

КУЛЬТУРА И ОБЩЕСТВО

DOI: 10.17805/zpu.2025.2.10

Традиционная культура в условиях цифровых общественно-экономических отношений

Часть II. Антропология сетевого творчества как антропология Сети

А. В. КОСТИНА

МОСКОВСКИЙ ГУМАНИТАРНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

Как известно, антропология — это наука о человеке, его происхождении, развитии, существовании в естественных и искусственных средах. Если ранее под первой средой понималась природа, а второй — культура, то в рамках сетевой антропологии (цифровой антропологии, техноантропологии, цифровой этнографии, кибертропологии, виртуальной антропологии) под искусственной средой понимается более узкая область — интернет-среда. Несмотря на то что Сеть имеет аналоги с биосферными, информационными, техногенными сетевыми системами, наиболее полные совпадения связаны с сетевыми системами самого человека, такими как иммунная, нервная и нейронная. В статье показано, что особенности, которые проявляются в сетевой среде, аналогичны тем, что присущи константной реальности. Это обусловлено особенностями поведения человека в сетевой среде, которые, с одной стороны, специфичны, с другой — универсальны и проявляют совпадения с действиями человека в реальности пребывания. Возможность рассматривать поведение людей в Сети как полностью соответствующее их поведенческим практикам в реальности пребывания ставит вопрос об антропологии Сети.

Ключевые слова: антропология; Сеть; цифровое пространство; виртуальная реальность; язык; социальные нормы; сетевая культура

ВВЕДЕНИЕ. ВЗАИМООТНОШЕНИЯ МЕЖДУ ЛЮДЬМИ В ЦИФРОВОМ И РЕАЛЬНОМ ПРОСТРАНСТВЕ

Результатом социального взаимодействия является формирование комплексов норм, социальных практик, традиций, языковой специфики, типов конфликтов и способов их разрешения, коллективной памяти, основанной на общности легендарного фона, истории и мифологии. Именно таким образом образуется сетевая культура (в своих разновидностях, которые можно уподобить этносообществам или малым социальным группам), а также сетевая ментальность.

К основным характеристикам процессов в Сети, по мнению исследователей, относятся: «устойчивый и постоянный взаимообмен между всеми ячейками или цепочками сети, высокая социальная активность... общин, братств (сестричеств) и семей любого типа как открытых, так и закрытых, любых автохтонных общностей...

высокая социальная восприимчивость мифов, социальное доминирование всего спектра веры (доверие, доверительность, экзистенциальные и религиозные ценности, уверенность), особенно распространяются миллениаристские и аскетические мифы, мифы нестяжательства, почвеннические мифы («кровь и почва») и представления о родине (месте общего очага, родства), в массовом бессознательном широкое распространение получают героическое пассионарное, прометеевское и мудрое (осмысленное и одухотворенное) начала, сакральное начало (в том числе принцип жертвы), отцовское начало в самоопределении (представления об отечестве), отцовско-вождеское децентрализованное управление (потестарность), прямая обратная связь управления и общества (общины)» (Колесова: Электронный ресурс).

Поскольку пользователи Сети — это те же социальные субъекты, что и в реальном мире, постольку их активность опирается фактически на соответствующие поведенческие матрицы. Это совпадение оказалось столь существенным, что исследователи начали использовать эти паттерны в сетевом пространстве в качестве «симуляторов» реальных процессов. Такой «моделью» стала ситуация в массовой многопользовательской ролевой онлайн-игре (или ММОРПГ) World of Warcraft (WoW; с англ. — «Мир военного ремесла»). Игра была разработана компанией Blizzard Entertainment и выпущена в 2004 г. Организация социальных действий в WoW основана на том, что игрок управляет только одним персонажем, взаимодействующим с другими персонажами, управляемыми иными игроками в едином виртуальном пространстве. Важно, что подобное взаимодействие носит не только межличностный характер, но и внутригрупповой и межгрупповой, где игрок может объединяться с сообществами игровых персонажей (до 40 игроков одновременно) для реализации общей задачи — взятия крепости, прохождения подземелья, победы над сильными врагами и т. п. Масштабы распространения этой игры были беспрецедентными — в 2008 г. WoW попала в Книгу рекордов Гиннесса как самая популярная ММОРПГ. К 2014 г., по данным Blizzard, в игре было создано свыше 100 млн учетных записей. Игра получила множество наград, включая Gamespot's Game of the Year Award как лучшая игра 2004 г. (World of Warcraft: Электронный ресурс).

Важно, что виртуальная реальность WoW была чрезвычайно близка социальной реальности пребывания, и события, в ней происходящие, фактически выступали «симуляторами» подлинных. Одним из таких событий стала виртуальная эпидемия чумы Порченой крови, продолжавшаяся с 13 сентября по 8 октября 2005 г. Заметим, что чума в качестве виртуальной пандемии не была заложена в программу разработчиками — первоначально предполагалось, что инфекция будет действовать только в рамках одной битвы в изолированной от других локации и через 10 секунд инфекционного периода, когда болезнь могла быть передана другому игроку, уничтожалась. Изначально планировалось, что чума будет направлена на игроков в виде дебаффа (от англ. debuff — «отрицательный эффект») — ослабления игрока, отнимающего у персонажа очки здоровья. Однако разработчики не учли того, что чума может передаваться игрокам и через неигровых персонажей, а также помощников-«питомцев», которые перенесли болезнь в другие локации и запустили эпидемию в трех игровых серверах, в столицах Warcraft, которые превратились за одну ночь в массовые кладбища. Игроки в этой ситуации проявляли себя различным образом: одни старались покинуть людные пространства городов, другие помогали умирающим в роли медиков, третьи стремились еще больше распространить эпидемию.

Чума Порченой крови привлекла внимание эпидемиологов, которые получили модель распространения реальных вирусов, в том числе H1N1 и COVID-19. Поведение игроков в игре было сопоставимым с поведением людей во время пандемий: здесь были бессимптомные носители и переносчики вируса; любопытные, которые хотели удостовериться в том, что чума действительно ужасна, и действовали как журналисты, разнося вирус; врачеватели, обладающие лечебными способностями и помогающие заболевшим; вредители, специально заражающие тех, кто был здоров, и действующие как террористы; нигилисты, проигнорировавшие карантин, который пытались ввести разработчики. Виртуальную эпидемию удалось остановить также сходным с реальностью пребывания способом — когда был изолирован источник чумы Зул'Гуруб, так как была ликвидирована возможность передачи вируса питомцам (Причины и последствия ... : Электронный ресурс). Врачи увидели и еще одну проблему — игроки пытались бороться с чумой теми способами, которые представлялись им самым наиболее эффективными, так как инструкций от разработчиков не было. И это порождало массу фейков, что также напоминало действия людей во время реальных эпидемий (Макеев: Электронный ресурс).

*СУБЪЕКТ ТРАДИЦИОННОЙ КУЛЬТУРЫ:
РЕАЛЬНОСТЬ ПРЕБЫВАНИЯ vs СЕТЕВАЯ СРЕДА*

Когда мы говорим о сетевом творчестве и его сходстве с традиционным, одним из наиболее принципиальных вопросов оказывается вопрос об особенностях субъекта этого творчества.

Как показано во многих работах автора (Костина, 2022; Костина, 2020; Костина, 2019; Костина, 2017), субъектом традиционной культуры является коллективная личность. Само понятие «коллективная личность» на первый взгляд содержит несоответствие: личность — это человек, который рассматривается как автономный носитель культуры, обладающий самостоятельностью, способностью и правом действовать на основании определенных им самим принципов. Понятие «коллективная личность» в этом смысле представляется неким оксюмороном, заключающим внутреннее противоречие.

Однако в рамках различных исследовательских традиций понятие субъекта культуры имеет различные решения: в контексте марксизма — субъектом истории и культуры являются народные массы, поскольку они обладают не только такими атрибутами субъекта, как наличие активного творческого сознания и познавательных способностей, но и способностью выступать в качестве субъекта предметно-практической деятельности. Начиная с 1990-х гг. более актуальной стала восприниматься персоналистская методология, изложенная в работах Н. С. Злобина (Злобин, 1980) и М. Б. Туровского (Туровский, 1997). В рамках этого подхода в качестве субъекта культуры рассматривалась только личность. Важно подчеркнуть, что в данной работе речь идет не столько о субъекте, сколько о типе субъекта, воплощающем типологические характеристики, типичные для характерно культурно-исторической общности. Иными словами, «субъект исторического действия здесь — это продуцируемый определенной культурой тип личности, который выступает не только в качестве творца данной культуры, но, по преимуществу, в качестве носителя ее ценностей и наиболее актуального представителя данной культуры» (Костина, 2018: 132).

Исходя из основных признаков определенного типа субъекта исторического действия, в качестве которого выступает продуцируемый конкретной культурой

тип личности, может быть построена и определенная иерархия последних, где выделяются индивидуализированная личность (высокая специализированная культура), массовизированный и деперсонализированный индивид (массовая культура), коллективная личность (традиционная культура).

Понятие «коллективная личность» означает, что субъектом культуры выступает весь коллектив одновременно. Причем каждый член такого коллектива (в идеальном, наиболее раннем варианте архаической культуры) не специализирован по усвоенной им и передаваемой информации, напротив, весь коллектив несет всю информацию целиком — и мифолого-религиозные представления, и особенности охоты, и специфику календаря, и свойства растений, и много иное (Костина, 2011: 154–167). В противном случае случайная гибель одного из членов общины могла бы привести к утрате части знаний. Поэтому можно говорить, что личность в таком сообществе является «суммарной» и как бы разделена между всеми, что и позволяет говорить о субъекте такой культуры как о коллективной личности.

У субъекта традиционной культуры можно выделить такие свойства, как анонимность (так как все члены сообщества одинаковы в своем социальном выражении); повышенная коммуникативность (в этом проявляется устность выражения, требующая для запоминания тавтологичности); коллективность творчества, а значит, авторства; уход в пространство идеального, формирующегося в искусстве и мифо-ритуальных комплексах.

У субъекта цифровой культуры можно выделить следующие качества: анонимность (определяется стремлением к формированию новой личности и скрытию реальной); повышенная коммуникативность (что отчасти нивелирует дефицит реального общения и, напротив, сглаживает социальные фобии, ярко проявляющиеся в ситуации отставания развития человека от развития техносреды); коллективность творчества (как проявление интерактивности Сети); уход в виртуальное пространство, напоминающее мифологическое, лишенное будничности и наполненное особым смыслом.

Несмотря на формальное сходство творчества сетевого и традиционного, существуют две принципиально различные позиции в отношении сетевой активности. Одни авторы настаивают на том, что она стимулирует творческие задатки, другие говорят о том, что экранная культура нивелирует способность мышления к логическим процедурам и рациональности. Действительно, подобное влияние сказывается на способности человека к творчеству. Однако, по мнению П. Фейерабенда, новые идеи часто выживают не благодаря разуму, а вопреки ему, выживают за счет «предрассудков, страстей, самонадеянности, ошибок, тупого упрямства, за счет тех элементов, которые характеризуют контекст открытия и противостоят диктату разума, а также благодаря тому, что эти иррациональные элементы получили свободу действия» (Фейерабэнд, 1986: 297). Аналитический же способ обработки информации, опирающийся на рациональное осмысление идеи, предполагает расчленение, установление границ и попытку примирить эти целостности в синтетическом единстве. Подобный аналитический подход к осмысливаемым явлениям представляется продуктивным в том случае, когда решение лежит в области, уже отчасти изученной. В тех же ситуациях, когда решение проблемы требует преодоления привычных алгоритмов деятельности, необходимо включение интуиции¹.

Что же касается анонимности, в цифровом мире и информационном пространстве она оказывается многим психологически необходима, позволяя преодолеть

то, что мешает общению в константной реальности, — и не только физические недостатки или особенности, но и биосоциальную определенность, которая ставит ограничения свободе волеизъявления и коммуникации. Никнейм — сетевое имя — позволяет скрыться за ним, изменив все биологическое в человеке: пол, возраст, облик, и снять такую детерминанту общения, как телесность. Возможность быть представленным «внефункционально» «как Джон или Анна», по мнению известного писателя, автора «Хроник Нарнии» К. С. Льюиса (Энциклопедия ... , 1998: 316), становится условием свободной коммуникации.

ОСОБЕННОСТИ СЕТЕВОЙ ЛИЧНОСТИ: НОРМЫ И ЭТИЧЕСКИЕ ГРАНИЦЫ

Уникальным и трагическим примером подобной анонимности сетевой личности стал образ Алекса Антея — псевдонима, под которым выходила в Сеть Ирина Сидоренко — поэт, философ, режиссер... Автор книг и статей по философии, нескольких поэтических сборников. Стихи публиковались в сборниках и альманахах «Острова» (1991), «На крыльях Пегаса» (2004), «Квинтэссенция» (2006), «Поют любовь вам Ангелы-поэты...» (2007) и др.; в интернете (часто под псевдонимом Алекс Антей). Член Союза литераторов России (2003), Союза российских писателей (2004), Российского философского общества. Трагически погибла в мае 2007 г. (Сидоренко: Электронный ресурс).

Для И. Сидоренко этот проект был, во-первых, гендерным экспериментом, позволявшим женщине создать свое альтер эго в виде идеального мужского образа; во-вторых, социальным экспериментом, выявившим возможность создания образа, одинаково позитивно воспринимаемого всеми участниками портала «Стихи.ру»; в-третьих, психологическим экспериментом, позволявшим найти средства манипуляции сознанием участников виртуальной среды. Кроме того, для автора в этом проекте содержался и субъективный интерес, состоявший в стремлении поднять рейтинг своей страницы на портале, где имя персонажа, начинавшееся на две буквы «А», было сконструировано с учетом формирования первых строк алфавитного списка участников портала (там же).

Такой была основа создания сетевого персонажа Алекса Антея — героя, соединяющего в своем облике черты лирического Сергея Есенина и мужественного Брэда Питта. Этот персонаж был в полном смысле слова сетевой личностью — обладающей собственным именем и обликом, характерным поведением, сочетавшим открытость и мужество, своей историей — рождение в Сибири, служба в десантных войсках и в спецназе ГРУ, участие в спецоперациях в «горячих точках», жизнь в провинциальном городе.

В этом персонаже его создатель смогла прожить вторую жизнь, вполне серьезную, действовать от имени этого персонажа, писать рецензии на чужие стихи под этим именем, быть чуть грубоватой в стихах о войне, страстной в стихах о любви (Алекс Антей, 2006: 3–10). У Алекса Антея была масса поклонниц, однако ко всем им герой был одинаково доброжелателен, не переходя на более личный тон общения.

Персонаж Алекса Антея обладал чертами и сетевой личности (реальной личности, выходящей в Сеть под «ником»), и виртуальной (созданной, не существующей реально, бестелесной, анонимной, представляющей новые стили жизни). Характерно, что персонаж И. Сидоренко погиб вместе со своим создателем. Однако

его судьба была во многом сходной с судьбой другой виртуальной личности — Кати Деткиной. Она была создана Артемием Лебедевым в «служебных целях» — для компенсации отсутствующих профессиональных обзоров «отраслевых» веб-сайтов (Горный: Электронный ресурс), однако образ был так тщательно «простроен» — начиная от паспорта, биографии, реальных статей под этим именем, описываемых событий повседневной жизни, — что ее «виртуальная» гибель потрясла весь интернет как непоправимая и вполне реальная трагедия.

Таких виртуальных личностей в Рунете на этапе его появления было достаточно много. Так, Е. Горный подробно анализирует особенности таких персонажей, как пенсионер Май Иванович Мухин (особенно реалистичной была фотография из первого интервью с Мухиным с подписью: Броз Тито, Л. И. Брежнев и М. И. Мухин (там же)), Мирза Бабаев (фото из архива М. И. Мухина), Паровозов, Котя Деткин — эпигон Кати, выдававший себя за ее брата и писавший веб-обзоры под названием «Кодекады», Мери Шелли, создавшая «первый роман об интернете, написанный виртуальным персонажем» (там же), Намнияз Ашуратова, известная своими интернет-опросами, которые, как отметил С. Ю. Кузнецов, обнажают «нелепость большинства онлайн-голосовалок, их нерепрезентативность и принципиальную неинтерпретируемость» (Кузнецов: Электронный ресурс). Можно конечно, возразить, что этот список неполон, и напомнить Масяню, Ктулху и др. Но эти персонажи, в отличие от названных, никогда не претендовали на реальность, это были куклы, «играющие» свою роль в Сети.

В контексте исследуемой проблемы важным представляется то, что виртуальные персонажи, обладающие чрезвычайно яркой индивидуальностью и резко отличающиеся друг от друга, функционировали по законам коллективного творчества. Многие из участников сетевой коммуникации знали о том, что названные персонажи — не реальные личности, а виртуальные. Тем не менее они вместе со всеми, не посвященными в эту тайну, своими действиями подчеркивали их реальность — с деятелями интернета, сетевой прессой, писателями праздновали «юбилей творческой деятельности» Мирзы Бабаева, вели переписку с Мухиным, участвовали в опросах Намнияз Ашуратовой. И эти коллективные действия поддерживали ту интерактивную среду киберпространства и тот круг коммуникации, в котором виртуальные персонажи единственно и могли действовать и продуцироваться «непрерывным сотворчеством коллектива акторов виртуального мира» (Горный: Электронный ресурс). Иными словами, как писал Индра Синха, виртуальный персонаж «не является лишь твоим творением. Он создается и постоянно пересоздается тобой и твоим партнером совместно» (Sinha, 1999: 120). Несмотря на то что эти слова относятся к многопользовательской компьютерной игре (MUD), они полностью соответствуют принципам построения виртуальных личностей в Сети.

Хотя у многих виртуальных персонажей есть яркие индивидуальные черты, само их наличие не вступает в противоречие с утверждением о коллективной анонимности сетевого творчества. В Сети точно так же, как и в реальном пространстве, находятся в едином пространстве коммуникации и яркие личности, и массовизированные индивиды с невыраженным личностным началом. При этом все пользователи Сети составляют ту самую коллективную анонимность, которая была присуща традиционному обществу и в границах которой наиболее ярко развивался классический фольклор.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Итак, сетевое общество не только не препятствует развитию традиционных форм в сетевом пространстве, но и способствует ему. И этому есть, по крайней мере, две причины: структурная — информационная и содержательная — идеологическая.

Первая причина заключается в значительном сходстве способов восприятия информации в дописьменную эпоху — время господства традиционной устной культуры — и в информационную эпоху с господствующей устно-письменной культурой языка сетевых коммуникаций. Несмотря на то что сетевые тексты обладают знаковой закрепленностью, они близки по своей структуре устному высказыванию. Краткие текстовые фрагменты, подкрепленные иллюстративным рядом, как раз и выработали у поколений Z и Альфа дискретное мышление — поверхностное, но мобильное, не готовое к углублению в проблему, но способное к работе в условиях многозадачности, испытывающее затруднения при запоминании и трансляции больших текстовых построений, но способное к быстрому поиску необходимого контента.

Самой значительной потерей, связанной с заменой логоцентричного мышления на дискретное, является затрудненность работы молодых поколений не столько с большими массивами данных, сколько с их анализом. Такой тип мышления формируется не только структурой текста в Сети, но и спецификой структуры коммуникации. Так, в чатах, в отличие от форумов, где ответы образуют «треды» (от англ. Thread — нить), будучи «привязанными» к исходному сообщению, главным содержанием сообщения зачастую выступает фиксация исключительно возможности собственного высказывания. Именно поэтому чаты изобилуют зачастую семантически бессодержательными репликами (Метальникова: Электронный ресурс).

Таким образом, структура письменной — сетевой — коммуникации оказывается близкой устной речи. Кроме того, устный и письменный сетевой текст обладают общностью функциональности. Эта коммуникация в значительной степени выполняет задачу подкрепления социальной общности — именно поэтому реплики, подобные названным, рассматриваются как выражение солидарности. Близость сетевых текстов устной речи подтверждается их подчеркнутой эмоциональностью, где дефицит интонационного разнообразия передается эмотиконами, величиной кегля, восклицательными знаками, произвольной пунктуацией, междометиями, звукоподражаниями, специальными ошибками наподобие «можбыть» и «как-нить» (там же), словообрывами, обилием безличных и неполных предложений, междометий, гиперболизацией, эмфазами как в графических, так и в лексико-грамматических репрезентациях («никогда», «всегда», «везде»), общих приветственных, одобрительных и тому подобных речевых формул, повторениями слов и знаков препинания, в том числе применением разных шрифтов, применением различных значков, передающих паузы, замедления и ускорения речи, эмоциональность, акцентуацию (Буторина: Электронный ресурс). Структурная близость сетевого текста и устной речи отразилась в таких его наименованиях, как «устно-письменный текст», «спонтанная письменная речь», «письменная разговорная речь», «смесь письменного литературного и устного разговорного языка» (там же), который попадает в Сеть в письменной форме, но при этом воспринимается как передаваемый «из уст в уста» (Радченко, 2006: 307) и является «письменностью особого рода». Ряд исследователей даже говорит о возникновении качественно

нового функционального языкового подстиля (Трофимова: Электронный ресурс). Кроме того, не нужно забывать, что «устность» сетевой коммуникации связана с необходимостью быстрого реагирования на сообщения, вызывающего нулевые содержательно реплики наподобие «А-а-а!» и «Всем привет из...», но важные с точки зрения скорости коммуникации.

В результате такие особенности интернета, как стремление к унификации кодов наряду со стремлением к эклектичности и избыточности информации, создают для человека, с одной стороны, значительные чисто технологические трудности при восприятии неспециализированных форм творчества, но, с другой стороны, предполагают обращение к различным устойчивым основаниям жизни, в частности к традиционным пластам культуры. Процесс унификации кодов имманентен информационной среде, так как он обусловлен стремлением коммуникантов к упрощению передачи, обработки и восприятия информации, а значит, к ее кодированию и декодированию. В этой сфере наиболее ценным оказывается то, что эффективно транслируется, именно поэтому все неформатное, специфическое постепенно вытесняется универсальным. Однако, несмотря на это, сетевая среда оказалась благотворной, хотя и специфичной почвой для развития традиционного творчества.

Тем не менее один этот факт не объясняет интенсивного развития традиционных форм культуры в Сети. Поэтому здесь целесообразно говорить о второй причине — политико-идеологической, в качестве которой выступил поворот к собственной истории и культуре.

Аргументами в пользу этого тезиса, наряду с представленными в статье, является отнюдь неслучайное совпадение процессов развития информационного сетевого общества и усиление внимания к традиционной культуре со стороны мировых организаций. Нередко это совпадение рассматривается как некий парадокс мирового развития, где внимание к каким-либо аспектам общественного развития, возможно, компенсирует пробелы внимания к принципиально иным сферам. Так, наиболее влиятельные концепции Е. Масуды «Информационное общество как постиндустриальное общество» (1983) и Э. Тоффлера «Третья волна» (1980) совпали по времени с целым рядом событий. Среди них по своей значимости и влиянию на мировое развитие выделяются: Всемирная конференция по политике в области культуры (Мехико, 1982); решение ООН о проведении в 1988–1997 гг. Всемирного десятилетия культуры, направленного на возрождение и обогащение культурной самобытности народов; провозглашение ЮНЕСКО создания системы институционального признания «устного и нематериального наследия человечества» (1997); первый Всемирный доклад по культуре ЮНЕСКО (1998), где была отмечена важность сохранения для гармоничного развития человечества языков и диалектов, традиций и обрядов, представлений и верований. Кроме того, можно отметить параллели в начале проблематизации феномена традиционализма и информационализма, где, к примеру, теория М. Мид о преемственности в эволюции культуры была обнародована в том же 1964 г., что и теория «глобальной деревни» М. Мак-Люэна, а работа «Культура и преемственность. Изучение конфликта поколений», опубликованная в 1970 г., практически совпала по времени с выходом в свет книги Д. Белла «Грядущее постиндустриальное общество. Опыт социального прогнозирования» (1973), где информация была объявлена главной ценностью и источником прибавочной стоимости.

Конечно, здесь прослеживается еще одна закономерность — развитие политики глобализма, которое привело, по Кастельсу, к «самобытности сопротивления», включающего в качестве важного компонента этнический фактор (Кастельс, 1999: 298–301). В Китае он выразился в идее актуализации конфуцианства, в Японии — в идее «возврата в Азию», в Индии — «индуизации» (Василенко, 2003: 29), в Америке — «дискурсе меньшинств», прежде всего этнических, трибуной которых стал журнал «Культурные исследования» (Усманова, 2001: 394–400).

В России, где многонациональность (а точнее, полиэтничность) является устойчивой характеристикой общественного и политического развития, настойчивое внимание и стремление к возрождению традиционных ценностей обозначились уже в конце 1990-х гг., а отчетливо были артикулированы в речи Президента России Владимира Путина 10 февраля 2007 г. На столь высоком уровне впервые прозвучала идея о невозможности однополярной современной мировой политики, особенно для России как страны с тысячелетней историей и «привилегией проводить независимую внешнюю политику» (Мюнхенская речь: Электронный ресурс). Традиционные ценности — патриотизм, державность, солидарность и государственничество — были зафиксированы в Стратегиях национальной безопасности Российской Федерации 2015 и 2021 гг., в Конституции Российской Федерации 2020 г., в Основах государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей 2022 г. (Конституция ..., 2020; Указ Президента ..., 2015; Указ Президента ..., 2021; Указ Президента ..., 2022).

Все сказанное позволяет заключить, что традиционные художественные формы продолжают развиваться там, где есть к этому предпосылки в виде закономерностей развития самой традиционной культуры, напрямую соотносящейся с определенной системой ценностей. Такие основания в виде традиционных ценностей являются одной из сущностных черт развития современной отечественной культуры. Россия как государство-цивилизация, стремящееся выстроить инновационную и высокотехнологичную экономику и в то же время опирающееся на традиционные ценности, — такой образ в полной мере соответствует тем стратегиям, которые используют многие современные государства.

ПРИМЕЧАНИЕ

¹ Художники выработали уже целый ряд таких способов активизации интуиции. Так, для П. И. Чайковского подобное состояние творческого процесса было часто обусловлено предшествующей прогулкой по лесу. О. де Бальзак мог творить только в локальном пространстве кабинета с занавешенными окнами и зажженными свечами. Известно, что известный испанский художник-сюрреалист Сальвадор Дали, засыпая ночью, в руку брал серебряную ложку и держал ее над подносом. Когда сон становился глубоким, мышцы рефлекторно рожимались, ложка падала и будила художника, который заносил на холст те образы, которые возникли в состоянии сна. Работу бессознательного стимулирует освобождение, снятие запретов, когда человек может выдвигать различные идеи, будучи освобожденным от заранее заданных алгоритмов решения.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Конституция Российской Федерации (12 декабря 1993 г., с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 1 июля 2020 г.) [Электронный ресурс]. URL: <http://www.kremlin.ru/acts/constitution> (дата обращения: 12.02.2025).

Указ Президента Российской Федерации от 31 декабря 2015 г. №683 «О Стратегии национальной безопасности Российской Федерации» [Электронный ресурс]. URL: <http://www.kremlin.ru/acts/bank/40391> (дата обращения: 12.02.2025).

Указ Президента Российской Федерации от 2 июля 2021 г. № 400 «О Стратегии национальной безопасности Российской Федерации» [Электронный ресурс]. URL: <http://www.kremlin.ru/acts/bank/47046> (дата обращения: 12.02.2025).

Указ Президента РФ от 9 ноября 2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей» [Электронный ресурс]. URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/405579061/> (дата обращения: 12.02.2025).

Алекс, Антей (2007) Жизнь одна?: стихотворения. М. : Книжный дом Университет. 455 с.

Буторина, Е. П. (1999) А поговорить? Интернет как лингвистический феномен // Мир медиа XXI. №1 [Электронный ресурс]. URL: http://www.gramota.ru/mag_rub.html?id=50 (дата обращения: 12.02.2025).

Василенко, И. А. (2003) Политическая глобалистика. М.

Веб 2.0 [Электронный ресурс]. URL: http://ru.wikipedia.org/wiki/Web_2.0.

Всемирный доклад по культуре. 1998 год. Культура, творчество и рынок (2001). М. : Ладомир. 154 с.

Дианова, Т. Б. (2009) «Эффект Сидоренко»: образ виртуальной личности в сети и манипуляция массовым сознанием // Интернет и фольклор : сб. ст. М. : ГРЦРФ. С. 32–43.

Горный, Е. Виртуальная личность как жанр творчества (на материале русского Интернета) // Сетевая словесность [Электронный ресурс]. URL: <https://www.netslova.ru/gornyy/vl.html#7a> (дата обращения: 12.02.2025).

Злобин, Н. С. (1980) Культура и общественный прогресс. М. : Наука. 303 с.

Кастельс, М. (1999) Могущество самобытности // Новая постиндустриальная волна на Западе. Антология. М. С. 298–301.

Колесова, Л. Антропология сети. Проблемы и перспективы // Сайт С. П. Курдюмова [Электронный ресурс]. URL: <https://spkurdyumov.ru/networks/antropologiya-seti-problemy-i-perspektivy/> (дата обращения: 12.02.2025).

Костина, А. В. (2022) Цифровизация и современные тенденции развития России. М. : Ленанд. 240 с. (Будущая Россия. №36).

Костина А. В. (2020) Теоретические проблемы современной культурологии: Идеи, концепции, методы исследования. Изд. стер. М. : URSS. 286 с.

Костина, А. В. (2019) Национальная культура — этническая культура — массовая культура: «Баланс интересов» в современном обществе. М. : Ленанд. 216 с.

Костина, А. В. (2018) Соотношение традиционности и творчества как основа социокультурной динамики. М. : Книжный дом «Либроком». 144 с.

Костина, А. В. (2017) Интернет-сообщества: что обсуждается в Интернете? От думеров — до фурри. От игнора — до троллинга. Изд. стер., доп. тираж. М. : Книжный дом «Либроком». 176 с.

Костина, А. В. (2011) Массовая культура как феномен постиндустриального общества. 5-е изд. М. : АКИ. 352 с.

Кузнецов, С. Ю. Ощупывая слона. Заметки по истории русского Интернета [Электронный ресурс]. URL: <https://rb.rbook.club/book/10100286/read/page/219/> (дата обращения: 12.02.2025).

Макеев, А. Постфольклор из постмодерна [Электронный ресурс]. URL: <https://dzen.ru/a/YIAIouS8KXYosR17> (дата обращения: 12.02.2025).

Метальникова, В. Общение в сети Интернет: специфика, участники, смысл [Электронный ресурс]. URL: <https://narod-galeri.narod.ru/business07.html> (дата обращения: 12.02.2025).

Мюнхенская речь Владимира Путина (2007) [Электронный ресурс]. URL: <https://ria.ru/20220210/rech-1771685462.html>

Николаев, О. Р. Почему мы не поем «русские народные» песни до конца (о некоторых механизмах трансляции русской песенной традиции) [Электронный ресурс]. URL: <https://www.ruthenia.ru/folklore/nikolaev1.htm> (дата обращения: 12.02.2025).

Причины и последствия чумы Порченой крови в World of Warcraft [Электронный ресурс]. URL: <https://www.noob-club.ru/index.php?topic=47569.0> (дата обращения: 12.02.2025).

Радченко, Д. А. (2006) Современный кинематографический анекдот в условиях сетевой коммуникации // Первый Всероссийский конгресс фольклористов : сб. докладов. Т. 3. М. : ГРЦРФ, 2006. 440 с. С. 307.

Сидоренко Ирина Вадимовна (07.07.1958 — 30.05.2007). Секция поэзии // Литературное пространство Москвы: Московская организация литераторов Союза литераторов РФ (Материалы к Биографическому справочнику) / авт.-сост. Е. В. Харитонов [Электронный ресурс]. URL: <https://souzlitbio.narod.ru/S.htm> (дата обращения: 12.02.2025).

Трофимова, Г. О чем пока молчит Рунет // Грамота [Электронный ресурс]. URL: <https://gramota.ru/journal/stati/zhizn-yazyka/o-chem-poika-molchit-runet> (дата обращения: 12.02.2025).

Туровский, М. Б. (1997). Философские основания культурологии [Сб.] / [сост. и предисл. А. П. Огурцова, О. К. Румянцев]. М. : Росспэн. 437 с.

Усманова, А. Р. (2001) Культурные исследования // Постмодернизм. Энциклопедия. Минск : Интерпрессервис ; Книжный Дом. 1040 с.

Фейерабенд, П. (1986) Избранные труды по методологии науки / пер. с англ. и нем. А. Л. Никифорова ; общ. ред. и вступ. ст. [с. 5–28] И. С. Нарского. М. : Прогресс. 543 с.

Шишко, Ольга (1998) Da-da-net // Интернет-Zhurnal.Ru. 1998. №1 [Электронный ресурс]. URL: https://web.archive.org/web/20101202233648/http://www.zhurnal.ru/7/da_da_net.html (дата обращения: 12.02.2025).

Энциклопедия. Культурология. XX век (1998) / гл. ред., сост. С. Я. Левит. СПб. : Университетская книга. В 2 т. Т. 2. 446 с.

Sinha, I. (1999) The Cybergypsies: A Frank Account of Love, Life and Travels on the Electronic Frontier. London: Scribner. P. 120.

World of Warcraft [Электронный ресурс]. URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft (дата обращения: 12.02.2025).

Дата поступления: 14.03.2025 г.

*TRADITIONAL CULTURE UNDER THE CONDITIONS OF DIGITAL SOCIAL
AND ECONOMIC RELATIONS*

*PART II. ANTHROPOLOGY OF NETWORK CREATIVITY
AS THE ANTHROPOLOGY OF THE WEB*

A. V. KOSTINA

MOSCOW UNIVERSITY FOR THE HUMANITIES

As it is known, anthropology is the science of human, his origin, development, and existence in natural and artificial environments. If earlier the first environment was understood as nature and the second as culture, then in the framework of network anthropology (digital anthropology, technoanthropology, digital ethnography, cyberthropology, virtual anthropology) the artificial environment is understood as a narrower area — internet environment. Despite the fact that the Web has analogues with biospheric, information, and man-made network systems, the most complete matches are associated with the network systems of the human himself, such as the immune, nervous, and neural systems. The paper demonstrates that the features which manifest themselves in the network environment are similar to those inherent in the constant reality. It is stipulated by the peculiarities of human behaviour in the network environment, which, on the one hand, are specific, but on the other hand — universal and show coincidences with human actions in the reality of being. The possibility to consider people's behaviour on the Web as fully

compliant with their behavioural practices in reality raises the question of the anthropology of the Web.

Keywords: anthropology; Web; digital space; virtual reality; language; social norms; network culture

REFERENCES

Konstitutsiia Rossiiskoi Federatsii (12 dekabria 1993 g., s izmeneniiami, odobrennymi v khode obschcherossiiskogo golosovaniia 1 iiulia 2020 g.) [online]. Available at: <http://www.kremlin.ru/acts/constitution> (access date: 12.02.2025).

Ukaz Prezidenta Rossiiskoi Federatsii ot 31 dekabria 2015 g. no. 683 «O Strategii natsional'noi bezopasnosti Rossiiskoi Federatsii» [online]. Available at: <http://www.kremlin.ru/acts/bank/40391> (access date: 12.02.2025).

Ukaz Prezidenta Rossiiskoi Federatsii ot 2 iiulia 2021 g. no. 400 «O Strategii natsional'noi bezopasnosti Rossiiskoi Federatsii» [online]. Available at: <http://www.kremlin.ru/acts/bank/47046> (access date: 12.02.2025).

Ukaz Prezidenta RF ot 9 noiabria 2022 g. no. 809 «Ob utverzhdenii Osnov gosudarstvennoi politiki po sokhraneniui i ukrepleniiu traditsionnykh rossiiskikh dukhovno-nravstvennykh tsennostei» [online]. Available at: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/405579061/> (access date: 12.02.2025).

Aleks, Antei (2007) *Zhizn' odna?: stikhotvoreniia*. Moscow, Knizhnyi dom Universitet. 455 p.

Butorina, E. P. (1999) A pogovorit'? Internet kak lingvisticheskii fenomen. In: *Mir media XXI*, no. 1 [online]. Available at: http://www.gramota.ru/mag_rub.html?id=50 (access date: 12.02.2025).

Vasilenko, I. A. (2003) *Politicheskaiia globalistika*. Moscow.

Web 2.0 [online]. Available at: http://ru.wikipedia.org/wiki/Web_2.0. (access date: 12.02.2025).

Vsemirnyi doklad po kul'ture. 1998 god. Kul'tura, tvorchestvo i rynek (2001). Moscow, Ladomir. 154 p.

Dianova, T. B. (2009) «Effekt Sidorenko»: obraz virtual'noi lichnosti v seti i manipuliatsiia massovym soznaniem. In: *Internet i fol'klor: sb. st.* Moscow, GRTsRF. Pp. 32–43.

Gornyi, E. Virtual'naia lichnost' kak zhanr tvorchestva (na materiale russkogo Interneta). In: *Setevaia slovesnost'* [online]. Available at: <https://www.netslova.ru/gornyi/vl.html#7a> (access date: 12.02.2025).

Zlobin, N. S. (1980) *Kul'tura i obschbestvennyi progress*. Moscow, Nauka. 303 p.

Kastel's, M. (1999) Mogushchestvo samobytnosti. In: *Novaia postindustrial'naia volna na Zapade. Antologiii*. Moscow. Pp. 298–301.

Kolesova, L. Antropologiiia seti. Problemy i perspektivy. *Sait S. P. Kurdiymova* [online]. Available at: <https://spkurdyumov.ru/networks/antropologiya-seti-problemy-i-perspektivy/> (access date: 12.02.2025).

Kostina, A. V. (2022) *Tsifrovizatsiia i sovremennye tendentsii razvitiia Rossii*. Moscow, Lenand. 240 p.

Kostina A. V. (2020) *Teoreticheskie problemy sovremennoi kul'turologii: Idei, kontseptsii, metody issledovaniia*. Moscow, URSS. 286 p.

Kostina, A. V. (2019) *Natsional'naia kul'tura — etnicheskaiia kul'tura — massovaia kul'tura: «Balans interesov» v sovremennom obschestve*. Moscow, Lenand. 216 p.

Kostina, A. V. (2018) *Sootnoshenie traditsionnosti i tvorchestva kak osnova sotsiokul'turnoi dinamiki*. Moscow, Knizhnyi dom «Librokom». 144 p.

Kostina, A. V. (2017) *Internet-soobschestva: chto obsuzhdaetsia v Internete? Ot dumerov — do furri. Ot ignora — do trollinga*. Moscow, Knizhnyi dom «Librokom». 176 p.

Kostina, A. V. (2011) *Massovaia kul'tura kak fenomen postindustrial'nogo obschestva*. 5th ed. Moscow, LKI. 352 p.

Kuznetsov, S. Iu. *Osbchupyvaia slona. Zametki po istorii russkogo Interneta* [online]. Available at: <https://rb.rbook.club/book/10100286/read/page/219/> (access date: 12.02.2025).

Makeev, A. *Postfol'klor iz postmoderna*. [online]. Available at: <https://dzen.ru/a/YIAIouS8KXYosR17> (access date: 12.02.2025).

Metal'nikova, V. *Obschchenie v seti Internet: spetsifika, uchastniki, smysl* [online]. Available at: <https://narod-galeri.narod.ru/business07.html> (access date: 12.02.2025).

Miunkbenskaia rech' Vladimira Putina (2007) [online]. Available at: <https://ria.ru/20220210/rech-1771685462.html>

Nikolaev, O. R. *Pochemu my ne poem «russkie narodnye» pesni do kontsa (o nekotorykh mekhanizmax transliatsii russkoi pesennoi traditsii)* [online]. Available at: <https://www.ruthenia.ru/folklore/nikolaev1.htm> (access date: 12.02.2025).

Prichiny i posledstviia chumy Porchenoi krovi v World of Warcraft. [online]. Available at: <https://www.noob-club.ru/index.php?topic=47569.0> (Available at 12.02.2025).

Radchenko, D. A. (2006) *Sovremennyi kinematograficheskii anekdot v usloviakh setevoi komunikatsii*. In: *Pervyi Vserossiiskii kongress fol'kloristov : sb. dokladov*. Vol. 3. Moscow, GRTsRF, 440 p.

Sidorenko Irina Vadimovna (07.07.1958 — 30.05.2007). *Sektsiia poezii*. In: *Literaturnoe prostranstvo Moskovii: Moskovskaia organizatsiia literatorov Soiuza literatorov RF (Materialy k Biograficheskomu spravocniku)* / ed. by E. V. Kharitonov [online]. Available at: <https://souzlitbio.narod.ru/S.htm> (access date 12.02.2025).

Trofimova, G. O chem poka molchit Runet. *Gramota* [online]. Available at: <https://gramota.ru/journal/stati/zhizn-yazyka/o-chem-poka-molchit-runet> (access date: 12.02.2025).

Turovskii, M. B. (1997). *Filosofskie osnovaniia kul'turologii* [Sb.] / ed. by A. P. Ogurtsov, O. K. Rumiantsev. Moscow, Rosspen. 437 p.

Usmanova, A. R. (2001) *Kul'turnye issledovaniia*. In: *Postmodernizm. Entsiklopediia*. Minsk, Interpresservis, Knizhnyi Dom. 1040 p.

Feierabend, P. (1986) *Izbrannye trudy po metodologii nauki* / transl. by A. L. Nikiforova ; ed. by I. S. Narskiy. Moscow, Progress. 543 p.

Shishko, Ol'ga (1998) *Da-da-net. Internet-Zhurnal.Ru*, no. 1 [online]. Available at: https://web.archive.org/web/20101202233648/http://www.zhurnal.ru/7/da_da_net.html (access date: 12.02.2025).

Entsiklopediia. Kul'turologiia. XX vek (1998) / ed. by S. Ia. Levit. St.-Petersburg, Universitetskaia kniga. Vol. 2. 446 p.

Sinha, I. (1999) *The Cybergyptsies: A Frank Account of Love, Life and Travels on the Electronic Frontier*. London, Scribner.

World of Warcraft [online]. Available at: https://ru.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft (access date: 12.02.2025).

Submission date: 14.03.2025.

Костина Анна Владимировна — доктор философских наук, доктор культурологии, профессор, проректор по научной и издательской деятельности Московского гуманитарного университета. Адрес: 111395, Российская Федерация, г. Москва, ул. Юности, 5. Тел.: +7 (499) 374-75-95. Эл. адрес: Anna_Kostina@inbox.ru

Kostina Anna Vladimirovna, Doctor of Philosophy, Doctor of Cultural Studies, Professor, Vice-Rector for Research and Publishing Activity, Moscow University for the Humanities. Postal address: 5, Yunosti St., Moscow, Russian Federation, 111395. Tel.: +7 (499) 374-75-95. E-mail: Anna_Kostina@inbox.ru