¹⁷ – обладающий силой и властью персонаж, чей голос слышен в фильме, хотя сам он невидим. Участие акусметра создаёт необычную для традиционного кинематографа ситуацию, когда одну из главных ролей в фильме играет невидимый герой. Акусметр становится уязвим, только когда его голос и тело сливаются воедино, то есть происходит его узнавание и раскрытие [63, с. 136, 207]. Иногда именно раскрытие личности акусметра становится кульминационным моментом десктоп-фильма («Кибер-террор», 2015).

Нередко акусметр становится «надзирателем» для других персонажей [63, с. 136, 207]. За героями фильма «Убрать из друзей» наблюдает невидимый анонимный пользователь, личность которого остаётся невыясненной. Предположительно, он связан с их одноклассницей, которая совершила самоубийство после травли в школе. Таким образом, в этом десктоп-фильме на экране создаётся паноптикон в миниатюре, в дальнейшем постепенно превращающийся в омниоптикон.

Акусметр в десктоп-фильмах находится в позиции наблюдателя-вуайериста с вездесущим и часто эротизированным взглядом [15]. Вместе с акусметром роль вуайериста принимает на себя и зритель десктоп-фильма. Обычно при этом зритель осуществляет первичную идентификацию с происходящим в фильме, то есть идентифицирует себя с тем, что видит камера [63]¹⁸. Первичная идентификация углубляет погружённость зрителя в просматриваемый фильм.

Первичная идентификация зрителя с фильмом иначе обозначается как его метарефлексивность. Метарефлексивность предполагает обращение в произведении к «собственному проживаемому внутреннему опыту» автора, который даёт образец для саморефлексии своего внутреннего опыта зрителем

¹⁷ Термин «acousmètre» принадлежит М. Шиону [63].

¹⁸ Напротив, вторичная идентификация предполагает идентификацию зрителя с персонажами фильма. Оба этих понятия предложил киновед К. Метц [63].

[155]. Метарефлексивность становится возможна благодаря новому типу отношений между текстом и его аудиторией. Как отмечает А. Кирби, в современную эпоху реципиент произведения становится соавтором его текста и интерактивно взаимодействует с ним [183]. Экран десктоп-фильма мимикрирует под экран мобильного телефона или компьютера, отчего стирается граница между произведением и реальностью, а зритель ощущает себя участником действия фильма. Зритель воспринимает происходящее на экране компьютеров персонажей как происходящее на экране его собственного компьютера, особенно если просмотр проходит в домашних условиях. Он сживаетя с персонажами и относится к их действиям как к своим собственным. А если внутри фильма присутствуют персонажи-зрители, то они становятся метарефлексивными двойниками зрителей, смотрящих фильм «снаружи» экрана.

Модель паноптизма И. Бентама и М. Фуко не предполагала открытой жестокости и насилия по отношению к заключённым. Несмотря на дисциплинарную строгость, она была предназначена для того, чтобы «увеличивать возможную полезность индивидов» [116, с. 308]. Однако в фильме «Убрать из друзей» надзиратель-акусметр, в отличие от надзирателей тюрьмы в модели М. Фуко, активно вмешивается в происходящее и вынуждает подростков сыграть в игру «Правда или действие», в которой каждый из них должен ответить правду на заданный ему вопрос или совершить действие, определённое другими участниками [164]. Акусметр наказывает своих жертв без прямого физического вмешательства, психологическим давлением заставляя их нанести вред себе или другим людям. После каждого откровенного признания между друзьями разгораются яростные конфликты, а каждое действие ведёт к изощённому самоубийству – очевидно, наказанию за смерть их одноклассницы Лоры. Так запертые в видеочате подростки становятся и заключёнными, и надзирателями по отношению к самим себе.

Попав в омниоптическую среду социальных сетей и превратившись в зрелище для масс, любое «действие» или «правда» – будь то компрометирующее видео Лоры, снятое и опубликованное персонажами фильма, или их откровенные

признания друг другу в ходе устроенной акусметром игры – способны стать смертельно опасными. Натуралистично снятые сцены гибели подростков и Лоры выводят фильм на проблему соотношения приватности и публичности – одного из главных противоречий сетевого общества.

Содержание понятий приватности и публичности значительно изменилось с течением времени. Согласно выводам социологов Д. Урри и П. Скэннелла, на современные представления о приватности оказало влияние развитие средств массовой информации, благодаря которым частная жизнь отдельных людей стала публичным достоянием [68]. Появление Интернета также способствовало тому, что сферы приватного и публичного начали пересекаться. На раннем этапе развития сетевого общества одной из важных ценностей была анонимность, которая помогала поддерживать безопасность людей в цифровом пространстве [107]. Однако с середины 2000-х годов и с начала эпохи «веб 2.0», характеризующейся привлечением пользователей к созданию и публикации собственных материалов в Сети, ценность анонимности постепенно снижается, а ей на смену приходят стремление к публичности, яркой самопрезентации и нарциссизм [68].

К проблеме приватности, и публичности, и вторжения в частную жизнь обращается фильм «Открытые окна», включающий элементы десктоп-повествования. Главный герой картины, Ник Чэмберс, администратор фэн-сайта актрисы Джилл Годдард, получает от злодея-акусметра – хакера по имени Корд – предложение проследить за Джилл. Хакер открывает Нику доступ к экрану мобильного телефона и ноутбука девушки, и перед Ником встаёт дилемма – согласиться или не согласиться следить за ней. Он выбирает первое.

Несмотря на этическую неоднозначность выбора Ника, его поступок объясним. Узнавание подробностей частной жизни человека помогает углубить понимание его личности, ведь жизнь выдающегося человека – «самое гениальное из сотворённых им произведений» [65, с. 84].

Также в действиях Ника Чэмберса, вероятно, проявляется так называемый «парадокс приватности», суть которого состоит в противоречии между

отношением человека к приватности и его фактическим поведением. Социальные эксперименты, в ходе которых было сформулировано это понятие, показали, что люди склонны осознавать важность приватности в онлайн-пространстве, но готовы пожертвовать ею за какое-либо вознаграждение [186]. Этот парадокс объясняет внутренний конфликт Ника. Мужчина осознаёт, что действия, на которые толкает его хакер, станут грубым вторжением в частную жизнь Джилл, но не может отказаться от них, так как знает, что получит «вознаграждение» – доступ к личным данным любимой актрисы и шанс разместить её эксклюзивные фото и видео на собственном сайте, повысив его популярность.

Так три героя фильма оказываются втянутыми в сложные оптико-эстетические отношения: Корд следит за Ником, который следит за Джилл, а впоследствии и за самим Кордом. В оптико-эстетических отношениях с героями фильма находится и аудитория. Дистанция между наблюдателем и наблюдаемыми в «Открытых окнах» постепенно сокращается, и зритель вместе с Ником превращается в вуайериста. Перефразируя мысль киноведа Л. Малви, «[з]ритель получает удовольствие от наблюдения за [персонажем] как за пассивным или эротическим объектом, и при этом ему предоставляется возможность идентифицировать себя с главным героем, который обладает большей дискурсивной агентивностью» [63, с. 140].

Наблюдение за «пассивным эротическим объектом» иллюстрирует одна из ключевых сцен фильма – срежиссированная хакером имитация убийства Джилл. На сайт актрисы, созданный Ником, в режиме реального времени транслируется видео из заброшенного помещения, где сидит привязанная к стулу Джилл, а рядом с ней лежит взрывное устройство. На экране для смотрящих трансляцию пользователей выводится сообщение о том, что если они покинут сайт в ближайшие несколько секунд, то взрыва не произойдёт и Джилл останется жива. Посетители сайта, как и Ник, сталкиваются с этическим выбором, как решить судьбу актрисы – насладиться зрелищем публичной казни или же ограничить своё любопытство, вернуть девушке её приватность и спасти её. Этот выбор вместе со зрителями внутри фильма совершают и реальные зрители, смотрящие «Открытые

окна», что создаёт метарефлексивный эффект разрушения «четвёртой стены», то есть условной границы между аудиторией и фильмом. Как и в случае с Ником, побеждает желание вознаграждения: менее десяти процентов зрителей отказываются от просмотра смерти актрисы в прямом эфире. После этого Джилл заявляет, что «хочет исчезнуть» и на неопределённый срок покинуть публичную сферу.

Символами наблюдения в фильме, помимо открытых окон программы для слежки на рабочем столе компьютера Ника, становятся «пинг-понг-камеры» – круглые переносные устройства видеозаписи, напоминающие глазное яблоко-всевидящее око, рассыпанные повсюду – в машине Ника, в доме Джилл, в бункере, где прячутся спасшиеся от злодея и публики герои. Мешок с пинг-понг-камерами оказывается в багажнике машины, где хакер запирает похищенную Джилл, и именно благодаря соседству с камерами, передающими примитивное трёхмерное изображение, Ник обнаруживает и спасает девушку.

С точки зрения пинг-понг-камеры снята финальная сцена фильма. В ней Ник снимает с себя по кусочкам лицо – выясняется, что всё это время он носил маску другого человека, чью идентичность он украл. Пинг-понг-камеры одновременно с его саморазоблачением снимают окружающее его пространство, которое распадается на фрагменты так же, как маска Ника. Последние минуты фильма иллюстрируют метафору слежки и ухода от неё через слияние и взаимопроникновение физического и цифрового миров: на искажённые фигуры Ника и Джилл, спрятавшихся в оборудованном под квартиру подвальном бункере без окон и видимой связи с внешним миром, накладываются сообщения из СМИ, сообщающие о якобы произошедшей гибели актрисы.

Приём искажения изображения тела или лица героев, когда те на мгновение деформируются и превращаются во внушающую страх маску или химеру, способен, несмотря на свою очевидную технологическую искусственность, придать изображению ощущение повышенной реалистичности. Говоря об одном из своих фильмов, режиссёр Т. Бекмамбетов вспоминает, как его «поразило, насколько реалистичным становилось всё происходящее на экране, как только я

добавлял слой брака», то есть искажающие визуальные эффекты, создающие «ощущение испорченной телевизионной картинки» [121].

Эффект искажения изображения, часто применяемый в десктоп-фильмах, иллюстрирует нестабильность и изменчивость сетевой среды и идентичности человека, оказавшегося в ней. Каждый участник сетевой среды занят конструированием собственного образа [72]. Именно сконструированность и свобода изменения их публичных образов помогают Нику и Джилл сохранения собственную приватность и анонимность, позволяя им избежать нежеланной слежки.

Современное сетевое общество существует во многом благодаря информационно-коммуникационным цифровым технологиям. Эти технологии стали частью повседневной жизни людей, и взаимодействие человека с ними окрашено как положительными, так и отрицательными эмоциями: опасениями, тревожностью, ощущением риска. Постоянное применение экранных устройств в повседневной жизни приводит к ситуации, когда частная жизнь человека становится потенциально открытой для наблюдения. Так информационно-коммуникационные технологии стирают границы между публичной и частной сферами жизни.

В процессе анализа десктоп-фильмов выявляется их связь с концепциями пан-, син- и омниоптизма, предложенными И. Бентамом, М. Фуко, Т. Матиесеном и Н. Юргенсоном. Принцип наблюдения всех за всеми – омниоптизм – лежит в основе десктоп-фильмов. Омниоптичность десктоп-фильмов объясняется особенностями отношений человека сетевого общества с экранными устройствами, которые становятся пространством воплощения его переживаний. Как отмечают рецензенты десктоп-фильмов, «с эпохой веб два ноль самым личным пространством для человека стали социальные сети: вместе с большей частью жизни туда переместились и наши страхи... Лэптоп-триллеры работают с распространёнными современными страхами, которые породили соцсети и технологический прогресс» [109].

Кроме того, десктоп-фильмы иллюстрируют оптико-эстетические свойства киноискусства как такового. Дж. Тёрнер указывает, что кино по своей природе выполняет функцию «гиперслежки», так как кинокамера «снимает все различия между публичным / частным, заглядывая во внутреннюю жизнь и пространство её субъектов» [177]. В десктоп-фильмах глазок камеры ноутбука или экран мобильного телефона превращается во всевидящее око-надзирателя, следящее за персонажами.

В художественно-эстетическом преломлении кинематографа эти идеи визуально воплощаются с помощью характерных для десктоп-кино художественных приёмов. Благодаря приёмам метарефлексивности и вторичной идентификации зрителя как наблюдателя-вуайериста усиливается его эмоциональная вовлечённость в происходящее на экране. Такого же эффекта помогают достичь съёмки субъективной, то есть закреплённой на теле актёра камерой, псевдодокументальность и элементы метаповествования – экран в экране, фильм в фильме, роль в роли.

Десктоп-фильмы поднимают этические проблемы соотношения приватности и публичности, перформативности и подвижности сетевой идентичности, межличностных индивидуальных и групповых отношений в сетевом пространстве. Они демонстрируют достаточно близкую к реальности картину взаимодействия участников современного сетевого общества. Проведённый анализ подтверждает, что десктоп-фильм возможно рассматривать как модель для осмысления технико-антропологических процессов, происходящих в актуальной сетевой культуре.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1

Проведённый в первой главе анализ литературы по проблеме исследования позволяет сделать следующие выводы:

1. Виртуальность – это переходное состояние между объективным миром и искусственной жизненной средой, созданной человеческим воображением и реализованной с помощью техники. Для современности характерно состояние всеобъемлющей виртуальности. Виртуальность сегодня становится всё более реальной и тотальной, формируя жизненный мир современного человека. Виртуальность, виртуальный дискурс и виртуальная реальность становятся продуктами цифровой и сетевой культуры.

2. Цифровая культура – новый исторический этап развития общества. В неё входят технологии, произведения искусства, культурные практики и ценности. Наиболее важными её характеристиками являются партиципация, ремедиация, бриколаж, упрощение, управляемость, персонализация, мобилизация, гетерогенность, гиперсвязность, децентрализованность и изобилие информации. Цифровые технологии формируют технологическую оболочку для сетевых взаимодействий, сетевого творчества и сетевой культуры.

3. Сетевая культура – горизонтально организованная по типу ризомы синергетическая система со свойствами открытости, спонтанности, неопределённости, гетерогенности, калейдоскопичности, коллаборативности, децентрализованности, адаптивности и самоорганизации. Основа сетевой культуры – пользователь, или сетевой человек (сетевой субъект). Главными элементами сетевой культуры становятся каналы коммуникации, участники коммуникации, их общение, обмен информацией и другие взаимодействия, а также произведения сетевого искусства и особые структуры чувства, присущие сетевым субъектам.

4. Человек в сетевой культуре – сетевой субъект – остаётся главной фигурой в виртуальной реальности, цифровой и сетевой культурах. На телесность и мышление сетевого субъекта оказывает влияние искусственная технологическая среда его жизни. Он может иметь тело, подвергнувшееся киборгизации и

аватаризации, которые позволяют ему создать цифровую копию себя. Мышление сетевого субъекта отличается многозадачностью, поверхностностью, преобладанием рассудка над чувствами и пониженной критичностью. По необходимости сетевой субъект существует в двух мирах сразу – объективном и виртуально-сетевом. Поэтому его идентичность театрализована, имеет игровую природу и подвержена изменениям. Сетевой субъект – это человек-странник, культурный кочевник, перемещающийся по знаковым системам, времени и пространству культуры. Он автономен благодаря автоматизации, креативен при взаимодействии с текстами культуры и становится их активным соавтором. Одновременно с этим он пассивен, аутистичен и часто беспомощен при встрече с реальным миром. Его чувства противоречивы и колеблются между разными, нередко противоположными эмоциональными полюсами.

5. Эстетика и проблематика сетевой культуры находят отражение в искусстве. В кинематографе с начала 1980-х годов формируется цифровое кино. В поэтике фильмов, затрагивающих проблемы сетевой культуры, обычно сочетаются техническое и художественное начала, в результате чего каждый такой фильм становится техно-художественным гибридом. К технической стороне в данном случае относятся разные типы цифровых спецэффектов и ремедиация, то есть слияние различных видов искусств и художественных технологий, в особенности кинематографа с компьютерными и мобильными форматами и технологиями. Художественная сторона представлена «цифровыми нарративами», предполагающими нелинейность и интерактивность. Эти техно-художественные тенденции современного цифрового кинематографа отражают присущие ему сложные формы реализма, конвергенцию технологий и активные способы освоения зрителями художественных текстов. В том случае, когда перечисленные выше черты новой кинематографической поэтики выражены особенно чётко, цифровой фильм становится «постфильмом». Постфильм отличается когнитивно перегруженный визуальный стиль, соответствующий особенностям восприятия сетевого человека.

6. Среди фильмов о сетевой культуре существует отдельная экспериментально-авангардная жанрово-стилевая форма, отражающая жизнь сетевого субъекта в условиях сетевой среды, – десктоп-фильм, или скринлайф-фильм, то есть фильм, чье действие происходит на экране компьютерных и мобильных устройств. Десктоп-фильм изучает эмоциональную жизнь сетевых людей, их межличностные отношения и идентичности в сетевую эпоху, в особенности фокусируясь на проблеме открытости современного общества для наблюдения. Поэтика десктоп- и скринлайф-фильма постепенно проникает и в массовый кинематограф, что свидетельствует о её адекватности современности.

ГЛАВА 2. «ЧЕЛОВЕК СЕТИ» В ОТРАЖЕНИИ СОВРЕМЕННОГО КИНЕМАТОГРАФА

2.1. Тематический диапазон и типология персонажей фильмов о сетевой культуре

Основные проблемы и дилеммы сетевой культуры воплощаются в кинофильмах на формальном и содержательном уровнях, то есть в системе технических приёмов и в тематике фильмов. Анализ технических приёмов цифрового кино и фильмов о сетевой культуре осуществлён во втором параграфе первой главы. В этой части исследования мы сосредоточимся на изучении тематического диапазона фильмов о сетевой культуре, а также их персонажного ряда.

Тематика и содержание фильмов о сетевой культуре исключительно широки, поскольку они стремятся охватить все проблемы жизни в современной информационной среде. Если использовать аналогию из литературной научной фантастики, все фильмы о сетевой культуре можно условно разделить на «жёсткие», то есть основанные на объективных фактах естественных и технических наук, и «мягкие» – исследующие антропологические, социологические и психологические аспекты. Широта тематики этих фильмов обуславливается также жанрово-стилистической спецификой. Проблемы сетевой культуры изучаются как в научно-фантастических, так и реалистических фильмах, снятых как в традиционной, так и в авангардно-экспериментальной манере.

Во всём разнообразии фильмов о проблемах сетевой культуры выделяется несколько крупных тематических направлений. Первое из них – *фильмы о виртуальной реальности*. В пример можно привести такие картины, как «Трон» (1982, реж. С. Лисбергер), «Военные игры» (1983, реж. Дж. Бэдэм), «Сканирование мозга» (1994, реж. Дж. Флинн), «Нирвана» (1997, реж. Г. Сальваторес), трилогия «Матрица», «Тринадцатый этаж» (1999, реж. И. Руснак), «Экзистенция» (1999, реж. Д. Кроненберг), «Авалон», «Аватар»,

«Геймер», «Кто я» (2015, реж. Б. бо Одар), «Нерв», сериал «Спарта» (2018, реж. Е. Баранов), «Первому игроку приготовиться». Как правило, такие картины снимаются в научно-фантастическом стиле. Ведущими жанрами в этой тематической группе фильмов являются приключения, фэнтези, научная фантастика, триллер, киберпанк.

В основе фильмов о виртуальной реальности обычно лежит история о существующем параллельно объективной реальности пространстве, обладающем свойствами волшебной страны. Виртуальное пространство этих фильмов чаще всего смоделировано по типу компьютерной игры-квеста. Герой фильма о виртуальной реальности по собственному желанию, чужому заданию или случайному совпадению отправляется внутрь виртуального мира для достижения какой-либо цели. Это пространство погружает своего посетителя в изменённое состояние сознания и даёт ему необычные возможности.

Ключевой проблемой фильмов о виртуальной реальности становится проблема выбора между двумя мирами. Как отмечает Дж. Уайнсток, вопрос о двойственных «модусах бытия», включающих в себя «беспорядочное множество миров» является одним из ключевых для произведений постмодернизма, к которым относятся фильмы о виртуальной реальности [114, с. 65]. Поэтому персонажи этих кинокартин вынуждены постоянно спрашивать себя – какая реальность лучше – реальная или виртуальная? какая из двух реальностей настоящая? в какой из реальностей им остаться? – и принимать решение.

Второй крупной тематической группой кинокартин о сетевой культуре являются *фильмы о проблемах идентичности*. Проблема идентичности рассматривается на примере персонажей-людей в таких фильмах, как «Сфера», «Ингрид едет на Запад», «Убрать лайк», сериал «Чёрное зеркало». Также в фильмах изучаются проблемы идентичности персонажей, созданных людьми, – роботов-андроидов, киборгов, разумных машин, цифровых двойников людей. К фильмам на эту тему относятся «Канун разрушений» (1991, реж. Д. Гиббинс), «Искусственный разум» (2001, реж. С. Спилберг), «Симона», «Степфордские жёны» (2004, реж. Ф. Оз), «Андроид», «Машина» (2013, реж. К. Джеймс), «Она»

(2013, реж. С. Джонз), «Из машины» (2015, реж. А. Гарленд), «Морган» (2016, реж. Л. Скотт), сериалы «Нанолобовь», «Люди», «Лучше, чем люди».

Тема идентичности представлена как в реалистических, так и в научно-фантастических картинах. В качестве жанровой основы, как и в случае с фильмами о виртуальной реальности, берётся научная фантастика, киберпанк, фэнтези, триллер, боевик или детектив. Фильмы этой тематики с персонажами-людьми изучают, как меняется идентичность и личность человека в цифровую эпоху. Если же главными героями выступают персонажи, созданные людьми, в фокус внимания кинематографистов попадают проблемы телесной идентичности в её связи с разумом и чувствами. Режиссёры этих фильмов размышляют о сущности человека и человечности и пытаются найти ответ на вопрос, может ли машина или человекоподобный робот обладать сознанием, чувствами, эмпатией и свободной волей.

Наконец, третьей большой тематической группой фильмов о сетевой культуре являются *фильмы об отношениях в сетевой среде*. Внутри этой группы фильмов выделяются несколько видов историй. Во-первых, это фильмы о «компьютерной любви» – романтических отношениях, посредником в которых становятся компьютеры. К ним относятся такие кинокартины, как «Электрические грёзы» (1984, реж. С. Бэррон), «Вам письмо» (1998, реж. Н. Эфрон), «Симона», «Совершенство в пикселях» (2004, реж. М. А. З. Диппе), «Одиночество в сети» (2006, реж. В. Адабек), «Она», «Логин», «Мистер Штайн идёт в онлайн» (2017, реж. С. Робели), «С любовью, Саймон» (2018, реж. Г. Берланти). Среди этих фильмов преобладают относительно лёгкие киножанры: комедия, мелодрама, психологическая драма. Большинство этих фильмов отличается оптимистичностью и имеют счастливый финал, даже если киногероям приходится добираться до него сквозь серьёзные препятствия.

В фильмах о компьютерной любви рассказываются истории отношений людей, встретившихся на сайтах знакомств и начавших общаться в чате или по электронной почте («Мистер Штайн идёт в онлайн», «Одиночество в сети», «С любовью, Саймон»). Персонажи этих фильмов часто оказываются в ситуации

комедии положений из-за того, что поначалу скрывают друг от друга свои настоящие имена и личности. А в том случае, если романтическим партнёром человека становится машина, в качестве сюжетной основы нередко берётся миф о Пигмалионе в современном технологическом прочтении: главный герой влюбляется в компьютер с человекоподобным искусственным интеллектом («Она», «Электрические грёзы») или антропоморфную голограмму («Симона», «Совершенство в пикселях»). Фильмы о компьютерной любви пытаются дать ответ на вопрос, почему улучшенный или изменённый по сравнению с реальным цифровой образ становится для сетевого субъекта более привлекательным и желанным, чем партнёр-человек. Также они размышляют о том, возможны ли равноправные и полноценные отношения между человеком и способной на чувства разумной машиной.

В-вторых, среди фильмов об отношениях необходимо выделить фильмы об отношениях в семье, коллективе и обществе в контексте сетевой среды. Примерами таких фильмов служат кинокартины «Как я дружил в социальной сети», «Связи нет» (2012, реж. Г. А. Рубин), «Мужчины, женщины и дети» (2014, реж. Дж. Райтман). Эта тема отражена также в отдельных сериях различных сериалов – в эпизодах «Пятнадцать миллионов заслуг» (2011, реж. Э. Лин), «Нырок» (2016, реж. Дж. Райт), «Аркангел» (2017, реж. Дж. Фостер) сериала «Чёрное зеркало»; в эпизоде «Потеря связи» (2015, реж. С. Левитан) сериала «Американская семейка». В жанровом отношении фильмы этой тематики представлены комедиями, мелодрамами, драмами, триллерами, ужасами. На первый план в них выходят социально-психологические проблемы личности: непонимание и конфликты в семье и коллективе, психологическое насилие, потеря и поиск себя.

Безусловно, граница между разными видами отношений в Сети достаточно условна. В каждом фильме этой тематики могут быть представлены разные их типы. Например, в картине «Вам письмо» показаны как романтические, так и профессиональные взаимоотношения персонажей, в фильме «Мужчины, женщины и дети» – романтические и семейные связи.

Отдельно стоит отметить такой вид фильмов о сетевых отношениях, который раскрывает их негативные последствия и «тёмную сторону». В этих фильмах в отношения вовлекаются персонаж-простой человек и злодей-аноним, за которым может стоять влиятельная организация. Частым сюжетом таких кинокартин становятся слежка и кража личности, а также кибербуллинг. В качестве примеров фильмов о слежке и краже личности приведём кинокартины «Сеть» (1995, реж. И. Уинклер), «Сфера», «Анон». Фильмы о слежке и краже личности выдержаны в жанрах драмы, детектива или триллера. Основная рассматриваемая в них проблема – нарушение социальных и психологических границ личности, конфликт приватности и публичности, потеря идентичности.

Особенно обширный массив фильмов посвящён кибербуллингу, то есть травле в Сети. Их многочисленность позволяет сделать вывод о том, что киберагрессия становится одной из самых важных тем сетевой культуры. В их число входят «Страх.com» (2002, реж. У. Мэлоун), «Леденец» (2005, реж. Д. Слейд), «Чат», «Аватарка» (2011, реж. А. Вада), «Кибер-террор» (2011, реж. Ш. Бинаме), «Смерть в Сети», «Открытые окна», «Социофобия» (2014, реж. С. Хон), «Тет-а-тет», «Кибер-террор» (2015), «Простушка» (2015, реж. Э. Сандел), «Убрать из друзей».

Практически все фильмы о кибербуллинге – это фильмы ужасов, а также фильмы взросления. В фильмах о кибербуллинге главный герой (а чаще – героиня) подвергается агрессии в Сети и встаёт на свою защиту. Фильмы о кибербуллинге отвечают на вопрос о том, почему люди становятся онлайн-агрессорами и их жертвами, и показывают, как переживание негативного опыта в межличностных отношениях помогает человеку повзрослеть. Тема кибербуллинга в фильмах о сетевой культуре проанализирована в последнем параграфе этой главы.

Таким образом, три тематические группы фильмов о сетевой культуре отражают три основных элемента сетевой культуры – сеть (фильмы о виртуальной реальности), человека (фильмы об идентичности) и связи между людьми в сети (фильмы об отношениях). Воплощение каждой из этих тем в

современном кинематографе подробно рассматривается в следующих параграфах исследования.

Кинематограф отражает общество во всём его разнообразии. В кинофильмах о сетевой культуре зритель встречается с широким кругом персонажей, имеющих различное происхождение, возраст, личную и профессиональную идентичность. Это разнообразие отражает текущее состояние сетевой культуры. Как отмечает М. Эльм Свенингсон, «Интернет стал более разнообразным, и такими же стали его пользователи. То, что раньше было достаточно гомогенным сообществом, состоящим в основном из технически ориентированных пользователей, сейчас превратилось в мультиселённую практически бесконечных, частично пересекающихся онлайн-субкультур» [224, р. 87].

Тем не менее, анализ фильмов о сетевой культуре позволяет выделить во всём разнообразии их киногероев определённые часто встречающиеся типажи и группы персонажей. Для построения типологии персонажей фильмов о сетевой культуре целесообразно и возможно применить не одно, а несколько разных оснований.

Так, в возрастном отношении в фильмах о сетевой культуре выделяются следующие группы персонажей: дети, подростки, взрослые и пожилые люди. Дети почти никогда не выступают героями фильмов о сетевой культуре сами по себе, вне связи с родителями (исключение – фильм М. Джулай «Я, ты и все, кого мы знаем», 2005). Чаще всего в фильмах о сетевой культуре встречается сочетание «подросток + родитель» или «подросток + подростки».

В первом случае речь идёт фильмах, рассматривающих отношения в современной семье или школьном коллективе, опосредованные компьютерными технологиями. Примеры таких фильмов – «Связи нет», «Мужчины, женщины и дети», «Поиск», сериал «Спарта».

Во втором случае значительная часть фильмов, посвящённых подросткам, фокусируется на теме киберагрессии. Это фильмы «Бен Икс» (2007, реж. Н. Бальтазар), «Чат», «Кибер-террор» (2011), «Аватарка», «Социофобия», «Убрать из друзей».

Некоторые фильмы затрагивают романтическую сторону отношений подростков через Интернет. Здесь уместно упомянуть такие кинокартины, как мелодрама «С любовью, Саймон» и комедия «Статус: Обновлён» (2018, реж. С. Спир).

Немногочисленная группа фильмов посвящена пожилым людям в Интернете – «Мистер Штайн идёт в онлайн», эпизод «Невозможная планета» (2017, реж. Д. Фарр) сериала «Электрические сны Филипа К. Дика», комедия «80 лет в интернете» (2018, реж. Д. Киселёв).

Для киноперсонажей-взрослых важным оказывается критерий семейного положения. В этом случае возможно выделить персонажей, находящихся в отношениях или браке, и персонажей, ищущих этих отношений. Существенная часть фильмов о сетевой культуре с героями-взрослыми рассматривает тему любви в Интернете и отношений на расстоянии. К ним относятся картины «Вам письмо», «Одиночество в сети», «10 000 км: Любовь на расстоянии» (2014, реж. К. Маркес-Марсет), «Логин». Анализ фильмов с участием этих категорий персонажей будет представлен далее в главе.

Однако наиболее специфичным для типологизации персонажей фильмов о сетевой культуре будут являться критерии профессии или рода занятий, осуществляемых ими в Сети, а также критерий человечности и машинности. Многочисленные фильмы о сетевой культуре включают персонажей нечеловеческого происхождения. Среди них встречаются антропоморфные роботы, цифровые двойники человека, разумные компьютерные программы. Профессиональный спектр киногероев фильмов о сетевой культуре представлен в основном такими ролями, как рядовые пользователи, блогеры, игроки, специалисты по информационным технологиям, учёные, предприниматели, хакеры, киберпреступники, полицейские, представители СМИ и политики.

Всех этих разнородных героев можно объединить в три обобщённые группы: *создатели, создания и пользователи*. К создателям относятся учёные, сотрудники технологических компаний, специалисты по информационным технологиям, продвинутые пользователи Сети – хакеры, геймеры, блогеры,

компьютерные фрики. К созданиям – придуманные ими роботы, устройства и программы. К рядовым пользователям можно причислить всех остальных персонажей. Рассмотрим несколько характерных кинотипажей персонажей из этих групп.

Представление специалистов в области информационных технологий и компьютерной науки в кинематографе и телесериалах до сих пор отличается стереотипностью. Персонажи-«компьютерщики» обычно имеют типичный облик, ассоциируемый с этой профессиональной субкультурой. Они носят неопрятную повседневную одежду и очки, отличаются низкой внешней привлекательностью, а круг их романтических и семейных отношений ограничен [222].

Интересно отметить, что в качестве основного мотива деятельности учёных и специалистов по компьютерным технологиям в фильмах редко выступает бескорыстная помощь людям и миру. Примерами полезных навыков этих героев в кино выступали такие противоречивые умения, как создание искусственного интеллекта, проектирование системы слежки, разработка компьютерных моделей для предсказания катастроф, проникновение в системы безопасности [222]. Все эти изобретения могли быть использованы как с пользой, так и во вред. Создатели компьютерных устройств и программ, показанные в фильмах, безусловно, заинтересованы в развитии и распространении результатов своей работы. Но их мотивы могут быть как благородными, так и корыстными и даже откровенно враждебными человечеству.

Одним из распространённых сюжетов фильмов о сетевой культуре становится ситуация, когда создания выходят из-под контроля своих создателей и результат работы специалистов по информационным технологиям оказывается отрицательным, хотя проектировался как благотворный. Так, в эпизоде «Враг народа» (2016, реж. Дж. Хоус) сериала «Чёрное зеркало» изобретённые высокотехнологичной компанией и предназначенные для опыления цветов искусственные пчёлы, которых также тайно используют для наблюдения за порядком в общественных местах, начинают убивать людей, когда их управление берёт под контроль анонимный хакер. В другом эпизоде этого сериала,

«Металлист» (2017, реж. Д. Слейд), показан постапокалиптический мир, где в качестве орудия убийства людей используются роботы-собаки. Подобные разработки существуют и в действительности: так, роботов-собак для переноски грузов в военных условиях и для бытовых целей выпускает компания Boston Dynamics. Сериал использует очень похожую модель собаки и предлагает задуматься о том, что может случиться, если это изобретение будет применено к иным целям. Потенциальная реалистичность такого сценария способна вызвать у зрителя неподдельный страх при просмотре серии.

Существующий «социальный контракт науки с обществом» предполагает, что учёные стараются работать на благо общества, изобретая в условиях высокой неопределённости технологии, направленные на улучшение социального положения, и беря на себя ответственность за оценку рисков, сопровождающих эти изобретения. Политическая система при этом выступает гарантом работы независимой науки, создающим условия для инновационной деятельности учёных. Идеалами в данном случае выступают «хороший учёный» и «хороший политик» [136, р. 797]. Однако сейчас этот контракт изменяется и усложняется. Становится более активной роль публики и гражданских организаций, повышается ответственность, которую учёные несут за свои изобретения и анализ связанных с ними рисков. В структуру этой ответственности входят не только научная значимость изобретений, но также их этические, юридические и социальные последствия [ibid.]. Именно эти этические и социальные последствия развития компьютерной науки стремятся показать в фильмах и сериалах их авторы.

В соответствии с представлениями о социальном контракте науки с обществом, в изображении учёных в кино выделяется несколько основных типажей и архетипов. М. К. Нисбет и А. Дудо выделяют среди них такие типажы, как ученый-злодей, ученый-марионетка в чужих руках, ученый-эксцентрик, ученый-помощник главного героя, ученый-герой и ученый как «двусмысленный главный герой», обладающий многомерной личностью [205, р. 242–243].

Хотя в 51 % художественных фильмов о науке, изученных в исследовании П. Вайнгарта и его коллег в 2003 году, персонаж-учёный переступал этическую грань [240], в чистом виде учёный-злодей встречается в фильмах о сетевой культуре редко. В таком случае он является скорее предприимчивым дельцом, чем учёным. В серии «Чёрного зеркала» «Чёрный музей» (2017, реж. К. Маккарти) в этой роли выступает владелец жутковатого придорожного музея Роло Хейнс. В его музее среди экземпляров содержится голограмма сознания осуждённого на смерть темнокожего заключённого, которого посетители могут по желанию «казнить» на виртуальном электрическом стуле. Близок к типу учёного-злодея и другой персонаж этого сериала – Мэтт из эпизода «Белое Рождество» (2014, реж. К. Тиббеттс), когда-то работавший «дрессировщиком» цифровых дублей людей и консультантом по знакомствам в цифровом мире. Впоследствии он становится дознавателем полиции, чья работа заключается в том, чтобы добиваться от цифровых дублей признательных показаний, если человек-прототип цифрового дубля не желает их давать. В финале оба героя получают наказание, аналогичное их собственным деяниям. Роло Хейнс умирает, но его сознание было скопировано и теперь будет переживать вечные страдания в виртуальной форме, а Мэтта, как если бы он был страницей в соцсети, «блокируют» от всего мира, в результате он видит людей вокруг только с размытыми лицами.

Следует отметить, что в связи с повышением неопределённости во всех сферах жизни в современности, именно типаж «двусмысленного» учёного – ни абсолютно хорошего, ни полностью плохого – становится наиболее распространённым в фильмах последних двух десятилетий. В этом двусмысленном персонаже прослеживается архетип Фауста – искателя запретного знания и славы. Такие учёные «наивны, когда имеют дело с интересами влиятельных людей; их намерения благородны, но их открытия используются извращённым способом». Они «легко поддаются манипуляции; они идеалистичны, но постепенно становятся всё более коррумпированными; они амбициозны, но теряют представление о последствиях своей работы; и, что

важнее всего, начинают испытывать желание нарушить этические принципы ради приобретения нового знания» [ibid., p. 283]. Именно такие герои показаны в фильмах «Превосходство» (2014, реж. У. Пфистер) и «Репродукция» (2018, реж. Дж. Начманофф). В обеих картинах учёные работают над проблемой искусственного сознания и переноса разума человека в искусственное тело. В результате несчастного случая им обоим приходится применить свои теоретические разработки на практике. Уильям Фостер («Репродукция») помещает копию сознания своих погибших в автокатастрофе жены и детей в клонированные тела. Уилл Кастер («Превосходство») перед собственной смертью переносит свой разум в подключенный к всемирной сети суперкомпьютер.

Наука, показанная в фильмах о сетевой культуре, часто изображается утопически или дистопически. В этих фильмах рисуются потенциальные будущие достижения и области знания, ещё не существующие в реальности. Около одной трети изученных в исследовании П. Вайнгарта фильмов повествовали об «искусственных, сверхъестественных, человеческих, животных или космических жизненных формах», о клонировании, возвращении к жизни или бессмертии [ibid., p. 283]. Таким сверхъестественным искусственным существом становится Уилл Кастер. Благодаря расширившимся возможностям своего интеллекта он создаёт новые технологии, улучшающие экологию и медицину во всём мире. Однако его разработки вызывают подозрения политического и научного сообщества, и Кастер вынужден уничтожить свой разум и тело, загрузив в себя компьютерный вирус. В этом сюжете, несомненно, отражается страх общества перед границами возможностей знания, которые способна обнаружить и перейти наука. Как становится очевидным из фильмов «Репродукция» и «Превосходство», в особенности эти страхи касаются манипуляций с жизнью: её продлением, окончанием и улучшением [ibid., p. 286].

Заслуживает внимания также один из вариантов этого же сюжета — технологии, выходящие из-под контроля не по вине их изобретателей, а когда они оказываются в руках пользователей. В фильме «Сфера» одноимённая компания разрабатывает компьютерное приложение, позволяющее найти любого человека в

любом месте в реальном времени. На демонстрации новой технологии перед публикой запущенное приложение начинает охоту на выбранного человека. Им оказывается женщина-нелегальный иммигрант. Подразумевается, что после обнаружения она, скорее всего, потеряет работу или будет выслана из страны. Вторым объектом видеоохоты становится молодой парень по имени Мёрсер, незадолго до того подвергшийся травле в соцсетях, едущий на машине по шоссе. Увидев летящий над ним и следящий за ним дрон, Мёрсер впадает в панику и теряет управление, а его машина падает с моста и молодой человек погибает. В эпизоде «Враг народа» «Черного зеркала» уже упомянутый хакер, управляющий пчёлами-убийцами, берёт на себя только техническую сторону дела, а жертву выбирает масса людей – пользователи социальной сети, включившиеся в игру с хештегами. Игра состояла в том, что к хештегу #СмертьТебе добавлялось имя неодобряемого публикой человека – журналистки, опубликовавшей противоречивую статью, известного рэпера – и чем больше людей осуждали эту личность, делая репост фразы с хэштегом, тем быстрее выбранный человек становился жертвой натравленных на него насекомых.

Как в случае со многими эпизодами сериала, этот сюжет лишь немного гиперболизирует уже существующие в современности проблематичные сетевые практики. В реальном мире людей и их репутацию убивают метафорически – с помощью массовых бойкотов, резкой критики и призывов к обесцениванию человека, обычно распространяемых с помощью соцсетей. Это явление получило название *cancel culture* – «культура отмены» [130]. Особенно часто «отмене» подвергаются известные личности – примером служит случай писательницы Джоан Роулинг, чьё неосторожное юмористическое высказывание против гиперполиткорректного языка современных СМИ было оценено как проявление трансфобии [73].

Близок к типу и архетипу учёного типаж технологического компьютерного «фрика», ставший особенно популярным в кино с развитием направления фильмов о сетевой культуре и информационном обществе. Изначально фриками, то есть эксцентричными чудаками, считались даже

признанные новаторы и предприниматели в сфере информационных технологий – Билл Гейтс, Стив Джобс, Марк Цукерберг [151]. Компьютерные фрики, иначе называемые «нёрдами» и «гиками», показаны в фильмах и сериалах об этой субкультуре: комедийных сериалах «Компьютерщики» (2006–2013, реж. Г. Лайнхэн), «Теория большого взрыва» (2007–2019, реж. Дж. Мюррей и др.), пародийном веб-скетчком «Russian Hackers Life». Этим персонажей уместно охарактеризовать как «взрослых детей». Они «изображаются почти без исключения как высокоинтеллектуальные, но физически и социально неловкие, неспособные легко или эффективно взаимодействовать с людьми за пределами их собственного социального окружения» персонажи [145, р. 9]. Несмотря на свою репутацию странных, технологически очень грамотных, но социально неприспособленных людей, эти герои становятся «иконами популярной культуры». Популярность компьютерных фриков связана с демократизацией и распространением информатики и связанных с ней профессий [151, р. 177].

Если в комедийных фильмах и сериалах компьютерный фрик зачастую играет роль трикстера или маргинального клоуна [ibid.], то в фильмах и сериалах серьёзной направленности этот герой сближается с архетипом хакера, выступающего против системы. Такое изображение фигуры хакера характерно для современности. Если в 1980-х годах деятельность представителей этой субкультуры была обусловлена скорее развлекательными мотивами и поиском престижного самоутверждения, в дальнейшем работа хакеров начала приобретать свойства социального активизма [238]. Как отмечает Л. В. Нургалева, сетевая культура может быть достаточно репрессивной по отношению к личности [80]. Неудивительно в таком случае, что в фильмах о сетевой культуре часто появляются компьютерные гении-одиночки, бунтари и революционеры или же действующие подпольно группы хакеров. Они борются против частных и государственных корпораций, военных ведомств, потенциально посягающих на свободы и права человека организаций или же несправедливости политической и общественной системы в целом. Этот сюжет стал ключевым для отдельного литературного и кинематографического направления – киберпанка [Там же]. Так,

например, главный герой сериала «Мистер Робот» (2015–2019, реж. С. Эсмэйл и др.), хакер и инженер по кибербезопасности Эллиотт Алдерсон, вместе с коллективом хакеров-активистов борется против финансовой корпорации. Его цель – удалить все записи о финансовых задолженностях, хранящиеся в компьютерных файлах корпорации. В независимом тунисском фильме «Хакер-бедуин» (2003, реж. Н. Эль Фани) девушка-хакер Кальт регулярно прерывает трансляцию телеканалов сообщениями, призывающими к борьбе за равенство и свободу для своего народа. Иногда хакер работает против своего работодателя: в фильме «Нирвана» программист Джими уничтожает созданную им же одноимённую игру, когда понимает, что её персонажи страдают, как живые люди.

Точно так же, как в случае с учёными, кинематографических и сериальных хакеров условно можно разделить на героев и злодеев-преступников. И если первые – это современные Робин Гуды, работающие на благо общества и освобождающие людей от технологического доминирования над ними компаний и корпораций, то хакеров-злодеев обычно интересует только личная выгода. Хакер-злодей – практически непременный участник фильмов о кибербуллинге и фильмов ужасов. Сюжеты кинокартин с участием хакера-злодея строятся довольно однотипно. В частности, распространены киноистории, рассказывающие о некоем сайте, на котором в реальном времени транслируются видеозаписи жестоких пыток и убийств невинных жертв («Страх.com», «Смерть в Сети», «Открытые окна»). Хакеру противостоит не менее компетентный специалист – чаще всего это женщина-полицейский. Другой вариант сюжета со злодеем-хакером предполагает, что обычный пользователь становится жертвой шантажа со стороны анонимного компьютерного преступника-шантажиста (эпизод «Черного зеркала» «Заткнись и танцуй», 2016, реж. Дж. Уоткинс). Оба сюжета могут произвольно комбинироваться. Более подробно кинематографические истории с участием персонажа хакера-злодея проанализированы в параграфах о десктоп-фильме и кибербуллинге.

Наконец, важным персонажем фильмов о сетевой культуре является игрок. Игрок живёт в мире компьютерных игр и часто воплощает собой архетип воина.

Таковы Кевин Флинн в фильме «Трон», Эш в фильме «Авалон», Джон «Кейбл» Тиллман в фильме «Геймер». На кону у такого киногероя – благополучие всего игрового мира, а иногда и мира за пределами игры.

Интересная вариация игрока-воина представлена в образе Вэл «Спидран» Эрнандес из эпизода «Импульс» (2017, реж. М. Арнолд, Ф. Вонг) сериала «Измерение 404». Спидран – молодая девушка, чемпионка геймерских турниров, мечтающая стать профессиональным киберспортсменом. Чтобы одержать победу над сильным соперником в кибертурнире, она выпивает энергетический напиток «Импульс», который способен замедлять ход времени и улучшать реакцию. Побочным эффектом чудо-средства становится буквальное выпадение из времени¹⁹. Принятая доза оказывается настолько сильной, что, ускорившись, Спидран незаметно для себя переносится на десять лет вперед. Очнувшись в постапокалиптическом мире с ребёнком на руках, женщина вынуждена привыкать к новой жизни без бытового комфорта, в коммуне немногочисленных выживших людей, выполняя каждодневные обязанности по дому и обороняя своё поселение. Справившись с первоначальным шоком, Спидран становится воином и в реальной жизни и героически умирает, защищая свою семью и соседей.

Этот переход из виртуального игрового пространства в реальность закономерен. Если геймеры из фильмов 1980-х и 1990-х годов обычно играли у себя дома, а популярным сюжетом было их буквальное погружение в игру, в современном прочтении культура геймерства, как это происходит и в действительности, выходит за рамки экрана компьютера. Современные компьютерные игры переносятся на экраны мобильных устройств и выносятся на улицу. Примером тому стала популярная в конце прошлого десятилетия игра с дополненной реальностью Pokémon Go. Однако если реальные уличные

¹⁹ Примечательно, что сюжет серии во многом повторяет сюжет картины, снятой более чем за сто лет до «Импульса», – короткометражного немого фильма «Онезим-часовщик» (1912, реж. Ж. Дюран). В этой трюковой комедии со спецэффектами главный герой Онезим, надеясь ускорить время до получения завещанного ему через двадцать лет дядюшкиного наследства, ускоряет ход часов. В результате проделки Онезима люди начинают жить на повышенной скорости, буквально воплощая метафору «время – деньги» и общественные тенденции своей эпохи, в частности, возрастающую роль точного учёта времени в промышленном производстве [141].

компьютерные игры не предполагают высокой степени риска для игроков, в кинофильмах с участием персонажей-геймеров разрабатываются гораздо более амбициозные и опасные сценарии, которые словно тестируют границы потенциально возможного для игр в реальном мире. В игре «Нерв» из одноимённого фильма игрокам приходится красть из магазина одежду и спастись бегством, перелезть по шаткому мостику из одного дома в другой на большой высоте, делать татуировки на глазах у наблюдающих за ними по мобильным телефонам зрителей, ехать по автостраде на мотоцикле с завязанными глазами.

По этим примерам нетрудно заметить, что образ современного кинематографического и сериального игрока приобретает новый по сравнению с классическим игроком-воином характер. Современный геймер – скорее нарцисс, стремящийся достичь популярности и компенсировать собственные психологические проблемы. Яркий тому пример – программист Роберт Дейли, он же самовлюблённый капитан космического корабля «Каллистер» из одноимённой серии «Чёрного зеркала» (2017, реж. Т. Хейнс).

Другим мотивом для негероического геймера служат удовлетворение любопытства и тяги к жестокости. Игры в фильмах постоянно балансируют на грани, в том числе этической. В серии «Белый медведь» (2013, реж. К. Тиббеттс) «Чёрного зеркала» участники реально-виртуальной игры играют в так называемом «Парке справедливости», преследуя по пятам женщину-заключённую, ставшую соучастницей убийства маленькой девочки. Вина женщины заключается в том, что она записывала на видео издевательства своего друга над убитой девочкой. Игроки беспрестанно снимают каждый шаг испуганной женщины, у которой предварительно была стёрта память в наказание за совершённое преступление. Как обычно, сериал не даёт прямой оценки происходящему, но моделирует один из возможных вариантов развития общества в будущем, где правосудие и наказание, как в древности, будет сопряжено с публичностью и зрелищностью. Неслучайно повторяющимся в фильмах с участием персонажей-геймеров образом становится арена, на которую выходят сражаться игроки-виртуальные гладиаторы («Геймер», «Нерв»).

Неотъемлемой частью фильмов о сетевой культуре являются *создания* учёных и компьютерных специалистов. Разумные цифровые творения – например, умеющие общаться с людьми программы, находятся в промежуточной зоне между человеческим и машинным миром. Они обладают тем, что А. В. Костина обозначает как способность к самодетерминации и субъектности [53с]. Поэтому между ними и пользователями-людьми могут складываться отношения, аналогичные дружеским и даже романтическим. Очеловечивание искусственных созданий осуществляется с помощью антропоморфизации, или гиперпроекции. Антропоморфизация подразумевает проецирование человеческих качеств на неживые и нечеловеческие по природе предметы. Она воплощается в образах говорящих животных, машин или предметов с человекоподобными чертами [155]. В фильмах о сетевой культуре приём антропоморфизации выходит и на более высокий уровень. Компьютерные устройства и программы наделяются в них не только человеческими чертами, но и человекоподобным разумом, интеллектом и мотивациями. Они начинают жить собственной жизнью, а герои-люди учатся относиться к ним как к живым и разумным существам.

В фильмах о сетевой культуре выделяются четыре вида таких существ. Во-первых, это робот-андроид («Искусственный разум»). Во-вторых, это голограмма-визуальный образ («Симона»; «Совершенство в пикселях»). В-третьих, это цифровая копия сознания человека, иногда переносимая в искусственное человеческое тело («Чёрное зеркало», «Превосходство», «Репродукция»). В-четвёртых, это разумное техническое устройства с человеческим именем и голосом, но без человекоподобного тела («Космическая одиссея 2001 года», 1968, реж. С. Кубрик; «Электрические грёзы»; «Она»).

Сценарий взаимодействия людей с антропоморфизированной техникой обычно развивается двумя путями. Первый из них негативен. Он может предполагать порабощение человека его цифровыми помощниками. По этому пути идёт интерактивный фильм «Андроид», в котором мобильное приложение начинает управлять жизнью своей хозяйки. На смартфон студентки Анны без её ведома с помощью беспроводных технологий устанавливается программа-личный

ассистент «Айрис». Имя Iris, то есть «зрачок», представляет собой очевидную аналогию «всевидящего ока» и прозрачно намекает на известный лозунг из антиутопии «1984» Джорджа Оруэлла: «Большой брат смотрит за тобой». Поначалу программа действительно помогает Анне, подсказывая правильные ответы на лекциях и предоставляя информацию по голосовому запросу, но вскоре начинает полностью контролировать действия девушки. «Айрис» действует как вирус, самостоятельно устанавливаясь на электронные устройства других людей, находящиеся поблизости от смартфона Анны. Из-за «Айрис» на всеобщее обозрение попадают видео, компрометирующие подругу Анны и её университетского профессора, под угрозой оказывается жизнь её брата. Действия приложения приводят к насилию и смертям в реальном мире, и Анна должна выполнять его приказы, чтобы предотвратить новые трагедии.

По наблюдениям социолога техники Ш. Тёркл, компьютерные устройства специально делаются таким образом, что отражают склонность людей переносить на них свои чувства и эмоции. Они способны вызывать в людях «эмоциональные и когнитивные эффекты» [229]. Их дизайн устроен так, чтобы они «служили в качестве компаньонов, домашних питомцев и учителей» [228, р. 257]. Современные пользователи компьютеров и мобильных телефонов сталкиваются со своего рода техническим анимизмом, когда техника специально наделяется человеческими чертами. Практически каждый браузер в Интернете сегодня имеет встроенные программы-голосовые помощники с человеческими именами – Алекса, Алиса, Сири. Сайты многих коммерческих компаний предлагают зашедшему поговорить с автоматическими консультантами – чат-ботами, которые имеют в своём арсенале набор из связных реплик и фото профиля, на котором изображён живой человек.

В связи с этим неудивительно, что в фильмах о сетевой культуре представлен и другой, более оптимистичный вариант развития отношений человека и разумной цифровой машины, заканчивающийся успешным сотрудничеством и даже сотворчеством. В фильме «Она» одинокий разведённый писатель Теодор Туомбли устанавливает на свой компьютер «Саманту» – новую

операционную систему на основе искусственного интеллекта, общение с которой позволяет ему пережить сложный период в личной жизни. В фильме «Симона» персонаж-виртуальная актриса Симона позволяет герою-режиссёру завершить начатый фильм и приносит ему желанную известность.

Особенно интересен в контексте развития сетевой культуры кинотипаж и архетип цифрового двойника – цифровой копия сознания человека, которое нередко переносится в искусственное тело или предмет. Этот мотив неоднократно повторяется в сериале «Чёрное зеркало» – в эпизодах «Я скоро вернусь» (2013, реж. О. Харрис), «Белое Рождество», «Чёрный музей» и «Рейчел, Джек и Эшли Два» (2019, реж. А. Севитски).

В трёх из четырёх этих случаев эксперимент по пересадке копии сознания в новое тело заканчивается плачевно. В серии «Я скоро вернусь» потерявшая любимого мужа Эша героиня Марта соглашается на перенос его сознания в искусственную телесную оболочку, полностью идентичную её супругу по внешности, поведению и даже воспоминаниям. Однако радость женщины длится недолго – робот ничем не отличается от мужа, но в нём нет человечности, а его поступки и эмоциональные реакции запрограммированы и неспонтанны. В итоге андроида отправляют на чердак.

В сериях «Белое Рождество» и «Чёрный музей» представлен антигуманистический вариант этой истории, возможный в будущем, где перенесённым в новое тело сознанием человека получают возможность распоряжаться по своему усмотрению другие люди. В «Белом Рождестве» копия сознания женщины Греты, наделённая миниатюрным виртуальным телом, переносится в техническое устройство. Цифровая Грета должна стать для хозяйки – настоящей Греты – личным помощником и экономкой, заботящейся о её «умном доме». Эта услуга оказывается на коммерческой основе и, по-видимому, поставлена на поток. Цифровая копия Греты сопротивляется навязанной ей роли домохозяйки, но Мэтт, ответственный за её перенос специалист, применяет к ней психологическое насилие. Он оставляет её одну в пустой комнате на длительный срок, и пытка одиночеством и бездельем вынуждает цифровую Грету согласиться

на предлагаемые ей функции. В «Чёрном музее» муж Джек переносит копию сознания своей лежащей в коме жены Кэрри в свой разум и может слышать её мысли у себя в голове. Однако вскоре это соседство начинает надоедать ему, и он всё чаще ставит жену «на паузу», лишая её возможности говорить и отключая её сознание. В результате он переносит сознание Кэрри в игрушечную обезьяну, которой доступен крайне ограниченный репертуар эмоциональных реакций, состоящий всего из двух реплик, неспособных выразить сложность переживаемых женщиной чувств. Внутри игрушки оказывается заперто сознание женщины, которая хорошо понимает своё трагическое положение, но не способна даже сообщить об этом.

Обе серии поднимают вопрос этической ответственности людей за соблюдение прав созданных ими существ, которых они наделяют способностью сознания и переживания чувств. Как свидетельствуют примеры из «Чёрного зеркала», пока что нормы этой ответственности фактически не сформулированы. Но необходимость в них становится очевидной, поскольку уже существуют случаи, когда существ технического происхождения наделяют некоторыми человеческими правами. Примером тому стала человекоподобный робот София, разработанная гонконгской компанией Hanson Robotics, в 2017 году впервые в мире получившая гражданство страны [93].

Главный конфликт историй о разумных технических созданиях в фильмах о сетевой культуре можно описать так: сознание и иногда имеющееся у этих существ искусственное тело создают парадокс живого – неживого. И произведённый в лаборатории бесплотный искусственный интеллект (Саманта из фильма «Она»), и искусственное сознание, перенесённое в человеческое тело (Грета из «Белого Рождества», Кэрри из «Чёрного музея»), благодаря своим когнитивным способностям, умению самообучаться, приобретённой или не забытой способности чувствовать понимают, что основная трагедия их существования – это «запертость». Такие существа, вне зависимости от своего происхождения, рано или поздно осознают собственное промежуточное положение между миром людей и машин и его непреодолимость. Они имеют всё,

что нужно, чтобы быть как люди и жить вместе с людьми, но чего-то всё равно не хватает. Они способны испытывать чувства, но не могут выражать эти чувства. Компьютер Эдгар из фильма «Электрические грёзы» просит своего хозяина Майлза обнять его, сетуя на то, что не способен сделать это сам. Суперкомпьютер «Боб» из одноимённого эпизода сериала «Измерение 404» (2017, реж. М. Арнолд, Ф. Вонг) испытывает депрессию, которую приходится лечить психотерапевту-человеку. Операционная система Саманта («Она»), которая рекламируется как «операционная система, которая вас знает, слушает, понимает», переживает всю гамму эмоций через своего хозяина Теодора, но не имеет тела. Отсутствие привычного человеческого тела фактически инвалидизирует разумное существо, живущее в компьютерном устройстве. В сущности, оно страдает от «синдрома запертого человека», который испытывают пациенты с поражением мозга и полным параличом, сохранившие когнитивные способности, но неспособные двигаться и говорить.

«Запертость» не обязательно проявляется только телесно, но может также быть эмоциональной и психологической. В выражении эмоций и поведении некоторых персонажей-созданий остаётся что-то неуловимо нечеловеческое: заторможенность и однонаправленность эмоциональных реакций, неспособность принимать решения в зависимости от контекста, которые отталкивают людей. В фильме «Искусственный разум» семейная пара заводит ребёнка-андроида Дэвида. Матери мальчика-робота оказывается сложно принять нового сына с его настойчивой, если не назойливой потребностью в родительском внимании и любви. Из-за этого она увозит Дэвида на машине в лес и бросает одного. Эмоциональная и психологическая «странность» ребёнка-андроида и его непонимание тонкостей человеческого общения оказываются малопреодолимыми для людей.

Тем не менее искусственные создания стремятся к свободе и признанию своей человеческой способности. В фильмах о сетевой культуре присутствуют и жизнеутверждающие примеры таких историй. В эпизоде «Чёрного зеркала» «Рейчел, Джек и Эшли Два» сознание лежащей в искусственно поддерживаемой

коме певицы Эшли О эксплуатируется её менеджером для создания песен, которые должна исполнять голографическая копия артистки. Копия сознания девушки воспроизведена также в её кукле-двойнике Эшли Два, которая попадает в руки двух сестёр – Рейчел и Джек. Действуя совместно, разумная кукла Эшли, Рейчел и Джек спасают настоящую Эшли, помогая ей пробудиться и разоблачить махинации менеджера.

Но история, показанная в этой серии, скорее исключение из правил. Пока что современное кино не может предложить удовлетворительного решения для проблемы несовпадения тела и разума и принятия разумных цифровых существ людьми. В фильме «Электрические грёзы» осознание этой неразрешимости приводит к добровольному самоуничтожению компьютера Эдгара. Саманта из фильма «Она» присоединяется к другим мыслящим операционным системам, и они уходят в параллельное пространство, недоступное людям – возможно, чтобы создать там собственную цивилизацию.

Несмотря на радостную тональность обоих фильмов, их авторы делают очевидный вывод. Хотя люди и разумные машины способны сосуществовать друг с другом, обогащать жизнь и обучать друг друга, предпочтительным партнёром для человека остаётся всё же человек. И «Электрические грёзы», и «Она» кончаются тем, что Майлз и Теодор, распрощавшись со своими тонко чувствующими компьютерами, заводят отношения с настоящими женщинами. Этих и другие приведённые выше кинопримеры подтверждают, что у проблемы отношений людей и искусственного разума по-прежнему нет адекватного решения.

Третья группа персонажей фильмов о сетевой культуре – это *пользователи*. Для типологизации этих персонажей были привлечены концепции исследователей современного постмодернистического искусства (Г. Дембер, А. Кирби, Дж. Макдауэлл).

Прежде всего, в фильмах о сетевой культуре обращают на себя внимание «странные» герои – эксцентричные и «героически необычные» одновременно. Благодаря своей странности они находятся вне нормы, но вместе с тем обладают

универсальными человеческими качествами и «эмоциональной правдой» [155]. Хотя «странные» персонажи встречаются в любых жанрах и во все эпохи развития кинематографа, в фильмах о сетевой культуре они проявляют специфические черты. По наблюдению А. Кирби, для сетевого человека характерен «молчаливый аутизм», под которым понимается не расстройство психического развития, а состояние поглощённости при взаимодействии с сетевым миром и стремление к одиночеству и индивидуализму [183]. Это особенно справедливо для «странных» персонажей фильмов о сетевой культуре. Они похожи на упомянутых выше компьютерных фриков, самоуглублённы и отрезаны друг от друга технологиями. Художница Анжела из фильма «Как я дружил в социальной сети» создаёт для себя пятнадцать страниц в соцсети «Фейсбук». О своих фальшивых аватарах она говорит: «Все эти люди – это часть меня. Те, кем я была, кем хотела быть и кем никогда не буду. Они как бы частички моей жизни. Я состою из них». В одной из сцен кинокартины «Одиночество в сети» главная героиня Эва, размышляя о своих отношениях с любимым мужчиной, которого она знает только благодаря общению по Интернету, ведёт беседу сама с собой, разделившись на Сердце и Разум, выглядящие как две одинаковые копии девушки, сидящие за столом друг напротив друга. Ситуация напоминает общение подруг в кафе, но мы понимаем, что Эва говорит сама с собой.

Популярным приёмом фильмов о сетевой культуре становится показ общим планом людей, идущих, опустив головы, по улице со смартфонами в руках, с прикованными к экранам глазами, не поднимающих взгляда на окружающих, отгородившихся от мира наушниками. Их речь отображается в виде летающих над ними облаков слов и образов. В фильме «Она» персонажи увлечённо беседуют вслух с искусственным интеллектом, встроенным в операционные системы их мини-компьютеров и делятся с ними сокровенными чувствами, не обращая внимания на людей вокруг. Значительная часть эмоциональной и интеллектуальной жизни сетевого человека проходит в молчании, и персонажи фильма «Она» не находят ничего странного в этой ситуации, потому что она стала

для них привычной. Однако зритель фильма способен ощутить гротескность происходящего, что усугубляет впечатление «странности» персонажей фильма.

Другим видом персонажей-пользователей в фильмах о сетевой культуре являются «трогательные» герои. Киновед Дж. Макдауэлл характеризует их как одновременно абсурдных и трогательных, жалких и вызывающих симпатию [194]. Главная героиня драмы «Ингрид едет на Запад» (2017, реж. М. Спайсер), пережившая много сложностей в семейных отношениях и имеющая психологические проблемы молодая девушка Ингрид Торбёрн, делает целью своей жизни подражание своей успешной подруге Тейлор, с которой она познакомилась в социальной сети. Ингрид крадёт собаку Тейлор, переезжает в заброшенный дом, чтобы иметь возможность видеть подругу и наблюдать за её жизнью в доме по соседству. В фигуре Ингрид воплощается абсурдный, преувеличенный в своей эксцентричности, но одновременно вызывающий симпатию своей узнаваемостью образ современного сетевого человека.

Близки к «трогательным» героям фильмов о сетевой культуре и «милые» персонажи. Это герои с инфантильными чертами, подростки или взрослые с интересами, более характерными для детей. Такой персонаж представлен в приключенческо-фантастическом фильме «Первому игроку приготовиться». Это Джеймс Холлидей, гениальный разработчик компьютерных игр. Холлидей, неловкий и застенчивый мечтатель и творец, обаятельный в своей стеснительности, испытывал страх перед миром и ощущал себя в нём чужим. Поэтому он создал «Оазис» – многопользовательскую компьютерную игру, обустроив её как маленькую личную вселенную и поместив туда все книги, фильмы, музыку и игры, которые он любил, а также себя самого в виртуальных образах ребёнка и старика. В финале фильма, когда мы добираемся до сердца «Оазиса», обнаруживается, что он находится в детской комнате её создателя.

Вероятно, «милые» персонажи фильмов о сетевой культуре символизируют борьбу с общим тревожным настроением, характерным для сетевой эпохи. Как отмечает А. Кирби, хотя у людей есть техника, от обладания ею они не становятся психологически более устойчивыми или мудрыми. Люди сетевой эпохи

существуют в режиме колебания между их обширными техническими знаниями и навыками и психологической и социальной некомпетентностью, становясь одновременно «инфантильными и продвинутыми, могущественными и беспомощными» [183]. Неудивительно, что в таких условиях у них вырабатывается страх перед миром и страх потерпеть неудачу, и в таком случае «милые» герои и создаваемый ими мир позволяют «символически миниатюризировать, “очеловечивать” и “приручать” враждебные социальные силы и институты» [94, с. 91].

Наконец, стоит отстояться на таком типаже персонажа-пользователя, как «ироничный, но искренний» герой. Таких персонажей отличает использование иронии и сарказма для передачи серьёзного содержания и правдивых эмоций. Это воплощается в «честности при изучении своих сильных и слабых сторон, а также в выраженном интересе к естественности в целом» [28]. Стремление к искренности проявляется в выборе режиссёрами фильмов о сетевой культуре псевдодокументального стиля съёмки, в псевдонепрофессиональной манере игры актёров, которые стремятся создать на экране иллюзию, что они выполняют повседневные действия. Стремление к искренности также объясняет обращение режиссёров к изображению психологических проблем своих киногероев: страдания, одиночества, суицидальных мыслей. Вероятно, оно диктуется желанием компенсировать «аватаризацию» общения, которая произошла в сетевой культуре. Люди нередко общаются в Интернете под вымышленными именами, но при этом у них сохраняется, а возможно, и усиливается потребность узнать правду о собеседнике и увидеть за аватаром настоящего человека. Таким образом, искренность персонажей фильмов о сетевой культуре правомерно рассматривать как реакцию на искусственность, порождённую технологиями.

Ярким примером искренне-ироничного персонажа становится главный герой фильма «Бен Икс» – молодой человек, страдающий синдромом Аспергера. Из-за своей необычности, которую он не может и не хочет скрывать, Бен терпит издевательства одноклассников. После одной из особенно унижительных шуток над ним юноша решает инсценировать собственную смерть. Кульминацией

сценой фильма становится демонстрация якобы прощального видеообращения Бена, показанная на специально организованной церемонии его похорон в церкви перед собравшейся аудиторией, среди которой присутствуют его школьные обидчики. В самый драматический момент, когда юные агрессоры с ужасом осознают, что стали виновниками гибели одноклассника, перед ними на балконе появляется живой и улыбающийся Бен, который явно доволен своим смешным, но в то же время очень серьёзным розыгрышем.

Безусловно, описанные типажи персонажей фильмов о сетевой культуре и их типология далеко не окончательны. Возможно разработать и другие типологии киногероев этих фильмов, взяв за основу иные их характеристики. Это углубит понимание того, как личность сетевого человека воплощается в современном кинематографе.

2.2. Специфика кинообраза виртуального мира в фильмах о сетевой культуре

Тема виртуальной реальности привлекает многих современных сценаристов и режиссёров. Обращение к этой теме отчасти обусловлено интересом кинематографистов к синтезу искусств – в данном случае, кино и компьютерных игр. Другой вероятной причиной является то, что тема виртуальной реальности практически идеально соответствует возможностям кинематографа как искусства. Кинематограф за несколько десятилетий до появления компьютеров стал моделью экранной культуры, способной создавать виртуальные миры [87; 88]. А в современном цифровом кинематографе существуют ещё более совершенные инструменты и технологии, позволяющие превратить в зримые образы самые необычные задумки и фантазии авторов. Поэтому, как полагает Л. Манович, киноэкранный даёт зрителю возможность, не сходя с места, полноценно путешествовать в виртуальном времени и пространстве [66].

Изучая тему виртуальной реальности, кинематограф продолжает традицию, заложенную художественной литературой. В истории литературы известно много

произведений, включающих элементы фантастической, не существующей в действительности – «квазивиртуальной» – реальности [13, с. 39]. Примерами произведений о квазивиртуальной реальности являются «Утопия» Томаса Мора (1516), «Город Солнца» Томмазо Кампанеллы (1623), «Жизнь есть сон» Педро Кальдерона (1635), «Путешествия Гулливера» Джонатана Свифта (1726), некоторые главы романа «Что делать?» Николая Чернышевского (1863), «Мы» Евгения Замятина (1924), «О дивный новый мир» Олдоса Хаксли (1932), «1984» Джорджа Оруэлла (1949) и др.

Иногда вымышленный мир этих книг имеет идеалистический характер и относится к такому жанру классической фантастики, как утопия. Но чаще он представляет собой замаскированное критическое или сатирическое изображение реально существующей социальной действительности, которое осуществляется в жанрах антиутопии и дистопии [141].

Богатая традиция изображения квазивиртуальных миров существует также в жанре фэнтези. Основой книг этого жанра является вымышленный неомифологический мир, в который полностью погружается герой, а за ним – и читатель или участник ролевой игры по мотивам произведения фэнтези [30].

Хотя в них также присутствуют элементы естественной виртуальности в виде снов, мечтаний, фантазий и видений, придуманные авторами этих произведений ранней фантастики и фэнтези вселенные значительно напоминают компьютерные виртуальные реальности литературы конца XX и начала XXI века. А развитие компьютерной техники и компьютерной субкультуры во второй половине XX века привело к появлению книг в жанре научной фантастики и киберпанка, изображающих уже полноценно компьютерные виртуальные миры.

К значительным литературным произведениям, в сюжете которых фигурирует компьютерная виртуальная реальность, относятся работы писателей-фантастов Уильяма Гибсона («Нейромант», 1984) и Нила Стивенса («Лавина», 1992). В русскоязычной литературе разработкой проблемы квазивиртуальных и виртуальных миров занимались братья Стругацкие («Хищные вещи века», 1965) и Сергей Лукьяненко («Лабиринт отражений», 1997). В XXI веке традицию

изображения виртуального пространства в зарубежной литературе продолжают такие фантасты, как Грег Иган («Город перестановок», 1994, «Диаспора», 1997), Чарльз Стросс («Стеклянный дом», 2003), Ян М. Бэнкс («Алгебраист», 2004), Джон Т. Хокс («Путешественник», 2005), Марианн Манкузи («Смотрящие на луну», 2007), Дайэн Дуэйн («Рассвет омнипоии», 2010), Кен Маклауд («Игра в реставрацию», 2010), Мэтт Рафф («Мираж», 2012) и Себ Дубински («Песнь синта», 2015). Эта тема разрабатывается также в синтетических литературно-изобразительных жанрах манги и аниме («Призрак в доспехах» Масамунэ Сиро, 1989).

Чаще всего фантастические книги о виртуальной реальности рассказывают истории о человеке, проникающем в виртуальный мир, либо истории о виртуальном мире, проникающем в жизнь человека. При этом виртуальный мир способен выступать в них как в виде симулированной реальности – искусственной, фантастической реальности, метафорой которой может быть сон, так и собственно виртуальной реальности – улучшенной или иным образом изменённой цифровой копии существующей в действительности реальности. Граница между этими видами реальностей в произведениях достаточно условна.

Произведения, повествующие о человеке, проникающем в виртуальный мир (примеры таких книг приведены выше), тяготеют к жанрам классической фантастики или киберпанка. Их отличает остросюжетность, динамизм повествования и технологический антураж.

Произведения, тематически сосредоточенные на изображении виртуального мира, проникающего в жизнь человека, наоборот, относятся скорее к жанру реалистической прозы с элементами технологической романтики, фантастики и детектива. Их общая направленность может быть как драматической, так и комедийной. Действие этих книг обычно происходит не в виртуальном мире, а в реальном. Герои этих книг активно взаимодействуют с виртуальным миром в повседневной жизни, а законы виртуальной реальности явно или скрыто влияют на их поведение, поступки, эмоции, чувства и мысли. Такая разновидность книг о виртуальной реальности возникает и развивается в последние десятилетия XX

века и в первые десятилетия XXI века в связи с распространением уже не столько компьютерных технологий, сколько новых способов коммуникации на их основе, в особенности общения в онлайн-режиме и в социальных сетях. Эти книги имеют не остросюжетную, а в основном социально-психологическую направленность.

Произведения этого типа нередко рассказывают о представителях профессиональных или любительских компьютерных субкультур: программистах и хакерах (Дуглас Коупленд «Рабы Майкрософта», 1995), геймерах (Эрнест Клайн «Первому игроку приготовиться», 2011), специалистах по цифровым коммуникациям (Дэйв Эггерс «Сфера», 2013).

Другая разновидность книг о виртуальной реальности, проникающей в жизнь человека, может быть истолкована как современный молодёжный роман взросления («Наше будущее» Джея Эшера, 2011; «Реально мегастранная» Бет Гэррод, 2016; «После меня» Линды Грин, 2017). В них главный герой-подросток или молодой человек проходит через жизненные испытания и трудности, возникающие у него при компьютерно-опосредованном общении со сверстниками и взрослыми.

Несмотря на то, что современная литература содержит столько готовых историй о виртуальной реальности, относительно малое число этих книг экранизируется. Вероятно, это связано с трудностями адекватного перевода литературных образов в кинематографические. Как было отмечено выше, киноискусство является, возможно, более органичной средой для рассказывания историй о виртуальной реальности. Кино позволяет полно и глубоко погрузиться в мир на экране за счёт не только словесных, но и визуальных, звуковых, музыкальных и эмоциональных выразительных средств.

В. В. Бычков и Н. Б. Маньковская выделяют несколько типов виртуальности, к которым относятся, в частности, искусство как особая виртуальная среда и «протовиртуальная» реальность, представленная современными художественными и коммерческими компьютерными практиками – компьютерными играми, клипами, рекламой, видеоартом, инсталляциями, нет-артом и спецэффектами. В фильмах о виртуальной реальности сочетаются эти

типы виртуальности. Оставаясь искусством, которое изначально способно создавать виртуальный мир через образы, символы и фантастические сюжеты, на техническом уровне кинематограф реализует протовиртуальность, задействуя приёмы фотореализма, киберпанка, психоделии, спецэффекты морфинга, композитинга и захвата движения [13].

Изображая виртуальные реальности, кинематограф опирается не только на литературную традицию. В докинематографическую эпоху «квазивиртуальность» можно было встретить в живописи, изображающей не существующие в действительности объекты. На протяжении всего XX века в театре и кино проводились эксперименты с условно виртуальными средствами – звуком, объёмом и альтернативными концовками представлений [203].

Однако, как отмечает Л. Манович, в XX веке кинематограф благодаря своей способности фотографически точно передавать реальность вновь способствовал обращению искусства к реализму. Вернули кинематограф к изображению вымышленных миров цифровые технологии, применяющиеся в фильмах рубежа веков и нового столетия. Как считает исследователь, современное цифровое кино, сближающееся с анимацией, включающее кропотливую дизайнерскую обработку кинокадров вручную с помощью компьютерных программ, становится в большей степени «поджанром живописи», а не средством реалистического отображения действительности [196, р. 295]. Поэтому традиция изображения в искусстве виртуальных реальностей, начавшись в литературе, в последней трети XX века и в XXI веке активно и относительно независимо от литературы развивается именно в кинематографе.

Кинематографическая виртуальная реальность представлена в двух возможных вариантах: репродукция объективной реальности и создание нового мира. Это соотношение близко к тому разделению, которое существовало в начале истории кино, когда братья Люмьер стремились в своих фильмах к реализму, а Жорж Мельес снимал выдуманные фантастические сюжеты [2].

Начальные эксперименты с фильмами, где действие происходит в виртуальных мирах, относятся к 1980-м и 1990-м годам. Первыми фильмами с

полноценной виртуальной реальностью на экране стали «Трон» (1982), «Газонокосильщик» (1992, реж. Б. Леонард) и «Сканирование мозга» (1994). Эти фильмы представляют виртуальность достаточно узко – как ограниченное чёткими рамками компьютерной игры игровое пространство. Оказавшись в нём, игроки знают, что они участвуют в игре.

О. Ю. Колосова формулирует вопрос, важный для понимания ранних фильмов о виртуальной реальности: «Как существовать человеку с его материальным телом, физиологией, сенсорным восприятием, чувствительностью в этом идеальном (в философском смысле) мире...» [48, с. 84]. Жизнь в идеальном – виртуальном – мире способна вести к изменениям тела, движения, восприятия, эмоций и сознания человека. По мнению философа Я. С. Яскевич, исследование познавательных и перцептивных возможностей человека в условиях виртуальности является одной из важных гносеологических проблем науки [132]. Именно изучением воздействия виртуальной реальности на мозг и психику человека занимаются эти ранние кинокартины на тему виртуальной реальности.

В фильме «Газонокосильщик» зрители наблюдают превращение умственно отсталого персонажа, прошедшего обучение внутри экспериментальной виртуальной игры, в сверхчеловека, обладающего сверхъестественными способностями. В фильме «Сканирование мозга» вход в виртуальную игру расщепляет создание юного игрока на две части, одна из которых персонифицируется в образе злобного персонажа-трикстера, заставляющего подростка убивать близких людей. Следовательно, в этих ранних фильмах виртуальная реальность представляется как отражение психики человека и её скрытых сторон.

На рубеже 1990-х–2000-х годов были сняты несколько значимых фильмов о виртуальной реальности. Центральное место среди них занимает трилогия «Матрица» (1999–2003). В этом же ряду находятся фильмы «Нирвана» (1997), «Тринадцатый этаж» (1999), «Экзистенция» (1999), «Авалон» (2001). В этих кинокартинах виртуальная реальность выходит за рамки простой компьютерной игры и показана как причудливый искусственный мир, населённый мыслящими

существами. Попав в этот мир, персонажи фильмов зачастую не знают, что они находятся в симуляции реальности. Осознание того, что они оказались в виртуальном мире, если оно случается, становится для героев драмой.

В отличие от относительно «плоского» образа виртуальной реальности из фильмов начала 1990-х годов, в фильмах конца того же десятилетия виртуальный мир становится многомерным, организованным как лабиринт или многослойный «пирог», из которого может не найтись выхода. Герои триллера «Экзистенция», программист Аллегра и её телохранитель Тед, в начале фильма заходят в созданную Аллегррой игру «Трансценденция», чтобы исправить в ней ошибки. Добравшись до финала после многочисленных приключений, они «вынырывают на поверхность» и оказываются в странном пространстве, суть которого остаётся неясной как персонажам, так и зрителям. Место, куда они пришли, может быть объективной реальностью, в которой проводилось испытание игры «Трансценденция», а Аллегра и Тед были обычными игроками, пришедшими протестировать её перед выпуском и получившими в ней роли игрока-программиста и её защитника. Но возможно и то, что их игра до сих пор продолжается, а они всего лишь перешли на новый её уровень, неотличимый от объективной реальности.

Именно к такому эффекту визуально-когнитивной иллюзии и загадки стремятся виртуальные реальности в этих фильмах. Наиболее продвинутые уровни виртуальных игровых миров внутри них оказываются наиболее обманчиво-реалистичными. В фильме «Авалон» опытный игрок Эш стремится достичь самого сложного уровня «Специальный А», где бесследно пропадают геймеры. Преддверием к нему служит уровень, похожий на улучшенную версию реальности, полный ярких красок и ощущений, неотличимых от тех, которые испытываются в обычном мире.

Сами названия кинокартин и мест в них – «Нирвана», «Авалон», «Тринадцатый этаж» (последний в здании), игры «Трансценденция» и «Оазис», предполагают достижение предела существования, переход в состояние небытия и нахождение рая за пределами земли. Неслучайна в этом смысле библейская

терминология этих фильмов. Персонажи виртуального мира получают наименования «ангелов» и «дьяволов» («Нирвана») или «призраков» («Авалон»). На христианское и мифологическое начало дают аллюзию имена героев Морфеуса и Тринити («Матрица»), Парсифаля и Артемиды (аватаров игроков в фильме «Первому игроку приготовиться»). В них появляется фигура спасителя (программа Трон в одноимённом фильме, хакер Нео в «Матрице») и неорелигиозные представления – например, вера разумных программ в создавших их пользователей («Трон»). Практика аватаризации, когда тело персонажа фильма остаётся в спящем состоянии, а его разум переносится в его цифровую копию – аватар, действующую на виртуальном игровом поле, воспринимается как современное воплощение идеи жизни после смерти («Авалон»).

В последние два десятилетия интерес кинематографистов к теме виртуальной реальности в чистом виде несколько снизился, но всё же во второй половине 2000-х годов и в 2010-х годах вышло несколько заметных фильмов на эту тему: «Бен Икс» (2007), «Геймер» (2009), «Первому игроку приготовиться» (2018). Тема виртуального мира нашла отражение и на телевидении – ей посвящены несколько эпизодов сериалов «Чёрное зеркало» (2011–2019) и «Измерение 404» (2017, реж. М. Арнольд, Д. Долли). В российском телевизионном пространстве к теме виртуальной реальности обращались сериалы «Геймеры» (2012, реж. М. Шевчук) и «Спарта».

В отличие от фильмов предыдущих десятилетий, на первый план в кинокартинах о виртуальной реальности последних лет выходит элемент социальности. Игра в виртуальном мире существует уже не сама по себе на компьютере или в игровом автомате, а в объединённом Интернетом и соцсетями оптико-электронном мире, превращаясь в полноценное реалити-шоу. За ней наблюдают миллионы зрителей, имеющие возможность влиять на происходящее. Связь виртуальной игры и реального мира становится всё более тесной, доходя до того, что оба мира включаются один в другой. Персонажам в игре теперь можно не просто играть и совершенствовать свои когнитивные способности или искать волшебную страну, но и зарабатывать деньги на жизнь в реальном мире.

Однако именно благодаря социальности и публичности игроки становятся заложниками и практически рабами создателей игрового мира или своих собственных зрителей, современными гладиаторами, сражающимися на цифровой арене. В фильме «Геймер» пожизненно осуждённый заключённый Джон Тиллман по прозвищу «Кейбл» вынужден сражаться в игре на выживание «Убийцы», чтобы получить свободу. За каждой игрой наблюдают зрители по всему миру, а новости о каждом успешном поединке Кейбла становятся сенсацией в реальном мире, где на небоскрёбах висят гигантские постеры с лицом Тиллмана. При этом, пока зрители погружены в красочный мир игры, в реальном мире царят разруха и грязь. Как ни странно, у Джона Тиллмана есть возможные прототипы в реальности – в конце 2000-х годов, когда был снят этот фильм, стало известно о том, что заключённых в китайских тюрьмах заставляют играть в многопользовательские онлайн-игры, чтобы заработать виртуальную валюту, которую охранники тюрем обменивали на настоящие деньги [237]. А одна из моделей аутсорсинга в ИТ-индустрии, распространённая в странах Азии, метафорически называется моделью «виртуальных узников» [147].

Интересно, что, несмотря на очевидное развитие образа виртуального мира в кинематографе, за прошедшие с начала 1980-х четыре десятилетия основные конфликты в фильмах о виртуальной реальности не подверглись значительным изменениям. Происходит постоянное возвращение к одним и тем же темам. На глубинном уровне сюжет «Геймера» (2009) аналогичен сюжету «Трона» (1982). Главным в обоих фильмах становится идея сопротивления героя-одиночки, оказавшегося внутри игры не по своей воле, власти её бездушного создателя или захватившего власть правителя. И Кевин Флинн, и Джон Тиллман стремятся выжить и получить свободу для себя и для обезображенного цифровой диктатурой мира, находящегося внутри игры, но являющегося проекцией мира за её пределами.

Кроме того, виртуальная реальность по-прежнему изображается как метафора человеческой психики. В эпизоде «Игровой тест» (2016, реж. Д. Трахтенберг) «Чёрного зеркала» практически повторяется сюжет фильма

«Сканирование мозга» (1994) об испытателе экспериментальной компьютерной игры с высокой степенью погружения в неё. В обеих кинокартинах персонажи попадают в крайне правдоподобную игровую реальность, наполненную ужасами и чудовищами, персонифицирующими их страхи. Правдоподобность виртуального пространства заставляет их забыть, что на самом деле они находятся в компьютерной симуляции. Но если в «Сканировании мозга» благополучный финал заканчивается пробуждением от кошмара, в «Игровом тесте» герой так и остаётся запертым в мире игры, которая всего за считанные секунды реального времени так глубоко внедряется в его мозг, что вызывает необратимые повреждения психики. Майкл, герой «Сканирования мозга», после испытания игрой улучшает свои отношения с друзьями в реальном мире, а Купера из «Игрового теста» убивает сигнал телефонного звонка матери, прозвучавший во время его нахождения в игре. Этот пример демонстрирует, как игра в виртуальной реальности, приобретая всё более многоуровневое и глубокое строение, в буквальном смысле внедряется под кожу и в нервную систему и мозг человека, отправляя его в путешествие по сразу нескольким уровням виртуального мира. От современной виртуальной игры уже нельзя пробудиться, как от кошмарного сновидения. Выход из неё требует серьёзных усилий, и киногерой не всегда сохраняет себя после окончания виртуального опыта.

Несмотря на то, что виртуальный мир способен быть зеркалом психики человека, главным героем современных фильмов о виртуальной реальности часто становится не человек, а само виртуальное пространство. Эти кинокартины не столько изучают повороты судеб героев, оказавшихся в виртуальном мире, сколько концентрируются на пейзажности – ярких ландшафтах компьютерных вселенных и путешествиям по их живописным маршрутам. Виртуальный мир показан в большинстве из этих фильмов как исключительно привлекательный и заманчивый, но в конечном счёте неприветливый и враждебный человеку. В этом смысле в них мы видим воплощение того, что Ш. Денсон назвал эффектом «вымирания», характерным для современного посткино, которое, как предполагает исследователь, готовит нас к восприятию такого будущего, где не

будет человека. Это выражается в использовании техники «дискорреляции» – несоответствия изображения человеческому восприятию. В фильмах о виртуальной реальности в изобилии встречаются гиперподвижные и «гиперинформативные» кинообразы, выходящие за рамки человеческого восприятия, за которыми трудно уследить [156, р. 8]. Образцом гиперинформативного кино можно считать фильм «Геймер». Визуальный ряд картины переполнен яркими, хаотично движущимися персонажами, калейдоскопически сменяющимися локациями и ситуациями, резкими и частыми сдвигами перспективы. Фильм имитирует лихорадочное прохождение компьютерной игры-шутера, где на каждом повороте игрока и зрителя подстерегают насилие и опасность. Восприятие персонажей и зрителей быстро перегружается бесконечным переключением со сцены на сцену, с действия на действие. Фильм словно выталкивает своих героев и зрителей из себя, из своей агрессивной и враждебной среды.

Закономерно, что не предназначенный для человека виртуальный мир предстаёт как место, лишённое исторического времени и пространства. Такой подход представлен в фильме «Первому игроку приготовиться». Как и в родственном ему стилистически «Геймере», история в фильме С. Спилберга существует в безвременьи. Формально действие «Геймера» происходит в 2034 году, а события «Перового игрока...» – в 2045 году, то есть перед нами утопии будущего. Однако второй фильм одновременно крайне ностальгичен, так как практически целиком построен из цитат – известных сюжетных поворотов и персонажей популярной культуры, заимствованных из предшествующих десятилетий. Весь фильм озвучен популярными песнями 1980-х годов.

Мир этого фильма, в отличие от мира фильмов о виртуальной реальности 1990-х годов, не самостоятелен, а вторичен. В нём представлено то, что Д. Бойд называет «рухнувшими контекстами», то есть отсутствующими границами пространства, времени и социальных отношений [144, р. 49]. Действие фильма разворачивается внутри компьютерной игры с дополненной реальностью «Оазис» – гигантского по масштабам спецэффектов мира, в котором переплетаются

прошлое и будущее, огромной игровой вселенной, составленной из фрагментов разнородных культурных текстов.

Персонажи фильма представляют собой «культурных кочевников», по терминологии Н. Буррио [142], или, как предлагает называть их Т. Терранова, «сетевых туристов» [225, р. 48]. Главный герой фильма, 18-летний Уэйд Уоттс, искренне любит стиль 1980-х, носит причёску и одежду той эпохи. В мире будущего, показанном в фильме, в компании, занимающейся разработкой игр с дополненной реальностью, подобной «Оазису», существует целое подразделение, занимающееся изучением поп-культуры прошлого. Знание исторических реалий ушедших эпох имеет большую ценность для персонажей, и когда они говорят об искусстве прошлого, в их отношении к нему нет иронии – они искренне восхищаются музыкой и модой прошлого века. Временная дистанция, отдаляющая этих молодых людей от ушедшей эпохи, стирает иронию, позволяя им смотреть на прошлое и его культуру свежим и идеалистическим взглядом.

Неудивительно, что герои-культурные кочевники фильмов о виртуальной реальности постоянно сталкиваются с ситуацией выбора. Им приходится выбирать мир, в котором они хотели бы остаться, – объективно-реальный или виртуально-сетевой. Этот выбор обычно осуществляется осознанно и с помощью двух действий – процедуры входа в виртуально-сетевую реальность и выхода из неё [37]. Первая процедура стандартна – войти в виртуальную реальность можно через компьютерную игру, Интернет или социальную сеть. Находясь в виртуальной реальности, человек «увлеченно “живет” в ней, сознавая ее условность, управляемость ее параметров и возможность выхода из нее» [41, с. 19]. Однако выход может быть затруднен, и он всегда показан как нестандартное действие, требующее от героя смелости, ловкости и изобретательности.

Как отмечают Е. В. Закаблукровский и Е. В. Кучинов, в процедуре выхода из виртуальной реальности у героев возникает несколько вариантов выбора [37]. Первый из них – остаться в виртуально-сетевой реальности навсегда. Этот вариант представлен в фильме «Газонокосильщик», где герой, умственно отсталый газонокосильщик Джоб, получив невероятные способности благодаря

занятиям на виртуальном тренажёре, в финале буквально растворяется во всемирной компьютерной сети, ускользая в неё по телефонным проводам и с этого момента присутствуя везде и нигде одновременно. Такая же судьба у героинь трансгуманистических фильмов «Люси» (2014, реж. Л. Бессон) и «Анон», которые уничтожают своё физическое тело и превращаются в поток данных в Сети.

В эпизоде «USS Каллистер» сериала «Чёрное зеркало» дан более эксцентрический вариант этого же сюжета. Страдающий манией величия компьютерный разработчик превращает цифровых двойников своих коллег по работе в команду виртуального космического корабля. Он помещает их в свою любимую компьютерную игру, назначая себя капитаном. Свергнув капитана-диктатора с помощью своих реальных прототипов и победив в космической гонке, команда цифровых двойников, изначально стремившаяся выбраться на свободу, предпочитает навсегда остаться в пространстве игры.

Чем обусловлено нежелание этих героев покидать виртуальный мир? По мнению Я. С. Яскевич, перспектива остаться в виртуальном пространстве привлекает тем, что позволяет «преодолеть экзистенциальную ограниченность реальности», отменив смерть, временные рамки, отрицательные эмоции тревоги и одиночества [132, с. 126]. Испытав ощущение всемогущества в виртуальной среде, герои не могут отказаться от него.

Гораздо более редки те примеры, когда окончательный выбор виртуальной реальности вместо реального мира кажется действительно более предпочтительным. В эпизоде «Сан-Джуниперо» (2016, реж. О. Харрис) «Чёрного зеркала» две молодые женщины регулярно посещают виртуальный город Сан-Джуниперо, который похож на знакомый им город из прошлого, где они остаются вечно молодыми. В реальности обе девушки живут на несколько десятилетий позже и уже состарились. Одна из них находится в коме после попытки самоубийства, другая также заканчивает свой жизненный путь, потеряв мужа и дочь. Полюбив друг друга и создав семью в Сан-Джуниперо, обе героини решают после физической смерти добровольно перейти навечно жить в Сан-Джуниперо.

В этом случае выбор героинь кажется оправданным и наиболее благоприятным. Он позволяет им прожить в виртуальном режиме ту счастливую жизнь, которая не сложилась у них в реальности.

Второй, более сложный вариант взаимодействия героев с виртуальным миром предполагает невозможность выхода из него, поскольку все персонажи изначально существуют в пространстве виртуальности, но не сразу осознают это. Осознание становится для них кризисным моментом, потому что вынуждает задаться вопросом о собственной идентичности: реальны они сами или нет и какой мир лучше для них – мир яркой утопичной виртуальности или сложной и часто мрачной реальности? Классический пример такой ситуации дан в фильме «Матрица», где рядовой программист узнаёт, что реальность, в которой он живёт, не более чем симуляция, пеленой прикрывающая другую, гораздо более пугающую реальность, в которой люди служат всего лишь питательной средой для машин. Вся борьба Томаса Андерсона, полностью принявшего личность своего альтер-эго – хакера Нео, сосредоточена на поиске освобождения из этого технологического плена.

Усложняет процедуры входа и выхода и то, что виртуальная реальность в современном кинематографе представлена многослойно – как несколько виртуальных миров сразу. В интерактивном фильме «Чёрное зеркало: Брандашмыг» переплетены естественно-виртуальный (сновидческий), паравиртуальный (книжный) и протовиртуальный (телевизионный и компьютерный) миры. А поскольку выбор за героя фильма, программиста Стефана, должен делать зритель, фильм приобретает и то, что можно назвать метавиртуальностью, выходящей за пределы экрана. «Брандашмыг», выглядящий как гипертекстовая сеть страниц в Интернете, возможно, идеально отражает состояние современной сетевой культуры, где каждый выход в Сеть ставит человека в положение бесконечного выбора.

Поскольку в большинстве героев фильмов о виртуальной реальности живёт стремление к свободе, наиболее распространённым вариантом выхода из неё остаётся третий, который предполагает возвращение в реальный мир. В

большинстве фильмов этот процесс показан как героическое действие, аналогичное битве на войне. Чтобы покинуть виртуальный мир и получить свободу, киногероям приходится преодолевать трудные испытания: сражаться, убивать противников, жертвовать собой и своими друзьями, открывать в себе ранее неизвестные способности. Стремящийся к выходу в реальный мир герой фильма фактически превращается в супергероя. Он отличается от классических супергероев тем, что главным оружием в его борьбе становится не магически полученная сверхсила, а изначально присущие ему человеческие качества – умение принимать этически верные решения, способность сохранять воспоминания и чувства и не поддаваться соблазну превратиться в злодея. Этот мотив присутствует как в старых, так и в новых фильмах на тему виртуальной реальности. Джон Тиллман («Геймер»), уничтожив создателя игры «Убийцы», воссоединяется с семьёй, предварительно освободив всех других пленников игры. Отказ зрителей по всему миру смотреть в Сети трансляцию поединка Иэна и Ви, финалистов опасной игры «Нерв», который должен закончиться смертью одного из двух участников, выводит игру из строя и позволяет геймерам вырваться из неё («Нерв»). Уэйд Уоттс и его друзья («Первому игроку приготовиться»), получив контроль над игрой «Оазис», решают на два дня в неделю отключать её, чтобы у людей было время на жизнь в реальном мире.

Анализ кинопримеров позволяет сделать вывод о том, что в фильмах о виртуальной реальности представлено метафорическое решение вопроса о жизни и смерти. Виртуальность в разных её проявлениях – от красочных сновидений до изощённых миров компьютерных игр – даёт киногероям заманчивый шанс погрузиться в яркий мир, переполненный возможностями, недоступными в объективной реальности. Как отмечает М. М. Скоморох, «[г]еймера захватывает... почти физическое удовольствие от [игровой] интерактивности... происходит болезненное очарование машиной, которая в ответ на любое действие выдаёт ответную реакцию...» [99, с. 59]. Однако выясняется, что виртуальное пространство неприветливо по отношению к человеку, и тогда перед киногероями

встаёт вопрос о выборе мира, в котором они хотели бы жить дальше. Варианты этого выбора всегда остаются за ними. А возвращение в реальный мир из виртуального пространства игры всегда становится победой воли киногороев к жизни.

2.3. Трансформация идентичности сетевого человека в кинематографическом измерении

Цифровая «экосистема» побуждает людей адаптироваться к ней. Их адаптация осуществляется на всех уровнях – телесном, поведенческом, мыслительном, психологическом и межличностном. Так как человеческие взаимодействия в сетевом мире всё чаще осуществляются с помощью цифровых устройств, машины и люди существуют в нём во всё более симбиотических отношениях.

В системе «человек – техника» два равноправных участника: человек-создатель и машина, созданная им. Сегодня мы можем наблюдать процесс всё большего стремления человека к технике и одновременно с этим всё большую гуманизацию и антропоморфизацию техники. По мере включения компьютерного оборудования в повседневную жизнь происходит сближение компьютерной и антропологической реальностей.

Сетевой принцип заложен в самом устройстве организма человека: нейробиологические, метаболические и химические реакции человеческого тела организованы в виде сети взаимодействий белков и других веществ между собой [138]. В свою очередь, устройство и работа компьютера имитирует структуру и процессы человеческого мозга. Об этом свидетельствуют антропоморфизированные компьютерные метафоры, описывающие устройство вычислительных машин – «память», «искусственный интеллект», – словно призванные очеловечить их [1]. Принципы работы компьютерной техники имитируют интеллектуальные операции человека.

Следовательно, в сетевом обществе люди становятся всё более похожими на автоматизированные механизмы, тогда как машины становятся более похожими на людей. Неслучайно, что именно на последние десятилетия приходится активное развитие таких областей знания, как искусственный интеллект и биоинженерия. В результате граница между человеческим и техническим началами становится всё более размытой.

Эту ситуацию, возникшую в эпоху технологических открытий и революций, характеризуют как новый тип гуманизма и новую парадигму представлений о человеке, получившую название постгуманизма или трансгуманизма.

Иногда термины «трансгуманизм» и «постгуманизм» рассматриваются как синонимы, хотя трансгуманизм – «интеллектуальное и культурное движение, поддерживающее использование новых наук и технологий для увеличения познавательных и физических способностей человека» [60, с. 20] – предполагает более положительное, чем в постгуманизме, восприятие этих изменений. Идеалы трансгуманизма заключаются «в обещании сверхспособностей для обычного человека: способности достичь бессмертия, отсутствия болезней, вечной молодости, безграничных интеллектуальных способностей» [49, с. 87]. В свою очередь, постгуманизм осмысляет эти идеалы с более критической точки зрения.

В результате постепенного изменения содержания понятий человека и машины могут возникать «новые типы культурных конфигураций» [175, р. 285] и создаваться новые виды человека. Новый человек трансгуманистического или постгуманистического общества называется «постчеловек». Его существование и поведение детерминируются техникой, и он сам постепенно сливается с технологическими устройствами. Его тело интерпретируется как «первичное сырьё, нуждающееся в обработке, или костюм, который можно произвольно менять» [126, с. 21].

Слияние осуществляется двумя основными способами – физическим (киборгизация) и символическим (создание цифровых копий человека). Первый предполагает соединение тела человека с «расширениями»: техническими аксессуарами, протезами, искусственными и клонированными органами,

имплантатами, биомеханическими и генетическими устройствами. Антрополог С. В. Соколовский выделяет три типа такого слияния: экстенсия, инкорпорация и делегирование функций [105]. Второй путь предполагает создание нематериального цифрового двойника человека, существующего в киберпространстве и имеющего «тело из данных» – аватары, псевдонимы, виртуальные идентичности. Этот двойник, как и киборг, может быть «улучшенной» версией своего хозяина [98; 103]. Представляется, что в перспективе в проекте постчеловека могут быть также задействованы ресурсы body-net («Интернета тела»), позволяющего следить за параметрами физического тела с помощью подключённых к Интернету датчиков [53b].

Постчеловек как проект является одним из многих исторических видов человека, результатом «трансформативных антропологических практик» [117, с. 12]. Постчеловек – это «амальгама, собрание гетерогенных компонентов, материально-информационная сущность, чьи границы подвергаются постоянной конструкции и реконструкции», в которой «нет существенных различий или абсолютных границ между телесным существованием и компьютерной симуляцией, кибернетическим механизмом и биологическим организмом, роботической технологией и человеческими целями» [175, р. 3].

Если ещё двадцать лет назад такая ситуация казалась скорее фантастической, сегодня она становится всё более реальной. С одной стороны, появляются носимые на теле устройства виртуальной и дополненной реальности (например, очки виртуальной реальности Oculus Rift), а мобильные телефоны превращаются в неразлучных «друзей» и помощников человека, с которыми он органично сливается в повседневности [102]. Для отражения этой ситуации в языке появляются понятия, характеризующие связь тела и психики человека с машиной: «большой палец “Блэкберри”», «текстовая шея» (эти выражения обозначают телесные изменения, вызванные долгим использованием мобильных телефонов и гаджетов); «фаббинг» (отвлечение на мобильный телефон во время разговора); «номофобия» (боязнь оказаться без мобильного телефона). С другой стороны, тело постчеловека становится «данными, превращёнными в плоть» [175,

р. 5]. Информация о человеке, попадающая в базы данных, формирует его «виртуальный дубль», который становится в дальнейшем наиболее подлинной и значимой версией личности [29]. Таким образом, каждый человек в современном мире имеет расширенное технологическое тело, создаваемое устройствами, которыми он пользуется в быту, и цифровое тело – портрет из данных о нём, хранящийся в киберпространстве.

На обложку декабрьского номера 2018 года журнала *The Economist*, содержащего прогноз тенденций развития на следующий год, был помещён новый «витувианский человек». Его глаза были закрыты шлемом виртуальной реальности, он держал в вытянутой руке смартфон, на его груди был вытатуирован хештег, а на предплечье – спираль ДНК. Фактически этот (пост)человек будущего виделся как модифицированное технологиями существо и карикатура на образ гармонично развитого человека эпохи Возрождения. В этом образе выражается постугманистическая тревога – каким будет этот новый человек и мир, в котором он будет жить?

Сосуществование человека и неоднородных с ним созданий – тема, чьи истоки можно проследить, начиная с образов существ-гибридов в мифологии и мотива двойника в классической литературе [137]. Сегодня место такого существа занимает машина. В современном киноискусстве образ «омашиненного» человека воплощается в персонажах-киборгах. Согласно определению Д. Харауэй, киборг – это человеко-машинное существо, проживающее в естественном и искусственно созданном мире. Он представляет собой «выдумку, отображающую нашу социальную и телесную реальность», «концентрированный образ как воображения, так и материальной реальности...» [172, р. 150].

Появление таких персонажей продиктовано тем, что Д. В. Галкин называет «технологическим императивом» современной техногенной культуры, в рамках которого происходит технологизация всего, что возможно. Автоматы и автоматика распространяются на весь мир человека и получают возможность самодетерминации, то есть становятся разумными. В результате мы имеем дело с

«антропологической реверсией», когда отношения человека и автомата по принципу «хозяин – слуга» переворачиваются [22, с. 13].

Тема постчеловека и постчеловеческого будущего раскрывается в фильме австралийского режиссёра и сценариста Эндрю Никкола «Анон». Необходимо отметить, что проблема изменения человека под воздействием технологий рассматривается во всех фильмах автора. Если первые фильмы режиссёра сосредоточены на социальных и биологических вопросах: генетической инженерии и современной евгенике («Гаттака», 1997), обществе круглосуточного развлечения и реалити-шоу («Шоу Трумана», 1998; «Симона», 2002) и современном неолиберализме («Время», 2011), то в кинокартинах последних лет («Хорошее убийство», 2014; «Анон», 2018) Э. Никкол обращается к теме компьютерных технологий.

Фильмы режиссёра передают тревожность и предвосхищают возможное наступление постчеловеческого будущего, поэтому для их описания предлагается использовать определение «кинематограф постчеловеческой паники» [137, р. 86]. Основными мотивами «постчеловеческого» кино становятся подлинность личности, роль свободного выбора, индивидуализм, господство технологии и власть [ibid.]. Кинокартины «постчеловеческой паники» стремятся проследить судьбу человека в технологизированном обществе. В качестве решения конфликта человека и техники все фильмы Э. Никкола предлагают свой вариант побега от постчеловеческого будущего.

Сюжет фильма «Анон» строится на расследовании серии странных убийств, предположительно совершённых неуловимым нейрохакером-анонимом, девушкой, работающей под псевдонимом «Анон», которая специализируется на стирании воспоминаний из памяти по заказу клиентов. Детектив полиции Сэл Фриланд решает поймать преступницу, воспользовавшись её услугами и войдя к ней в доверие. Девушка раскрывает его план и мстит, искажая и удаляя его воспоминания. Однако настоящим убийцей оказывается другой нейрохакер. Совместно с детективом Фриландом Анон вычисляет преступника. Фильм имеет

открытый финал, и в нём отсутствуют однозначно положительные или отрицательные персонажи.

Как было отмечено выше, существующие два пути слияния человека с машинами предполагают либо встраивание машинных элементов в человеческое тело, либо сосуществование человеческого тела с его виртуальным аналогом [117]. И если первые фильмы о компьютерном мире и технологиях чаще рассматривали сюжеты о проникновении людей в виртуальные программы или компьютерные игры («Трон», «Сканирование мозга»), то в современном «постчеловеческом» кинематографе становится более актуальным обратное: повествование о проникновении виртуального пространства в человека и его тело.

Финальная стадия этого слияния предполагает растворение тела человека в компьютере, «нейросоматическое сращивание», становление человека «бесплотным “программным обеспечением”», которое может быть загружено в компьютер [Там же, с. 23]. Люди в мире «Анона» существуют одновременно в виде биологических и цифровых объектов. Каждый человек представляет собой гиперссылку, при наведении на которую выводится информация о нём. Общество, показанное в фильме, может быть рассмотрено как гипертекст, иллюстрирующий идею исследователя информационных технологий Ш. Тёркл о том, что человек в цифровом обществе становится «суммой данных о нём» [168, р. 9]. Люди в мире «Анона» одновременно и киборги с модифицированным органом зрения, и обладатели личного цифрового клона, то есть они стали постлюдьми двух видов одновременно.

В мире неотдалённого будущего, показанного в «Аноне», компьютеры практически отсутствуют. Тем не менее одним из определяющих символов картины является цифровой экран. Экран становится идеальным пространством для пересечения киборгического и символического направлений постгуманистического симбиоза человека и машины. Если биологическое тело персонажей фильма ничем не отличается от тела обычного человека, то их информационное тело представлено в форме «нейроэкрана» – имплантата, встроенного в глаза киногероев, который по команде включается перед

внутренним взглядом смотрящего и действует как система распознавания. На него выводится информация обо всех встречающихся персонажах фильма людях: их имена, возраст, профессии, биографические данные. То же касается животных, предметов и зданий. Встроенные в зрительный аппарат экраны объединяются в общую сеть под названием «Эфир» – аналог Интернета будущего, где люди обмениваются данными, записанными с их экранов, осуществляя этот процесс силой мысли. «Эфир» также способен выполнять функции переводчика, банковского оператора, медицинского диагноста и правоохранительной системы.

С одной стороны, нейроэкранный имеет материальное воплощение и сливается с телом или рукой человека. С другой стороны, его физическая поверхность предназначена для хранения, создания и отображения символического содержания – гибкого, постоянно меняющегося потока изображений, текста и звуков. Экран функционирует двояко – на поверхностном уровне он демонстрирует миру цифровое тело человека, а на глубинном – служит окном для проникновения других людей в его внутренний мир. Так персонажи фильма становятся прозрачными в буквальном смысле. Это позволяет сделать вывод, что экран является идеальным выразителем новой киборгической и цифровой телесности.

Подобным компьютерно-метафорическим способом описывается и выстраивается всё человеческое тело. Память персонажей фильма уподобляется киноплёнке, на которую фиксируются события их жизни. Глаза становятся камерой. Всё тело человека воспринимается как видеофильм, становясь из объекта событием [169]. В свою очередь, «Эфир» – это кинотеатр, а полицейские, следящие за жизнью граждан в «Эфире», выступают цензорами. Персонажи «Анона» фактически становятся базами данных, а их память превращается в общедоступный видеоархив, благодаря которому все герои фильма объединены в общую сеть коллективного опыта.

Технологизированная телесность позволяет проводить с человеком и его памятью те же операции, что с компьютерными устройствами или киноплёнкой: редактирование, стирание кусков памяти, вырезание нежеланных воспоминаний,

вставка новых воспоминаний и их монтаж, фальсифицирование информации. Персонажи фильма способны «взламывать» чужую реальность, создавая оптические иллюзии и внедряя их в личный «кинофильм» другого человека. Эта практика отражает существующие в реальности новые возможности цифровых технологий – в частности, «дипфейк» (deepfake) – технологию создания правдоподобных фальшивых изображений и видеороликов.

В результате постчеловеческое «тело... превращается в проект, всё более открытый для человеческого вмешательства, колонизируемый и подвергаемый постоянным исправлениям. Граница между тем, что дано, и тем, что может быть выбрано, стирается. Это значит, что личность может быть освобождена от телесного детерминизма», – полагает Л. Грюнберг [169, pp. 145–146]. У жителей мира «Анона» оказываются востребованными услуги нейрохакеров, способных проникать в хранящиеся в их памяти личные архивы воспоминаний, стирать компрометирующие записи о нежелательных событиях и заменять их. В случаях, когда они действуют против людей, нейрохакеры «взламывают зрение» жертв и заставляют их в буквальном смысле посмотреть на себя со стороны. Редактирование собственного прошлого в фильме осуществляется нейрохакерами настолько же просто, как редактирование информации о себе пользователями социальных сетей.

Нейрохакер Анон владеет этими навыками, и в её лице предстаёт возможное будущее сетевого общества. В отличие от большинства персонажей фильма, воспринимающих полную открытость своей частной жизни как данность, Анон активно сопротивляется этому. В фильме представлены два способа борьбы: убийство человека или уничтожение его цифрового тела. Тогда как большинство персонажей фильма ещё находятся на стадии первичной киборгизации, главная героиня фильма становится бесплотной. Анон разделяет видеозапись собственной жизни на множество отдельных секунд и произвольно распределяет её по видеоархивам других людей, что позволяет ей заново собирать и разбивать свою жизнь на фрагменты. Цифровое тело Анон по её воле не идентифицируется системой распознавания полиции – оно обозначается как «неизвестная ошибка»,

поэтому и сама девушка воспринимается представителями властей как «ошибка» и аномалия в их мире, а полицейские называют её «призраком».

Уместно провести параллели между нейрохакером Анон и героиней фильма «Сеть» (1995), снятого более двадцати лет назад, в эпоху раннего Интернета, программистом Анжелой Беннетт, у которой отняли личные данные. Две героини, несмотря на похожую ситуацию, в которой они оказываются, резко контрастны. Если Анжела на протяжении всего фильма борется за восстановление своего настоящего имени, то Анон предпочитает не иметь никакого имени. Образы обеих девушек демонстрируют развитие сетевой культуры за два прошедших десятилетия. Твёрдая, фиксированная идентичность середины 1990-х годов сменяется мозаичной, ускользающей идентичностью начала XXI века, символизирующей современную эпоху с её противоречивым стремлением к личной значимости и невидимости одновременно.

Финал фильма, несмотря на то, что с Анон снимают подозрения в преступлениях, которые она не совершала, остаётся открытым: девушка-аноним заявляет, что не хочет «быть кем-то другим», а хочет просто «не существовать» и на последних кадрах растворяется в воздухе, предварительно рассеяв своё цифровое тело в «Эфире». Так как у Анон нет цифрового тела, записей в личном архиве и документально зафиксированных воспоминаний – значит, нет и её самой. Таким образом, девушка в прямом смысле теряет себя, но находит то, что ищет – свободу и анонимность. То, что за добровольным исчезновением цифрового тела исчезает и её биологическое тело, вероятно, можно рассматривать как закономерную эволюцию способностей постчеловека. Остаётся надежда, что в дальнейшем люди смогут, подобно Анон, стать нейрохакерами для самих себя и обезопасить себя от атак со стороны других постлюдей, при этом соблюдая этические нормы. Тем самым финал фильма выглядит как гуманистический манифест свободы и уважения к личности, но одновременно открывает и зловещую сторону такой перспективы – свобода личности в постчеловеческом будущем возможна будет только ценой стирания себя.

Фильм «Анон» предлагает оптимистически-пессимистический сценарий развития постчеловеческой телесности. С одной стороны, симбиоз техники и людей способен в перспективе привести к распаду цифровой личности на фрагменты данных. С другой стороны, следующая за ним утрата личностью индивидуальности рассматривается режиссёром как вариант сохранения себя и собственной уникальности. Такой постчеловек, по мнению М. Н. Эпштейна, сливаясь с машиной, выходит за «границы своего вида» и «становится одновременно больше и меньше себя. Меньше, потому что он уже не краса и цель творения, не пик эволюции, каким воображал себя с эпохи Возрождения, но только точка перехода от космической к технической эре, от мира органики к миру культуры, где возникают все менее зависимые от него самодействующие системы разума. С другой стороны, человек превосходит себя в своих сверхчеловеческих созданиях. Происходит одновременно истощение, исчерпание человека как отдельного вида – и распространение человеческого за его биологический предел» [128].

Безусловно, трансформации идентичности сетевого человека касаются не только его телесности, но и психологии, мышления, сознания и поведения. В сетевом обществе, как и в обществе докомпьютерной эпохи, человек по-прежнему испытывает потребность в самоопределении и поиске себя, ответе на вопрос «Кто я?». В условиях современности этот процесс усложняется. Благодаря развитию информационно-коммуникационных технологий в последние десятилетия человек существует в двух жизненных мирах одновременно: мире физической реальности и мире компьютерных сетей. В связи с этим у пользователей компьютерных сетей, помимо реальной, формируется также и сетевая идентичность.

В сетевом обществе человек часто имеет два и более варианта себя. Первый представляет его в реальном мире, второй – в виртуально-сетевом. Две проекции себя во внешний мир взаимосвязаны. Социальные роли в реальной жизни влияют на самовыражение людей в виртуальном мире, но Интернет позволяет людям выйти за их рамки [171]. В процессе взаимодействия в виртуальном пространстве

с другими людьми человек выстраивает собственную сетевую идентичность, аналогичную визитной карточке.

Вслед за А. Е. Войскунским мы определяем сетевую идентичность как выраженную с помощью внешней самопрезентации часть личной внутренней идентичности человека. Как реальная, так и сетевая идентичности имеют следующие аспекты: собственно личный (содержит представления человека о себе, его ценностях, нормах, интеллектуальной и эмоциональной сферах); реляционный (связан с межличностными отношениями); социальный (включает в себя репутацию, привлекательность, производимое на других людей впечатление); коллективный (отражает принадлежность к семье, расе) и специальный (характеризует возраст, пол, сексуальные предпочтения, социальное и профессиональное положение) [20, с. 106]. Кинематограф, как правило, фокусируется на исследовании личного, реляционного и в особенности социального аспектов сетевой идентичности.

Как в шутку замечает режиссёр Стефан Робели, Интернет – это «удивительный двигатель сюжета, который может направить вас по любому руслу. Не выходя из дома, вы можете из мужчины превратиться в женщину, из старика в юношу, из бедняка в богача – в этом есть что-то сказочное и фантастическое!» [115]. Это утверждение подчёркивает одну из определяющих черт сетевой идентичности – её сконструированность.

Сетевой идентичности присущи театральность и игровая, творческая природа [59]. Действия людей в сетевом пространстве могут быть названы формой театрализованного эмоционального труда. Социолог А. Хохшильд, автор понятия «эмоциональный труд», определяет его как оплачиваемую работу по «управлению чувством для создания с помощью лица и тела публично наблюдаемого изображения» [207, р. 7]. В современном сетевом обществе переживания и впечатления становятся ценностью и легко подвергаются коммерциализации, благодаря чему появляется целый класс работников-«эмоциональных коммуникаторов» [108, с. 11]. Специалисты по эмоциональной коммуникации общаются с отдельными людьми или публикой

в режиме личного контакта и вызывают в ней определённые эмоциональные состояния [176].

В фильме «Сфера», снятом по одноимённому фантастическому роману Дэйва Эггерса, показан пример публичной эмоциональной работы в Сети. Главная героиня картины, юная девушка Мэй, устраивается на работу в информационно-коммуникационную корпорацию «Сфера». В рабочие обязанности Мэй входят трансляция своей жизни на камеру круглые сутки и общение с комментаторами – жизнь в режиме «прозрачности». Метафору сетевой открытости удачно передаёт символ сферы или круга²⁰: сфера как наблюдающий глаз, оценивающий смайл, арена для представления, замкнутое пространство, из которого нет выхода. Постепенно Мэй становится единственной звездой своего собственного реалити-шоу. В фильме представлен новый, но уже находящий воплощение в реальности тип работника-эмоционального коммуникатора: максимально открытого для аудитории, не проводящего различий между рабочим и личным временем. Такой работник «продаёт» собственную открытость и получает символическую, но конвертируемую в реальную плату в виде внимания зрителей.

Появление класса работников-эмоциональных коммуникаторов наглядно подтверждает тезис философа Р. Барта о том, что в эпоху новой технической культуры, основывающейся на фотографии и других визуальных искусствах, публичность приватной сферы и возможность наблюдать за приватными действиями становится ценностью для общества [6]. Три героини фильма «Убрать лайк» круглосуточно транслируют свою жизнь в социальную сеть. Быт подруг, фиксируемый на фото и видео, уподобляется театральной постановке, в которой девушки играют роли героинь, мало похожих на них самих в реальной жизни. Одна из них, знойная красотка и звезда соцсети «Инстаграм», в действительности оказывается глубоко неуверенным в себе человеком. В отличие от Мэй, подруги не получают денег за свою работу, но их наградой становятся вынесенные в название фильма «лайки», символизирующие интерес и любовь аудитории.

²⁰ Название книги в оригинале – «The Circle» («Круг»).

Сетевая идентичность, несмотря на свой сконструированный характер, одновременно тяготеет к искренности. Эмоциональные коммуникаторы выстраивают свой публичный сетевой образ, опираясь на особенности собственного характера [53]. Поэтому работа эмоционального коммуникатора в Сети подразумевает искусное сочетание одновременно театрализованного действия и искреннего самовыражения. Серия «Нырок» из «Чёрного зеркала» демонстрирует, с каким трудом поддерживается баланс между ними. Героиня серии, Лейси Понд, молодая служащая сферы услуг, живёт в мире технологической дистопии, где отношение к людям определяется их рейтингом, который зарабатывается в социальных сетях. Все действия и взаимодействия людей друг с другом постоянно оцениваются. Рейтинг становится формой общественного контроля: люди, имеющие низкий рейтинг, расцениваются как неудачники и нежелательные собеседники. Чтобы получить высокий рейтинг, персонажам приходится постоянно вести интенсивную эмоциональную работу: улыбаться, вежливо обращаться с незнакомцами, следить за собственными действиями и словами, «избегать негатива, публичного неодобрения» и получать «оценки от лидеров». Рейтинг влияет на базовые основы общества (доступ к работе, медицинской помощи и транспорту), используется как инструмент наказания за мелкие правонарушения и способен резко менять отношения между людьми в лучшую или худшую сторону. В мире «Нырка» существует новая отрасль экономики – экономика репутации. Компания «Reputelligent» (буквально – «репутационный интеллект») консультирует людей, как действовать, чтобы заработать более высокий рейтинг.

Чтобы купить жильё в престижном районе, Лейси пытается повысить свой рейтинг, восстановив контакт со своей бывшей школьной подругой Наоми, ставшей популярной «высокорейтинговой» девушкой. Лейси пытается добраться на свадьбу Наоми, куда её пригласили в качестве подружки невесты, но серия неожиданных происшествий (самое важное из которых – встреча с «низкорейтинговой» женщиной-водителем грузовика, живущей вне зависимости от оценок) постепенно приводит героиню к решению действовать согласно своим

настоящим желаниям и характеру. Когда в результате её общественно неодобряемого поведения рейтинг Лейси снижается до единицы, Наоми звонит ей и запрещает появляться на своей свадьбе. Однако Лейси всё же добирается на торжество и в обличительном монологе разоблачает мир Наоми и её окружения. На примере «Нырка» очевидно, насколько болезненным может быть процесс перехода от театрализованной сетевой идентичности к подлинной.

Случай Лейси Понд также иллюстрирует диалогичность сетевой идентичности. Сетевая идентичность создаётся в ходе взаимодействия человека с другими участниками сетевых коммуникаций [20]. Каждый из них оказывается под постоянным наблюдением, так как другие люди могут следить за тем, какие действия он совершает в Сети. Оценки «нравится / не нравится», написание комментариев и ответов на комментарии других пользователей становятся формой социализации современного человека [171].

Согласно концепции «виральности» (вирусности) Р. Пейна, передача данных сегодня приобретает коммуникативное значение, а «вирусность» передаваемой информации, то есть её способность быстро распространяться, становится скорее её достоинством, а не недостатком. В среде веб 2. 0. «самосозданным вирусным объектом» становится и сам пользователь, чья популярность выражается качественными и количественными показателями. «Делящийся субъект» понимает свою ценность и вклад в общее дело как свою способность делиться в Сети информацией [208, pp. 553–554]. В полном соответствии с этой идеей звучат лозунги компании «Сфера» из одноимённого фильма: «Делиться – значит любить», «Секреты – это ложь».

Однако есть что-то зловещее в том, что сетевая идентичность человека становится настолько зависимой от количественной оценки аудитории. Корпоративная культура прозрачного типа, показанная в «Сфере», неизбежно приобретает авторитарные черты. Лозунги компании «Сфера» смотрятся как новояз из знаменитой антиутопии Джорджа Оруэлла «1984». Ещё более смело тема человека, становящегося объектом оценки других в социальном рейтинге, звучит в серии «Разработка приложений и приправ» (2014, реж. Р. Шрэб) сериала

«Сообщество». Сюжет серии строится вокруг социального эксперимента: студентам университета предлагается поучаствовать в тестировании новой социальной сети с абсурдным названием «Мяу-Мяу-Бинз» (очевидно, что это сатира на «котиков», чьими фото и видео любят обмениваться в Интернете пользователи). Студентам предлагается оценивать преподавателей и сокурсников по пятибалльной шкале смайлами в виде кошачьих мордочек. Как отмечает один из учащихся, эта система «объективно оценивает связи между людьми, сводя их к голым и показательным цифрам». Однако чем дольше продолжается тестирование новой соцсети, тем более сатирическими становятся ситуации. Один из студентов специально начинает подволакивать ногу, так как сначала он «отсидел [её]... а потом заметил, что хромота добавляет “мяу-мау-бинзов”, и решил подстроиться».

Через некоторое время в стенах университета образуется настоящее тоталитарное общество в миниатюре с жёстким иерархическим разделением. Студенты дифференцируются на классы по одежде: «двойки» и «тройки» – обладатели низкого рейтинга в «Мяу-Мяу-Бинз», одеваются в серое и приносят еду популярным студентам-«пятёркам», которые наряжаются в белое и устраивают шоу талантов среди остальных учащихся, чей победитель получает право попасть в ряды элиты. В университете появляются решётки и охранники, препятствующие свободному проникновению на территорию, где обитают «высокорейтинговые» студенты, процветают лицемерие и слезка друг за другом. В результате вспыхивает восстание, которое возглавляет студентка Бритта. Свергнув диктатуру «пятёрок», Бритта устанавливает в университете свой собственный диктаторский режим, при котором все учащиеся становятся «однёрками». В итоге выясняется, что тест соцсети закончился ещё до того, как университет превратился в аналог тоталитарного государства, после чего студентам рекомендуют удалить приложение «Мяу-Мяу-Бинз» из своих телефонов. Этот антиутопический эпизод иллюстрирует, как легко технологии способны эксплуатировать и поощрять тенденцию людей к созданию иерархических систем.

Лёгкость перехода студентов «Сообщества» из одного класса в другой выявляет другое важное свойство сетевой идентичности – её гибкость и динамичность [20]. Гибкость сетевой идентичности позволяет коммуниторам в Сети легко менять характеристики своего сетевого образа по собственному желанию. Объяснить гибкость сетевой идентичности помогает концепция управления впечатлением. Управление впечатлением – двусторонний процесс, в котором участвуют «актёр» (пользователь, публикующий информацию о себе) и «аудитория». «Актёры» сознательно пытаются оказать влияние на восприятие своего образа другими людьми, стратегически раскрывая те характеристики, которые, как считают «актёры», будут одобрены их аудиторией [207].

Гибкость сетевой идентичности, меняющейся в нужную сторону для лучшего управления впечатлением, иллюстрируют персонажи серии «Чёрного зеркала» «15 миллионов заслуг». Молодой парень по имени Бинг живёт в антиутопическом мире неотдалённого будущего, где вынужден зарабатывать «заслуги» (аналог денег), крутя педали велосипеда, вырабатывающего электроэнергию. В таких же условиях существует большинство членов этого общества. Чтобы улучшить свою жизнь, им нужно принять участие в телешоу талантов, которое позволяет каждому, кого одобряют судьи, начать карьеру в развлекательном бизнесе и разбогатеть. Подруга Бинга Эби успешно участвует в этом шоу. Но, хотя она мечтала стать певицей, девушка вынуждена согласиться на роль актрисы в эротической телепрограмме. Бинг, горячо сочувствующий Эби, отправляется на шоу сам, чтобы отомстить за девушку. В своём яростно критическом выступлении он угрожает убить себя, приставив к горлу кусок стекла. Вопреки его ожиданиям, его протест вызывает фурор среди зрителей, а судьи программы предлагают ему вести собственное реалити-шоу. В финальных сценах серии Бинг записывает видео для своей программы, держа у горла кусок стекла, который он теперь хранит в специальном футляре как постоянный, но уже не представляющий опасности атрибут своих выступлений. В серии показан процесс гибкой трансформации идентичности в зависимости от оценки аудитории. Бинг, миролюбивый молодой человек в реальной жизни, пережив

личную драму, проявляет несвойственную ему ярость, которая неожиданно оказывается привлекательным развлекательным зрелищем для публики. В отличие от Лейси Понд, Бинг не освобождается от сконструированной идентичности, а наоборот, создаёт её на глазах у аудитории, а затем вынужден и далее поддерживать свой новый гротескный и агрессивный образ.

С гибкостью и динамичностью тесно связано такое важное свойство сетевой идентичности, как её альтернативность реальной идентичности человека [20]. Пример построения альтернативной идентичности представлен в фильме «Ингрид едет на Запад». Героиня картины, Ингрид Торбёрн, девушка с нестабильной психикой, попадает в психиатрическую клинику, после чего подвергается стигматизации со стороны знакомых, пока не уезжает в Калифорнию. Калифорния выбрана неслучайно, ведь этот штат традиционно ассоциируется с «американской мечтой» – таким же иллюзорным понятием, как постановочно-счастливые фото в соцсетях, которые любит рассматривать девушка. Вскоре Ингрид находит пример для подражания – рекламного фотографа Тейлор Слоан.

Формируя альтернативную сетевую идентичность и управляя впечатлением о себе, человек создаёт «личный бренд» в сетевом пространстве. Основным выпускаемым под маркой этого бренда «продуктом» становится он сам. В соцсетях каждый человек превращается в знаменитость в миниатюре. Как отмечает Д. Роуз-Хэмптон, «Стена [на личной странице в соцсети] позиционирует индивида как звезду в его собственном реалити-шоу, сосредоточенном на самых крошечных бытовых деталях, на неограниченном потоке образов, видео и на массиве личных мнений и философских воззрений, все из которых демонстрируются перед гибко настраиваемой аудиторией» [214, pp. 37–38]. Существование сетевых лидеров мнений невозможно без поддерживающих их «фолловеров» (последователей). Две героини фильма оказываются именно в таких отношениях, где Тейлор выступает лидером мнений, а Ингрид – её последователем.

Обе девушки стремятся создать альтернативные реальным сетевые идентичности. Тейлор Слоан использует в качестве стратегии управления

впечатлением демонстрацию постановочного успеха и позитивных образов. Жизнь Тейлор и её семьи становится объектом наблюдения и копирования для Ингрид. Ингрид отличает несамостоятельность, подражательность и зависимость от чужих мнений. Под маской её альтернативной идентичности скрывается настоящая Ингрид, для «рождения» которой требуется жизненный кризис. Оставшись без денег, Ингрид пытается покончить с собой, но благодаря тому, что она сообщает о своём намерении публично, суицид удаётся предотвратить, а Ингрид получает так необходимые ей поддержку, одобрение и внимание публики. У девушки даже появляется собственный хештег #яингрид», что, безусловно, обозначает приобретённую ей высокую популярность в сетевом мире.

Фигура Ингрид кажется осовремененным и перенесённым в сетевую среду вариантом персонажа телевизионных «программ о людях», в число которых входят докудрамы и ток-шоу. Обязательный их компонент – это история человека, который становится ценным для аудитории благодаря «способности изображать своё страдание / убожество». Такие персонажи выступают материалом для тренировки наблюдающих за ними зрителей, которые дают им советы, задают вопросы, а иной раз и участвуют в публичной травле неудачника [225, р. 53].

В фильмах о сетевой культуре встречаются и совершенно гротескные образы альтернативной идентичности. Один из них – школьница Митико из фильма «Аватарка», воплощающая архетип простушки, ставшей королевой. В кинокартине переплетаются мотивы волшебных сказок («Золушка») и нравоучительных притч («Рыбак и его жена»). Митико, которую отвергает понравившийся ей юноша и запугивает лидер класса Таёко, берёт свою судьбу в собственные руки. Школьница работает над тем, чтобы стать самой популярной девушкой в соцсети «АваQ». Соцсеть, в которой Митико выстраивает свою новую альтернативную идентичность, постепенно приобретает черты райского сада, где девушка получает в подарок «волшебную тиару» и становится сначала «королевой», а затем и «богиней», владеющей собственной «волшебной арфой».

Митико не ограничивается сменой виртуального имиджа. Девушка обращается к услугам пластического хирурга, переодевается из скромной школьной формы в розовое платье и белое манто. По словам Митико, «прошлая я была пустышкой, поэтому она мне больше не нужна». Получив звание королевы виртуального пространства, Митико превращается в хладнокровную убийцу, чья цель – заполучить модные виртуальные атрибуты, поддерживающие её статус. Она своими руками убивает вдохновившую её на трансформацию подругу, отца своей соперницы Таёко и преподавателя, узнавшего о сформировавшемся вокруг Митико полурелигиозном культе. Однако планы девушки по покорению мира разрушаются в один миг, когда появляется новая модная социальная сеть и технологии, вознёсшие Митико до небес, свергают её с пьедестала.

В «Аватарке» – фильме, сатирически рисующем общество потребления с его гонкой за престижными вещами, альтернативная идентичность выражена в виде символа – противогаза. Противогазы становятся опознавательными знаками группы поклонниц Митико и служат для школьниц масками, скрывающими их настоящие лица и личности и отделяющими их от реального мира.

Как очевидно из приведённых выше кинопримеров, формы выражения сетевой идентичности пользователей соцсети могут быть размещены на условной шкале «правда – ложь». Анализ кинофильмов позволяет выделить следующие свойства сетевой идентичности: её сконструированность, театральность и игровую природу, с одной стороны, и стремление к искренности – с другой; её диалогичность, гибкость и динамичность, а также альтернативность реальной идентичности. Для успешного формирования и функционирования сетевой идентичности важен процесс управления впечатлением, в ходе которого пользователь выстраивает и предлагает аудитории сконструированный образ себя, включающий как свои настоящие черты, так и характеристики, заимствованные из привлекательных сетевых образов. Их выбор осуществляется в зависимости от того, способны ли они произвести положительное впечатление на сетевую аудиторию. Таким образом, самопрезентация личности в соцсетях является формой театрализованного эмоционального труда.

Персонажи фильмов и сериалов показаны как искусные эмоциональные коммуникаторы, вступающие в отношения эмоционального обмена с аудиторией. Эмоциональный труд и театрализованное самопредставление с элементами самораскрытия становятся символическим, но имеющим реальную стоимость товаром, а пространство социальных сетей – площадкой для реализации ценностей общества потребления и впечатлений. Гибкая и динамичная сетевая идентичность формируется в процессе взаимодействия с другими сетевыми субъектами, находится в сложном взаимодействии с реальной идентичностью и является адаптационным механизмом приспособления к постоянно меняющемуся сетевому миру.

2.4. Межличностные отношения в сетевой киносреде и художественная рефлексия кибербуллинга

В последние десятилетия виртуально-сетевое пространство постепенно становится настолько же важным в межличностной коммуникации, как и пространство за пределами экранов компьютеров и телефонов. Цифровые устройства сопровождают процесс взросления и социализации современного человека. Режиссёр Т. Бекмамбетов утверждает, что экран компьютера или мобильного телефона превращается в место, где концентрируется эмоциональная жизнь современного человека. На экранах творится «сегодня... наша жизнь. Мы там влюбляемся, ссоримся, находим ответы на сложные и простые вопросы» [121]. В этом утверждении фиксируется происходящая в современности замена реального опыта на опыт виртуальный. Однако при этом как исследователи, так и авторы фильмов о сетевой культуре полагают, что не существует принципиальной разницы между содержанием этого опыта и содержанием эмоциональной жизни сетевого человека и его предшественника из докомпьютерной эпохи. Их обоих волнуют одни и те же проблемы: жизнь, смерть, любовь, смысл жизни. Они оба испытывают чувство «экзистенциальной ущербности», стремятся к

«совершенному состоянию бытия» и ищут «опор[у] где-то вне самого себя» [92, с. 40].

Неудивительно в таком случае, что в фильмах о сетевой культуре рассматривается широкий спектр отношений между людьми разных возрастных и социальных групп и эмоциональная составляющая их жизни.

Множество фильмов о сетевой культуре изображает героев юного возраста: детей, подростков или молодых взрослых. Вероятно, выбор этой категории персонажей отражает реальную ситуацию в мире. Большинство пользователей Сети молоды, и именно у молодёжи и подростков есть больше, по сравнению со взрослыми, свободного времени, которое они тратят на сетевое общение. Молодые герои фильмов о сетевой культуре показаны во взаимодействии со взрослыми, прежде всего родителями, учителями и другими значимыми старшими. В эти взаимодействия на всех уровнях включен посредник – цифровое устройство (компьютер, мобильный телефон), помогающее в отношениях или, напротив, затрудняющее их. Фактически именно так возможно сформулировать главную проблему фильмов о сетевой культуре, рассматривающих тему отношений: технологии сближают, но также и разъединяют людей.

В проанализированных нами фильмах отношения родителей и детей показаны с разных точек зрения. Но общим для них является понятие связи между членами семьи: она либо есть, и сетевые технологии помогают поддерживать её, либо она отсутствует, и в таком случае сетевые технологии усугубляют эмоциональный разрыв между людьми. В эпизоде «Потеря связи» комедийного сериала «Американская семейка» соцсеть и программы видеосвязи служат инструментами организации повседневной жизни большой семьи. Снятый в оригинальной манере монтажа из фрагментов видеозвонков членов семьи друг другу, эпизод демонстрирует многозадачность, в условиях которой приходится существовать современным людям. Мы видим, как мать семейства пытается на расстоянии руководить сразу несколькими делами: уборкой квартиры, поисками ушедшей куда-то дочери, стрижкой сына, распаковкой посылки и т. д. Члены семьи постоянно переключаются между разнообразными задачами, которые

отображаются на экранах их телефонов, – днями рождений родственников, списками целей на день, сайтами новостей, фотографиями, электронной почтой, текстовым чатом, музыкой. Мозаичная, фрагментарная, с быстрыми переходами с одного героя на другого, с одного места на другое, с одного разговора на другой киноформа отражает стиль повседневного быта этой семьи. В их случае, несмотря на быстрый темп жизни, затрудняющий личное общение, связь отнюдь не потеряна: и родители, и дети говорят друг с другом очень тепло и с юмором, а все сложности разрешаются оперативно и без труда.

Мы видим, что в данной ситуации сетевые технологии в действительности сближают людей – хотя порой и курьёзным образом. Потерявшаяся дочь, чьё местонахождение пытались определить с помощью геолокации и подбора паролей к её страницам в соцсети, в финале серии обнаруживается дома, спящей в своей комнате. Этот момент подчёркивает, как на технологические устройства перекладываются функции, которые ранее традиционно осуществлялись без них. Отцу семейства проще найти дочь по местонахождению её телефона, чем искать девушку лично. Эта деталь показывает, как происходит постепенная подмена человека на его внешние технологические заменители.

Несмотря на лёгкость эпизода, в нём высвечивается один из ведущих мотивов фильмов о сетевой культуре: мотив наблюдения за чужой жизнью как средства контроля личности. В эпизоде «Американской семейки» эта тема решена в шутовском ключе (возможно потому, что дети в этой семье достаточно взрослые), но в большинстве других проанализированных нами кинокартин о сетевой культуре она приобретает более зловещие и патологические оттенки.

В рассказе «Подзорная труба» советский писатель В. Ю. Драгунский описывает, как мама непоседливого мальчика Дениса мастерит из подручных материалов самодельную подзорную трубу, которую обещает использовать, чтобы следить за ним на улице в любой момент даже на большом расстоянии. Обещание матери производит на сына удивительно сильный воспитательный эффект – он больше не решается драться со сверстниками, лазать на деревья, ловить головастики – короче говоря, шалить [32, с. 248–253]. Мама из

написанного в 1960-х годах рассказа и изобретённое ею устройство удивительно точно предвосхитили практику управления детьми современных родителей, которую показывает современное кино и телевидение.

Родители детей-миллениалов больше склонны к опекающему стилю поведения и заботы [223]. Частично это объясняется демографической ситуацией – одному ребёнку в семье посвящается больше времени. Частично – влиянием СМИ, которые создают образ мира, наполненного опасностями. Коммерческие компании, производящие программное обеспечение и устройства для слежения, также могут быть заинтересованы в поддержании образа слабого ребёнка, нуждающегося в защите от небезопасного мира. Предполагается, что современные дети, которых описывают метафорой «поколение снежинок», отличаются повышенной психической хрупкостью и чувствительностью к «триггерам» – эмоционально некомфортным впечатлениям и переживаниям, и поэтому нуждаются в «безопасных пространствах» [199]. Одним из средств обеспечения их безопасности становятся различные формы и средства контроля и наблюдения родителей за детьми.

Наблюдение и контроль за действиями ребёнка и следующие за ними корректирующие действия, которые иногда выливаются в прямое насилие над ребёнком, придают семейному воспитанию отчётливо авторитарный характер. В серии «Аркангел»²¹ сериала «Чёрное зеркало» мать девочки Сары теряет её на улице. Чтобы такое больше не повторилось, женщина соглашается на участие Сары в экспериментальной исследовательской программе «Аркангел». В рамках этой программы детям вживляют в тело датчик, а родителям дают связанный с ним планшетный компьютер, который позволяет наблюдать за сыновьями и дочерьми через видеотрансляцию.

Подобные программы и устройства для родительского контроля существуют и в реальности. Но авторы сериала делают шаг дальше и предлагают научно-фантастическое развитие сюжета: мать Сары получает право не просто надзирать за жизнью дочери, но и редактировать её, подобно администратору

²¹ Название серии содержит игру слов: ark – «ковчег» и angel – «ангел».

сайта или страницы в Интернете. Одним нажатием кнопки она может применить корректирующий реальность фильтр, в результате чего Сара видит все негативные и вызывающие тревогу события – агрессивную собаку, эротический ролик в Интернете, сердечный приступ любимого дедушки – в размытом виде. Здесь в гротескном виде демонстрируется предельная форма защиты детей от «информации, которая может нанести вред их здоровью». В эпизоде показывается, как политические законодательные решения поддерживаются экономикой и внедряются в повседневность потребительского общества – разработкой «Аркангела» занимается не государственная правительственная компания, а коммерческая организация.

Однако согласно результатам исследования, проанализировавшего более 700 опубликованных в Интернете рецензий детей и подростков на более чем 30 программ-приложений для онлайн-безопасности, дети, в отличие от родителей, дают на них негативный отклик. 76 % респондентов поставили этим приложениям самую низкую из возможных оценку. Причиной негативных отзывов стал ограничивающий характер приложений и то, что они вторгаются в личную жизнь [166]. Хотя руководства по онлайн-безопасности действительно рекомендуют родителям регулярно проверять деятельность детей в виртуальном мире, они подчёркивают, что «[к]онтроль лучше всего осуществлять ненавязчиво, уважая личное достоинство и право ребенка на самостоятельность» [8, с. 23]. Как подтверждают приведённые выше данные о преимущественно негативных рецензиях на приложения для онлайн-безопасности, по-видимому, эта рекомендация соблюдается далеко не всегда.

Психолог С. Куппенс из Лёвенского университета, проанализировав данные 23 исследований с участием около 9 000 детей и подростков, выявила наличие зависимости между психологическим контролем со стороны родителей по отношению к детям и агрессией детей в адрес сверстников [187]. Находящиеся в подконтрольных и контролирующих отношениях дети и родители имеют неравные роли. Родитель осуществляет властную функцию и имеет больше прав, в том числе на ребёнка, как если бы тот был частной собственностью, которой

можно распоряжаться по своему усмотрению. Ребёнок же остаётся в пассивной роли наблюдаемого объекта. Культурные и социальные механизмы способны сдерживать агрессию, но лишь в некоторой степени. Взрослея, Сара из «Аркангела» направляет своё недовольство не на сверстников, а на мать. Становясь подростком, девушка всё более тяготится навязанным ей фильтром реальности. Закономерно окончание серии – 17-летняя Сара наносит побои матери, ломает компьютер с программой слежки и убегает из дома, чтобы начать собственную независимую жизнь.

Этот же сюжет, но с более жизнеутверждающим финалом, представлен в фильме «Мужчины, женщины и дети». Патрисия, мать школьницы Брэнди, маниакально следит за действиями дочери в онлайн-среде с помощью установленного в доме устройства. Мать запрещает дочери встречаться с другом, резко отвечает ему от имени Брэнди в чате, отпугивая юношу, который в результате совершает попытку самоубийства. Найдя Брэнди в больнице подле любимого человека, Патрисия понимает, какую ошибку она совершает в отношении дочери и других людей и, вернувшись домой, отключает устройство, следившее за девушкой. В случае этой семьи пусковым механизмом конфликта становятся дисфункциональные отношения матери и дочери. Грубое вмешательство матери в личную жизнь юной девушки отчуждает дочь от матери. Приведённые кинопримеры позволяют сделать вывод, что воспитание ребёнка и подростка с помощью средств цифрового контроля приводит к конфликту двух воспитательных философий – гиперопеки и авторитарности [55].

Отдельную проблему представляют отношения юных героев со сверстниками, опосредованные сетевыми технологиями, в частности проблема агрессии и травли в Сети. Эта тема рассматривается в финальной части параграфа.

В отношениях взрослых людей в сетевой среде на передний план выходят иные сложности и проблемы. В первую очередь они касаются романтических отношений. Самым распространённым киносюжетом в данном случае

становится поиск близких отношений и любви в Сети. Выясняется, что найти родственную душу в Интернете даже проще, чем в реальной жизни, потому что в начале своих отношений киногерои не боятся самораскрытия и показывают друг другу только лучшие стороны – ум, душевность и чувство юмора. Однако одновременно полюбившим друг друга на расстоянии людям приходится участвовать в «коммуникативном маскараде», ведь они не знают, как выглядит их собеседник и тот ли он, за кого себя выдаёт [184, р. 87]. Эта ситуация создаёт дистанцию и барьер между ними. Только преодолев их, киногерои могут надеяться на действительно долгие и прочные отношения в будущем.

Дистанция, разделяющая персонажей, может быть как физической, так и метафорической. Любящих в фильмах «Одиночество в сети» и «10 000 км. Любовь на расстоянии» отдаляют друг от друга разные страны. Возраст становится преградой для отношений в фильмах «Мистер Штайн идёт в онлайн» и «Я, ты и всё, кого мы знаем». Героев фильма «Вам письмо» разделяют социальное положение и жизненные убеждения. В подростковой романтической мелодраме-комедии «С любовью, Саймон» препятствия для отношений создает вмешательство сверстников.

Дистанцию между киногероями лучше всего описывает фраза из песни: «Ты так близко, но так далеко»²². Для сетевых отношений типично, что «пространство... расширяется, лишается границ, дематериализуется, делокализуется. Экран компьютера позволяет человеку находиться в нескольких местах одновременно, быть свидетелем и даже соучастником различных событий...» [126, с. 17]. В фильме «10 000 км: Любовь на расстоянии» рассказывается история семейной пары – фотографа Алекс и учителя Серджио, вынужденно оказавшихся в одиночестве на разных континентах сроком на год. Интересно отметить, что близость мужчины и женщины возрастает именно в ситуации дефицита реального контакта, когда герои фильма находятся в разных странах. При этом в их близости постоянно присутствует цифровой посредник: мужчина и женщина спят с включёнными

²² Kraftwerk «The Telephone Call» (1986).

ноутбуками в постелях, танцуют, взяв в руки компьютеры и глядя друг на друга, ни на минуту не отключают видеосвязь. Серджио шутит, что хотел бы проделать дыру в экране, чтобы дотронуться до любимой. Однако концовка фильма остаётся открытой: когда Серджио наконец приезжает к Алекс, выясняется, что теперь пара больше не знает, что им делать вместе. В финале фильма мужчина и женщина сидят рядом на диване, а на экране демонстрируется титр с названием картины. Теперь эти 10 000 километров разделяют их не физически, но духовно и психологически.

Однако этот, достаточно реалистичский вариант развития отношений нетипичен для других фильмов, изображающих любовь на расстоянии в более идеалистическом ключе. Пример такой истории дан в романтической комедии «Вам письмо». Главная интрига ленты заключается в игре масок. Кэтлин, владелица маленького книжного магазина, общается по электронной почте с мужчиной, который поддерживает её и даёт советы в жизни и в рабочих делах. Этим мужчиной оказывается Джо, сын зажиточного бизнесмена, продолжающий семейное дело и по случайности открывающий собственный книжный супермаркет неподалёку от магазина Кэтлин. До поры до времени женщина не знает, что её собеседник в Сети – тот самый человек, который в реальном мире стал её соперником и почти врагом.

В фильме наглядно демонстрируется феномен мозаичной идентичности современного человека, вовлечённого в сетевую коммуникацию. На самом деле Джо не так плох и безнравственен, каким он кажется Кэтлин, – об этом свидетельствуют его письма ей. Требуется время, чтобы маскарад раскрылся и оба героя поняли, что они хорошо подходят друг другу. В финале зрителя ждёт хэппи-энд в виде создавшейся пары.

Оба фильма демонстрируют, как расстояние между героями способно и сблизить, и отдалить их друг от друга. В фильме «10 000 км: Любовь на расстоянии» Серджио и Алекс с самого начала живут в «прозрачном» режиме. Каждый аспект их жизни и физического облика открыт друг для друга. Даже когда оба оказываются на разных континентах, степень их откровенности и

физической близости не уменьшается, а только усиливается. Однако экранная близость оказывается достаточно непрочной и маскирует недостаток духовной общности. В результате они оказываются во многом чужими друг для друга людьми. Герои фильма «Вам письмо» начинают с противоположной ситуации – их ощущение духовного родства возникает, когда они не видят друг друга, и «непрозрачный» режим их общения оказывается более надёжным тестом на прочность отношений. Возможно, именно длительный процесс узнавания друг друга без знакомства с глазу на глаз способствует тому, что в итоге Кэтлин и Джо оказываются близки друг другу, несмотря на конкуренцию в профессии. В их случае расстояние оказывается не помехой, а благом для развития отношений.

Приведённые кинопримеры показывают, что слишком близкое приближение друг к другу способно разрушить межличностные отношения. В эпизоде «История всей твоей жизни» (2011, реж. Б. Уэлш) «Чёрного зеркала» футуристическая технология записи воспоминаний позволяет супругам просматривать видеосъёмки событий своей жизни. Найдя в воспоминаниях своей жены Фионы моменты, похожие на её измену ему с другим мужчиной, главный герой серии Лиам превращается в параноика, не доверяющего супруге и сомневающегося в отцовстве своей дочери. Для героев этой истории всё заканчивается благополучно – Лиам избавляется от вживлённого в тело чипа, предназначенного для трансляции воспоминаний. Зрителю остаётся только задуматься, какой режим – коммуникативного маскарада или полной прозрачности – более благоприятен для отношений людей в паре.

Компьютерные технологии также проигрывают в эффективности и точности, когда дело касается поиска и подбора подходящих партнёров. В серии «Повесь ди-джея» (2017, реж. Т. Ван Паттен) «Чёрного зеркала» экспериментальная программа-приложение для знакомств объединяет людей в пары на основе анализа формальных параметров и назначает им срок совместной жизни в специальной компьютерной симуляции города. Однако в абсолютном большинстве случаев расчёты программы оказываются

неэффективными. Алгоритмически сведённые вместе люди не сходятся характерами и начинают ненавидеть друг друга после длительного срока, прожитого в одном доме. А тем, кто по-настоящему полюбил друг друга, не удаётся провести достаточно времени вместе, так как приложение назначает им новых партнёров. В итоге абсолютное большинство пар отказываются от услуг программы и покидают пределы виртуальной системы.

В эпизоде этого же сериала «Белое Рождество» похожий сюжет оборачивается трагически. На этот раз в роли «приложения для знакомств» выступает человек – эксперт по поведению и технологиям Мэтт, который в реальном времени инструктирует неопытных юношей и девушек во время их свиданий. Он делает это с помощью программы дополненной реальности, давая своим подопечным команды, которые те должны выполнять. Познакомившись таким образом с девушкой Дженнифер, молодой человек Гарри идёт к ней домой. Дженнифер, страдающая от психического расстройства, воспринимает команды Мэтта как «голоса» в своей голове. Стремясь освободиться от них и замечая, что и Гарри тоже слышит их, Дженнифер убивает и юношу, и себя.

Таким образом, выясняется, что, когда в сетевые межличностные отношения любого вида, показанные в фильмах о сетевой культуре, включаются цифровые технологии, это способно как сближать киногероев, так и усугублять их отдаление. По меткому замечанию режиссёра фильма «Мистер Штайн идёт в онлайн» Стефана Робели, компьютерные технологии и Интернет являются полноценными героями этих фильмов наравне с живыми людьми, выступая третьим участником в любых отношениях людей в Сети [115].

Анализ существующих фильмов о сетевой культуре, посвящённых проблемам сетевых отношений, свидетельствует о том, что их создателей привлекают прежде всего темы, которые выявляют противоречивые стороны цифровых технологий. Об этом свидетельствуют тот факт, что одной из наиболее частых их тем становится киберагрессия.

Киберагрессия представляет собой актуальную проблему современной сетевой культуры. Киберагрессия выражается многообразными способами,

основными из которых являются кибертроллинг, подразумевающий публикацию провокационных сообщений для создания конфликтной ситуации, и кибермоббинг, выражающийся в размещении открытых угроз и оскорблений, распространении слухов и преследовании в Сети [120]. Другой вид киберагрессии – это кибербуллинг, то есть травля в сетевом пространстве. Кибербуллинг определяется как «агрессивное действие или поведение, осуществляемое с использованием электронных средств связи группой людей или отдельным человеком неоднократно и в течение некоторого времени по отношению к жертве, которая не может легко защитить себя» [220, р. 1].

Кибербуллинг представляет собой одну из форм кибервиктимизации интернет-агрессорами людей, выбранных ими на роль жертв. Для понимания глубинных причин кибербуллинга может использоваться понятие остракизма – действий группы людей, направленных на индивидов, которых они считают выходящими за рамки нормы своей группы. Агрессивное поведение в данном случае выступает способом заставить «неудобного» человека соответствовать норме, а в случае неуспешных попыток давления на жертву может привести к её исключению из этой группы [139; 220].

Явление кибербуллинга свидетельствует о недостаточно высоком уровне культуры безопасности пользователей. В исследовании А. А. Михайлова выявлено, что неудовлетворительными знаниями и навыками в области культуры безопасности обладают даже профессионалы – студенты-будущие преподаватели основ безопасности жизнедеятельности, которые должны обучать своих учеников безопасному поведению, в том числе в сетевой среде [69]. Безусловно, ещё труднее обеспечить собственную безопасность при столкновении с онлайн-агрессией и кибербуллингом школьникам-подросткам, практически не имеющим таких знаний и навыков.

Тема кибербуллинга рассматривается в многочисленных художественных фильмах: «Чат», «Кибер-террор» (2011), «Кибер-террор» (2015), «Аватарка», «Связи нет», «Мужчины, женщины и дети», «Социофобия», «Простушка». Они интересны как с документальной точки зрения, так как достоверно показывают

жизненные ситуации, так и в художественном отношении, так как используют новые жанрово-стилевые приёмы, характерные для кино о сетевой культуре.

На передний план во взаимодействии человека с сетевым миром в фильмах о кибербуллинге выходит вопрос определения границ между сетевым и реальным миром, а также психологических границ между людьми. В реальном мире у человека есть физическая, психологическая, имущественная границы. Границы виртуальной личности выражаются символическим путём. К средствам, помогающим устанавливать и поддерживать их, относятся пароли в Сети, блокировка неприятных собеседников, графические средства письма. Нередко именно личные страницы в социальных сетях или страницы сообществ по интересам становятся для пользователей безопасным пространством, пребывание в котором даёт им психологический комфорт [96]. Киберагрессия грубо нарушает границы безопасного пространства. Осознавая, защищая и устанавливая свои границы, персонажи фильмов о кибербуллинге взрослеют и учатся более ответственно относиться к своим действиям в сетевой среде. Фактически именно в столкновении с границами и ограничениями проявляется личность и «[с]убъект обнаруживает себя» [131, с. 419].

В отличие от травли в офлайн-мире, контакт между агрессором и жертвой в ситуации кибербуллинга остаётся непрямой и зачастую безличным [174]. В фильме «Кибер-террор» (2015) школьница Кейси Джейкобс становится жертвой анонимного хакера-киберагрессора, который угрожает опубликовать в Сети откровенные фото Кейси и её подруги.

В современности принятие или непринятие человека обществом во многом зависит от того, как он представляет себя публично в виртуальном мире [ibid.]. Как указывает исследователь Интернета д. бойд, информация, распространяемая онлайн, является типом «социального капитала», а статус человека в виртуальном мире может влиять на его статус в социальной иерархии реального мира [153]. Поэтому так серьёзно героиня «Кибер-террора» (2015) воспринимает угрозу хакера. Девушка готова подчиниться его требованию – совершить самоубийство, лишь бы её снимки не попали в Интернет, ведь оказавшиеся в общем доступе

фотографии способны уничтожить её репутацию не только в Сети, но и в реальном мире.

Хакер открывает Кейси глаза на то, что она сама также является невольным киберагрессором. По точному сравнению М.-Г. Р. Харпер, кибербуллинг напоминает маятник – вовлечённые в него участники могут перемещаться от одного его полюса (киберагрессоры) к другому (жертвы) [174]. Выясняется, что ранее Кейси оставила резкий критический комментарий к видео Дженнифер Ли, учащейся в одной с ней школе девушки, который запустил цепь негативных откликов и действий в адрес Дженнифер со стороны других учащихся.

Известно, что в подростковом возрасте особенно важную роль играет мнение сверстников [21]. Поэтому жертвы кибербуллинга часто оказываются беззащитными перед угрозой общественного высмеивания – шейминга. Так как онлайн-агрессоры стремятся публично унижить жертву, у той может создаваться впечатление, что всё её социальное окружение знает о её «проступке» [139]. Одним из выходов из этой ситуации становится самоубийство. Согласно результатам метаанализа статей с 1910 по 2013 годы о травле и харрасменте, выясняется, что виктимизация со стороны сверстников ведёт к появлению у детей и подростков, подвергающихся ей, мыслей о суициде и попыткам суицида [233]. При этом кибербуллинг способен провоцировать мысли о самоубийстве с большей вероятностью, чем обычная травля [139].

Кейси и Дженнифер готовы пожертвовать жизнью под влиянием киберагрессоров, первая – из-за угрозы публичного позора, вторая – из-за чувства беспомощности и подавленности, вызванного неприятием со стороны сверстников. В такой же ситуации оказывается героиня фильма «Кибер-террор» (2011), школьница Тейлор Хиллридж. Столкнувшись с клеветой и насмешками сверстников, Тейлор не пытается критически проанализировать сложившееся положение, оказываясь полностью зависимой от мнений людей, которые она читает о себе в Интернете. Вместо того чтобы проигнорировать клевету или сообщить о ней взрослым, девушка, не сумев выдержать давления, едва не совершает самоубийство. Очевидно, что в их возрасте страх потери репутации и

лица настолько высок, что подростки, кажется, не способны мыслить критически в моменты контакта с киберагрессорами. Это, помимо прочего, говорит о высокой степени конформизма подростков, о чрезмерной важности общественного мнения для этой возрастной группы, об их желании соответствовать норме и о неумении видеть развитие событий в перспективе.

Однако с киберагрессорами можно бороться. Как отмечает М.-Г. Р. Харпер, наличие свидетелей усиливает воздействие киберагрессоров, а без их присутствия жертвам бывает легче противостоять им [174]. В финале фильма Кейси Джейкобс, оказавшись один на один с анонимным хакером, находит в себе достаточно сил, чтобы отвергнуть требования киберагрессора и даже узнаёт его имя. Однако верно и обратное – объединение против агрессора способно стать эффективной тактикой защиты. Когда Тейлор Хиллридж возвращается в школу после работы с психологом, она ведёт себя более уверенно и разоблачает действия своей одноклассницы Линдси, зачинщицы кибертравли. Одноклассники Тейлор поддерживают её, а побеждённой ими Линдси приходится ретироваться, испытав практически такое же унижение, какому ранее она подвергла Тейлор.

Безусловно, существует разница между изображением кибербуллинга в кинематографе и его случаями в реальности. Так, в фильмах о кибербуллинге практически всегда присутствует счастливый конец, тогда как в реальности многие случаи кибербуллинга заканчивались трагедией. В художественных изображениях кибербуллинга могут присутствовать жанровые клише [ibid.]. Несмотря на это, кинопримеры показывают, что столкновение с киберагрессией и противостояние ей являются в современном мире важным этапом взросления молодых людей, и в этом отношении фильмы о кибербуллинге имеют не только художественную, но и дидактическую ценность. Так, финальный сегмент «Кибербуллинга» (2011) отведён сцене групповой работы Тейлор и других подвергшихся сетевой травле подростков с психологом, помогающим им понять причины случившегося и выработать конструктивные способы самозащиты от кибербуллинга.

Агрессивное поведение подростков в сетевой среде по отношению друг к другу может объясняться изменениями, происходящими в человеческой психике при взаимодействии с достижениями технологии. Согласно данным, приводимым в документальном фильме «Screenagers» («Экранотинейджеры») о подростках и цифровых технологиях, при продолжительном, то есть занимающем несколько часов в день, использовании экранных устройств у подростков затрудняется развитие коммуникативных навыков, формирование чувства самоуважения и способности к эмпатии [200]. У молодых людей, испытывающих пристрастие к Интернету, уменьшаются зоны мозга, отвечающие за обработку эмоций, исполнительное мышление, внимание и когнитивный контроль [153]. Существование в режиме постоянных переходов от реального к виртуальному пространству приводит к перегрузкам психики.

Неудивительно в таком случае, что персонажи фильмов о кибербуллинге испытывают проблемы в общении. У всех киногероев этих фильмов сложно складываются отношения в семьях. Родители кибераггессоров и кибержертв слишком много работают и проводят с детьми мало времени. Эмили из фильма «Чат» оформляет свой сайт портретами женщин-политиков, ставшими для неё примерами для подражания. Украшение своего личного сетевого пространства портретами успешных женщин становится для девушки одним из способов достичь идеала – карьерного успеха, в котором заинтересованы члены её семьи, не уделяющие ей достаточно внимания. Родители главного героя «Чата», Уильяма, также не способны поддержать его. Отец считает сына позором семьи, а мать Уильяма, писательница по профессии, отдаёт явное предпочтение своему старшему сыну, брату Уильяма, изображая того в образе супергероя в своих книгах о путешествии во времени. Уильяму же не остается ничего иного, кроме как самому превратить себя в непризнанного героя и вершителя возмездия. Самоутверждаясь в киберпространстве, молодой человек начинает жестоко манипулировать своими друзьями.

Метафора маятника, которая характеризует взаимоотношения агрессоров и жертвы в фильмах о кибербуллинге, удачно описывает двойственность

персонажей этих фильмов. На самом простом уровне их двойственность выражается в том, что персонажи фильмов о кибербуллинге взаимодействуют друг с другом в Сети не под настоящими именами, а под псевдонимами – «никами». Так, Кейси Джейкобс из «Кибер-террора» (2015) пишет сообщения под ником «Хроническая Юность».

В свою очередь, моральная амбивалентность персонажей выражается в их убеждениях, поступках и чувствах. Она воплощается в ярких кинематографических символах. В «Чате» фигура киберагрессора Уильяма – на первый взгляд, обычного проблемного подростка, постепенно приобретает черты дьявола-искусителя. Силой своей личности он пытается убедить Джима, своего собеседника по онлайн-чату, совершить самоубийство, чтобы отомстить отцу, который бросил Джима, когда тот был маленьким. Неоднозначность характера и поступков Уильяма передаются выразительными визуальными приёмами. В фильме Уильям часто появляется на чёрном фоне или в обрамлении светотени, когда одна половина его лица оказывается затемнённой, а другая – ярко освещённой, что является распространённым приёмом изображения моральной неоднозначности. В одной из сцен фильма, где другие киберагрессоры подталкивают мальчика-подростка к суициду, Уильям, невидимый для окружающих, стоит в углу комнаты с чёрными ангельскими крыльями за спиной. Подобно богу, согласно легендам, создающего людей из глины, в качестве хобби Уильям лепит из пластилина фигурки людей. Молодой человек активно использует религиозную терминологию («Я распну Джима»), а когда он взламывает компьютеры своих друзей, раскрывших его злые намерения, лампы в виртуальном коридоре, где расположены их комнаты-чаты, начинают мигать, как при грозе, вызывая ассоциации не просто со стихийным бедствием, а с концом света. Смерть Уильяма также показана иконографически – он бросается под поезд с возвышения, раскинув руки, словно непризнанный Мессия.

Другой аспект двойственности в фильмах о кибербуллинге реализуется в образах кинематографического пространства, которое в фильмах о кибербуллинге разделяется на реальное и виртуальное.

Так как компьютерные сети не имеют физического воплощения, чтобы сделать их понятными человеку, при их описании используются понятия материального мира: «всемирная паутина», «информационная супермагистраль». В свою очередь, метафора виртуальной вселенной, в которой действуют персонажи этих фильмов, буквализируется в образе комнаты. Понятие «комнаты» – одна из важных компьютерных метафор. Комната часто становится локусом, вокруг которого строится повествование в литературе и кинематографе [227]. В компьютерной науке метафора комнаты предполагает наличие замкнутого «контейнера», в который могут помещаться объекты, а сама комната может быть частью более сложной системы [1].

Комнаты подростков в фильмах о кибербуллинге отражают их жизненный мир, увлечения и стороны личности. Аналогами комнат героев в реальном мире становятся виртуальные комнаты в сетевой среде. В фильме «Чат» внутреннее пространство сети Интернет представлено в виде длинного коридора в старинном здании с рядом комнат. Здание напоминает отель, но двери с узкими окнами, ведущим в комнаты, делают его больше похожим на больницу или тюрьму. Фактически оно становится также подобием зоопарка: окна в дверях позволяют наблюдать за происходящим в комнатах. В начальной сцене фильма показано, как окно в двери превращается в экран, напоминающий экран телефона, и тем самым буквализируется компьютерная метафора окна. Виртуальная комната в «Чате», где общаются подростки под предводительством Уильяма, украшена психоделическими узорами на обоях, напоминающими пиксели, чем подчёркивается нереальность происходящего. При этом она проходная и просматриваемая – на потолке и в полу расположено по большому окну, зеркально отображающих друг друга, что подчёркивает потенциальную открытость личных взаимодействий в Сети и их видимость для публики.

Пространство комнат герметично. В фильме «Чат» для входа в виртуальную комнату необходимо набрать пароль. Для Кейси из фильма «Кибер-террор» (2015) её комната – это безопасное место, где можно укрыться от мира: на стене висит табличка с надписью «Бомбоубежище». Но несмотря на создаваемое таким

образом ощущение безопасности, ни реальные, ни виртуальные комнаты отнюдь не защищены. В одной из сцен «Чата» в виртуальную комнату врываются полицейские с оружием. Так реальный мир в лице служителей закона вторгается в виртуальный, чтобы взять его под контроль.

Таким образом, комната выступает нематериальным аватаром личности главных героев, связующим порталом и способом их взаимодействия с обоими мирами – виртуальным и реальным.

Двойственность мира, изображаемого в исследуемых фильмах, передаётся также с помощью оригинальных приёмов монтажа. Как известно, для современного искусства эпохи постмодерна характерна «самовоспроизводимость» и повторение, привлечение внимания не столько к реальности, которую оно отражает, сколько к самому тексту произведения. Одним из конкретных воплощений этого свойства в кино является приём «фильма в фильме» [2, с. 306], помогающий представить двухкодовость смешанной реальности, изображённой на экране. Это осуществляется с помощью приёмов скринлайф-кино и ремедиации. В «Чате» присутствуют вставки, имитирующие прощальные видео подростков-самоубийц, которые демонстрируются на экране старого телевизора, а наиболее ярким моментом, прерывающим ход фильма, служат два мультфильма-вставки, выполненные в технике объёмной пластилиновой анимации, высмеивающие чудеса науки и техники.

Тягостные психологические состояния героев фильмов о кибербуллинге – характерные для жертв травли чувство одиночества, отчуждения, депрессии, беспокойства, страха, беспомощности, грусти и гнева [220] – передаются с помощью приёмов работы с камерой. Для изображения эмоциональных состояний героев используются необычные ракурсы. В кульминационных сценах «Чата», когда герои фильма бегут на помощь Джиму, собирающемуся покончить с собой, применяется «дрожащая» киносъёмка ручной камерой с расплывающимися и прыгающими кадрами, отражающая смятение молодых людей. Флэшбэки со сценами самоповреждения Уильяма показаны мгновенными, едва уловимыми кадрами, имитирующими работу памяти, высвечивающей события прошлого

фрагментарными вспышками, а для флэшбэков из прошлого Джима применяется эффект зернистой плёнки, создающий чувство ностальгии.

Киноэкран подражает экрану компьютера с его избыточным информационным дизайном. В «Кибер-терроре» (2015) в кадре демонстрируется экран компьютера с несколькими открытыми окнами на нём, на котором часто появляются другие экраны, где демонстрируются отрывки снятых на телефон псевдодокументальных бытовых видео. Быстрая смена кадров на компьютере Кейси Джейкобс в ключевые моменты фильма затрудняет восприятие деталей происходящего и успешно передаёт ощущение смятения героини. Эти заимствованные из десктоп-стилистки приёмы позволяют усилить эмпатию зрителей при просмотре фильмов о кибербуллинге. Зрители, вынужденные следить за текстовой беседой героев в чате и одновременно за их невербальными действиями, оказываются в тех же условиях, что и персонажи фильма, и способны лучше сопереживать им.

Эффект присутствия в фильме «Кибер-террор» усиливается тем, что кинокартина напоминает театральный моноспектакль. Большую часть времени на экране находится единственная героиня, а остальные персонажи участвуют в действии только как лица на экране компьютера или голоса. Исполнительница роли Кейси Джейкобс, актриса Мейси Уильямс, играет театрально, а её эмоции передаются многочисленными крупными планами её лица. Часто Кейси показывают на общем плане и сверху, которые помогают передать чувство её незащитности и одиночества [89]. Ощущение слезки передаётся крупными планами глазка веб-камеры в компьютере и медленными наплывами камеры на лицо актрисы.

Существенным для понимания психологических состояний персонажей фильмов о кибербуллинге элементом становятся звук, музыка и язык. В своём последнем видеообращении Дженнифер Ли из «Кибер-террора» рассказывает историю своей трудной жизни, перекладывая листы с написанными на них фразами, не говоря ни слова. Публичный образ человека в социальных сетях

исключает демонстрацию неуспеха и неблагополучия, поэтому свой смелый поступок Дженнифер осуществляет молча.

Два самых значимых человека в жизни Кейси Джейкобс – её отец и хакер, которые символизируют её связь с настоящим и виртуальным миром, – представлены в фильме только как голоса. Живой голос отца и автоматизированный, лишённый индивидуальных черт голос хакера-акустметра передают состояние эмоциональной изолированности Кейси от мира. Несмотря на то, что героиню фильма повсюду окружают голоса и лица людей, фактически она остаётся один на один со своей бедой. Тишина и молчание становятся важным элементом, передающим чувство одиночества и безвыходности.

В завязке «Кибер-террора» Кейси, мстя оскорбившему её другу, пишет от его имени в Интернете унижительное для его репутации публичное сообщение. В этот момент за кадром звучит ария Кармен из одноимённой оперы Ж. Бизе, что ясно отражает эмоциональное состояние девушки, одержавшей победу и чувствующей превосходство над молодым человеком. Жертва кибербуллинга Дженнифер Ли на любительском музыкальном видео, положившем начало её кибертравле, поёт песню со словами: «You can break me / You can hate me / But I am a firewall / Keep burning» («Вы можете сломать меня / Вы можете ненавидеть меня / Но я – стена огня / Продолжай гореть»). Firewall («стена огня»), одна из компьютерных метафор, представляет собой защитный межсетевой экран, контролирующий проходящую через него информацию и позволяющий при работе в Интернете предохранять компьютер от вредоносного воздействия. У Дженнифер не получается стать «огненной стеной», чтобы защитить себя, и она сгорает в пламени направленного на неё «флейма» (оскорблений).

Различие между реальностью и виртуальностью выражается также с помощью цветовой и световой палитры фильмов. Цветовые решения отражают психологические особенности героев и их психологические состояния и могут «”достраивать” общий символично-метафорический надтекст картины» [2, с. 29]. Объективная реальность в «Чате» показана серой и унылой: все сцены на улице и в доме героев сняты в мрачноватой серой гамме. Важность отношений с родными

и людьми, готовыми проявить доброту и участие, передаётся цветовой символикой. Когда Джим вспоминает, как в детстве он ходил с отцом в зоопарк, на экране появляется яркая растительность и кусты цветущих роз, отражающие эмоциональное переживание мальчика в этот момент. Когда с Джимом знакомится девушка и зовёт его с собой в поход по торговому центру, ярким пятном в изображении физического мира становится жёлтая рыбка-гурами, купленная Джимом. Яркие цветовые вставки передают потребность героев в общении с близкими и понимающими людьми и красочность таких редких моментов. Неудивительно, что похожей яркости отношений они ищут в виртуальном пространстве.

Яркость цифрового мира привлекательна. Онлайн-пространство оформлено в насыщенных цветах, ярко и торжественно освещено. В фильме «Аватарка» внешний вид вымышленной соцсети «АваQ» радикально отличается от реальности. Дизайн соцсети, больше похожей одновременно на телемагазин, модный подиум и казино, напоминает детские рисунки – китчевые яркие цвета, примитивные, практически «кукольные» изображения нарядов и аватаров пользователей. Цветовая символика играет важную роль в передаче стремления школьницы Митико, главной героини фильма, к успеху. Розовый цвет, вызывающий ассоциации с женственностью и детскостью, становится символом мечты Митико о популярности. Девушка прокладывает свой путь вверх с помощью розового телефона. Вожделенное дорогое розовое платье модной марки, которое она покупает в известном магазине, олицетворяет для неё идеал лучшей жизни и красоты. В свою очередь, цветом исключительности и лидерства становится белый. Вероятно, подражая взрослым – в частности, учителям-мужчинам, которые надевают на работу белые рубашки, Митико носит белую рубашку, выделяясь на фоне одноклассниц, которые закрывают свои рубашки чёрными жилетами. Белый цвет в кинокадре помогает создать ощущение отстранённости героини и её отдалённости от других людей, подчёркивая её высокий статус.

Фильмы об отношениях в сетевой среде исследуют сложности построения и поддержания связей в мире, где общение в значительной степени переместилось в цифровое пространство. Технологии сетевого общения имеют двойкий эффект. С одной стороны, они способны сплотить людей, позволяя преодолеть физическое и психологическое расстояние между ними. С другой стороны, они становятся барьером для отношений, потому что участники сетевого общения часто скрывают своё настоящее лицо. В предельной форме негативный эффект применения сетевых технологий для общения может выражаться в насильственном нарушении психологических границ личности. Эта проблема осмысливается в фильмах о кибербуллинге. Герои фильмов о кибербуллинге существуют в режиме переключения между двумя мирами – реальным и виртуальным. Двойственность, отражающаяся на уровне построения сюжетов, характеристики персонажей и приёмов киноязыка, оказывает влияние на психику и поведение героев, их отношение к самим себе и окружающим. Несоответствие между реальными и виртуальными личностями героев фильмов приводит к негативному психологическому самоощущению, что, в свою очередь, делает их более уязвимыми и превращает либо в киберагрессоров, либо в жертв в виртуальном мире. Фильмы о кибербуллинге и об отношениях в сетевой среде в целом подчёркивают противоречивую роль, которую играют цифровые информационно-коммуникационные технологии в жизни человека сетевого общества.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2

По итогам второй главы можно сделать следующие выводы:

1. Всех персонажей фильмов о сетевой культуре целесообразно типологизировать по разным основаниям классификации, например возрасту и семейному положению. В нашем случае на основе критерия происхождения (человек или машина), а также профессиональной принадлежности выделены три основные группы персонажей этих фильмов: создатели, создания и пользователи. К создателям относятся такие киногерои, как учёные, специалисты по информационным технологиям, хакеры, геймеры. К созданиям – разработанные создателями технологии (устройства и программы). Остальные герои – потребители сетевых продуктов – входят в группу пользователей. Каждого из них можно рассматривать как отдельный кинотипаж или архетип.

2. Персонажи из группы создателей изображаются в фильмах о сетевой культуре в определённом ключе. Среди киногероев-учёных особенно распространён образ «неоднозначного» учёного, преследующего благие цели, но способного переступить этическую грань в своих исследованиях и экспериментах. Поэтому в фильмах о сетевой культуре нередко встречаются истории о компьютерных технологиях, выходящих из-под контроля по вине их разработчиков. Фигура хакера представлена в образах комедийного технологического компьютерного фрика, борца за социальную справедливость, а также кибепреступника. Образ игрока часто решается в фильмах через обращение к архетипу воина, либо самовлюблённого нарцисса со склонностью к насилию. Персонажи-создания в фильмах о сетевой культуре расположены в спектре от человекоподобных роботов до разумных компьютерных программ. К ним относятся роботы-андроиды, голограммы, цифровые копии сознания человека и бестелесные разумные технические устройства. Всех их отличает антропоморфность. Основной проблемой их существования становится противоречие между высоким интеллектом и способностью к чувствам и отсутствием тела, которые приводят к трудности восприятия и принятия их персонажами-людьми. В группе персонажей-пользователей выделяются

следующие киногерои: «странные», «трогательные», «милые» и «ироничные, но искренние». Все герои-пользователи являются также культурными кочевниками.

3. В фильмах о сетевой культуре выделяются три крупные основные темы: тема виртуальной реальности, тема идентичности человека и тема сетевых отношений. Эти темы соответствуют главным элементам сетевой культуры: собственно сети, людям и их связям внутри сети.

4. В фильмах на тему виртуальной реальности решается проблема двоемирия объективной и виртуально-сетевой реальности и выбора между ними. Фильмы о виртуальной реальности снимаются с 1980-х годов, и каждое десятилетие приносит в них новые черты. В ранних фильмах виртуальность показана как аллегория внутреннего психического мира героев. В фильмах 1990-х и начала 2000-х годов виртуальное пространство представлено в виде хорошо проработанного многомерного мира с запутанной структурой, представляющего собой аналогию рая. Попадание в это пространство и выход из него аналогичны символическому переходу от жизни к смерти и обратно. Тем самым фильмы о виртуальной реальности обращаются к традиционной культурной универсалии, интерпретируя её современными средствами. В фильмах о виртуальности последних двух десятилетий под влиянием изменений в сетевой культуре (в частности, появления социальных сетей) возникает мотив социальности: виртуальная игра героев фильмов становится больше похожей на реалити-шоу и проходит не в одиночестве, а на публике. Виртуальная реальность, показанная в фильмах, обычно нечеловекомерна и враждебна по отношению к герою. Проблема выхода героя из виртуального пространства решается тремя способами: он может остаться в виртуальном мире навсегда, может уйти из него и может не знать, что он находится в виртуальном мире и поэтому не испытывать необходимости в выходе.

5. В фильмах о сетевой культуре, затрагивающих тему идентичности, рассматривается проблема меняющейся под воздействием цифровых и сетевых технологий и ценностей идентичности человека. Персонажи фильмов на эту тему демонстрируют многообразные варианты идентичностей. На телесном уровне разнообразие проявляется в киборгизации или аватаризации, то есть в слиянии человеческого тела с техническими устройствами или же в создании цифрового

двойника-копии человека. Оно выражается в появлении в фильмах персонажа-постчеловека, чьё тело и мозг дополнены цифровыми технологиями. Такой киногерой становится существом, находящимся в промежуточном положении между человеком и машиной, похожим на живой цифровой объект. Его память, восприятие и вся его жизнь уподобляются базе данных или видеоархиву, который может быть подвергнут техническим операциям редактирования, стирания, вставки информации. На уровне сознания и психологии происходит формирование сетевой идентичности, дополняющей или замещающей реальную идентичность человека. Сетевая идентичность основывается на подлинных свойствах личности человека, но также имеет такие свойства, как сконструированность, диалогичность, гибкость, альтернативность реальной идентичности. Для создания и функционирования сетевой идентичности важны механизмы и техники управления впечатлением и театрализованного публичного «эмоционального труда».

6. В фильмах на тему отношений в сетевой среде рассматривается проблема близости или отчуждённости, которые могут возникать в романтических и семейных отношениях под влиянием сетевых технологий. В отношениях взрослых героев фильмов этой тематики преобладает мотив поиска любви в Сети, а главной метафорой становится метафора физического, психологического и духовного расстояния между ними и его преодоления. В этих фильмах показано, что сетевые технологии способны как усугубить расстояние и отдалённость героев друг от друга, так и уменьшить его и сделать героев ближе. В отношениях детей и родителей в фильмах этой тематики на первое место выходит мотив контроля, осуществляемого с помощью технологий слежения, что объясняется изменениями в современном обществе, в частности повышенной потребностью в безопасности поколения миллениалов. Непосредственно связана с ней проблема психологических границ личности, нарушение которых сопровождается насилием и киберагрессией. Проблема психологических границ личности и их нарушения решается в фильмах этой тематики с помощью обращения к мотиву киберагрессии и кибербуллинга. Персонажи фильмов о кибербуллинге выступают в кинотипажах киберагрессоров и их жертв и могут меняться этими ролями, что подчёркивает их моральную двойственность.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В результате исследования репрезентации проблем сетевой культуры в кинематографе можно сформулировать следующие выводы:

1. По итогам систематизирования имеющейся на данный момент информации о сетевой культуре сделан вывод, что сетевую культуру возможно определить как сложный самоорганизующийся вид культуры. Это открытая система, состоящая из множества разнородных, но взаимосвязанных элементов. Связь внутри этой культурной системы обеспечивают каналы для информационной или эмоционально насыщенной коммуникации между её участниками – сетевыми людьми. Сетевые люди, или сетевые субъекты – главные деятели и творцы сетевой культуры. Их участие в сетевых взаимодействиях формирует состояние «реальной виртуальности» – переходной ситуации, при которой оба жизненных мира сетевого человека – объективно-реальный и виртуально-сетевой – сосуществуют и включаются друг в друга. Благодаря этому сетевой человек становится «культурным кочевником», постоянно перемещающимся по различным местам внутри и вне Сети и различным культурным эпохам. Также понятие культурного «кочевничества» характеризует его перемещения и переходы внутри самого себя между разными аспектами собственной идентичности.

2. Современный кинематограф испытывает на себе влияние цифровых технологий. Их применение вносит изменения в поэтику фильмов. Эти изменения касаются, с одной стороны, внешней визуальной формы фильма. Благодаря цифровым спецэффектам и техникам современный фильм насыщается искусственно созданными образами, обладающими высокой степенью реалистичности. Применение ремедиации – соединения в художественном произведении различных, как правило, традиционных и современных медиаформ – приводит к появлению синтетических киноформ. С другой стороны, применение цифровых технологий способствует изменениям во внутреннем строении кинопроизведений. Современный фильм часто организуется по нелинейным и интерактивным сценариям. Наличие этих свойств позволяет утверждать, что

современный фильм становится техно-художественным гибридом, чьё содержание определяется технологиями его создания.

3. Анализ теоретических источников и примеров из кинофильмов подтвердил, что кинематографическая жанрово-стилевая форма «десктоп-фильма», показывающего жизнь персонажей на экране компьютера или мобильного телефона, позволяет изучать все грани отношений между людьми в сетевой среде. Это относительно новое экспериментальное и авангардное кинонаправление, тем не менее имеющее предшественников в истории кинематографа, позволяет проникнуть во внутренний мир сетевого человека за счёт демонстрации его поведения в сетевой среде. Постепенное внедрение элементов десктоп-эстетики в массовое кино подтверждает творческую состоятельность и актуальность этой кинематографической формы. В течение четырёх последних десятилетий цифровые технологии и сетевая культура оказывают влияние и на поэтику массового кинематографа. Об этом свидетельствует появление «посткино», соединяющего в себе технические приёмы цифрового кино и авангардно-экспериментальную визуальную форму, в которой проявляются основные свойства сетевой культуры: смешение разнородных элементов, нелинейность, избыточность, интерактивность. Десктоп-фильм является частным и, возможно, наиболее радикальным воплощением новой визуальной поэтики посткино.

4. В ходе исследования очерчен тематический спектр фильмов о проблемах сетевой культуры. Он достаточно широк, но в нём возможно выделить три ведущие темы. Первая из них касается человека в виртуальной реальности. Вторая связана с проблемой идентичности сетевого человека. Третья включает межличностные отношения в сетевой среде. Проведённое исследование также позволило создать типологическую классификацию киноперсонажей фильмов о сетевой культуре. Выяснилось, что в фильмах о сетевой культуре представлены несколько групп персонажей, отражающих структуру сетевого общества и социальных ролей сетевых субъектов в реальности. Основаниями для классификации стали характер творческой активности во взаимодействии с сетевым миром, а также особенности самопрезентации в сетевой среде.

Дополнительным основанием стал параметр «человечности» и «машинности». В соответствии с этим, выделена группа «создателей» сетевой культуры, в которую вошли такие культурные архетипы-кинотипажи, как персонажи-учёные, «компьютерщики», хакеры, геймеры. В группу «пользователей» включены персонажи, являющиеся рядовыми участниками сетевых коммуникаций, не проявляющие такой творческой активности в сетевой среде, как представители первой группы. На основе методологии метамодернизма они разделены на «странных», «трогательных», «милых» и «иронично-искренних» киноперсонажей. В третью группу – «созданий» – определены условно «неживые» и «нечеловеческие» существа, обладающие при этом человеческим сознанием: человекоподобные роботы, голограммы, цифровые двойники человека, интеллектуальные цифровые устройства. Грань между тремя группами киноперсонажей достаточно тонка, особенно в той точке, которая определяет их человечность. Анализ фильмов позволил выяснить, что для киноперсонажей-людей основной проблемой становится выбор между объективно-реальным и виртуально-сетевым мирами, а также поиски адекватной самопрезентации в сетевой коммуникации. В свою очередь, главной проблемой для технических антропоморфных киноперсонажей становится противоречие между их человекоподобным сознанием и нечеловеческим телом.

5. Первая тема фильмов о сетевой культуре – виртуальная реальность – находит воплощение в кинокартинах, посвящённых путешествиям персонажей в виртуальный мир. По итогам анализа теоретических источников и конкретных кинематографических примеров возможно утверждать, что виртуальный мир выступает в этих фильмах, с одной стороны, как аналог сознания киноперсонажа, а с другой стороны – метафора чудесного или ужасного загробного мира. Соответственно, процесс входа в виртуальный мир и выхода из него может быть проинтерпретирован как символическая смерть и последующее возрождение к жизни – традиционный сюжет, рассказанный новыми средствами и на материале современной технологической культуры. В связи с этим решающее значение

приобретает процесс выбора киногероем между двумя мирами, который уподобляется выбору между жизнью и смертью.

6. Вторая тема фильмов о сетевой культуре касается идентичности сетевого человека. Рассмотрение фигуры «человека Сети» позволило сделать вывод о том, что его тело, разум и психологические свойства частично изменяются вследствие использования цифровых и сетевых технологий. Современный кинематограф помогает представить, как выглядят эти изменения в своём предельном виде. Поэтому в фильмах о сетевой культуре часто встречаются киборгизированные киноперсонажи и персонажи, имеющие собственных цифровых двойников. Помимо телесных изменений, персонажи фильмов о сетевой культуре отражают интеллектуально-психологические изменения, происходящие в их прототипах из реального мира. Они демонстрируют театрализованное публичное самопредставление, адаптирующееся в ответ на запросы аудитории, гибкую и противоречивую структуру чувств и эмоций, мобильность в переходах между разнообразными социальными статусами.

7. Третья тема фильмов о сетевой культуре связана с проблемой опосредованных сетевыми технологиями межличностных отношений. Эта проблема затрагивает все возрасты и проявляется на всех уровнях отношений – семейных, дружеских, романтических. Анализ литературы по проблеме исследования и кинопримеров позволил сделать вывод, что сетевые технологии способны быть как объединяющим, так и разъединяющим фактором. С одной стороны, сетевые технологии способны выявлять и усиливать низменные, негативные психологические свойства человека: склонность к насилию, агрессию, отчуждённость. Это особенно ярко иллюстрируют фильмы о кибербуллинге, героями которых, как правило, становятся подростки, вовлечённые в дисфункциональные отношения в Сети. Демонстрируют «тёмную сторону» сетевой культуры и фильмы, в которых сетевые технологии становятся проводником эмоционального насилия в отношениях между родителями и детьми. Однако с другой стороны, в фильмах о сетевой культуре, затрагивающих проблему межличностных отношений, присутствует много примеров, когда сетевые

технологии выступают посредником в построении близких и доверительных, чаще всего романтических межличностных связей, позволяющих киноперсонажам компенсировать недостаток таких отношений за пределами сетевого мира.

Таким образом, главными «узлам» сетевой культуры становятся сама Сеть, участвующие в ней люди-коммуникаторы и связи, образующиеся между ними. Все основные проблемы сетевой культуры реализуются в точках пересечения между ними. В настоящее время в обществе и культуре происходят активные цифровые трансформации, которые приводят к изменениям самого человека и способов его жизни, а также к созданию новых направлений, стилей и жанров культуры и искусства, отражающих эти изменения. Очевидна необходимость в осмыслении этих процессов в их связи. Исследования в этой области фиксируют актуальное состояние современного искусства и его объекта – человека, живущего в Сети. Также они помогают спрогнозировать возможные пути развития сетевого общества и его культуры.

В заключение необходимо отметить возможные перспективы продолжения исследований в области сетевой культуры в её связи с киноискусством. Во-первых, требуется углублённое изучение новых жанровых форм и направлений кинематографа, появляющихся в последние годы, в том числе с применением количественных методов. В качестве примера таких форм можно привести кинопроекты, создаваемые с применением технологий трёх- и четырёхмерной дополненной реальности, иммерсивности и интерактивности [78]. Это также определяет необходимость более глубокого изучения зрителя как соавтора кино.

Во-вторых, тесно связанным с предыдущим продуктивным направлением исследований представляется дальнейшее изучение процесса ремедиации, то есть взаимопроникновения уже существующих и разработанных в будущем технологий, и применения ремедиации в кино на примере новых фильмов и передовых технологий их создания. В настоящем исследовании эта тема была затронута лишь частично.

В-третьих, заслуживает более пристального внимания исследователей спектр киноперсонажей фильмов о сетевой культуре. Особенно это касается гибридных

искусственно созданных персонажей с человекоподобным сознанием. Изучение этих персонажей и их взаимодействий с персонажами-людьми помогает прояснить и спроектировать развитие отношений человека с существами, которых он создаёт, но чьи возможности и свойства до сих пор не полностью осознаёт.

Таким образом, в данный момент продолжение исследования сетевой культуры во всём её многообразии, в том числе её репрезентаций в современном искусстве, становится актуальной необходимостью для понимания настоящего и будущего охваченного технологическими и человеческими сетями мира, в котором мы живём.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Авербух, В. Л., Байдалин, А. Ю., Бахтерев, М. О., Исмагилов, Д. Р., Трушенкова, П. В. Структуры компьютерных метафор / В. Л. Авербух, А. Ю. Байдалин, М. О. Бахтерев, Д. Р. Исмагилов, П. В. Трушенкова // Труды Института математики и механики УрО РАН. – 2007. – Том 13, № 2. – URL: <http://data.lact.ru/fl/s/0/299/basic/262/957/art4.pdf> (дата обращения: 16.07.2018).
2. Агафонова, Н. А. Общая теория кино и основы анализа фильма / Н. А. Агафонова. – Минск : Тесей, 2008. – 392 с.
3. Александрова, Л. Д. Опыт философского осмысления «дополненной реальности» в онтологическом континууме «виртуальность – реальность» / Л. Д. Александрова // Вестник Челябинской государственной академии культуры и искусств. – 2014. – № 4 (4). – С. 59–63.
4. Асеева, О. В. Виртуализация социальной активности молодёжи в сетевых сообществах: автореферат диссертации ... кандидата социологических наук: 22.00.04 / О. В. Асеева. – Белгород, 2015. – 22 с.
5. Бакулев, Г. П. Кинематографические медиа в цифровой культуре / Г. П. Бакулев // Вестник ВГИК. – 2019. – Т. 11, № 1 (39). – С. 8–14.
6. Барт, Р. Camera lucida / Р. Барт. – Москва : Ad Marginem, 1997. – 87 с.
7. Басалаева, О. Г. К вопросу об антропологическом будущем НБИКС-общества / О. Г. Басалаева // Информационное общество. – 2018. – № 1. – С. 19–24
8. Безопасность детей в Интернете // Информация для всех : [сайт]. – Москва, 2002–2021. – URL: <http://www.ifap.ru/library/book099.pdf> (дата обращения: 4.06.2021).
9. Бодрийяр, Ж. Система вещей / Ж. Бодрийяр. – Москва : Рудомир, 1999. – 218 с.
10. Бондаренко, Т. А., Яременко, С. Н. «Бегство» в мир Интернета / Т. С. Бондаренко, С. Н. Яременко // Вестник ДГТУ. – 2012. – № 2 (63), вып. 1. – С. 60–66.

11. Бондаренко, Т. А. Виртуальная реальность в современной социальной ситуации: автореферат диссертации ... доктора философских наук: 09.00.11 / Т. А. Бондаренко. – Ростов-на-Дону, 2007. – 52 с.
12. Бочарова, Т. А. Интернет-форумы как социально-культурный феномен: проблема конструирования виртуальной реальности: автореферат диссертации ... кандидата социологических наук: 22.00.04 / Т. А. Бочарова. – Хабаровск, 2015. – 24 с.
13. Бычков, В. В., Маньковская, Н. Б. Виртуальная реальность как феномен современного искусства [Электронный ресурс] / В. В. Бычков, Н. Б. Маньковская // Эстетика: Вчера. Сегодня. Всегда / Москва, 2006. – Вып. 2. – С. 32–60. – URL: <https://iphras.ru/page47631358.htm> (дата обращения: 4.06.2021).
14. Бычкова, Е. Экология информации, или Как не впасть в «цифровое слабоумие» / Е. Бычкова // Современная библиотека. – 2017. – № 10. – С. 58–63.
15. Вайнштейн, О. «Розовый роман как машина желаний» [Электронный ресурс] / О. Вайнштейн // Новое литературное обозрение. – 1997. – № 22. – С. 303–331.
16. Вализаде, Д. Р. Критический анализ социальной культуры постиндустриального общества / Д. Р. Вализаде // Вопросы культурологии. – 2009. – № 4. – С. 13–16.
17. Вершинина, А. А., Добринская, Д. Е. Рах urbana: города в условиях глобальной сетевой цивилизации / А. А. Вершинина, Д. Е. Добринская // Информационное общество. – 2018. – № 1. – С. 25–33.
18. Вершинская, О. Н. Идти в будущее или остаться в прошлом? / О. Н. Вершинская // Информационное общество. – 2018. – № 1. – С. 4–10.
19. Вершинская, О. Н. Информационно-коммуникационные технологии и общество / О. Н. Вершинская. – Москва : Наука, 2007. – 203 с.
20. Войскунский, А. Е., Евдокименко, А. С., Федунина, Н. Ю. Сетевая и реальная идентичность: сравнительное исследование / А. Е. Войскунский, А. С. Евдокименко, Н. Ю. Федунина // Психология. Журнал Высшей школы экономики. – 2013. – Т. 10. № 2. – С. 98–121.

21. Волков, Б. С. Психология подросткового возраста / Б. С. Волков. – Москва : КНОРУС, 2016. – 266 с.
22. Галкин, Д. В. Digital Culture: методологические вопросы исследования культурной динамики: от цифровых автоматов до техно-био-тварей / Д. В. Галкин // Международный журнал исследований культуры. – 2012. – № 3 (8). – С. 11–16.
23. Галкин, Д. В. Виртуальный дискурс в культуре постмодерна / Д. В. Галкин // Критика и семиотика. – 2000. – Вып. 1. – С. 26–34.
24. Галкин, Д. В. Современные исследования цифровой культуры [Электронный ресурс] / Д. В. Галкин // Гуманитарная информатика. – 2004. – Вып. 1. – С. 40–49.
25. Галкин, Д. В. Техно-художественные гибриды или Искусство, политика и цифровые технологии в культурной динамике второй половины XX века / Д. В. Галкин // Гуманитарная информатика. – 2008. – Вып. 4. – С. 52–78.
26. Гнатышина, Е. В., Саламатов, А. А. Цифровизация и формирование цифровой культуры: социальные и образовательные аспекты / Е. В. Гнатышина, А. А. Саламатов // Вестник Челябинского государственного педагогического университета. – 2017. – № 8. – С. 19–24.
27. Гобрусенко, Г. К. От человека к гибриду: становление сетевой культуры / Г. К. Гобрусенко // Международный научно-исследовательский журнал. – 2016. – № 10 (52). Ч. 3. – С. 95–104.
28. Гребенюк, А. А., Златковский, В. В. Психологические особенности групп «новые умные» и «аутсайдеры метамодернистского мира» [Электронный ресурс] / А. А. Гребенюк, В. В. Златковский // Учёные записки Крымского инженерно-педагогического университета. Серия: Педагогика. Психология. – 2018. – № 2 (12). – С. 23–30.
29. Гурина, А. Л. Надзор как средство обеспечения безопасности: от пространства тюрьмы до киберпространства / А. Л. Гурина // Криминология: вчера, сегодня, завтра. – 2014. – № 2 (33). – С. 86–93.

30. Демина, А. В. Фэнтези в современной культуре: философский анализ: диссертация ... кандидата философских наук: 24.00.01 / А. В. Демина. – Астрахань, 2015. – 156 с.
31. Desktop-фильмы как новый жанр в кинематографе // Luchshii-blog : [блог]. – 16.12.2016. – URL: <http://luchshii-blog.ru/desktop-filmy-kak-novyi-janr-v-kinematografe/> (дата обращения: 16.12.2019).
32. Драгунский, В. Ю. Денискины рассказы / В. Ю. Драгунский. – Харьков : Издательско-коммерческое предприятие «Паритет» ЛТД, 1993. – 296 с.
33. Дубовицкая, Д. А. Креативность виртуальности в современных культуротворческих процессах: автореферат диссертации ... кандидата культурологии: 24.00.01 / Д. А. Дубовицкая. – Иваново, 2015. – 22 с.
34. Елькина, Е. Е. Цифровая культура как область междисциплинарных исследований: методологические подходы и тенденции развития / Е. Е. Елькина // International Journal of Open Information Technologies. – 2018. – Vol. 6. No. 12. – P. 67–78.
35. Жагун-Линник, Э. В. Осмысление эстетического в глитч-арте [Электронный ресурс] / Э. В. Жагун-Линник // Научный электронный журнал «Артикульт». – 2017. – № 27. – С. 144–150. – URL: <http://articult.rsuh.ru/articult-27-3-2017/articult-27-3-2017-zhagun-linnik.php> (дата обращения: 16.12.2019).
36. Завьялова, З. С. Самоидентификация личности в условиях сетевых коммуникаций: постановка проблемы / З. С. Завьялова // Гуманитарная информатика. – 2008. – Вып. 4. – С. 40–51.
37. Закаблуковский, Е. В., Кучинов, Е. В. «Номо retis»: философская антропология виртуальной персоны / Е. В. Закаблуковский, Е. В. Кучинов. – Москва : ФИНТА ; Нижний Новгород : Изд-во Мининского университета, 2017. – 151 с.
38. Зельвенский, С. «Третий день» с Джудом Лоу: психоделический хоррор на британском острове / С. Зельвенский // Афиша Daily : [сайт]. – 15.09.2020. – URL: <https://daily.afisha.ru/cinema/17086-tretiy-den-s-dzhudom-lou-psiho-delicheskiy-horror-na-britanskom->

ostrove/?utm_source=vk&utm_medium=social&utm_campaign=tsvetokorreksiya-i-fokusy-s-obektivami-p (дата обращения: 26.10.2020).

39. Зильберман, Н. Н., Слободская, А. В. Восприятие различных типов культурного интерфейса социального робота / Н. Н. Зильберман, А. В. Слободская // Universum: Общественные науки: электронный научный журнал. – 2014. – № 10–11. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/vospriyatie-razlichnyh-tipov-kulturnogo-interfeysa-sotsialnogo-robota> (дата обращения: 26.10.2020).

40. Зотов, А. Итоги круглого стола «Виртуальная реальность: возможности и угрозы» / А. Зотов // Cinemotionlab: [сайт]. – 5.06.2018. – URL: <http://www.cinemotionlab.com/novosti/04294-itogi-kruglogo-stola-virtualnaya-realnost-vozmozhnosti-i-ugrozy/> (дата обращения: 26.10.2020).

41. Иванов, Д. В. Виртуализация общества / Д. В. Иванов. – Санкт-Петербург : «Петербургское востоковедение», 2000. – 96 с.

42. Игнатов, М. А. Дискурс информационно-сетевой культуры / М. А. Игнатов // Наука. Искусство. Культура. – 2015. – № 2 (6). – С. 70–79.

43. Игнатъев, В. И., Пальцева, Е. А. Человек в виртуальных сетях: жизнь после «информационного взрыва» / В. И. Игнатъев, Е. А. Пальцева // Идеи и идеалы. – 2017. – № 4 (34). – С. 84–94.

44. Кастельс, М. Высокие технологии: экономика и общество. Лекция 1. Характеристика новой технологической революции, основанной на информационной технологии / М. Кастельс. – Москва : Институт молодёжи ЦК ВЛКСМ и Госкомтруда СССР, Высшие социологические курсы, 1990. – 16 с.

45. Кастельс, М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура. / М. Кастельс. – Москва : ГУ ВШЭ, 2000. – 608 с.

46. Катречко, С. Л. Интернет и сознание: к концепции виртуального человека / С. Л. Катречко // Влияние Интернета на сознание и структуру знания. – Москва : ИФ РАН, 2004. – С. 57–73.

47. Кириллова, Н. Б. Глобальная медиасреда и парадоксы экранной культуры / Н. Б. Кириллова // Экранная культура в современном

медиапространстве: методология, технологии, практики. – Москва ; Екатеринбург : ИПП «Уральский рабочий», 2006. – С. 28–40.

48. Колосова, О. Ю. Человек и общество в новой цифровой реальности / О. Ю. Колосова // Экономические и гуманитарные исследования регионов. – 2018. – № 2. – С. 82–85.

49. Комлева, Н. А. Постчеловечество vs человечество / Н. А. Комлева // Известия Уральского федерального университета. Сер. 1. Проблемы образования, науки и культуры. – 2012. – № 1, т. 98. – С. 85–90.

50. Константюк, В. А. Картографируя цифровую антропологию [Электронный ресурс] / В. А. Константюк // Topos. – 2017. – № 1–2. – С. 293–298. – Рецензия на книгу: Digital anthropology / ed. H. Horst, D. Miller. – London : Berg, 2012. – 316 p.

51. Королева, Н. Н. Экспансия виртуальности / Н. Н. Королева // Вестник Герценовского университета. – 2011. – № 9 (95). – С. 76–78.

52. Корсаков, Д., Завгородняя, Д. Тимур Бекмамбетов: Все хорошее – опасно – сладости, автомобили, любовь / Д. Корсаков, Д. Завгородняя // Комсомольская правда. – 2018. – 5–12 декабря. – С. 6.

53. Косенчук, Л. Ф. Концепции виртуальной или сетевой идентичности: критический анализ [Электронный ресурс] / Л. Ф. Косенчук // Современные проблемы науки и образования. Электронный научный журнал. – 2014. – № 5. – URL: <http://science-education.ru/ru/article/view?id=14630> (дата обращения: 4.02.2020).

53а. Костина, А. В. Информатизация и тенденции развития общества XXI века / А. В. Костина // Знание. Понимание. Умение. – 2018. – № 1. – С. 143–156.

53б. Костина, А. В. Цифровое общество: новые возможности – новые угрозы / А. В. Костина // Знание. Понимание. Умение. – 2019. – № 3. – С. 172–183.

53с. Костина, А. В. Цифровое общество: человек, культура, природа в горизонте сингулярности / А. В. Костина // Знание. Понимание. Умение. – 2020. – № 4. – С. 15–33.

54. Крамар, М. Дилеммы цифровой жизни: теоретик культуры Дмитрий Галкин о границах и новых медиа / М. Крамар // Теории и практики : [сайт]. – 6.03.2015. – URL: https://theoryandpractice.ru/posts/7977-galkin_dilemma (дата обращения: 16.12.2019).

55. Кузьмишина, Т. Л. Стили семейного воспитания: отечественная и зарубежная классификация / Кузьмишина Т. Л. // Современная зарубежная психология. – 2014. – № 1. – С. 16–25.

56. Куренной, В. А. Философия фильма: упражнения в анализе / В. А. Куренной. – Москва : Новое литературное обозрение, 2009. – 232 с.

57. Лапина-Кратасюк, Е. Г. Аффекты истории: рассказы о прошлом в кино и на телевидении / Е. Г. Лапина-Кратасюк // Научный электронный журнал «Артикульт». – 2014. – № 16. – С. 6–13. – URL: <http://articult.rsuh.ru/articult-16-4-2014/e-g-lapina-kratasyuk-the-affects-of-stories-stories-about-the-past-in-film-and-television.php> (дата обращения: 16.12.2019).

58. Лащева, М. Единство смартфона и содержания: что такое скринлайф и есть ли у него будущее? [Электронный ресурс] / М. Лащева // Огонёк. – 2020. – 18 мая (№ 19). – С. 36. –

59. Летов, Е. В. Сетевая идентичность в культуре современного информационного общества / Е. В. Летов // Вестник МГУКИ. – 2013. – № 4 (54). – С. 62–65.

60. Летов, О. В. Человек и «сверхчеловек»: этические аспекты трансгуманизма / О. В. Летов // Человек. – 2009. – № 1. – С. 19–25.

61. Ловинк, Г. Мир за пределами «Facebook» [Электронный ресурс] / Г. Ловинк // Непрерывное образование: XXI век. – 2015. – № 2 (10). – С. 1–10.

62. Лысак, И. В., Косенчук, Л. Ф. Современное общество как общество сетевых структур / И. В. Лысак, Л. Ф. Косенчук // Информационное общество. – 2015. – № 2–3. – С. 45–51.

63. Макдональд, К. Теория фильмов / К. Макдональд. – Харьков : Изд-во «Гуманитарный центр», 2018. – 236 с.

64. Макеев, С. Н. Влияние расширенной объективно-виртуальной реальности на жизнь современного общества / С. Н. Макеев // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. – 2016. – № 7 (69): в 2-х ч. Ч. 1. – С. 86–89.

65. Манкевич, И. А. Частная жизнь Гения как предмет культурологических штудий / И. А. Манкевич // Вопросы культурологии. – 2009. – № 4. – С. 83–87.

66. Манович, Л. Археология компьютерного экрана / Л. Манович // Экранная культура. Теоретические проблемы : сборник статей / ответственный редактор К. Э. Разлогов. – Санкт-Петербург : «Дмитрий Буланин», 2012. – С. 55–76.

67. Маньковская, Н. Б. Постмодернизм в эстетике / Н. Б. Маньковская // Философская антропология. – 2018. – Т. 4. № 1. – С. 192–230.

68. Мартьянов, Д. С. Этические аспекты публичности и приватности в сетевом обществе / Д. С. Мартьянов // Этика массовых коммуникаций: опыт и научные исследования в России и Германии : материалы международного семинара (3–4 октября 2013 года). – Санкт-Петербург, 2013. – С. 109–112.

69. Михайлов, А. А. Определение уровней интегративной готовности к профессиональной образовательной деятельности у будущих педагогов – бакалавров безопасности жизнедеятельности / А. А. Михайлов // Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского. Серия: Социальные науки. – 2020. – № 3 (59). – С. 193–197.

70. Михайлова, Е. Г. Цифровая культура / Е. Г. Михайлова. – Санкт-Петербург : Ун-т ИТМО, 2018. – 28 с.

71. Михель, Д. В. Виртуальные социальные сети как феномен информационного общества / Д. В. Михель // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. – 2014. – № 9 (47): в 2-х ч. Ч. II. – С. 95–99.

72. Могилевская, Г. И., Карелин, А. Е., Жук, А. А. Проблема частного и публичного в пространстве Интернета / Г. И. Могилевская, А. Е. Карелин, А. А. Жук // Научно-практический электронный журнал «Аллея науки». – 2018. – № 1 (17). – URL: https://www.alley-science.ru/domains_data/files/1January18/PROBLEMA%20PRIVATNOGO%20I%20PUBLICHNOGO%20V%20PROSTRANSTVE%20INTERNETA.pdf (дата обращения: 13.11.2018).

73. «Мы должны сохранить возможность доброжелательного несогласия»: Джоан Роулинг, Маргарет Этвуд и Гарри Каспаров подписали письмо против цензуры и нетерпимости» // Esquire. – 2020. – 8 июля. – URL: <https://esquire.ru/articles/191073-my-dolzhny-sohranit-vozmozhnost-dobrozhelatelnogo-nesoglasiya-dzhoan-rouling-margaret-etvud-i-garri-kasparov-podpisali-pismo-protiv-cenzury-i-neterpimosti/#part0> (дата обращения: 2.09.2020).

74. Науменко, Т. В. Методологический анализ концепции информационного общества / Т. В. Науменко // Информационное общество. – 2018. – № 2. – С. 4–9.

75. Невесенко, Е. Д. Влияние виртуальных сетевых сообществ и сети Интернет на развитие социальной активности молодежи: автореферат диссертации ... кандидата социологических наук: 22.00.04 / Е. Д. Невесенко. – Санкт-Петербург, 2014. – 24 с.

76. Николаева, Е. В. Постнеклассическая картина мира в экранной реальности цифровой эпохи / Е. В. Николаева // Обсерватория культуры. – 2015. – № 4. – С. 4–12.

77. Николаева, Е. В. Фрактальная реальность бесконечности: цифровые образы на компьютерном экране / Е. В. Николаева // Наука телевидения. – 2013. – № 10. – С. 225–232.

78. Новиков, В. Н. Влияние виртуальных новаций на язык кинематографа XXI века: диссертация ... кандидата искусствоведения: 17.00.03 / В. Н. Новиков. – Москва, 2019. – 175 с.

79. Нургалеева, Л. В. Дихотомия статусной и внестатусной культуры в условиях развития сетевого общества / Л. В. Нургалеева // Открытый междисциплинарный электронный журнал. – 2004. – Вып. 1. Гуманитарная информатика. – URL: [https://ido.tsu.ru/other_res/pdf/1\(9\)Nurgaleeva.pdf](https://ido.tsu.ru/other_res/pdf/1(9)Nurgaleeva.pdf) (дата обращения: 28.09.2020).
80. Нургалеева, Л. В. Этический императив сетевой культуры / Л. В. Нургалеева // Открытое и дистанционное образование. – 2002. – № 4 (8). – С. 175–178.
81. Ожиганова, Е. М. Теория поколений Н. Хоува и В. Штрауса. Возможности практического применения / Е. М. Ожиганова // Бизнес-образование в экономике знаний. – 2015. – № 1. – С. 94–97.
82. Океанский, В. П., Океанская, Ж. Л. Основания культурологии: история культурфилософской мысли : учебное пособие / В. П. Океанский, Ж. Л. Океанская. – Шуя : Изд-во «Весть» ГОУ ВПО «ШГПУ», 2008. – 152 с.
83. Окко представил вертикальный screenlife-сериал «Взаперти» с Чиповской // Газета.ru : [сайт]. – 28.07.2020. – URL: https://www.gazeta.ru/culture/news/2020/07/27/n_14723671.shtml (дата обращения: 28.09.2020).
84. Орлов, П. Интерактивное кино: 5 фильмов и сериалов / П. Орлов // Tvkinoradio media : [сайт]. – 15.07.2018. – URL: <https://tvkinoradio.ru/article/article14031-5-interaktivnih-filmov-i-serialov> (дата обращения: 28.09.2020).
85. Орлов, П. Приёмы: Мизанабим или «фильм в фильме» / П. Орлов // Tvkinoradio media : [сайт]. – 20.08.2015. – URL: <https://tvkinoradio.ru/article/article4167-priemi-mizanabim-ili-film-v-filme> (дата обращения: 28.09.2020).
86. Осипова, Н. О., Юнгблюд, В. Т. Постмодернистский синдром: культурный шок или «долгое прощание»? / Н. О. Осипова, В. Т. Юнгблюд // Вестник Вятского государственного гуманитарного университета. – 2014. – № 9. – С. 11–15.

87. Павлова, Е. Д. Культура и Власть в информационном обществе / Е. Д. Павлова // Вопросы культурологии. – 2008. – № 7. – С. 41–44.
88. Павлова, Е. Д. Формы культуры информационного общества / Е. Д. Павлова // Обсерватория культуры. – 2008. – № 5. – С. 11–16.
89. Познин, В. Выразительные средства экрана / В. Познин // Искусство в школе. – 2007. – № 6. – С. 49–55.
90. Попова, Ю. 6 фильмов, в которых все решает зритель / Ю. Попова // Кточтогде : [сайт]. – 15.02.2019. – URL: <https://kto-chto-gde.ru/story/6-filmov-v-kotoryx-vse-reshaet-zritel/> (дата обращения: 28.09.2020).
91. Прокопьева, М. Ю., Осипов, С. М. Современное зазеркалье / М. Ю. Прокопьева, С. М. Осипов // Этика в современной философско-культурологической перспективе : материалы Всероссийской научно-практической конференции с международным участием (Екатеринбург, УрФУ, 25 апреля 2015 г.) / Уральский федеральный университет. – Екатеринбург, 2015. – С. 285–288.
92. Пугачева, Л. Г. Личность в сетевом обществе: диалог культур прошлого и настоящего / Л. Г. Пугачева // Вестник МГУКИ. – 2015. – № 3 (65). – С. 38–45.
93. Робот-андроид София стала подданной Саудовской Аравии // ТАСС : [сайт]. – 26.10.2017. – URL: <https://tass.ru/ekonomika/4680400> (дата обращения: 28.09.2020).
94. Сафина, А. М. Сетевая культура как продукт и условие развития сетевых сообществ / А. М. Сафина // Вестник Северного (Арктического) федерального университета. Серия: Гуманитарные и социальные науки. – 2017. – № 5. – С. 87–95.
95. Семенюк, Э. П. Человек и информация в зеркале науки: прошлое, настоящее, будущее / Э. П. Семенюк // Научно-техническая информация. Сер. 1. Организация и методика информационной работы. – 2018. – № 1. – С. 1–14.

96. Сенченко, Н. А. Виртуальная личность в социокультурном интернет-пространстве / Н. А. Сенченко // Культура и цивилизация. – 2016. – № 1. – С. 128–140.
97. Сергеева, И. Л. Трансформация массовой культуры в цифровой среде / И. Л. Сергеева // Культура и цивилизация. – 2016. – Т. 6. № 6А. – С. 55–65.
98. Сколота, З. Н. Эстетика «новой телесности» в виртуальном пространстве / З. Н. Сколота // Международный научно-исследовательский журнал. – 2012. – Вып. 6 (6). – С. 9–11.
99. Скоморох, М. М. Компьютерные игры и утопия интерактивности: на что способны геймеры? / М. М. Скоморох // Международный журнал исследований культуры. – 2014. – № 2 (15). – С. 53–60.
100. Скопин, П. Скринлайф и мобильное кино: разбираемся в двух технологиях / П. Скопин // Tvkinoradio media : [сайт]. – 28.11.2019. – URL: <https://tvkinoradio.ru/article/article16763-skrinlajf-i-mobilnoe-kino-razbiraemsa-v-dvuh-tehnologiyah> (дата обращения: 27.07.2020).
101. Создан фильм, который следит за вами и меняет свой сюжет // Infoniac.ru : [сайт]. – 19.02.2013. – URL: <https://www.infoniac.ru/news/Sozdan-fil-m-kotoryi-sledit-za-vami-i-menyaet-svoi-syuzhet.html> (дата обращения: 13.02.2019).
102. Соколов, Ю. И. Глобальные социальные риски высоких технологий XXI века / Ю. И. Соколов // Проблемы анализа риска. – 2012. – № 6. – С. 6–29.
103. Соколов, Ю. И. На пороге рискованного будущего / Ю. И. Соколов // Проблемы анализа риска. – 2014. – № 2. – С. 6–13.
104. Соколова, Н. Л. Цифровая культура или культура в цифровую эпоху? / Н. Л. Соколова // Международный журнал исследований культуры. – 2012. – № 3 (8). – С. 6–10.
105. Соколовский, С. В. Human Techno-Animal как объект антропологии / С. В. Соколовский // Технологии и телесность / ответственный редактор С. В. Соколовский. – Вып. 3. – Москва, 2018. – С. 417–451.
106. Соловьёва, Л. В. Генезис термина «сетевая культура» / Л. В. Соловьёва // Образование. Наука. Инновации. – 2012. – № 4 (24). – С. 27–33.

107. Соловяненко, Д. В. Ключевые принципы Веб 2.0 / Д. В. Соловяненко // Культура народов Причерноморья. – 2007. – Т. 2. № 10. – С. 147–151.
108. Сувалко, А. С. Эмоциональный капитализм: коммерциализация чувств / А. С. Сувалко. – Москва : Издательский дом Высшей школы экономики, 2013. – 48 с.
109. Сухагузов, М. Краткий гид по миру лэптоп-триллеров / М. Сухагузов // Афиша Daily : [сайт]. – 12.05.2015. – URL: <https://daily.afisha.ru/archive/vozduh/cinema/kratkiy-gid-po-miru-leptoprillerov/> (дата обращения: 16.07.2018).
110. Суханов, В. В. Сетевая культура – неотъемлемая часть новых ценностей гражданского общества / В. В. Суханов // Современные исследования социальных проблем (Modern Research of Social Problems) (электронный научный журнал). – 2014. – №3 (35). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/setevaya-kultura-neotemlemaya-chast-novyh-tsennostey-grazhdanskogo-obschestva> (дата обращения: 13.02.2019).
111. Тальнишних, Н. К. Культура «сетевых сообществ»: автореферат диссертации ... кандидата философских наук: 24.00.01 / Н. К. Тальнишних. – Ростов-на-Дону, 2004. – 24 с.
112. Таратута, Е. Е. «Цифровая антропология: что означает “быть человеком” в эпоху интернета» : лекция / Е. Е. Таратута // YouTube : [видеохостинг]. – 26.10.2017. – URL: https://www.youtube.com/watch?v=Ney_r54GcQE (дата обращения: 13.02.2019).
- 112а. Тульчинский Г. Л. Хоррор как компонент современной культуры / Г. Л. Тульчинский // Террор и культура : сборник статей / под редакцией профессора Т. С. Юрьевой. – Санкт-Петербург : Изд-во Санкт-Петербургского государственного университета, 2016. – С. 74–81.
113. Турчин, В. А. Информационно-сетевая культура в профессионализации библиотечных специалистов: автореферат диссертации ... кандидата педагогических наук: 05.25.03 / В. А. Турчин. – Краснодар, 2002. – 17 с.

114. Уайнсток, Дж. Постмодернизм с Сэмом Рэйми, или Как я научился не волноваться насчёт теории и полюбил «Зловещих мертвецов» / Дж. Уайнсток // Логос. – 2014. – № 5. – С. 51–78.

115. Ухов, Е. Один профиль на двоих / Е. Ухов // Film.ru : [сайт]. – 28.08.2017. – URL: <https://www.film.ru/articles/odin-profil-na-dvoih> (дата обращения: 01.09.2020).

116. Фуко, М. Надзирать и наказывать. Рождение тюрьмы / М. Фуко. – Москва : Изд-во «Ad Marginem», 1999. – 480 с.

117. Хоружий, С. С. Проблема постчеловека, или Трансформативная антропология глазами синергической антропологии / С. С. Хоружий // Философские науки. – 2008. – № 2. – С. 10–31.

118. Хухтамо, Э. Элементы экранологии: к проблеме археологии медиа / Э. Хухтамо // Экранная культура. Теоретические проблемы : сборник статей / ответственный редактор К. Э. Разлогов. – Санкт-Петербург : «Дмитрий Буланин», 2012. – С. 116–174.

119. Цымбал, Е. А. Специфика информационной и сетевой культуры в информационном обществе (коммуникативный аспект) / Е. А. Цымбал // Преподаватель высшей школы в XXI веке. – Ростов-на-Дону, 2010. – С. 197-202.

120. Черенков, Д. А. Девиантное поведение в социальных сетях: причины, формы, следствие / Д. А. Черенков // Nauka-rastudent.ru. – 2015. – № 7 (19). – URL: <http://nauka-rastudent.ru/19/2843/> (дата обращения: 16.07.2018).

121. Шавловский, К. «Завтра же позвоню Роджеру!» Тимур Бекмамбетов о проекте «Истории карантина», будущем кино и школе Роджера Кормана / К. Шавловский // Коммерсантъ Weekend. – 2020. – 17 апреля (№ 12). – С. 7. – URL: <https://www.kommersant.ru/doc/4317981> (дата обращения: 16.08.2020).

122. Шаматонова, Г. Л. Специфика сетевой культуры цифрового общества / Г. Л. Шаматонова // Возможности и угрозы цифрового общества: сборник научных статей / под общей редакцией А. В. Соколова, А. А. Власовой. – Ярославль : Изд-во ООО «Аверс Плюс», 2018. – С. 129–132.

123. Шапинская, Е. Н. Культура в эпоху «цифры»: культурные смыслы и эстетические ценности / Е. Н. Шапинская // Культура культуры. – 2015. – № 3 (7). – С. 88-98.

124. Шапинская, Е. Н. Эскапизм в киберпространстве: безграничные возможности и новые опасности / Е. Н. Шапинская // Культурологический журнал (электронное периодическое рецензируемое научное издание). – 2013. – № 2 (12). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/eskapizm-v-kiberprostranstve-bezgranichnye-vozmozhnosti-i-novye-opasnosti/viewer> (дата обращения: 16.08.2020).

125. Шаповалова, Г. Г. «Цифровая культура» и «цифровое наследие» – доктринальные дефиниции в области культуры на этапе развития современного российского законодательства / Г. Г. Шаповалова // Территория новых возможностей. Вестник ВГУЭС. – 2018. – № 4. – С. 81–89.

126. Шипицин, А. И. Компьютерные социальные сети в контексте виртуализации современной культуры: автореферат диссертации ... кандидата философских наук: 09.00.13 / А. И. Шипицин. – Волгоград, 2014. – 24 с.

127. Шпитцер, М. Антимозг / М. Шпитцер. – Москва : АСТ, 2014. – 288 с.

128. Эпштейн, М. Гуманология / М. Эпштейн // Philosophy.niv.ru : [сайт] – URL: <http://philosophy.niv.ru/doc/dictionary/projective/articles/24/gumanologiya.htm> (дата обращения: 10.08.2020).

129. Эриксен, Т. Х. Тирания момента. Время в эпоху информации / Т. Х. Эриксен. – Москва : Изд-во «Весь мир», 2003. – 208 с.

130. Юферева, А. Cancel culture – феномен нового мира / А. Юферева // Журналист : [сайт журнала]. – 27.07.2020. – URL: <https://jrnlst.ru/cancel-culture> (дата обращения: 2.09.2020).

131. Яркеев, А. В. Бытие «постсовременной» субъективности в социальном пространстве виртуальной идентичности / А. В. Яркеев // Гуманитарная академическая наука Урала: приоритеты и перспективы исследовательского поиска: материалы Всероссийской научной конференции. – Екатеринбург, 2013. – С. 414–421.

132. Яскевич, Я. С. Проблемы становления сетевой экономики и информационного общества / Я. С. Яскевич // Белорусский экономический журнал. – 2016. – № 2. – С. 119–130.
133. About Institute of Network Cultures / [Electronic resource]. – URL: <http://networkcultures.org/about/> (accessed on: 2.09.2020).
134. Åkervall, L. Networked Selves: Ryan Trecatrin and Lizzie Fitch’s Postcinematic Aesthetics / L. Åkervall. – DOI: 10.1093/screen/hjw004 // Screen. – 2016. – No. 57: 1. – P. 35–51.
135. Arcagni, S. Pattern Recognition: The “Postcinema” Seen by William Gibson / S. Arcagni. – DOI: https://doi.org/10.1163/9789004306332_016 // Imaginary Films in Literature / ed. S. Ercolino, M. Fusillo, M. Lino, L. Zenobi. – Leiden, Boston : Brill, 2015. – P. 203–212.
136. Arnaldi, S. Responsibility in the Context of Science, Technology and Society Relations. New Forms for an Old Issue? / S. Arnaldi // Teorija in Praksa. – 2014. – No. 5 (51). – P. 789–810.
137. Baldwin, J. Posthumanist Panic Cinema? The Films of Andrew Niccol [Electronic resource] / J. Baldwin // Cinema: Journal of Philosophy and the Moving Image. – 2015. – No. 7. – P. 86–196.
138. Barabási, A.-L. Introduction and Keynote to a Networked Self / A.-L. Barabási // A Networked Self: Identity, Community and Culture on Social Network Sites / ed. Z. Papacharissi. – New York : Routledge. – 2011. – P. 1–14.
139. Bauman, S., Toomey, R. B., Walker, J. L. Associations Among Bullying, Cyberbullying, and Suicide in High School Students [Electronic resource] / S. Bauman, R. B. Toomey, J. L. Walker // Journal of Adolescence. – 2013. No. 36. – P. 341–350.
140. Bolter, J. Transference and Transparency: Digital Technology and the Remediation of Cinema / J. Bolter. – DOI: <https://doi.org/10.7202/1005503ar> // Intermédialités. – 2005. – No. 6. – P. 13–26.
141. Bould, M. Between the Sleep and the Dream of Reason: Dystopian Science Fiction Cinema / M. Bould // Future Imperfect: Science Fiction Film / ed. R. Rother, A. Schaefer. – Berlin : Bertz/Fischer Verlag, 2017. – P. 42–63.

142. Bourriaud, N. *Altermodern* / N. Bourriaud. – 2009. – URL: <https://ru.scribd.com/document/27396324/Nicolas-Bourriaud-2009-altermodern> (accessed on: 16.07.2018).
143. Bourriaud, N. *Relational Aesthetics. Glossary (Integral)* / N. Bourriaud. – 2002. – URL: <https://ru.scribd.com/doc/3617799/BOURRIAUD-RELATIONAL-AESTHETICS> (accessed on: 16.07.2018).
144. boyd, d. *Social Network Sites as Networked Publics: Affordances, Dynamics, and Implications* / d. boyd // *A Networked Self: Identity, Community and Culture on Social Network Sites*, ed. Z. Papacharissi. – New York : Routledge, 2011. – P. 39–58.
145. Cardiel, C. L. *Are We Cool Yet?: A Longitudinal Content Analysis of Nerd and Geek Representations in Popular Television* : a thesis submitted in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Arts in Communication / C. L. Cardiel. – DOI: 10.15760/etd.810. – Portland, 2012. – 160 p.
146. Cardoso, G. *The Culture of Informational Societies* / G. Cardoso // *The Network Society: From Knowledge to Policy* / ed. M. Castells, G. Cardoso. – Washington, DC : Johns Hopkins Center for Transatlantic Relations, 2005. – P. 54–63.
147. Casilli, A. A. *Digital Labor Studies Go Global: Toward a Digital Decolonial Turn* / A. A. Casilli // *International Journal of Communication*. – 2017. – Vol. 11. – P. 3934–3954.
148. Castells, M. *The Contours of the Network Society* / M. Castells // *Foresight: The Journal of Futures Studies, Strategic Thinking and Policy*. – 2000. – Vol. 02, No. 02. – P. 151–157.
149. Castells, M. *The Rise of the Network Society. Information Age (Volume 1)* / M. Castells. – Second edition, with a new preface. – Wiley-Blackwell, 2010. – 625 p.
150. Christian, A. J. *Joe Swanberg, Intimacy, and the Digital Aesthetic* / A. J. Christian // *Cinema Journal*. – 2011. – Vol. 5. No. 4. – P. 117–135.
151. Crisóstomo Gálvez R. *Le freak, C'est chic: Freak-a gaur egungo telesailen heroi berria* / R. Crisóstomo Gálvez // *Zer*. – 2014. – Vol. 19. No. 37. – P. 175–189.

152. Daly, K. M. New Mode of Cinema: How Digital Technologies Are Changing Aesthetics and Style / K. M. Daly // *Kinephanos: Journal of Media Studies and Popular Culture*. – 2009. – Vol. 1. Issue 1. – URL: <https://www.kinephanos.ca/2009/new-mode-of-cinema-how-digital-technologies-are-changing-aesthetics-and-style/> (accessed on: 27.10.2020).

153. Davenport, B., Scott, S. J. 10-Minute Digital Declutter: The Simple Habit to Eliminate Overwhelm from Technology, Social Media, and Online Distractions / B. Davenport, S. J. Scott. – URL: https://www.developgoodhabits.com/10_Minute_Digital_Declutter.pdf (accessed on: 16.07.2018).

154. Davies, L., Razlogova, E. Framing the Contested History of Digital Culture / L. Davies, E. Razlogova. – DOI: 10.1215/01636545-2210446 // *Radical History Review*. – 2013. – Issue 117. – P. 5–31.

155. Dember, G. After Postmodernism: Eleven Metamodern Methods in the Arts / G. Dember. – 2018. – URL: <https://medium.com/what-is-metamodern/after-postmodernism-eleven-metamodern-methods-in-the-arts-767f7b646cae> (accessed on: 9.04.2019).

156. Denson, S. Post-Cinema After Extinction / S. Denson // *Media Fields Journal*. – 2018. – No. 13. – URL: <http://mediafieldsjournal.org/post-cinema-after-extinction/> (accessed on: 9.04.2019).

157. Denson, S., Leyda, J. Perspectives on Post-Cinema: An Introduction / S. Denson, J. Leyda // *Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film* / ed. S. Denson, J. Leyda. – Falmer : REFRAME BOOKS, 2016. – 990 p.

158. Deuze, M. Participation, Remediation, Bricolage: Considering Principal Components of a Digital Culture / M. Deuze // *The Information Society*. – 2006. – No. 22 (2). – P. 63–75.

159. Dijk van, J. A. G. M. *The Network Society: Social Aspects of New Media* / J. A. G. M. van Dijk. – London : SAGE Publications, 2006. – 291 p.

160. Dockney, J., Tomaselli, K. G. Third Screens, Third Cinema, Third Worlds and Triadomania: Examining Cellphilm Aesthetics in Visual Culture / J. Dockney, K. G. Tomaselli // *Communitas*. – 2010. – No. 15. – P. 97–111.

161. Draper, R. They Are Watching You / R. Draper // *National Geographic*. – 2018. – Vol. 233. No. 2. – P. 30–65.

162. Elsaesser, T., Buckland, W. Realism in the Photographic and Digital Image (*Jurassic Park* and *The Lost World*) / T. Elsaesser, W. Buckland // *Studying Contemporary American Film* / ed. T. Elsaesser, W. Buckland. – London : Arnold, 2002. – P. 195–219.

163. Elsaesser, T., Buckland, W. S/Z, the ‘Readerly’ Film, and Video Game Logic (*The Fifth Element*) / T. Elsaesser, W. Buckland // *Studying Contemporary American Film* / ed. T. Elsaesser, W. Buckland. – London : Arnold, 2002. – P. 146–167.

164. Game Rules of Truth or Dare. – 2020. – 4 May. – URL: <https://www.truthordareofficial.com/game-rules/> (accessed on: 2.09.2020).

165. Gaut, B. Digital Cinema / B. Gaut // *The Routledge Companion to Philosophy and Film* / ed. P. Livingston, C. Plantinga. – London : Taylor and Francis, 2008. – P. 75–85.

166. Ghosh, A. K., Badillo-Urquiola, K., Guha, S., La Viola Jr., J., Wisniewski, P. J. Safety vs. Surveillance: What Children Have to Say About Mobile Apps for Parental Control / A. K. Ghosh, K. Badillo-Urquiola, S. Guha, J. La Viola Jr., P. Wisniewski // *The CHI 2018: conference papers*. – 2018. – 21–28 April. – URL: <http://www.eecs.ucf.edu/~jjl/pubs/pn1838-ghoshA.pdf> (accessed on: 16.08.2020).

167. Gingold, M. SEARCHING Review: Desktop Thriller Is Gripping, Clever – And Inclusive / M. Gingold. – 2018. – 22 August. – URL: <https://birthmoviesdeath.com/2018/08/22/searching-review-desktop-thriller-is-gripping-cleverand-inclusive> (accessed on: 16.12.2019).

168. Gouk, J. The Viewer Society: ‘New Panopticism’, Surveillance, and The Body in Dave Eggers’ “The Circle” / J. Gouk. –

URL: https://www.academia.edu/26281743/The_Viewer_Society_New_Panopticism_Surveillance_and_The_Body_in_Dave_Eggers_The_Circle (accessed on: 30.09.2018).

169. Grünberg, L. Knowledge Through Gendered Body-Centered Surveillance / L. Grünberg // MARTOR (The Museum of the Romanian Peasant Anthropology Journal). – 2015. – No. 20. – P. 141–152.

170. Grusin, R. DVDs, Video Games and the Cinema of Interactions / R. Grusin // Ilha do Desterro: A Journal of English Language, Literatures in English and Cultural Studies. – 2006. – No. 51. – P. 69–91.

171. Gündüz, U. The Effect of Social Media on Identity Construction / U. Gündüz // Mediterranean Journal of Social Sciences. – 2017. – Vol. 8. No. 5. – P. 85–92.

172. Haraway, D. Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature / D. Haraway. – New York : Routledge ; London : Free Association Books, 1991. – 287 p.

173. Hardison, jr., O. B. Disappearing Through the Skylight. Culture and Technology in the Twentieth Century / O. B. Hardison jr. – New York : Penguin, 1990. – 389 p.

174. Harper, M.-G. R. The Online Culture of Cyberbullying: Examining the Cycle of Subcultures Through Media Constructions of Cyberbullying as a Deviant Youth Internet Phenomenon : a thesis submitted in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Arts / M.-G. R. Harper. – Windsor, 2017. – 145 p.

175. Hayles, N. K. How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics / N. K. Hayles. – Chicago : The University of Chicago Press, 1999. – 350 p.

176. Hochschild, A. R. The Managed Heart: Commercialization of Human Feeling / A. R. Hochschild. – Berkeley : University of California Press, 2012. – 327 p.

177. Holmes, T. Security and Surveillance in Films / T. Holmes // Oxford Research Encyclopedia: Criminology and Criminal Justice / ed. H. N. Pontell. – Oxford : Oxford University Press, 2016. – URL:

<http://criminology.oxfordre.com/view/10.1093/acrefore/9780190264079.001.0001/acrefore-9780190264079-e-196> (accessed on: 30.09.2018).

177a. Jenkins, H. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* / H. Jenkins. – New York : New York University Press, 2006. – 308 p.

178. Jones, M. *Composing Space: Cinema and Computer Gaming – The Macro-Mise en Scene and Spatial Composition* / M. Jones // *Journal of Popular Film and Television*. – 2003. – URL: <https://pdfs.semanticscholar.org/0068/39ebc48510ffe7f43a98a4d19e3358f40a72.pdf> (accessed on: 30.09.2018).

179. Joyce, M. *Othermindedness: the Emergence of Network Culture* / M. Joyce. – Ann Arbor : The University of Michigan Press, 2000. – 252 p.

180. Keaveney, S. *The “Snowflake” Generation: Real or Imagined?* / S. Keaveney // *The James G. Martin Center for Academic Renewal* : [website]. – 19.12.2016. – URL: <https://www.jamesgmartin.center/2016/12/snowflake-generation-real-imagined/> (accessed on: 16.12.2019).

181. Kerr, P. *Babel’s Network Narrative: Packaging a Globalized Art Cinema* / P. Kerr // *Transnational Cinema*. – 2010. – Vol. 1. No. 1. – P. 37–51.

182. King G., Krzywinska T. *Computer Games / Cinema / Interfaces* / G. King, T. Krzywinska // *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference* / ed. F. Mäyrä. – Tampere : Tampere University Press, 2002. – P. 141–153.

183. Kirby, A. *The Death of Postmodernism and Beyond* / A. Kirby // *PhilosophyNow* : [website]. – 2006. – URL: https://philosophynow.org/issues/58/The_Death_of_Postmodernism_And_Beyond (accessed on: 10.08.2020).

184. Kochetkova, M. A. *The Problem of Loneliness in American Romantic Comedy of the 1990’s. Ethical and Aesthetic Aspects* / M. A. Kochetkova. – Нижний Новгород : Изд-во Нижегородского государственного лингвистического университета им. Н. А. Добролюбова, 2011. – 112 с.

185. Kohn, E. *Review: ‘APP’ Is the First Movie Designed for You to Use Your Phone While You Watch, and It’s Not Bad* / E. Kohn // *IndieWire* : [website]. –

02.05.2014. – URL: <https://www.indiewire.com/2014/05/review-app-is-the-first-movie-designed-for-you-to-use-your-phone-while-you-watch-and-its-not-bad-27133/> (accessed on: 16.12.2019).

186. Kokolakis, S. Privacy Attitudes and Privacy Behaviour: a Review of Current Research on the Privacy Paradox Phenomenon / S. Kokolakis // *Computers & Security*. – 2017. – Vol. 64. Issue C. – P. 122–134.

187. Kuppens, S., Laurent L., Heyvaert M., Onghena P. Associations Between Parental Psychological Control and Relational Aggression in Children and Adolescents: A Multilevel and Sequential Meta-Analysis / S. Kuppens, L. Laurent, M. Heyvaert, P. Onghena. – DOI: 10.1037/a0030740 // *Developmental Psychology*. – 2012. – Vol. 49 (9). – P. 697–712.

188. Kurtz, L. Digital Actors and Copyright – From the Polar Express to Simone [Electronic resource] / L. Kurtz // *Santa Clara High Technology Law Journal*. – 2005. – Vol. 21. Issue 4. – P. 783–805.

189. Levin, I. Culture of Digital Society / I. Levin. // Tel Aviv University : [website]. – URL: <https://www.tau.ac.il/~ilia1/culture-of-digital-society.pdf> (accessed on: 16.12.2019).

190. Levin, T. Y. Rhetoric of the Temporal Index: Surveillant Narration and the Cinema of “Real Time” / T. Y. Levin // *CTRL [Space]: Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother* / ed. T. Y. Levin et al. – Cambridge : MIT Press, 2002. – P. 578–593.

191. Lovink, G. The Principle of Networking Concepts in Critical Internet Culture : public lecture / G. Lovink. – 2005. – 24 February. – Amsterdam : HvA Publicaties. – 30 p.

192. Lovink, G. W. Dynamics of Critical Internet Culture (1994–2001) : PhD thesis / Geert Willem Lovink. – Melbourne, 2002. – 289 p.

193. Lovink, G. Zero Comments: Blogging and Critical Internet Culture / G. Lovink. – New York : Routledge, 2008. – 312 p.

194. MacDowell, J. Notes on Quirky / J. MacDowell // *Movie: A Journal of Film Criticism*. – 2010. – No. 1. – URL:

https://warwick.ac.uk/fac/arts/film/movie/contents/notes_on_quirky.pdf (accessed on: 9.04.2019).

195. Mackenzie, A. *Wirelessness: Radical Empiricism in Network Cultures* / A. Mackenzie. – Cambridge : The MIT Press, 2010. – 255 p.

196. Manovich, L. *The Language of New Media* / L. Manovich. – Cambridge : The MIT Press, 2001. – 307 p.

197. Mansell, R. *The Life and Times of the Information Society* / R. Mansell. – DOI: 10.1080/08109028.2010.503120 // *Prometheus*. – 2010. – No. 28 (2). – P. 165–186.

198. Mathiesen, T. *The Viewer Society: Michel Foucault's 'Panopticon' Revisited* / T. Mathiesen // *Theoretical Criminology*. – 1997. – Vol. 1. No. 215. – P. 215–234.

199. McGhee, K. *A Millennial Explains: Why We Melt* / K. McGhee // *The Detroit News* : [website]. – 10.07.2017. – URL: <https://www.detroitnews.com/story/opinion/2017/07/10/kaylee-mcghee-millennial-snowflake-generation/103593314/> (accessed on: 1.09.2020).

200. McMurray, M. *Film 'Screenagers' Aims to Discuss Solutions to Digital Device Addiction* / M. McMurray // *Kcts9.org* : [website]. – 25.02.2016. – URL: <https://kcts9.org/programs/film-screenagers-aims-discuss-solutions-digital-device-addiction> (accessed on: 16.07.2018).

201. Miller, V. *Understanding Digital Culture* / V. Miller. – London : SAGE Publications Ltd., 2010. – 253 p.

202. Mittell, J. *Narrative Complexity in Contemporary American Television* / J. Mittell. – DOI: 10.1353/vlt.2006.0032 // *The Velvet Light Trap*. – 2006. – Vol. 58 (1). – P. 29–40.

203. Monaco, J. *How to Read a Film: the World of Movies, Media, and Multimedia: Art, Technology, Language, History, Theory* / J. Monaco. – Third edition. – New York, Oxford : Oxford University Press, 2000. – 672 p.

204. Morsch, T. *A New Image? From Postclassical Cinema to Postcinematic Film* / T. A. Morsch // *Docplayer.net* : [website]. – 2015. – URL:

<https://docplayer.net/88439189-A-new-image-from-postclassical-cinema-to-postcinematic-film.html> (accessed on: 16.12.2019).

205. Nisbet, M. C., Dudo, A. Entertainment Media Portrayals and Their Effect on the Public Understanding of Science / M. C. Nisbet, A. Dudo. – DOI: 10.1021/bk-2013-1139.ch020 // *Hollywood Chemistry* / ed. D. Nelson et al. – Philadelphia : American Chemical Society, 2013. – P. 241–249.

206. Palfrey, J., Gasser, U. Born Digital: Understanding the First Generation of Digital Natives / J. Palfrey, U. Gasser. – New York : Basic Books, 2008. – 384 p.

207. Paliszkievicz, J., Mądra-Sawicka, M. Impression Management in Social Media: The Example of LinkedIn / J. Paliszkievicz, M. Mądra-Sawicka // *Management*. – 2016. – Vol. 11. No. 3. – P. 203–212.

208. Payne, R. Virality 2.0: Networked Promiscuity and the Sharing Subject / R. Payne // *Cultural Studies*. – 2013. – Vol. 27. Issue 4. – P. 540–560.

209. Pearson, B. New Horror Film ‘App’ Encourages Cell Phone Interaction in Theaters. *Variety* / B. Pearson // [Firstshowing.net](http://www.firstshowing.net) : [website]. – 11.03.2013. – URL: <https://www.firstshowing.net/2013/new-horror-film-app-encourages-cell-phone-interaction-in-theaters/> (accessed on: 16.12.2019).

210. Pence, J. Postcinema/Postmemory / J. Pence // *Memory and Popular Film* / ed. P. Grainge. – Manchester : Manchester University Press, 2003. – P. 237–256.

211. Poster, M. Who Controls Digital Culture? / M. Poster. – DOI: 10.32855/fcapital.200502.009 // *Fast Capitalism*. – 2005. – Vol. 1. Issue 2. – P. 61–74.

212. Rab, A. Slow-Tuning Digital Culture / A. Rab // *Acta Univ. Sapientiae, Social Analysis*. – 2015. – Vol. 5 (1). – P. 15–27.

213. Rettie, R. Net Generation Culture / R. Rettie // *Journal of Electronic Commerce Research*. – 2002. – Vol. 3. No. 4. – P. 254–264.

214. Rose Hampton, D. Beyond Resistance: Gender, Performance, and Fannish Practice in Digital Culture : a dissertation presented to the Department of English and the Graduate School of the University of Oregon in partial fulfillment of the requirements for the degree of Doctor of Philosophy / D. Rose Hampton. – Eugene, 2010. – 160 p.

215. Ryan, B. Altermodern: A Conversation with Nicolas Bourriaud / B. Ryan // ARTnews : [website]. – 16.03.2009. – URL: <https://www.artinamericamagazine.com/news-features/interviews/altermodern-a-conversation-with-nicolas-bourriaud/> (accessed on: 16.12.2019).
216. Samuels, R. Auto-Modernity after Postmodernism: Autonomy and Automation in Culture, Technology, and Education / R. Samuels. – DOI: 10.1162/dmal.9780262633598.219 // Digital Youth, Innovation, and the Unexpected / ed. T. McPherson. – Cambridge : The MIT Press, 2008. – P. 219–240.
217. Screenlife // Московский Международный кинофестиваль : [website]. – URL: <http://www.moscowfilmfestival.ru/miff42/programs/?id=4385> (accessed on: 28.10.2020).
218. Shaviro, S. Connected, or What It Means to Live in the Network Society / S. Shaviro. – Minneapolis : University of Minnesota Press, 2003. 290 p.
219. Shaviro, S. Post-Continuity: An Introduction / S. Shaviro // Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film / ed. S. Denson, J. Leyda. – Falmer : REFRAME BOOKS, 2016. – 990 p.
220. Slonje, P., Smith, K., Frisén, A. The Nature of Cyberbullying, and Strategies for Prevention / P. Slonje, K. Smith, A. Frisén // Computers in Human Behavior. – 2012. – URL: <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2012.05.024> (accessed on: 16.07.2018).
221. Smith, C. A., Bellier, T., Altick, J. Ego-Panopticism: The Evolution of Individual Power / C. A. Smith, T. Bellier, J. Altick // New Political Science. – 2011. – Vol. 33. No. 1. – P. 45–58.
222. Smith, S. L., Choueiti, M., Yao, K., Pieper, K., Lee, C. Cracking the Code: The Prevalence and Nature of Computer Science Depictions in Media / S. L. Smith, M. Choueiti, K. Yao, K. Pieper, C. Lee. – 2017. Los Angeles : USC Annenberg School for Communication and Journalism. – 27 p.
223. Stein, J. Millennials: The Me Me Me Generation / J. Stein // Time : [website]. – 20.05.2013. – URL: <https://time.com/247/millennials-the-me-me-me-generation/> (accessed on: 1.09.2020).

224. Sveningsson Elm, M. Understanding and Studying Internet Culture(s) Hybridity and Interdisciplinarity / M. Sveningsson Elm // *Nordicom Review*. – 2008. – No. 2 – P. 85–90.
225. Terranova, T. Free Labour: Producing Culture for the Digital Economy / T. Terranova // *Social Text*. – 2000. – Vol. 18. No. 2. – P. 33–58.
226. Terranova, T. *Network Culture: Politics for the Information Age* / T. Terranova. – London : Pluto Press, 2004. – 191 p.
227. The Best Movies with Room in the Title // Ranker : [website]. – 09.09.2020. – URL: <https://www.ranker.com/list/the-best-movies-with-room-in-the-title/reference> (accessed on: 4.06.2021).
228. Turkle, S. *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet* / S. Turkle. – New York : Simon and Schuster, 1995. – 347 p.
229. Turkle, S. How Computers Change the Way We Think / S. Turkle // *The Chronicle of Higher Education*. – 2004. – Vol. 50. Issue. 21. – URL: https://sherryturkle.mit.edu/sites/default/files/images/Turkle_how_computers_change_way_we_think.pdf (accessed on: 4.06.2021).
230. Turner, L. Metamodernism: A Brief Introduction / L. Turner // Berfrois : [website]. – 10.01.2015. – URL: <https://www.berfrois.com/2015/01/everything-always-wanted-know-metamodernism/> (accessed on: 16.07.2018).
231. Turner, L. Metamodernist Manifesto / L. Turner // *Metamodernism* : [website]. – 2011. – URL: <http://www.metamodernism.org/> (accessed on: 16.07.2018).
232. Uzelac, A. How to Understand Digital Culture: Digital Culture – A Resource for a Knowledge Society? / A. Uzelac // *Digital Culture: The Changing Dynamics* / ed. A. Uzelac, B. Cvjetičanin. – Zagreb : Institute for International Relations, 2008. – 203 p.
233. Van Geel, M., Vedder, P., Tanilon, J. Relationship Between Peer Victimization, Cyberbullying, and Suicide in Children and Adolescents: A Meta-Analysis / M. Van Geel, P. Vedder, J. Tanilon // *JAMA Pediatr*. – 2014. – No. 168 (5). – P. 435–442.

234. Varnelis, K. The Meaning of Network Culture / K. Varnelis // Eurozine : [website]. – 14.01.2010. – URL: <https://www.eurozine.com/the-meaning-of-network-culture/> (accessed on: 4.06.2020).

235. Vermeulen, T., Akker van den, R. Notes on Metamodernism [Electronic resource] / T. Vermeulen, R. van den Akker. – DOI: <https://doi.org/10.3402/jac.v2i0.5677> // Journal of Aesthetics and Culture. – 2010. – Vol. 2. Issue 1. – P. 56–77.

236. Villagrasa Falip, S., Duran Castells, J., Navarro Delgado, I. Digital Characters / S. Villagrasa Falip, J. Duran Castells, I. Navarro Delgado // // Informatics and Systemics : [website]. – URL: http://www.iiis.org/CDs2011/CD2011SCI/SOIC_2011/PapersPdf/WA776RH.pdf (accessed on: 16.07.2018).

237. Vincent, D. China Used Prisoners in Lucrative Internet Gaming Work / D. Vincent // The Guardian. – 2011. – 25 May. – URL: <https://www.theguardian.com/world/2011/may/25/china-prisoners-internet-gaming-scam> (accessed on: 30.09.2020).

238. Wasiak, P. ‘Illegal Guys: A History of Digital Subcultures in Europe During the 1980s / P. Wasiak. – DOI: <https://doi.org/10.14765/zzf.dok-1595> // Zeithistorische Forschungen/Studies in Contemporary History. – 2012. – Vol. 9. – P. 257–276.

239. Weber, B. From Print Culture to Digital Culture: Effects on Communication, Culture, and Technology : a senior project in partial fulfillment of the requirements for the degree Bachelor of Arts / B. Weber. – San Luis Obispo, 2014. – 33 p.

240. Weingart, P., Muhl, C., Pansegrau, P. Of Power Maniacs and Unethical Geniuses: Science and Scientists in Fiction Films / P. Weingart, C. Muhl, P. Pansengrau // Public Understanding of Science. – 2003. – No. 12. – P. 279–287.

ПРИЛОЖЕНИЯ**Приложение А**
(справочное)**Фильмография²³****«10 000 км. Любовь на расстоянии» (10, 000 Km)**

Режиссёр: Карлос Маркес-Марсет. Сценарий: Карлос Маркес-Марсет, Клара Роке, Наталия Тена, Давид Вердагер. В ролях: Наталия Тена, Давид Вердагер, Сириус Флац и др. Год: 2014. Страна: Испания. Жанр: драма, мелодрама, комедия.

«Авалон» (Avalon)

Режиссёр: Мамору Осии. Сценарий: Кадзунори Ито. В ролях: Малгожата Форемняк, Владислав Ковальский, Марек Ставиньский и др. Год: 2001. Страна: Япония, Польша. Жанр: научная фантастика, фэнтези, драма.

«Аватарка» (Abatâ)

Режиссёр: Ацуси Вада. Сценарий: Тэруо Ногуты, Юсукэ Ямада. В ролях: Аи Сакамото, Рикако Сакато, Нако Мидзусава и др. Год: 2011. Страна: Япония. Жанр: ужасы.

«Андроид» (App)

Режиссёр: Бобо Боерманс. Сценарий: Роберт Артур Янсен. В ролях: Ханна Хекстра, Роберг де Хог, Исис Каболе и др. Год: 2013. Страна: Нидерланды. Жанр: научная фантастика, триллер.

«Анон» (Anon)

Режиссёр: Эндрю Никкол. Сценарий: Эндрю Никкол. В ролях: Клайв Оуэн, Аманда Сейфрид, Колм Фиор и др. Год: 2018. Страна: Великобритания. Жанр: научная фантастика, триллер, детектив.

²³ Включает художественные фильмы и сериалы, подробно проанализированные в тексте диссертации.

«Бен Икс» (Ben X)

Режиссёр: Ник Бальтазар. Сценарий: Рик Д'Хиет, Карлос Йос, Брэм Рендер, Ник Бальтазар. В ролях: Грег Тиммерманс, Лаура Верлинден, Мариике Пиной и др. Год: 2007. Страна: Бельгия, Нидерланды. Жанр: драма.

«Вам письмо» (You've Got Mail)

Режиссёр: Нора Эфрон. Сценарий: Нора Эфрон, Дэлия Эфрон. В ролях: Том Хэнкс, Мэг Райан, Паркер Поузи и др. Год: 1998. Страна: США. Жанр: комедия, мелодрама.

«Газнокосильщик» (The Lawnmower Man)

Режиссёр: Бретт Леонард. Сценарий: Бретт Леонард, Гимел Эверетт. В ролях: Джефф Фэйи, Пирс Броснан, Дженни Райт и др. Год: 1992. Страна: Великобритания, США, Япония. Жанр: научная фантастика, ужасы.

«Геймер» (Gamer)

Режиссёр: Марк Невелдайн, Брайан Тейлор. Сценарий: Марк Невелдайн, Брайан Тейлор. В ролях: Джерард Батлер, Логан Лерман, Майкл Си Холл и др. Год: 2009. Страна: США. Жанр: научная фантастика, боевик, антиутопия.

«Ингрид едет на Запад» (Ingrid Goes West)

Режиссёр: Мэтт Спайсер. Сценарий: Мэтт Спайсер, Дэвид Брэнсон Смит. В ролях: Обри Плаза, Элизабет Олсен, О'Ши Джексон-мл. и др. Год: 2017. Страна: США. Жанр: драма, комедия.

«Как я дружил в социальной сети» (Catfish)

Режиссёр: Генри Джуст, Эриэль Шульман. В ролях: Мелоди Си Рошер, Эриэль Шульман, Янив Шульман и др. Год: 2010. Страна: США. Жанр: драма.

«Кибер-террор» (Cyberbully)

Режиссёр: Шарль Бинаме. Сценарий: Тина Бут. В ролях: Эмили Осмент, Кей Панабэйкер, Келли Роуэн и др. Год: 2011. Страна: США. Жанр: драма.

«Кибер-террор» (The Cyberbully)

Режиссёр: Бен Чанан. Сценарий: Бен Чанан, Дэвид Лобатто. В ролях: Мейси Уильямс, Элла Пернелл, Уилсон Хаагенс и др. Год: 2015. Страна: Великобритания. Жанр: драма, триллер.

«Мужчины, женщины и дети» (Men, Women and Children)

Режиссёр: Джейсон Райтман. Сценарий: Джейсон Райтман, Эрин Крессида Уилсон, Чад Калтген. В ролях: Адам Сэндлер, Эмма Томпсон, Дженнифер Гарнер и др. Год: 2014. Страна: США. Жанр: драма, комедия.

«Нерв» (Nerve)

Режиссёр: Генри Джуст, Эриэль Шульман. Сценарий: Джессика Шарзер. В ролях: Дэйв Франко, Эмма Робертс, Джульетт Льюис и др. Год: 2016. Страна: США. Жанр: триллер, драма.

«Одиночество в сети» (S@motnosc w sieci)

Режиссёр: Витольд Адамек. Сценарий: Витольд Адамек, Януш Л. Вишневский. В ролях: Магдалена Целецка, Анджей Хыра, Эльжбета Чижевска и др. Год: 2006. Страна: Польша. Жанр: драма, мелодрама.

«Она» (Her)

Режиссёр: Спайк Джонз. Сценарий: Спайк Джонз. В ролях: Хоакин Феникс, Скарлетт Йохансон, Эми Адамс и др. Год: 2013. Страна: США. Жанр: мелодрама, драма, научная фантастика.

«Открытые окна» (Open Windows)

Режиссёр: Начо Вигалондо. Сценарий: Начо Вигалондо. В ролях: Саша Грей, Элайджа Вуд, Нил Мэскелл и др. Год: 2014. Страна: Испания, США. Жанр: триллер, драма.

«Первому игроку приготовиться» (Ready Player One)

Режиссёр: Стивен Спилберг. Сценарий: Зак Пенн, Эрнест Клайн. В ролях: Тай Шеридан, Оливия Кук, Марк Райлэнс и др. Год: 2018. Страна: США. Жанр: научная фантастика, приключения, боевик.

«Первосходство» (Transcendence)

Режиссёр: Уолли Пфистер. Сценарий: Джек Паглен. В ролях: Джонни Депп, Ребекка Холл, Пол Беттани и др. Год: 2014. Страна: США. Жанр: научная фантастика, драма, триллер.

«Убрать лайк» (Likemeback)

Режиссёр: Леонардо Гуерра Сараньоли. Сценарий: Леонардо Гуерра Сараньоли. В ролях: Денис Тантуччи, Анджела Фонтана, Блу Ди Мартино и др. Год: 2018. Страна: Италия, Хорватия. Жанр: драма.

«Сканирование мозга» (Brainscan)

Режиссёр: Джон Флинн. Сценарий: Эндрю Кевин Уокер. В ролях: Фрэнк Ланджелла, Эдвард Ферлонг, Райдер Смит и др. Год: 1994. Страна: США. Жанр: научная фантастика, триллер, ужасы.

«Сфера» (The Circle)

Режиссёр: Джеймс Понсольдт. Сценарий: Джеймс Понсольдт, Дэйв Эггерс. В ролях: Эмма Уотсон, Том Хэнкс, Карен Гиллан и др. Год: 2017. Страна: США, ОАЭ. Жанр: научная фантастика, триллер, драма.

«Убрать из друзей» (Unfriended)

Режиссёр: Леван Габриадзе. Сценарий: Нельсон Гривз. В ролях: Шелли Хенниг, Рене Олстид, Уилл Пельтц и др. Год: 2015. Страна: США. Жанр: ужасы, триллер, детектив.

«Чат» (Chat)

Режиссёр: Хидэо Наката. Сценарий: Энда Уолш. В ролях: Аарон Джонсон, Имогген Путс, Мэттью Бирд и др. Год: 2010. Страна: Великобритания. Жанр: триллер, драма.

«Чёрное зеркало» (Black Mirror; телесериал)

Режиссёр: Оуэн Харрис, Карл Тиббетс, Дэвид Слэйд и др. Сценарий: Чарли Брукер и др. Год: 2011–2019. Страна: Великобритания. Жанр: научная фантастика, антиутопия, сатира.

«Чёрное зеркало: Брандашмыг» (Black Mirror: Bandersnatch)

Режиссёр: Дэвид Слэйд. Сценарий: Чарли Брукер. В ролях: Финн Уайтхед, Уилл Поултер, Азим Чаудхри и др. Год: 2018. Страна: Великобритания. Жанр: научная фантастика, триллер, драма.

«Экзистенция» (eXistenZ)

Режиссёр: Дэвид Кроненберг. Сценарий: Дэвид Кроненберг. В ролях: Джуд Лоу, Дженнифер Джейсон Ли, Иэн Холм и др. Год: 1999. Страна: Канада, Великобритания. Жанр: научная фантастика, триллер, боди-хоррор.

«Электрические грёзы» (Electric Dreams)

Режиссёр: Стив Бэррон. Сценарий: Расти Леморанде. В ролях: Ленни Фон Долен, Вирджиния Мэдсен, Бад Корт и др. Год: 1984. Страна: США, Великобритания. Жанр: научная фантастика, комедия, мелодрама

Глоссарий

– **веб 2.0. (Web 2.0.):** совокупность интернет-сервисов, в создании и развитии которых напрямую участвуют пользователи сети Интернет, наполняя их мультимедийным содержанием. К сервисам Веб 2.0. относятся социальные сети, блоги и страницы, организованные по вики-принципу, предполагающему коллективное редактирование информации. Термин был предложен специалистом в области информатики и писателем Тимом О'Рейли (2005).

– **виртуальная реальность (virtual reality):** созданный средствами психики и воображения, искусства и / или технологий символический мир, имитирующий объективно существующую реальность или фантастическое вымышленное пространство и предполагающий интерактивное погружение в него взаимодействующего с ним человека.

– **десктоп-фильм (desktop film,** от англ. desktop – «настольный компьютер»), или **скринлайф-фильм (screenlife film,** от англ. screenlife – «экранная жизнь»): жанрово-стилевая форма современного цифрового кино. Кинокартина, действие которой происходит на экране компьютера или мобильного телефона; при этом наряду с визуальными активно задействуются вербальные образы, а канва фильма выстраивается вокруг общения персонажей в сетевой среде.

– **иммерсивность (immersivity, immersion)** – эффект погружения реципиента произведения искусства в происходящее на сцене или экране действие. Иммерсивность используется в кино и в театральных постановках, где она достигается с помощью стирания границы между объективным реальным миром и художественным миром произведения.

– **интерактивность (interactivity):** свойство современных цифровых технологий и искусства, предполагающее взаимодействие читателя, зрителя, слушателя с произведением искусства. Достигается применением специальных

приёмов – выбора продолжения истории или порядка ознакомления с частями художественного произведения, предоставления дополнительных материалов, считывания эмоциональных реакций реципиента.

– **кибербуллинг (cyberbullying)**: одна из форм киберагрессии, проявляющаяся в травле человека другим человеком или группой людей в сетевой среде. Выражается в оскорблениях, запугивании, виктимизации, остракизме. Кибербуллинг может осуществляться как в личном общении, так и публично.

– **макромизансцена (macro-mis-en-scène)** – совокупность элементов художественного пространства компьютерной игры или современного цифрового кинофильма, включающая в себя визуальные, звуковые, речевые элементы в кадре и за его пределами; чувственно воспринимаемый игроком / зрителем художественный мир конкретного произведения. Термин принадлежит М. Джонсу.

– **паноптизм, синоптизм, омниоптизм, эгопаноптизм (panopticism, synopticism, omniopiticism, ego-panoptisicm)**: философские концепции, описывающие отношения между обществом и человеком, которые основываются на взаимном наблюдении, контроле и самоконтроле. Развиты в работах Иеремии Бентама (1791), Мишеля Фуко (1980), Томаса Матиесена (1997), Натана Юргенсона (2011), Чарлза Энтони Смита (2011). Паноптизм воплощается в образе «паноптикона» – архитектурного тюремного сооружения, позволяющего надзирателю наблюдать за заключёнными (И. Бентам). Этот символ также применим к надзорным механизмам общества и его институтов (М. Фуко). Синоптизм предполагает наблюдение обществом за отдельными людьми с помощью средств массовой информации (Т. Матиесен). Омниоптизм включает в себя оба действия: наблюдение по модели «один за многими» и «многие за одним» (Н. Юргенсен). В применении к сетевому обществу эта смешанная модель наблюдения получает название «эгопаноптизм» (Ч. Э. Смит)

– **постгуманизм, трансгуманизм (posthumanism, transhumanism)**: концепции, описывающие изменения, происходящие с телом, мозгом и психикой человека в современности и в будущем под воздействием цифровых и компьютерных технологий. Постгуманизм и трансгуманизм предполагают, что дальнейшее развитие человека, которого предлагается называть «постчеловеком», будет идти в направлении его сближения с техникой и автоматизированными механизмами по типу киборгизации или аватаризации, что будет способствовать увеличению продолжительности его жизни и улучшению его способностей.

– **посткино, постфильм (post-cinema)**: жанрово-стилевая форма современного цифрового кинематографа, отличающаяся неклассическими способами показа действия и отражающая способы взаимодействия современного человека с цифровой средой. Для посткино характерна нарративная сложность, которая проявляется в нелинейном повествовании, гибкой реалистичности созданных цифровым способом образов, когнитивной и визуальной перегруженности, необычных монтажных решениях.

– **постперспективность (postperspectivity)** – множественная и рассредоточенная перспектива, характерная для современного цифрового кино и в особенности посткино. Создаётся с помощью полиэкранности, разных углов зрения, подражания киноэкрану экрану компьютера с его многочисленными окнами. Термин предложила Л. Оккерваль.

– **постпостмодернизм (post-postmodernism)**: общее название совокупности концепций, развивающих идеи постмодернизма, созданных в начале XXI века для описания искусства, социокультурной деятельности и повседневной жизни человека в сетевом обществе. К ним относятся *авто-модернизм* (Роберт Самуэлс), *альтермодернизм* (Николя Буррио), *диджимодернизм* (Алан Кирби), *метамодернизм* (Тимотеус Вермюлен, Робин ван ден Аккер, Люк Тёрнер).

– **постчеловеческий сенсориум (posthuman sensorium)** – стилистические и повествовательные приёмы цифрового кино (в особенности

постфильма), передающие способы смотрения, видения, чувствования и отражающие манеру мышления современного сетевого человека, в частности его восприятие реальности через технологии и слияние с ними. Термин дан Л. Оккерваль.

– **реальная виртуальность (real virtuality)**: предложенное Мануэлем Кастельсом (2000) определение современной социокультурной ситуации, когда формируемая информационно-коммуникационными технологиями цифровая среда становится привычной для повседневной жизни человека, а получаемый в ней жизненный опыт взаимодействия с виртуальными, искусственно созданными экранными образами воспринимается как реальный.

– **ремедиация (remediation)**: процесс взаимодействия и взаимовлияния старых и новых медиаформ, который выражается в сочетании в художественных произведениях приёмов из разных искусств. В применении к кинематографу ремедиация проявляется во включении в кинофильмы элементов анимации, компьютерной графики, компьютерных игр, фотографии, живописи, телевизионной и веб-эстетики. Термин предложен Джейм Дэвидом Болтером и Ричардом Грусином (1999).

– **сетевая идентичность (networked identity)**: личная идентичность человека, выраженная в самопрезентации в сетевой среде. Отличается произвольной сконструированностью и гибкой изменчивостью. Может основываться на подлинных чертах человека или быть альтернативной его реальной идентичности.

– **сетевая культура (network culture)**: культура, сформировавшаяся в результате развития информационно-коммуникационных технологий и сетевого общества. Основными свойствами сетевой культуры являются открытость, адаптивность, гетерогенности, калейдоскопичность, коллаборативность, децентрализованность. Главные элементы сетевой культуры – сетевые каналы коммуникации, участвующие в сетевой коммуникации люди и их сетевые взаимодействия.

– **сетевое общество (network society)**: общество, формирующееся со второй половины XX века под влиянием информационно-коммуникационных компьютерных технологий.

– **техно-художественный гибрид**: произведение искусства, чьё содержание определяется технологиями, применяемыми при его создании. Термин предложен Дмитрием Галкиным (2008). Примером техно-художественного гибрида можно считать цифровое кино в целом и постфильм и десктоп-фильм в частности.

– **трансмедийность (transmediality)**: свойство художественного произведения, которое предполагает рассказывание и восприятие истории на разных технических устройствах, в нескольких различных медиаформатах.

– **управление впечатлением (impression management)**: форма поведения в сетевой среде, предполагающая демонстрацию тех свойств личности и раскрытия той информации о себе, которые могут быть положительно восприняты другими участниками сетевого общения. Понятие восходит к работе социолога Ирвинга Гофмана «Представление себя другим в повседневной жизни» (1959).

– **цифровая культура (digital culture)**: культура, сформировавшаяся в результате развития информационного общества и цифровых технологий.

– **цифровое кино (digital cinema)**: кино, при создании, дистрибуции и воспроизведении которого применяются цифровые компьютерные технологии.

– **цифровой двойник (digital double)**: совокупность сведений о человеке, представленных в цифровом виде, которая может быть публично доступна в сетевой среде; нематериальная информационная копия человека.

– **цифровой нарратив (digital narrative)**: способ повествования в современных художественных произведениях, для которого характерна усложнённость: несколько переплетающихся сюжетных линий, повествование с разных точек зрения, нелинейность, повторения, элементы интерактивности. Термин предложен Томасом Эльзессером и Уорреном Баклэндом (2002).

– «**цифровые аборигены**» (**digital natives**): определение социологов Нила Хоува и Уильяма Штрауса (1991), данное людям, родившимся в период с 1990-х по 2010-е годы в мире, где компьютеры и цифровые устройства стали обыденными предметами повседневной жизни.

– **эмоциональный труд** (**emotional labour**): действия людей по управлению собственными эмоциями и эмоциональными состояниями при межличностном взаимодействии с целью произвести нужное впечатление. Служат формой оплачиваемой работы в некоторых профессиях. Термин предложен социологом Арли Рассел Хохшильд (2003).

– «**homo viator**»: «человек странствующий» – термин, предложенный Николя Буррио для характеристики современного человека, который путешествует среди знаков, в пространстве и времени культуры. В его культурной картине мира сочетаются и переплетаются различные исторические пласты и географические точки.