

УДК 130.2:004.738.5
doi:10.35853/vestnik.gu.2025.13-1.11
5.7.8.

Сетевая культура: новое поле становящихся смыслов

Лев Борисович Вишня

АНО ВО «Гуманитарный университет», Екатеринбург, Россия

Аннотация. Стремительное развитие интернета привело к появлению нового феномена под названием «сетевая культура». Сетевая культура не есть культура оцифрованная, а также не находится в оппозиции к культуре традиционной. Она учреждает собственные ценностные ряды. Особая структура сетевой культуры размывает барьеры культуры традиционной, формируя новые потоки смыслов. Данная статья не только охватывает весь спектр подходов к изучению сетевой культуры, но и намечает методы ее дальнейшего исследования в ситуации, когда она охватила большую часть человечества и обрела трансграничный и мультикультурный характер. В статье объясняется коренное различие сетевой культуры и несетевой, традиционной. Дается описание таких процессов, как аватары личности, информационная инфляция, сетевая литература, блоггерство, сетевая коммерция и т. д. В работе использован структуралистский метод, позволяющий разложить недифференцированное бытие сетевой культуры на смысловые слои: в основании сетевой культуры находятся мифы, ритуалы, отношения, способы организации пространства, а это значит, что сетевая культура становится знаковой системой, символизирующей социальные отношения, к тому же она практична. В статье делается попытка выработать единый подход к дальнейшему изучению сетевой культуры в контексте ее развития и трансформации.

Ключевые слова: сетевая культура, социальные сети, маски, аватары личности, сингулярность, аддикция, информационная инфляция, искусственный интеллект

Для цитирования: Вишня Л. Б. Сетевая культура: новое поле становящихся смыслов // Вестник Гуманитарного университета. 2025. Т. 13, № 1. С. 123–135. DOI 10.35853/vestnik.gu.2025.13-1.11.

Network Culture: A New Field of Emerging Meanings

Lev B. Vishnya

Liberal Arts University – University for Humanities, Yekaterinburg, Russia

Abstract. The rapid development of the Internet has led to the emergence of a new phenomenon called “network culture”. Network culture must not be regarded as a digitized culture. Nor is it inherently incompatible with traditional culture. It establishes its own value series and spaces for the habitation of new digital entities. The special structure of network culture blurs the barriers of traditional culture, forming new flows of meanings. This article covers not only the entire spectrum of approaches to the study of network culture, but outlines methods for its further research in a situation where it has covered most of humanity and acquired a transboundary and multicultural character. The article provides a fundamental difference between network culture and non-network, traditional culture. This text provides an overview of a variety of contemporary digital phenomena, including the concept of personality avatars, the phenomenon of information inflation, the development of network literature, the rise of blogging, and the evolution of network commerce. The work employs a structuralist method that facilitates the decomposition of the

fibrous existence of network culture into semantic layers. The foundational layers of network culture comprise myths, rituals, relationships, and ways of organizing space. Consequently, network culture functions as a sign system that symbolizes social relations, and it is also practical. The article attempts to develop a unified approach to further study of network culture, in the context of its development and transformation.

Keywords: network culture, social networks, masks, personality avatars, singularity, addiction, information inflation, artificial intelligence

For citation: Vishnya LB. Network Culture: A New Field of Emerging Meanings. *Vestnik Gumanitarnogo universiteta = Bulletin of Liberal Arts University. 2025;13(1):123-135.* (In Russ.). DOI:10.35853/vestnik.gu.2025.13-1.11.

Общие тенденции изучения сетевой культуры

Интернет вошел в жизнь человека внезапно и необычайно масштабно. Скорость присоединения к нему пользователей, заполнения им человечества развивалась с 1991 года сначала в геометрической прогрессии и лишь в последнее десятилетие приобрела характер простой линейной, но с существенным приростом, до 8–10 % новых пользователей в год. В настоящее время интернет-культура охватывает примерно 4,95 млрд пользователей [Кемп 2023], что составляет 62,5 % населения мира, причем в развитых странах доля проникновения сетевой культуры достигает 75–90 % всего населения.

Этот взрыв застиг многих исследователей врасплох, не дав возможности быстро сориентироваться в нарастающем потоке событий, а также в новых возможностях, возникающих в интернете спонтанно и необычайно быстро. Сетевая культура поначалу формировалась вокруг профессиональных сообществ программистов, хакеров и игроманов (геймеров), но впоследствии именно вследствие скорости заполнения мира очень быстро ушла за рамки этих сообществ, внутри которых она имела еще шанс сформироваться как «контр-» или «субкультура».

В настоящее время сетевая культура уже не является некой обособленной реальностью, какой была еще на рубеже XXI века, а представляет собой глобальную культуру, охватившую все области человеческого знания как такового. «Интернет – есть часть культуры современного общества, ее мощный служебный (технический) инструмент, созданный и используемый обществом. Интернет-реальность стратифицирована и структурирована им, выступает как его продолжение и, пусть и особое, удвоение: те же, что и в обществе, варианты социальных отношений (рыночные в том числе), то же властное присутствие доминирующих институтов, та же дифференциация социальных субъектов/общностей и их мировоззрений, политических идеологий», – пишет Л. А. Закс [Закс 2016, с. 13]. Однако это «удвоение» не есть просто зеркальное отражение общественной жизни и ее смыслов, а, скорее, мощное трансформирующее средство социальной реальности как таковой. Здесь можно говорить именно о культурном прорыве, во многом амбивалентном в ценностном отношении, совершенном благодаря интернету в отношении всей общемировой культуры. Ввиду глобального характера, отсутствия лингвистического барьера и формирования собственных аксиологических рядов сетевую культуру, родившуюся внутри интернета, уже невозможно рассматривать как некое подобие субкультуры или контркультуры.

Последствия этого прорыва пока сложно оценить, поскольку данная тематика недостаточно разработана и многие исследователи до сих пор воспринимают сетевую культуру либо в контексте ее негативного воздействия, либо как суррогат киберкультуры, которым она не является (см.: [Шлыкова 2015]). При этом упускаются из виду моменты, касающиеся уникальных свойств феномена сетевой культуры, аутентичных по отношению к старой, традиционной культуре, существовавшей до появления интернета и компьютеров. Не понимаются до конца причины, по которым сетевая культура обретает такое влияние в сознании человечества, и сам характер ее развития.

Прежде всего необходимо разграничить пространства сетевой и традиционной культур, и стоит заметить, что оцифрованная и получившая глобальный доступ к сети Интернет традиционная культура не является сетевой, а представляет собой именно оцифрованный вариант прежней традиционной культуры. Возможность оцифровки произведений классиков, размещение в глобальной сети фильмов, музыки, предметов изобразительного искусства, записей театральных постановок, балета и народного творчества привела к тому, что в данный момент традиционная и сетевая культуры представлены массовому потребителю достаточно объемно (см.: [Дэвис, Барбер 1976]).

Однако сетевая культура все равно остается уникальным явлением, которое обладает своими исключительными свойствами и развивается необычайно быстро. Более того, как всякая самостоятельная культура, сетевая успела сформировать свои аксиологические ряды, свой дискурс, детерминируя в глобальную мировую паутину как раз именно массовое народное творчество и также массовое представление о формах творчества, не получившие в формате традиционной культуры своего выхода. В этом плане сетевая культура вобрала в свое пространство материал, как правило отсекаемый в ходе естественного отбора в традиционной культуре. Мы здесь согласны с Мишелем Фуко, который говорит, что дискурс – это «практика, которая систематически формирует значения, о которых они (дискурсы) говорят» [Фуко 1996, с. 47].

Основная причина долгого недопонимания сетевой культуры, вероятно, связана с глубинной недооценкой ее возможностей и масштабов. Не стоит даже говорить, насколько снисходительным долгое время было отношение к сетевой литературе со стороны профессиональных критиков, редакторов толстых журналов или авторитетных книжных издательств.

В настоящее время ситуация претерпела изменения в характере отношения к сетевой культуре, но все равно остается множество предрассудков и ошибочных суждений (см.: [Барбрук 2015, с. 123]). Нет общего мнения о сетевой культуре, и нет окончательных привязок сетевой культуры к несетевой.

Базовое определение сетевой культуры, которое сложилось к текущему времени, звучит так: «Сетевая культура в таком обществе выступает как продукт и как условие развития социальных взаимодействий в Сети» [Федоренко 2020, с. 325]. В таком понимании она одновременно и формирует сетевую среду, и формируется ею в содержательном плане.

В действительности сейчас уже невозможно определить, где начинается сетевая культура, а где, как таковая, заканчивается обычная, традиционная. В том-то и дело, что аппаратные средства, обеспечивающие функционирование культуры в интернете, доступны как традиционной «офлайновой», так и чисто «онлайновой» культуре, и если уж мы говорим о границах сетевой культуры, то они должны начинаться там, где закончилась традиционная культура, существовавшая до момента появления компьютеров, гипертекста и глобальных информационных сетей (см.: [Barnet 2013, p. 103–106]). Сетевая культура порождает новые события, которые рождаются и культивируются на границах. Жиль Делёз пишет, что «события – подобно кристаллам – становятся и растут только от границ или на границах» [Делёз 1995, с. 23].

Также является большой ошибкой в контексте определения аксиологических рядов сетевой культуры как присущих сетевому социуму, детерминировавшему сетевой логикой, таких публичных ценностей, как плюрализм, толерантность, стремление к свободе и общечеловеческим ценностям. Свобода в Сети – особая. Л. А. Закс по этому поводу пишет: «В этом “царстве свободы”, в ее торжествующем могуществе и безграничности есть несомненные теневые стороны, которые для краткости можно выразить одной формулой: дефицит ответственности» [Закс 2016, с. 20]. Поэтому определение ценностных рядов сетевой культуры должно идти от понимания того, что собой представляет «сетевой человек»: это прежде всего «массовый человек» в определении Х. Ортега-и-Гассета, которому в значительной степени свойственны, по мнению испанского философа, самодостаточность, самодовольство, отсутствие предъявляемых к

себе строгих требований, упрощение и стремление к максимальному заполнению собой пространства. Сетевого человека, как человека массового, «мало беспокоит, что идеи могут быть неверны, ведь это просто окопы, где он спасается от жизни, или пугала, чтобы ее отгонять» [Ортега-и-Гассет 1989, с. 139]. Так что попытки онтологически привязать аксиологические ряды сетевой культуры к высоким духовным стремлениям человечества носят, по большей части, идеалистический характер, и вектор стремления интернета направлен отнюдь не к свободе, а, скорее, к уходу от нее в трактовке американского психолога Б. Ш. Скиннера [Скиннер 2015, с. 17–27].

В интернет прежде всего вышла та часть творческой аудитории, которая не имела ранее выхода в традиционной культуре, а это, действительно, именно массовый человек, а вовсе не элита общества. Кроме того, IT-технологии сразу дали выход всем тем плодам творчества, которые раньше не проходили редакторского отбора и складывались в стол. В этом плане при анализе сетевой литературы, как аутентичного культурного явления, очень важно понимать, что равенство формального характера приводит ко все большей манифестации себя «человеком массы». «Человек-масса чувствует себя совершенным во всех отношениях», – иронизирует Х. Ортега-и-Гассет, говоря о врожденных амбициях массового человека [Ортега-и-Гассет 1991, с. 95]. Кроме того, в становлении сетевой культуры не учитываются факторы глобальной и индивидуальной модераций, которые весьма быстро структуризировали сетевую культуру и отсеяли из нее как избыточно аддитивные факторы (ботов, троллей, хейтеров и т. д.), так и паттерны, связанные с некими надкультурными или общечеловеческими ценностями, в том числе и «стремлением к свободе». В действительности сетевая культура необычайно консервативна и успешно противостоит как постмодернизму, так и арт-хаусу. При этом, например, сетевой литературе, как элементу сетевой культуры, свойственно как непрерывное цитирование, так и циркулирование однотипных сюжетов в контексте нелинейной структуры, тяга к удовлетворению самых элементарных читательских запросов и максимальному упрощению языка. Сетевая культура успешно удаляет из интернета все элитарное, заумное, высоколобое или «высокоэстетичное» в понимании структуралистов или постмодернистов. В ней торжествует именно массовый человек с соответствующим уровнем запросов. «В силу ряда причин человек-масса – это тот, кто не может оценить себя как с плохой, так и с хорошей стороны, это тот, кто чувствует себя “таким, как все” и отнюдь не переживает из-за этого», – пишет Х. Ортега-и-Гассет [Ортега-и-Гассет 1991, с. 43–44]. Человек-масса во многом копирует общую ситуацию автоматического времени, в которое он погружен, – времени конвейерного производства товаров и услуг, он «возникает на фоне мирового рынка, кинематографа и масс-медиа: повседневного мира тотальных копий, неограниченной репродукции информации», – замечает Е. Ю. Погорельская [Погорельская 2018, с. 12].

Можно ли опереться в этой связи на некий антропологический подход в определении характеристик, свойств или границ сетевой культуры? Полагаю, что данный подход позволяет избежать главного в формализме – увязок культурных особенностей с фактором цифровых носителей и не отождествлять напрямую сетевую культуру с цифровой или киберкультурой (см.: [Kim 2005, p. 55]). Таким образом, потребуется дать новое определение сетевой культуры, которое может предстать в следующем виде:

Сетевая культура – это, скорее всего, облик, или аватар, современной общечеловеческой культуры, прошедший трансформацию через общение и развитие в интернете.

То есть подобно тому, как отдельная личность создает в интернете свой уникальный облик (аватар), таким же точно образом свой облик создает и глобальная культура, действуя при этом как некая единая индивидуальность.

При этом сетевая культура может транслировать любые черты любой традиционной культуры, но давать их уже в преображенном облике – культурного аватара. Присутствие фактора сверхинтерактивности, а также транслируемости (в интернете можно найти любую информацию по гиперссылке) позволяет наблюдать следующие феномены:

а) трансграничность сетевой культуры, которая сформировалась за счет встроены онлайн-переводчиков;

б) эксклюзивность, поскольку сетевая культура произвольно создает собственные элементы культуры и образы, которые формально берут начало в традиционной культуре, но применимы только внутри пространства сетевой культуры, такие как, например, «реакции», «мемы», сленговые термины и др.;

в) многосферность: сетевая культура охватывает не только творчество и общение, но и бизнес, научные исследования, конструкторские разработки, сферу обучения и т. д.

В настоящее время в сетевой культуре можно выделить следующие направления.

Сетевая литература – целый блок массового творчества, ранее абсолютно не востребованного издательствами. В этом плане любопытна история творческого успеха Д. Глуховского¹ и его проекта «Метро». После серии попыток добиться выхода своей книжки в издательствах Глуховский создал для публикации своего творчества индивидуальный сайт и сумел добиться необычайного уровня популярности. В итоге проект «Метро» стал даже транснациональным и перешел на бумажные носители, дав около 86 книг в твердом переплете. Аналогичных примеров подобных триумфов сейчас накопилось уже очень много, более того, почти все ключевые авторы традиционной бумажной литературы постепенно перешли на электронные площадки, в том числе Н. Перумов, С. Лукьяненко, Ю. Никитин и другие.

Блогерская культура – занимает второе место по своей значимости, после сетевой литературы. Представляет собой авторские колонки, идущие в режиме самопубликации на площадках, предоставляющих такие возможности. Охватывают на текущий момент необычайный объем культурного пространства, от обзоров кино до исторических и научных исследований. Именно на блогерскую культуру в наибольшей степени воздействует фактор информационной инфляции, о котором будет сказано ниже.

Сетевая видео-онлайн-культура – представляет собой набор видеоклипов и роликов, причем некоторые авторы добиваются на данном поприще необычайных успехов и имеют миллионы подписчиков. Сюда также включается и озвучка произведений (см.: [Манович 2015]). Стоит заметить, что вопреки крайне ошибочному представлению о том, что сетевая культура привязана только к вербальному восприятию, именно интернет открыл мир видеовизуализации и озвучки произведений. Никогда ранее в самостоятельном порядке автор не мог получить не только озвучку, но даже подобие фильма по своему произведению, проиллюстрированного картинками и даже небольшими визуальными спецэффектами.

Субкультура социальных сетей и интернет-форумов – представляет собой культуру, сформировавшуюся на временных площадках и в ходе обсуждения тех или иных тем [Кирик 2007]. Выглядит как поток мелких сообщений на ведущую в начале полемики тему.

Субкультура искусственного интеллекта – представляет все, что создается по заказу пользователем с помощью специальных программ.

Контркультура БДСМ. Не следует думать, что этот феномен связан с традиционной культурой. Термин BDSM (англ.) именно сетевой, он возник в 1991 году как «мем» и утвердился потом в массовом сознании. Интернет дал возможность не просто легализоваться тому, что раньше находилось под строгим запретом, но, более того, структурировал этот пласт человеческой культуры и оформил его как самостоятельное явление, включающее в себя не только эотику или порно, но и вообще всё, что связано с демонстрацией насилия, зла, агрессии и подавлением человеком человека. Тут стоит вспомнить слова Э. Фромма, что ни одному живому существу не нравится так унижать себе подобного, как человеку [Фромм 2004, с. 77–79]. И человек не изменился с открытием компьютера и перешел в электронный мир со всеми своими грехами и всей своей

¹ (18+) Д. А. ГЛУХОВСКИЙ ВКЛЮЧЕН В РЕЕСТР ИНОСТРАННЫХ АГЕНТОВ МИНЮСТА РФ 07.10.2022 Г. (ФИЗИЧЕСКОЕ ЛИЦО, ПРИЗНАННОЕ СМИ – ИНОСТРАННЫМ АГЕНТОМ).

сущностью и внутренним злом. Культура БДСМ удовлетворяет самые низменные человеческие инстинкты и отвечает на самые низменные его потребности. В настоящее время эта культура носит девиантный характер по отношению к остальной сетевой культуре и часто блокируется модераторским способом.

Основные взгляды на сетевую культуру

Восприятие сетевой культуры складывалось часто поляризованным, при этом устойчивая точка зрения, базирующаяся на том, что человек не поспевает за изменениями внутри сетевой культуры (см.: [Тальнишних 2002, с. 399]), небесспорна. Дело в том, что разные возрасты реагируют на эти изменения по-разному: чем старше возраст и консервативней сам склад ума, тем сложнее эти изменения воспринимаются на эмоциональном уровне, и в этом плане более молодое поколение тянет более старые за собой, поскольку именно молодежь определяет развитие сетевой культуры в целом (см.: [Кастельс 2000]). Стоит заметить, что молодежи даже не нужно «поспевать» за развитием сетевой культуры, для нее это развитие, скорее всего, выглядит даже недостаточным.

Как следствие такого инфляционного характера развития сетевой культуры и интернета, возникло очень большое количество часто взаимоисключающих точек зрения на ее развитие и детерминацию. С другой стороны, стоит отметить, что разность восприятия сетевой культуры долгое время была связана с детерминантами, находящимися формально вне ее области, например некоторые видели в сетевой культуре «революционный и преобразовательный феномен», другие, напротив, «декадансный и постиндустриальный», третьи исследователи фокусировались исключительно на механическом факторе развития сетевой культуры, привязывая ее к слову «цифра». Это не говоря уже о господствовавшей некоторое время точки зрения на сетевую культуру как на подобие субкультуры или даже хакерской или фидошной контркультуры. Безусловно, на разных этапах своего сингулярного скачкообразного развития сетевая культура могла обладать чертами и декаданса, и субкультуры и даже быть связана только с чисто механическим цифровым обменом информацией (это самый ранний ее этап). Однако в данный момент она прошла все эти этапы и в нынешней ситуации является именно аватаром общемировой культуры внутри глобальных цифровых сетей.

И этот переход из камерного, эмбрионального периода к глобальному и зрелому характеру пока очень слабо воспринят исследователями. Именно на текущем, зрелом облике сетевой культуры, на наш взгляд, и следует остановиться. Необходимо определить основные черты и элементы сформировавшейся сетевой культуры и затем понять пути ее развития.

Британский исследователь Фрэнк Уэбстер отмечает, что «среди ученых, занимающихся проблемами информационного общества, существует фундаментальный раскол на тех, кто считают, что мы имеем дело с принципиально новым типом общества, и тех, кто, придерживаясь идеи социальной преемственности, утверждают, что процессы информатизации ранее установленных отношений еще не означают появления нового общественного уклада» [Уэбстер 2004, с. 11–12].

К первой группе он причисляет: постиндустриалистов (Дэниел Белл, Алвин Тоффлер); постмодернистов (Жан Бодрийяр, Марк Постер); сторонников гибкой специализации (Майкл Пайор, Чарльз Сейбл, Ларри Хиршхорн) и теоретиков информационного способа развития общества (Мануэль Кастельс).

Во вторую группу включает: неомарксистов (Герберт Шиллер); представителей регуляционной теории (Мишель Альетта, Ален Липиц); сторонников гибкой аккумуляции (Дэвид Харви) и рефлексивной модернизации (Энтони Гидденс).

Можно обозначить первый подход как «формальный», второй как «антропологический». Кроме того, сформировалось несколько общих подходов к изучению сетевой культуры, а именно:

1) сетевая культура – это эпифеномен «субкультур». «Сетевая культура обычно определяется как культура общения и подачи информации в Сети, однако нам представляется вполне возможным рассматривать ее как самобытную субкультуру, имеющую свою этику, эстетику и даже язык», – пишет А. М. Сафина [Сафина 2017, с. 89]. В действительности сетевая культура носит общемировой характер и является переложением обычной культуры через призму интернета. Как следствие, альтернативные культуры «фидошников», «хакеров», «геймеров» или даже «ботов» можно рассматривать только как элементы общей сетевой культуры внутри общего культурного взаимодействия индивидуумов в Сети;

2) сетевая культура – это некая киберкультура, связанная с использованием электронных технических средств, создающих особую, виртуальную реальность (см.: [Кастельс 2004]). В действительности, несмотря на общую важность наличия подобных средств (компьютеры, смартфоны, серверы баз данных, интерфейс и т. д.), невозможно утверждать, что именно эти средства дали сетевой культуре некоторую обособленность от обычной. Скорее, они просто сформировали некоторую «среду», куда перешли, а там уже трансформировались в обычные человеческие взаимоотношения. Люди, взаимодействуя в Сети, создают различного рода альянсы. «Объединение “под задачу” наделяет технический мир свойствами конструктора, а существование в различных практиках демонстрирует его адаптивность» [Погорельская 2024, с. 102];

3) сетевая культура в основном присуща анонимным или квазианонимным сообществам и пространствам (см.: [Крестиненко 2022]). Это, конечно, не так, феномен сетевой культуры находится не только за пределами фактора вынужденной условной анонимности «маски», но и за пределами социальных сетей, как таковых. С одной стороны, как внешне чисто филологический феномен, сетевая культура является одним из элементов «Галактики Гуттенберга»; с другой стороны, по ряду факторов уходит за пределы этой галактики и формирует собой глубоко самостоятельное явление, которое более похоже на «Глобальную деревню» М. Маклюэна [Маклюэн 2022], поскольку посредством электронных средств коммуникации задается многомерное понимание мира, в основном по принципу одновременности. Согласно Маклюэну, глобальная деревня обеспечивает максимально возможное несогласие по всем вопросам, упраздняет на планете практическую значимость линейно-понимаемых времени и пространства, и всё на ней становится одинаково близко и непосредственно взаимосвязано. Люди – неожиданно для себя – все более основательно «втягиваются», «влезают», «вплетаются», «проникают» в жизнь друг друга. И действительно, тут можно говорить о «Глобальной деревне», но построенной на несколько иных принципах, чем те, о которых писал М. Маклюэн [Маклюэн 2022]. Причем эти принципы формируются синтетически и независимо от воли людей и даже условных «создателей сетевой культуры», если бы таковые существовали;

4) «сетевая культура – это культура, сформированная и на знании, и на виртуально-филологическом сознании» [Ивушкина, Кушнир, Самоделов 2017, с. 70]. Это, безусловно, так, но это только одна из составляющих сетевой культуры. При такой формулировке не учитываются некоторые области сетевой культуры, выходящие за рамки интернета, например «язык сетевой культуры», о котором будет сказано ниже. Другой фактор – это указанное выше некое «облако» коллективной памяти человечества, формирующейся внутри сетевой культуры;

5) сетевая культура связана исключительно с информационным обществом, а постиндустриальное общество следует считать сетевым (см.: [Кастельс 2004]). Это также и верно и неверно одновременно. Сетевой характер не может являться исключительным фактором для постиндустриального общества, а само формирование такого общества было обусловлено другими экономическими обстоятельствами, нежели появление интернета, например общим структурным кризисом перепроизводства в странах Запада и оттоком производительных сил в развивающиеся экономики. Формирование информационного общества также не выглядит главной целью сетевой культуры, а инфор-

мационное общество и виртуальный мир не отменяют собою мира реального, то есть физического.

Одно можно сказать с уверенностью: сетевая культура является одним из двух (возможно более) элементов виртуальной культуры как таковой, то есть существующей в нашем мире только внутри электронных носителей и баз данных. Другим таким элементом является киберкультура.

В общем смысле сетевая культура, непроизвольно сформировавшись в самостоятельное явление, уже оказывает весьма существенное влияние на традиционную не-сетевую культуру. Как тут не вспомнить намеренные изменения сюжета режиссерами сериалов после обсуждения уже снятых серий на виртуальных площадках? Некоторые западные студии, например Home Box Office (НВО), совершили глобальный коммерческий прорыв именно после показов своих киноэпопей в интернете. Можно сказать, что сетевая и традиционная культура уже давно успешно взаимодействуют в рамках информационного обмена и легко дополняют друг друга. В частности, крупные издательства уровня АСТ и «Эксмо» уже в значительной степени ориентируются на сетевой спрос тех или иных авторов, число их подписчиков и степень виртуальной раскрутки; кроме того, уже есть полноценные сайты сценаристов, где продюсер может заказать сценарий для своего проекта. На сайте «Литрес.ру» проводятся конкурсы молодых и уже состоявшихся сетевых авторов, по результатам которых издаются печатные книги и делаются озвучки произведений.

Остается пока без должного внимания такой важный фактор, как постепенное формирование уникального языка сетевой культуры, причем облик этого языка начинает носить транснациональный характер. Этот язык состоит из «мемов», «реакций», устойчивой сложившейся интернациональной терминологии, сетевого этикета, пранка и т. д. Из сетевой культуры этот язык перемещается в обычную культуру и закрепляется в ней как общекультурный фактор.

Мануэль Кастельс в свое время определил, что коммуникационная система реальной виртуальности – это «система, в которой сама реальность (т. е. материальное/символическое существование людей) полностью схвачена, полностью погружена в виртуальные образы, в выдуманный мир, мир, в котором внешние отображения находятся не просто на экране, через который передается опыт, но (и) сами становятся опытом» [Кастельс 2000, с. 351–352]. Причем часто этот мир выглядит более привлекательно, чем обычный, физический. Он более интерактивен, более свободен от догм или социальных установок и более интернационален. К тому же положение индивидуума в виртуальном обществе определяется не его званиями, регалиями или какими-то неизвестными большинству участников полемики заслугами. Они происходят от той условной работы, которую данный индивидуум проводит в интернете по формированию своего виртуального облика.

Тут можно подойти к такому уникальному и сложному феномену, связанному с сетевой культурой, как искусственный интеллект, дающий нам не только феномен чисто математического разума, построенного на фрактальных моделях (нейросеть), но и социальный феномен ботов, троллей и хейтеров, которые не являются реальными личностями, а представляют собой сгенерированные другими пользователями искусственные личности, которые могут исчезнуть при модераторском контроле или воздействию (см.: [Бушмелева 2023]). В действительности, хотя нейросеть, боты и хейтеры не выглядят как элементы традиционной культуры, они представляют собой точно такое же преломление этой культуры через призму интернета, как и обычная литература, живопись или любое другое творчество. Нейросеть – это просто творческий инструмент, в котором личные способности человека к рисованию или написанию текста заменяются возможностями компьютера. Боты же представляют собой механизм воздействия на аудиторию с помощью псевдоличностей [Там же, с. 10–25]. Происходит механизм «расщепления личности». Это практически то же самое по смыслу использования, как закадровый смех в юмористическом сериале или проплаченные кем-либо выкрики в

зрительном зале театра, во время представления. Просто глобальная сеть дает другие возможности для подобных механизмов, нежели традиционная культура, и эти возможности также используются людьми.

Сетевая культура обладает феноменом глобальности, причем этот феномен развивался и продолжает развиваться в ней помимо воли как ее создателей, так и исследователей, занимавшихся ее проблематикой (см.: [Мирошников 2015]).

Сетевой культурой можно управлять, так же как и традиционной, с помощью модераторского воздействия и блокировок. Государство может в любой момент запретить массовое использование того или иного хостинга. Но так же, как и в случае с традиционной культурой, сразу же появляются механизмы обхода этого запрета. «И интернет, и его агенты и механизмы/структуры всегда сопротивлялись ограничениям свободы: секретности, замалчиванию, цензуре информации», – замечает Л. А. Закс [Закс 2016, с. 20]. Если, допустим, в случае с СССР и господствовавшей тогда цензурой такими механизмами становились «радиоголоса» или печатный самиздат, то в случае сетевой культуры работают механизмы обмана блокировок, такие как ВПН (VPN) или близкие к нему функционалы.

Всё это, вместе взятое, доказывает не просто буквальную близость сетевой и традиционной культур, но и, более того, может проявить фактор преломления традиционной культуры через призму интернета и фактор наследования ей со стороны сетевой. Сетевая и традиционная культуры дополняют друг друга и сосуществуют одновременно как два разных измерения, одно из которых является небуквальным отображением другого. Каковы тогда особенности и основные черты сетевой культуры?

Типология и основные черты сетевой культуры

Попытаемся определить некоторые ключевые черты сетевой культуры, независимо от их направления, контекста или развития. Сетевая культура сумела выделиться на фоне традиционной культуры, и эта уникальность была обусловлена следующими факторами (см.: [Кузнецова, Чудова 2015, с. 111–113]):

1) *маской сетевой личности* (аватаром, никнеймом и т. д.), с которой любой пользователь заходит в социальные сети. Формирование этой «маски» неизбежно, и даже если пользователь выложит всю абсолютно точную информацию о себе, не утаив ничего из своей биографии или полученного образования, эта информация все равно будет именно «маской» его личности, а не подлинной личностью как таковой. И связано это, прежде всего, с прямой и обратной интерактивной связью «маски» и аудитории социальной сети в исключительно вербальном пространстве (см.: [Кирик 2007, с. 107]). В результате задачей любого пользователя становится не удаление «маски», а нахождение естественного баланса между своим реальным и сетевым обликом;

2) *устойчивой пространственной привязкой* этой «маски» в сетевом мире, когда само слово «пространство» в интернете носит весьма условный характер и связано больше с лингвистическим и социально-смысловым характером, нежели с реальным местом обитания носителя «маски». Можно даже определить, что в интернете границы государств определяются только границами использования того или иного языка в качестве основного средства дискуссий, но не границами в смысле физических государственных границ данной страны или гражданства (см.: [Ruthfield 1995]);

3) *устойчивой временной привязкой* этой «маски», определяемой факторами ее присутствия в социальных сетях с момента контакта с другими пользователями (масками), временем реакции и ответа на вопросы собеседника или реагированием на действия модератора или админа (см.: [Kim 2005, p. 55]). Все последствия шагов и действий той или иной «маски» привязываются, помимо ее знаний и интеллекта, к скорости реакции на события и способности давать ответ;

4) *устойчивой информационной привязкой* этой «маски» к обсуждаемой информации. Удивительным образом, но в интернете часто общаются мысли (образы, идеи), а не сами люди. Отвергнутая в ходе полемики идея может быть подхвачена любым поль-

зователем из присутствующих в группе (или случайно впервые зашедших в группу) и, даже будучи опровергнутой много раз, оказаться все равно необычайно жизнеспособной. Идея останется живой и работающей на форуме, даже если все связанные с ней ники (или «маски») будут заблокированы модераторским способом;

5) *фактором инструментария*, предоставляемого интернетом, который в отличие от аудитории пока продолжает инфляционно «разбухать», причем в настоящее время сложно говорить о достижении некой интернет-сингулярности, хотя приближение к этому моменту, безусловно, происходит.

При этом часто законы сетевой культуры противоречат установившимся точкам зрения на социальную психологию, в том числе и на групповую динамику или на теорию больших групп. Например, в интернете очень часто условная «масса» оказывается рациональнее отдельного индивидуума, тем более нестабильного индивидуума (тролля или бота). Более того, вопреки К. Лебону или К. Г. Юнгу, в интернете массовое сознание часто носит именно рационалистичный характер в пику любой индивидуальной иррациональности, а групповое разделение происходит естественным путем и определяется даже не содержанием «маски» (аватара пользователя), а скорее тем, что эта «маска» сообщает массовой аудитории форума или сообщества.

Момент, связанный с естественным формированием некоего «облака» коллективных знаний, особенно важен в понимании сетевой культуры. Можно сказать, что именно это «облако» коллективных знаний, а вовсе не площадки, на которых эти знания расположены, или «маски», которые ее используют, является фундаментом сетевой культуры как таковой. Именно самостоятельное существование этого «облака» знаний, независимо от воли любого индивидуума, является основной причиной информационной инфляции и базисом для студсервиса, а также формирования феномена «независимых экспертов».

Тенденции развития сетевой культуры

Очень долгое время сетевая культура была условно бесплатной. Было распространено мнение, что можно заработать только в области традиционной культуры, реального кино, а не видеороликов на Ютубе или «Яндекс.Дзене», в бумажной литературе или непосредственной работе в кабинетах (см.: [Таненбаум 2003, с. 75–77]). Начиная примерно с 2000 года пошло стремительное развитие как социальных сетей, так и способов заработать в них, например: онлайн-курсы обучения; консультирование и репетиторство; заработки через таггер-рекламу; реальное сетевое творчество (литература, живопись с помощью программ или что-то иное); блогерство (доходы от рекламы); онлайн-биржи или казино и очень популярный в последнее время краудфандинг, который часто подразумевает вовсе не благотворительность, а, скорее, личное обогащение инициаторов сборов.

В настоящее время про сетевую культуру можно с уверенностью говорить, что она стала необычайно коммерчески развитой. Более того, в этом плане ее развитие, начиная с 2010 года в западных странах, а с 2020 года и в России, стало опережать традиционную культуру. Проблемы с воровством чужих произведений и «пиратством» решаются либо модераторским способом, либо прямой ликвидацией площадок со свободным распространением сетевых продуктов, при этом на программном уровне резко возросли общая защищенность продукта в Сети и противостояние взломам [Мирошников 2015].

Вектор развития сетевой культуры в коммерческом плане обещает оказаться настолько существенным, что она сможет получить возможность вытеснения из этого поля традиционной культуры, и онлайн-кинотеатры заменят собой обычные классические. Можно сказать, что сетевая культура обладает невероятным коммерческим потенциалом и ее развитие в этом направлении будет продолжаться и нарастать с каждым годом.

Развитие сетевой культуры также не исключает проблем негативного воздействия интернета. В работе В. А. Лоскутовой «Интернет-зависимость как форма нехимиче-

ских аддитивных расстройств» указывается, что «у интернет-аддиктов сформирована аддитивная личность со свойственными ей стратегиями и системой психологических защит, аддитивными навыками. Интернет-аддикты испытывают затруднения в установлении и удержании социальных контактов вне Сети, в контроле длительности пребывания в интернете, страдает учебная и/или производственная деятельность» [Лоскутова 2004, с. 4].

В расширенном варианте в аддитивное расстройство (интернет-зависимость) включают:

- а) навязчивое желание проверить e-mail;
- б) постоянное ожидание следующего выхода в интернет;
- в) жалобы окружающих на то, что человек проводит слишком много времени в интернете;
- г) жалобы окружающих на то, что человек тратит слишком много денег на интернет (см.: [Кузнецова, Чудова 2015, с. 77]).

Можно к этому добавить и не исследованный многими феномен пристрастия к сетевой литературе, точнее, к тем жанрам, которые сформировались в Сети (ЛитРПГ, бояр-аниме, ЛФР и другие²). Возможен переход в массовом потреблении от классической традиционной литературы к суррогатной, что предоставляет сетевая культура.

В целом можно заметить, что для сетевой культуры, без сомнения, присутствует фактор аддитивности, чего, скорее всего, нет для традиционной культуры. Необходимо разобраться, почему это так и что нужно сделать для снижения такого фактора в дальнейшем.

Заключение

Сетевая культура стремительно ворвалась в нашу жизнь, причем она перевела сам термин «культура» из области уникального и элитарного в область общедоступного и массового. Сейчас не нужно ждать десять лет публикации в толстом журнале или вступать в творческий союз для продвижения своих книг. Все это сделают за тебя либо маркетологи, либо блогеры. В интернете можно также получить любые возможности от обучения литературному мастерству, рецензирования, включения в обзоры, иллюстрирования, редактуры, корректуры и всего остального, что раньше давала только традиционная культура.

Основным потребителем сетевой культуры выступает именно «человек масс» в определении Ортеги-и-Гассета, причем все грехи этого человека перешли из офлайн-мира в онлайн-мир. Однако сам этот переход потребовал определенной трансформации, что привело к возникновению уникальных культурных феноменов, ранее не

² *Лит-РПГ* (литературная RPG) – поджанр фантастической литературы, основанный на субкультуре популярных ролевых компьютерных игр. Родоначальником жанра считается южнокорейский писатель Хи Сон Нам (Nam Hee Sung) с его произведением «Легендарный лунный скульптор» (2007).

Реал-РПГ – это разновидность фантастической литературы, в которой действие происходит в реальности, пусть и фантастической, но вполне жизненной, а элементы компьютерной игры из виртуального мира проникают в жизнь человека. Главные герои в привычной жизни имеют интерфейс, как в компьютерных играх MMORPG, обладают «здоровьем», «силой», «опытом» и «навыками». Родоначальником жанра считается (предположительно) Михаил Дулепа с романом «Баффер» (2014).

Бояр-аниме – своеобразный микс из фэнтези, фантастики и аниме, внутри которого идет борьба между кланами и набирающим команду главным героем на фоне восточной или постиндустриальной обстановки. Родоначальники жанра – Антон Демченко с книгой «Воздушный стрелок» и Николай Метельский с книгой «Меняя маски» (2013).

ЛФР (любовно-фантастический роман, или романтическое фэнтези) – один из поджанров фэнтези-литературы. Отличительная черта его произведений заключается в том, что любовные взаимоотношения персонажей оказываются во главе сюжета и становятся его движущей силой. Жанр сформировался абсолютно стихийно, и у него нет четкой локализации ни по времени возникновения, ни по первому автору.

встречавшихся в традиционной культуре или не проявившихся. Возник феномен виртуального облика человека, его маски или аватара.

Скорость, с которой сетевая культура заполняет ниши традиционной культуры, – пугает. Однако полностью вытеснить традиционную культуру сетевая не сможет, поскольку является фактически ее отображением, преломлением в сети Интернет.

Список источников

- Баева Л. В. Виртуализация жизненного пространства человека и проблемы интернет-игровой зависимости (IGD) // *Философские проблемы информационных технологий и киберпространства*. 2016. № 1 (11). С. 7–19. DOI 10.17726/philIT.2016.11.1.17.
- Барбрук Р. Интернет-революция / пер. с англ. Е. Мариничевой, Л. Левкович-Маслюка. М. : Ад Маргинем Пресс, 2015. 127 с. (Серия Minima; 13).
- Бирюков А. Б. Зависимость от социальных сетей // *Инновационная наука*. 2017. № 5. С. 46–48.
- Бушмелева К. Г. Бот в помощь. Книга-практикум по созданию чат-ботов и автоматизации бизнеса. М. : Издательские решения, 2023. 85 с.
- Делёз Ж. Логика смысла : пер. с фр. М. : Изд. центр «Академия», 1995. 298 с.
- Дэвис Д., Барбер Д. Сети связи для вычислительных машин : пер. с англ. / под ред. д-ра техн. наук Б. С. Цыбакова. М. : Мир, 1976. 680 с.
- Закс Л. А. К исследованию аксиологии интернета // *Известия Уральского федерального университета*. Серия 3 : Общественные науки. 2016. Т. 11, № 3 (155). С. 11–24.
- Ивушкина Е. Б., Кушнир И. Б., Самоделов А. Н. Персональная идентичность и сетевая культура // *Международный научно-исследовательский журнал*. 2017. № 2-1 (56). С. 68–71. DOI 10.23670/IRJ.2017.56.090.
- Кастельс М. Галактика Интернет: Размышления об Интернете, бизнесе и обществе / пер. с англ. А. Матвеева под ред. В. Харитоновой. Екатеринбург : У-Фактория : Изд-во Гуманитарного ун-та, 2004. 327 с.
- Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура / пер. с англ. под науч. ред. О. И. Шкаратана. М. : Гос. ун-т. Высш. шк. экономики, 2000. 606 с.
- Кирик Т. А. Виртуальная реальность и ее онтологические прототипы : монография. Курган : Изд-во Курганского гос. ун-та, 2007. 134 с.
- Крестиненко Н. В. Сетевая культура и креативная культура. Принципы, субъекты и объекты культурогенеза сетевой культуры // *Культура и цивилизация*. 2022. Т. 12, № 5А. С. 235–247. DOI 10.34670/AR.2022.55.78.043.
- Кузнецова Ю. М., Чудова Н. В. Психология жителей Интернета. 3-е изд. М. : Изд-во ЛКИ, 2015. 224 с.
- Лоскутова В. А. Интернет-зависимость как форма нехимических аддиктивных расстройств : 14.00.18 : автореф. дис. ... канд. мед. наук / Лоскутова Виталина Александровна; Новосиб. гос. мед. акад. Новосибирск, 2004. 23 с.
- Маклюэн М. Галактика Гуттенберга: становление человека печатающего / пер. И. О. Тюриной. М. : Академический проект, 2022. 443 с.
- Манович Л. Визуализация медиа: техники изучения больших медиакolleкций / пер. с англ. К. Майоровой // *Логос*. 2015. Т. 25, № 2 (104). С. 66–91.
- Мирошников Б. Н. Сетевой фактор. Интернет и общество. М. : Кучково поле, 2015. 283 с.
- Ортега-и-Гассет Х. Восстание масс // *Вопросы философии*, 1989. № 4. С. 114–155.
- Ортега-и-Гассет Х. Восстание масс // Ортега-и-Гассет Х. «Дегуманизация искусства» и другие работы. Эссе о литературе и искусстве : сборник : пер. с исп. М. : Радуга, 1991. С. 40–228.
- Погорельская Е. Ю. Техника на пути к собственной свободе // *Социум и власть*. 2018. № 6 (74). С. 7–15.
- Погорельская Е. Ю. Техническая связь: инварианты, адаптации, прорывы // *Вестник Санкт-Петербургского университета. Философия и конфликтология*. 2024. Т. 40, вып. 1. С. 97–110. DOI 10.21638/spbu17.2024.108.

- Сафина А. М. Сетевая культура как продукт и условие развития сетевых сообществ // Вестник Северного (Арктического) федерального университета. Серия : Гуманитарные и социальные науки. 2017. № 5. С. 87–95. DOI 10.17238/issn2227-6564.2017.5.87.
- Скиннер Б. Ф. По ту сторону свободы и достоинства / пер. с англ. А. А. Федорова. Можайск : Оперант, 2015. 189 с.
- Тальнишних Н. К. Сетевые сообщества как социокультурный феномен постиндустриального общества // Рационализм и культура на пороге третьего тысячелетия : материалы III Российского философского конгресса (Ростов-на-Дону, 16–20 сентября 2002 г.) : в 4 т. Ростов н/Д : СКНЦ ВШ, 2002. Т. 4. С. 399–400.
- Таненбаум Э. Компьютерные сети. 4-е изд. СПб. : Питер, 2003. 991 с.
- Уэбстер Ф. Теории информационного общества / пер. с англ. М. В. Арапова, Н. В. Малыхиной ; под ред. Е. Л. Варгановой. М. : Аспект Пресс, 2004. 400 с.
- Федоренко О. Ю. Место сетевой культуры в общекультурном пространстве современности // Социология. 2020. № 2. С. 322–327.
- Фромм Э. Анатомия человеческой деструктивности / пер. с нем. Э. Телятниковой. М. : АСТ, 2004. 635 с.
- Фуко М. Археология знания : пер. с фр. Киев : Ника-Центр, 1996. 208 с.
- Шлыкова О. В. Социокультурная среда Интернета: новые ценности и коммуникативные смыслы // Обсерватория культуры. 2015. № 4. С. 86-98. DOI 10.25281/2072-3156-2015-0-4-86-98.
- Barnet V. Memory Machines: The Evolution of Hypertext. Anthem Press, 2013. 192 p.
- Kemp S. Digital 2023: Global Overview Report // Datareportal. 2023. 26 January. URL: <https://datareportal.com/reports/digital-2023-global-overview-report> (access date: 05.04.2024).
- Kim B.-K. Internationalising the Internet: The Co-evolution of Influence and Technology. Edward Elgar, 2005. 300 p.
- Ruthfield S. The Internet's History and Development From Wartime Tool to the Fish-Cam // XRDS: Crossroads, The ACM Magazine for Students. 1995. Vol. 2, Issue 1. P. 2–4. DOI 10.1145/332198.332202.

Информация об авторе

Лев Борисович Вишня, аспирант, специальность 5.7.8 Философская антропология, философия культуры, АНО ВО «Гуманитарный университет» (Екатеринбург, Россия).

Information about the author

Lev B. Vishnya, postgraduate student, field of study 5.7.8 Philosophical anthropology, philosophy of culture, Liberal Arts University – University for Humanities (Yekaterinburg, Russia).

Статья поступила в редакцию | Submitted 25.11.2024.

Одобрена после рецензирования | Revised 21.01.2025.

Принята к публикации | Accepted 21.01.2025.