

ISSUE 3 | 2019

GALACTICA MEDIA

JOURNAL OF MEDIA STUDIES

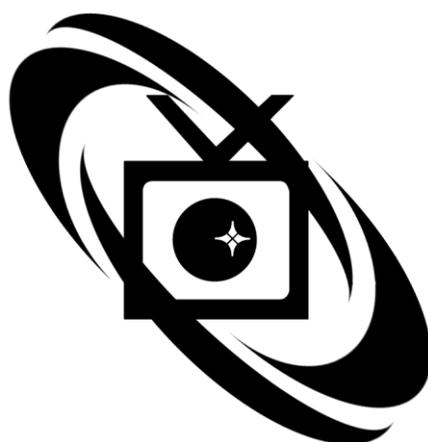


GALACTICA MEDIA
Journal of Media Studies

Scientific E-Journal

www.galacticamedia.com

No 3



2019

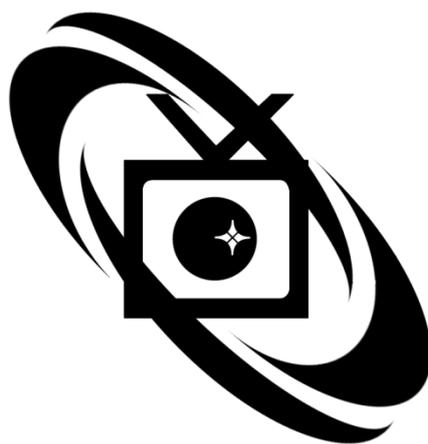
18+

ГАЛАКТИКА МЕДИА
журнал медиа исследований

Научный электронный журнал

www.galacticamedia.com

№ 3



2019

Dear friends, colleagues, readers and authors!

Galactica Media: Journal of Media Studies is a periodic academic e-journal without printed forms (since 2019). The journal publishes scholastic articles, reviews, information resources, reports of expeditions, conferences and other scientific materials.

This project is a truly ambitious initiative that serves to disseminate scientific intellectual knowledge and information in the field of media and popular culture (history, cultural studies, anthropology, philosophy, etc.) in the modern world community.

It is not for nothing that we used the epithet ambitious, since from the very beginning of its inception and preparation, it really is such. The project was started in 2018 by a small group of enthusiasts, young scientists whose interests lie in the above-mentioned areas of research.

First of all, we have assembled a truly big international team to become the members of our editorial board, people from different parts of our “small global village” called planet Earth, as media culture theorist Herbert Marshall McLuhan put it. Our editors are leading scholars in the field of media and popular culture from Russia, USA, UK, Spain, Austria, Sweden, India, Sri Lanka, China, Malaysia, Ghana.

Therefore, we chose English (the international language of science) and Russian (as the project is an initiative of Russian scientists) as the working languages of the online journal.

Openness, no charge, and peer reviews by leading scholars are the fundamental principles of our project (Ethics). And the digital character of modern international communications made us choose the electronic version of the journal (without physical printing). Based on the above while choosing a platform we preferred an open and free engine called Open Journal Systems, which ideally allows to organize the entire publishing process.

This allowed us to automate each stage of publication through the user registration system.

The names and e-mail addresses entered on the website of this online journal will be used solely for the purposes indicated by the journal and will not be used for any other purposes or passed to other individuals or organizations.

Journal publishes articles on quarterly basis.

Our online edition is devoted to the topical issues in the field of studies of media and mass culture in the broadest coverage of: history, cultural studies, anthropology, philosophy, etc.

The title of the journal was chosen as a reference to the work of the famous theorist of media culture, Herbert Marshall McLuhan, who in his periodization of the invention

and assimilation by mankind of mass communications (media) introduced the concept of "Galaxy" (Galaxy of Gutenberg, Galaxy Marconi, etc.).

Project goal: to create a virtual platform for exchange of views and discussions in the field of studies of media and mass culture. We strive to ensure that our network publishing performs an important scientific function – communication and information, which allows not only to accumulate new achievements in this area, but also serves as the basis for new discoveries and insights.

Online edition maintains its principles – to ensure the intercultural dialogue and to reduce the conflict of civilizations. It adheres to the philosophy of non-violence, cultural and religious tolerance. The editorial Board aims at removing language barriers while maintaining respect for the national culture of each nation, residing on the small planet Earth.

We accept articles in the following spheres:

**History including anthropology;
Philosophy;
Theory and history of culture.**

But this does not mean at all that articles and other materials of the authors written in other branches of knowledge will be categorically rejected. All materials submitted to the editors will be carefully selected and sent for double-blind review.

Which does not mean though that any article sent to the editor will be accepted for our online edition. Any unscientific or not based on facts article will be rejected by the editors.

All articles are published FREE, but the fee is not paid to the authors.

*Best regards,
Editors*

- **Certificate of registration issued by Roskomnadzor:** ЭЛ № ФС77-75215 since 07 march 2019
- Materials are intended for persons over 16 years old.

Уважаемые друзья, коллеги, читатели и авторы!

Сетевое издание Galactica Media: Journal of Media Studies является периодическим научным изданием, не имеющим печатной формы, и выпускается с 2019 года. В сетевом издании публикуются научные статьи, рецензии, информационные ресурсы, отчеты об экспедициях, конференциях и прочие научные материалы.

Данный проект является поистине амбициозной инициативой, служащей распространению научных интеллектуальных знаний и информации, посвящённых исследованиям в области медиа и массовой культуры (история, культурология, антропология, философия и т.д.) в современном мировом сообществе.

Мы не зря использовали эпитет амбициозный, так как с самого начала его зарождения и подготовки он действительно является таковым. Проект был задуман в 2018 году небольшой группой энтузиастов, молодых учёных, сферой интересов которых оказалась вышеуказанная область научных исследований.

Первым делом мы собрали по-настоящему огромную международную команду, которая представлена в редколлегии сетевого издания и охватывает большинство континентов, как выразился теоретик медиакультуры Герберт Маршалл Маклюэн, нашей «маленькой глобальной деревни» под названием планета Земля. Сюда вошли ведущие учёные в сфере медиа и массовой культуры следующих стран: Россия, США, Великобритания, Испания, Австрия, Швеция, Индия, Шри-Ланка, Китай, Малайзия, Гана.

Поэтому в качестве рабочих языков сетевого издания мы выбрали английский (международный язык науки) и русский (так как проект является инициативой российских учёных).

Открытость, бесплатность и рецензируемость ведущими учёными всех поступающих для публикации материалов являются основополагающими научными принципами нашего проекта (основные этические принципы представлены здесь). А цифровой характер современных международных коммуникаций заставил нас выбрать электронный вариант публикации статей (без физической печати). Исходя из вышеперечисленного в выборе платформы для реализации задуманного, мы остановились на открытом и бесплатном движке под названием Open Journal Systems, который позволяет идеально организовать весь издательский процесс.

Это дало нам возможность автоматизировать каждый этап на пути к опубликованию научных материалов через систему регистрации пользователей.

Имена и адреса электронной почты, введенные на сайте этого сетевого издания, будут использованы исключительно для целей, обозначенных этим сетевым изданием, и не будут использованы для каких-либо других целей или предоставлены другим лицам и организациям.

Мы выходим ежеквартально 4 раза в год.

Сетевое издание посвящено актуальным вопросам в сфере исследований медиа и массовой культуры в самом широком их охвате: история, культурология, антропология, философия и т.д.

Название проекта было выбрано в качестве отсылки к творчеству известнейшего теоретика медиакультуры Герберта Маршалла Маклюэна, который в своей периодизации изобретения и усвоения человечеством средств массовой коммуникации (медиа) использовал понятие «Галактика» (Галактика Гуттенберга, Галактика Маркони и т.д.).

Цель проекта: создание виртуальной площадки для обмена мнениями и дискуссий в области исследований медиа и массовой культуры.

Исходя из цели, мы стремимся к тому, чтобы наше сетевое издание выполняло важные научные функции – коммуникативную и информационную, которые послужат основой для новых открытий и озарений.

Сетевое издание выступает с позиций «идеологии» диалога культур и устранения условий конфликта цивилизаций. Оно придерживается принципов философии ненасилия, культурной и религиозной толерантности. Редакция преследует цель устранения языковых барьеров и уважительного отношения к границам национальной культуры каждого народа, проживающего на маленькой планете Земля.

Основные отрасли наук, в рамках которых могут быть опубликованы материалы в данном издании, это:

07.00.00 – Исторические науки. В том числе и антропология;

09.00.00 – Философские науки;

24.00.00 – Теория и история культуры.

Но это совсем не означает, что статьи и иные материалы авторов, написанные в других отраслях науки будут категорически отвергнуты. Все материалы, поступающие в редакцию проходят тщательный отбор и отправляются на двойное слепое рецензирование.

Вместе с тем это не означает, что любая, присланная в редакцию статья, будет напечатана в нашем сетевом издании. Любая антинаучная и не подкрепленная фактологически статья будет отклонена редакторами.

Все статьи публикуются в сетевом издании **БЕСПЛАТНО**, но и гонорар авторам не выплачивается.

*С уважением,
редакция журнала*

- Свидетельство о регистрации выдано Роскомнадзором: ЭЛ № ФС77-75215 от 07 марта 2019
- Опубликованные в журнале материалы предназначены для лиц старше 16 лет

Editorial Team

Editor-in-Chief:

Rastyam Tuktarovich Aliev, PhD,
Associate Professor at the Department of
Cultural Studies, Astrakhan State
University, Russia

Science Editors:

Serguey Nikolaevich Yakushenkov, Dr.
sc, professor, Professor of the Department
of Foreign History and Regional Studies,
Astrakhan State University, Russia

Olesya Sergeevna Yakushenkova, PhD,
Associate Professor at the Department of
Cultural Studies, Astrakhan State
University, Russia

Copy editors:

Elina Alievna Sarakaeva, PhD, Hainan
Professional College of Economics and
Business in Haikou, China

Isabeau Vollhardt, B.A.
Philosophy/English University of
Washington, Seattle WA graduate USA

International Editorial Board

Anna Petrovna Romanova, Dr. sc.,
professor, Director of the Institute for
Studies of Southern Russia and the
Caspian Sea; Professor, Department of
Cultural Studies, Astrakhan State
University, Russia

Elena Vladislavovna Khlysheva, Dr.
sc., professor, Head of the Department of
Cultural Studies, Astrakhan State
University, Russia

Редакция

Главный редактор:

Растям Туктарович Алиев, к. ист. н.,
доцент кафедры культурологии ФГБОУ
ВО «Астраханский государственный
университет», Россия

Научные редакторы:

Сергей Николаевич Якушенков, д.
ист. н., профессор, профессор кафедры
Зарубежной истории и регионоведения,
ФГБОУ ВО «Астраханский
государственный университет», Россия

Олеся Сергеевна Якушенкова, к.
филол. н., доцент кафедры
Культурологии, ФГБОУ ВО
«Астраханский государственный
университет», Россия

Технические редакторы:

Элина Алиевна Саракаева, к. филол.
н., Хайнаньский профессиональный
колледж экономики и бизнеса Хайкоу,
Китай

Isabeau Vollhardt, B.A.
Philosophy/English University of
Washington, Seattle WA graduate USA

Международная редколлегия

Анна Петровна Романова, д. филол.
н., профессор, директор института
Исследований проблем юга России и
Прикаспия; профессор кафедры
Культурологии, ФГБОУ ВО
«Астраханский государственный
университет», Россия

Елена Владиславовна Хлыщёва, д.
филол. н., профессор, зав. кафедрой
Культурологии ФГБОУ ВО
«Астраханский государственный
университет», Россия

<p>Maksim Valerevich Kirchanov, PhD in history, Associate Professor of the Department of Regional Studies and Economics of Foreign Countries of the Faculty of International Relations, Voronezh State University, Russia</p>	<p>Максим Валерьевич Кирчанов, д. ист. н., доцент, доцент кафедры Регионоведения и экономики зарубежных стран факультета международных отношений, ФГБОУ ВО «Воронежский государственный университет», Россия</p>
<p>Ludmila Vladimirovna Scheglova, PhD, Professor, Head of the Department of Philosophy and Cultural Studies, Volgograd State Socio-Pedagogical University, Russia</p>	<p>Людмила Владимировна Щеглова, д. филос. н., профессор, зав. кафедрой Философии и культурологии, ФГБОУ ВО «Волгоградский государственный социально-педагогический университет», Россия</p>
<p>Aleksandr Vladimirovich Pavlov, PhD, Associate Professor, Faculty of Humanities / School of Philosophy, HSE, Moscow, Russia</p>	<p>Александр Владимирович Павлов, к. юр. н., , Доцент, Факультет гуманитарных наук / Школа философии НИУ ВШЭ, Москва, Россия</p>
<p>Valeriy Vladimirovich Savchuk, PhD, Professor, Department of Cultural Studies, Philosophy of Culture and Aesthetics, Institute of Philosophy, St. Petersburg State University. St. Petersburg State University, Russia</p>	<p>Валерий Владимирович Савчук, д. филос. н., профессор кафедры культурологии, философии культуры и эстетики Института философии СПбГУ. Руководитель Центра медиафилософии Института философии СПбГУ, Россия</p>
<p>Natalya Borisovna Kirillova, Dr. sc., Professor, Head of the Department of Cultural Studies and Socio-Cultural Activities, Ural Federal University named after the First President of Russia B. N. Yeltsin, Russia</p>	<p>Наталья Борисовна Кириллова, доктор культурологии, заведующая кафедрой Культурологии и социально-культурной деятельности, Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б. Н. Ельцина (УрФУ), Россия</p>
<p>Konstantin Alekseevich Ocheretyaniy, PhD, Senior Lecturer at the Department of Philosophy of Science and Technology, St. Petersburg State University, Institute of Philosophy, St. Petersburg State University; Fellow of the Computer Games Research Laboratory (CGRL), Russia</p>	<p>Константин Алексеевич Очеретяный, к. филос. н., старший преподаватель кафедры Философии науки и техники, ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный университет», Институт философии СПбГУ, сотрудник Лаборатории исследований компьютерных игр (ЛИКИ), Россия</p>
<p>Madina Tlostanova, PhD, Professor of Postcolonial Feminism, Department of Gender Studies, University of Linköping, Sweden</p>	<p>Мадина Тлостанова, д. филол. н., профессор Отделения гендерных исследований Университета Линчепинга, Швеция</p>
<p>Amador Iranzo, PhD, Universitat Jaume I de Castelló, Communication Sciences, Faculty Member, Spain</p>	<p>Амадор Иранцо, PhD, Университет Хауме I в Кастильон-де-ла-Плана, Испания</p>

Joan Copjec , PhD, Professor of Modern Culture and Media, Brown University, USA	Джоан Копжек , PhD, Профессор современной культуры и медиа, Университета Брауна, США
David Hesmondhalgh , PhD, Professor of Media, Music and Culture School of Media and Communication, University of Leeds, UK	Дэвид Хесмонхог , PhD, Профессор медиа, музыки и культурных исследований Школы медиа и коммуникаций, Университет Лидс, Великобритания
Christophe Duret , PhD in French Studies (Université de Sherbrooke), Postdoctoral researcher at Laboratoire universitaire de documentation et d'observation vidéoludiques (Université de Montréal, Canada), Canada	Кристоф Дюрет , PhD in French Studies (Université de Sherbrooke), исследователь Лаборатории Университета документации и наблюдения (Университет Монреаля, Канада), Канада.
Neeraj Khattri , PhD, Associate Professor and HoD Seedling Institute of Media Studies Jaipur National University, Jaipur Rajasthan, India	Нираж Кхаттри , PhD, профессор Института медиаисследований HoD Seedling, Джайпурский национальный университет, Джайпур, Раджастхан, Индия
Gautam Basu Thakur , PhD in Comparative Literature. Associate Professor of English, Boise State University, USA	Гаутам Басу Тхакур , PhD in Comparative Literature. Профессор английского языка Бойского государственного университета, США
Li Qiao , Associate Professor in the school of communication and creative arts at KDU University College the University of Wollongong in Malaysia), Malaysia	Ли Сяо , профессор школы коммуникации и креативных искусств Университет Воллонгонг, Малайзия
Stephen Duncombe , PhD, Professor of Media and Culture Gallatin School of Individualized Study & Media, Culture and Communication, Steinhardt School New York University, USA	Стивен Дункомб , PhD, Профессор медиа и культурных исследований, Школа индивидуального обучения и медиа, культуры и коммуникации им. Галлатина, Школа Steinhardt, Нью-Йоркский университет, США
Todd McGowan , PhD, University of Vermont, Department of English, Associate Professor, USA	Тодд МакГован , PhD, Вермонтский университет, профессор кафедры английского языка, США
Theodora Dame Adjin-Tettey , PhD, Lecturer Faculty of IT and Communication Studies University of Professional Studies, Accra, Ghana	Теодора Даме Аджин-Тетти , PhD, Преподаватель факультета информационных технологий и коммуникаций Университета профессиональных исследований, Аккра, Гана

Wasana Maithree Herath, PhD, Senior Lecturer Department of Management Sciences Faculty of Management Uva Wellassa University, Sri Lanka

Robert Pfaller, Dr. philos., professor of Department of Cultural Studies, University of Art and Design Linz, Austria

Васана Майтри, PhD, Старший преподаватель Кафедра наук управления Факультет менеджмента Университет Ува Велласса, Шри-Ланка

Роберт Пфаллер, Dr. philos., профессор кафедры культурных исследований, Университет Искусства и Дизайна города Линца, Австрия

CONTACTS

Founder: Limited Liability Company Scientific Industrial Enterprise
“Genesis. Frontier. Science”

Address: 57, Granovskiy St. apt. 2, Astrakhan, Russia, 414038

Chief Editor

Rastyam Tuktarovich Aliev

Email: admin@galacticamedia.com

The Management of the Journal

Rastyam Tuktarovich Aliev

Email: galacticamedia@gmail.com

Journal was founded in 2019

All articles are published in the author's edition. The opinion of the editorial board may not coincide with the opinion of the authors

КОНТАКТЫ

Учредитель: Общество с ограниченной ответственностью
научно-производственное предприятие «Генезис.Фронтир.Наука»

Адрес редакции: 414038, Астраханская обл., г. Астрахань,
Грановский пер., д. 57, кв. 2

Главный редактор:

Алиев Растям Туктарович

Email: admin@galacticamedia.com

Дирекция журнала

Алиев Растям Туктарович

Email: galacticamedia@gmail.com

Журнал основан в 2019

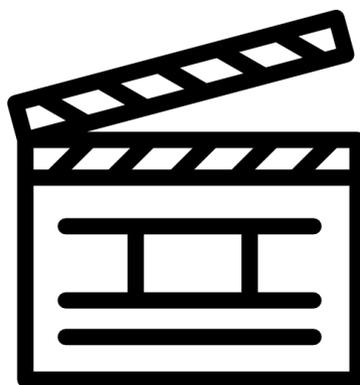
**Все статьи публикуются в авторской редакции. Мнение
редколлегии журнала может не совпадать с мнением авторов**

Content		Содержание
Cinema Studies	15	Исследования кинематографа
Todd McGowan The Hero's Form of Appearance: the Necessary Darkness of the Dark Knight	16 17	МакГован Тодд Облик героя: необходимая тьма Темного рыцаря
Boris Podoroga Poetics of Dead Body: David Cronenberg as Norman's Brown Reader	49 50	Подорога Борис Валерьевич Поэтика мертвой плоти: Дэвид Кроненберг как читатель Нормана Брауна
New Media and Human Communication	71	Новые медиа и коммуникации
Rastyam Tuktarovich Aliev, Olesya Sergeevna Yakushenkova Modeling the Imaginary on the Internet: Transforming of Alimentary Models of the Other	72 73	Алиев Растям Туктарович Якушенкова Олеся Сергеевна Моделируя Воображаемое в Интернете: трансформация алиментарных моделей Чужого
Olesya Sergeevna Yakushenkova Models of Perception of the Sexuality of the Other in Internet Queries in Russian Search Engines in 2019	94 95	Якушенкова Олеся Сергеевна Модели восприятия сексуальности Чужого в интернет-запросах в российских поисковых системах в 2019 году
Ibitayo S. Popoola, Samuel Ejiwunmi Technology and Election Coverage: a Study on Selected Presidential Elections in Nigeria	113 114	Попула Ибитайо С., Эдживунми Самуэль Технологии и освещение выборов: исследование по отдельным президентским выборам в Нигерии
Augustine Godwin Mboso, Nkiru Comfort Ezeh Be Alert and Defend Yourself: News Framing of Danjuma's Comments on Herdsmen Attacks in Nigeria	139 140	Мбосо Августин Годвин, Эзех Нкиру Комфорт Будьте осторожны и защищайтесь: новостной фрейминг комментариев Данжумы о нападениях пастухов в Нигерии

Game Studies	155	Исследования игр
Vladislav Vladimirovich Kirichenko Sound Paradigm in Horror Video Games	156 157	Кириченко Владислав Владимирович Звуковая парадигма в видеоиграх жанра Хоррор
Mass Culture	176	Исследования массовой культуры
Nadezhda Pavlenko, Serguey Yakushenkov At Home among Strangers and a Stranger at Home: Youth Subcultures in the Japan National Cultural Landscape	177 178	Павленко Надежда Владимировна, Якушенков Сергей Николаевич Чужой среди Своих, Свой среди Чужих: молодежные субкультуры в национальном культурном ландшафте Японии
General Theory	206	Общетеоретические вопросы
Roxana Lara Pomplun The Quiet Medium: A Qualitative Application of Marshall McLuhan's Theories to Software	207 208	Помплун Роксана Лара Безмолвный посредник: качественное применение теорий Маршалла Маклюэна к программному обеспечению
Critics & Reviews	237	Критика и рецензии
Artem Vladimirovich Morozov «Look Out! This is Metamodern»: Modernity as an Umbrella and a Pendulum	238 239	Морозов Артём Владимирович Осторожно, метамодерн: современность как зонтик и маятник
Nikolai Borisovich Afanasov Генри Дженкинс и фанфик по теории медиа	250 251	Афанасов Николай Борисович Henry Jenkins and Media Theory Fanfiction

Cinema Studies

Исследования кинематографа





THE HERO'S FORM OF APPEARANCE: THE NECESSARY DARKNESS OF THE DARK KNIGHT¹

Todd McGowan (a)

(a) University of Vermont, Burlington, VT 05405, USA. Email: todd.mcgowan[at]uvm.edu

Abstract

Even the most ethical superheroes occupy a position outside the order of law simply by virtue of their heightened powers. Using Batman as the protagonist, Christopher Nolan's *The Dark Knight* (2008) takes this problem posed by the hero and the hero's exceptional status in relation to the law as its overriding concern.

The film's universe makes clear the need for an exception to the law. The problem with accepting and celebrating the hero's exceptionality is not simply that such acceptance produces conservative misreadings but that this exceptionality has an inherent tendency to multiply itself exponentially. Batman – the hero, who accepts evil as his form of appearance, sustains the only possible path for heroic exceptionality. Audiences flock to superhero movies in search of a heroic exception that they can embrace, an exception that would work toward justice without simultaneously adding to injustice in the manner of today's real world exceptions. In *The Dark Knight*, Christopher Nolan offers a viable image of heroic exceptionality. As he sees, its form of appearance must be its opposite if it to avoid implicating itself in the injustice that it fights.

Keywords

Superhero; Batman; the Dark Knight; Nolan; Joker; exception; morals; justice



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

¹ The editors of the GMD are grateful to Dr. Todd McGowan for granting the permission to translate and publish the article McGowan, T. (2012). *The Hero's Form of Appearance: the Necessary Darkness of the Dark Knight*. In T. McGowan, *The Fictional Christopher Nolan* (pp. 123-146). University of Texas Press.



ОБЛИК ГЕРОЯ: НЕОБХОДИМАЯ ТЬМА ТЕМНОГО РЫЦАРЯ¹

МакГован Тодд (а)

(а) Университет Вермонт, Burlington, VT 05405, США. Email: todd.mcgowan[at]uvm.edu

Аннотация

Даже самые этичные супергерои занимают положение вне рамок закона просто в силу своих исключительных способностей. Акцентируя внимание на Бэтмене, фильм Кристофера Нолана «Темный рыцарь» (2008) рассматривает проблему героя и его исключительного положения по отношению к закону.

Вселенная фильма ясно указывает на необходимость исключений из закона. Проблема с принятием и признанием исключительности героя заключается не просто в том, что такое принятие приводит к консервативному и неправильному толкованию, а в том, что эта исключительность имеет свойственную ей тенденцию к экспоненциальному размножению. Бэтмен – герой, принимающий зловещий облик, придерживается единственно возможного пути к героической исключительности. Зрители с огромным интересом смотрят фильмы о супергероях в поисках героического исключения, которое они могут признать, и которое будет работать на справедливость, не приумножая при этом несправедливости, как это делают реальные фигуры, стоящие сейчас за границами закона. В фильме «Темный рыцарь» Кристофер Нолан предлагает реалистичный образ героической исключительности. По его мнению, облик героя должен быть противоположен его реальным устремлениям, если он не хочет породить несправедливость, с которой сам же борется.

Ключевые слова

Супергерой; Бэтмен; Темный рыцарь; Нолан; Джокер; исключение; мораль; правосудие



Это произведение доступно по [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

¹ Редакция журнала выражает благодарность Тодду Макговану за предоставление права на перевод и публикацию эссе McGowan, T. (2012). The Hero's Form of Appearance: the Necessary Darkness of the Dark Knight. In T. McGowan, *The Fictional Christopher Nolan* (pp. 123-146). University of Texas Press.



ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ СУПЕРГЕРОЙ

Успех *Batman Begins* (2005) у критиков и публики гарантировал Кристоферу Нолану возможность снять продолжение. Три года, которые прошли между выходом оригинала и сиквела, подогрели интерес как среди поклонников Нолана, так и Бэтмена. Предвкушение, окружившее фильм, было сопряжено с огромным давлением, вызванным необходимостью превзойти оригинал. Отчасти, благодаря, исключительной игре Хита Леджера (Джокера), *Темный рыцарь* (2008) намного превзошел успех *Batman Begins* как у зрителей, так и у критиков. После релиза эта картина, косвенно затрагивающая современные политические вопросы, стала вторым по кассовым сборам фильмом всех времен.

Работа Нолана над сиквелом пришла на период войны Джорджа Буша с террором, приведшей к расширению круга властных лиц, действующих вне закона, подобно Бэтмену. «Темный рыцарь» (*The Dark Knight*) прямо реагирует на эти события, хотя он никогда не упоминает войну с терроризмом или какую-либо политическую борьбу. В фильме Нолан обращается к криминальности идеи исключений из закона, даже если это исключение сам Бэтмен, а не Скутер Либби. Но в то же время, фильм начинается с признания необходимости подобных исключений.

Принципиальное утверждение супергеройского фильма (и его комиксного первоисточника) состоит в том, что закон сам по себе не является достаточным условием справедливости. Даже при самых благоприятных исторических условиях несправедливость сильнее справедливости, и в результате справедливость требует исключительной фигуры, действующей вне или на периферии закона. Эта фигура, супергерой, идет туда, куда закон не может пойти, и делает то, что не может сделать закон. Согласно логике фильмов о супергероях, супергерои зарабатывают свой исключительный статус за счет неких внечеловеческих способностей или специальных навыков, которые отсутствуют у других. Наделенный этой способностью или умением, супергерой становится исключением из закона. Обходя или даже нарушая определенные законы в целях поддержания правопорядка, супергерой обеспечивает внеправовое дополнение, которое требуется закону для обеспечения справедливости. Супергерой – это ложь, на которую полагается истина закона.

Маски, которые носят супергерои – их вклад в создание легенды о себе – отражают их сложные взаимоотношения с законом. Обычные сотрудники полиции могут публично заявить о себе, и это отличает их



от преступников, которые окажутся в тюрьме, если раскроют себя и заявят о своей преступной деятельности. Даже сотрудники полиции под прикрытием перестают скрывать свою личность после окончания задания, а те, кто не может, фактически оказываются преступниками. Принадлежность к правовым фигурам подразумевает публичное признание своего статуса¹. Супергерой – это совершенно другое существо. Вступая в бой с преступниками, нарушающими закон, они не могут открыто отождествлять себя с публичным законом. Вместо этого они представляют собой обратную сторону официального права – аспект частной (private) поддержки, который необходим для эффективного функционирования в качестве социального института².

Даже самые этичные супергерои занимают положение вне закона просто в силу своего исключительного могущества. Критики обычно воспринимают Супермена как одного из наименее увлекательных супергероев именно из-за его честности, отсутствия темной стороны в его характере³. В отличие от других супергероев, Супермен почти никогда не нарушает закон – за исключением, возможно, непристойного поведения в телефонных будках – для поддержания правопорядка. Однако он в оригинальном «Супермене» Ричарда Доннера (1978) нарушает законы вселенной, заставляя Землю вращаться в обратном направлении, и поворачивает время вспять, чтобы спасти Лоис Лейн (Марго Киддер). Фильм рисует эту ситуацию как момент этического кризиса, раскрывая исключительное отношение Супермена к закону и то, как его суперсила противоречит ограниченной и ограничивающей сущности закона. На более обыденном уровне Супермен действует за рамками закона: он никогда не получает ордера на обыск, не читает преступникам их права и не проходит через все бюрократические процедуры, которые закон требует от полиции. Сложность сосуществования супергероя, и

¹ Обязательная публичность личности полицейского вытекает из публичного характера самого закона. Закон, который не был обнародован, перестает быть законом, а государство, действующее по тайным (скрытым) законам, перестает быть государством в полном смысле этого слова (здесь и далее прим. автора).

² Фильм-нуар представляет собой эстетическую картину того, что случается, когда индивидуальный интерес выходит за рамки публичного права. В то время как публичное право обеспечивает связь между субъектами, нуар вселенная показывает, как торжество частных интересов разрушает эту связь. В результате доверие в этой вселенной невозможно. Как отмечает Хью Манон, «зрителю нуара показываются объекты, люди и события обычной повседневной жизни в зловещем свете» (Манон, 2007, р. 8).

³ Зак Снайдер, режиссер «300 спартанцев» (2006), отказался от предложения снять фильм о Супермене из-за отсутствия у него моральной сложности. Снайдер объясняет: «Он главный папочка (king daddy) среди всех героев комиксов, но я просто не уверен, как можно продать такую честность (earnestness) более искушенной аудитории» (Bowles, 2008).



фактически героя как такового, с законом позволяет рассматривать их, в гегелевском смысле, как антитетические (противоборствующие).

Хотя Гегель не был знаком с Суперменом, он осмысливал феномен, который представляет собой Супермен. В своей эстетической философии он проводит различие между эпохой героизма и эпохой правопорядка. В последней этическая деятельность реализуется в законах государства, но не в индивидуальном действии. Хотя законы могут быть несправедливыми и, возможно, их придется менять, наша этическая деятельность осуществляется через закон, а не вне его, когда установлен правовой порядок. Отсюда, правопорядок не оставляет места герою – фигуре, действующей вне ограничений закона.

Героизм является антитезой закона, потому что он всегда помогает созданию собственного закона, даже если это и не было его целью. Для героя, как утверждает Гегель,

«индивидуальность является сама по себе законом, без подчинения существующему независимому закону, суду и трибуналу» (Hegel, 1975, p. 185)

В контексте правопорядка деятельность героя становится преступлением, и нет возможности отделить его от зла. Поэтому Гегель отвергает идею современного героя. Такая фигура не понимает, как частная мораль, которую она предлагает в качестве альтернативы или дополнения к правовому порядку, уже включена в него. В результате структурной несовместимости деятельность героя приведет к подрыву закона, даже если она призвана дополнить закон. Но проблема в том, что предоставленный себе, закон не может прийти к справедливости, а сохраняющаяся несправедливость внутри правопорядка приводит к необходимости появления героя и героического исключения из закона¹.

Фильм Кристофера Нолана «Темный рыцарь» главным образом посвящен проблеме героя и его исключительного статуса относительно соблюдения закона. Однако картина не просто критикует героическую исключительность. Во вселенной фильма потребность в исключении из закона весьма очевидна. Если бы Бэтмен (Кристиан Бейл) не оказывал лейтенанту полиции Джеймсу

¹ Гегель понимает недостаточность правового порядка и необходимость исключений, но находит исключение не в герое, а в правителе. Он настаивает на сохранении монарха даже в современности, потому что понимает необходимость сохранения исключительного положения вне ограничений закона (Hegel G. F., 1952)



Гордону (Гэри Олдману) внеправовую помощь, преступники, угрожающие Готэму, давно не оставили бы камня на камне от города.

Даже с помощью Бэтмена зловещая и мрачная мизансцена фильма показывает степень, в которой преступность задает тон жизни в городе. В отличие от предыдущего нолановского фильма «Бэтмен: Начало» (2005), где Готэм, несмотря на проблему преступности, выглядит как футуристическое пространство, здесь криминал определяет облик и атмосферу города. Здания ветхие, одежда людей в грязи, и даже дневные сцены происходят под темным небом. Учитывая отмеченную в фильме необходимость героического исключения из правопорядка, легко понять, почему правый политический обозреватель после просмотра фильма может расценивать его как дань уважения Джорджу Бушу и его деятельности в ходе войны в Ираке. В своей статье в *Wall Street Journal*, озаглавленной «Что общего у Буша и Бэтмена», Эндрю Клаван утверждает:

«Мне кажется, что фильм "Темный рыцарь", бьющий сейчас все рекорды в истории кинопроката, является на определенном уровне комплиментом стойкости и моральному мужеству Буша в это время терроризма и войны. Как и Буша, Бэтмена очерняют и презирают за то, что он борется с террористами их же методами. Как и Бушу, Бэтмену иногда приходится выходить за границы гражданских прав, чтобы справиться с экстренной ситуацией с уверенностью, что он восстановит эти границы, когда чрезвычайная ситуация закончится» (Bowles, 2008)¹

Сходство между Бушем и Бэтменом состоит в их обоюдном признании того факта, что исключительная угроза правопорядку требует исключительных же мер (не предусмотренных законом), для того чтобы ее устранить. Хотя Клаван читает фильм творчески, приходя к выводу, что это – «консервативная картина о войне с терроризмом», он вполне справедливо отмечает основополагающую мысль фильма о необходимости исключительной фигуры (2008).

¹ После появления этой статьи левые блогеры (такие как Кристофер Опп) почти сразу же обратили внимание на главные проблемы с тезисом Клавана – а именно, что Бэтмен следует этике, которая не позволяет ему убивать никого, каким бы злым он ни был, что Буш не восстанавливал границы гражданских прав, как это делает Бэтмен, и что Клаван хочет, чтобы героизм Буша был признан, когда фильм настаивает, что это не возможно в действительности – но, тем не менее, есть один аспект фильма, который может послужить основой для анализа Клавана. Защищая необходимость исключительной фигуры, Темный Рыцарь дает фундаментальный посыл консервативной (и даже фашистской) политики.



Проблема с принятием и восхвалением исключительности героя заключается не просто в том, что это порождает консервативные прочтения, а в том, что эта исключительность склонна к экспоненциальному приумножению. В фильме «Тёмный рыцарь» это приумножение происходит в самом начале – с героями-подражателями, представляющими опасность как для себя, так и для окружающих. В Соединенных Штатах во время войны с терроризмом оно принимает форму все более широкого распространения слежки и усиления мер безопасности. Как только мы признаем необходимость исключений, закон больше не в силах определить тех, кто будет занимать эту должность или ограничивать деятельность.

За нарушением прав неграждан последует нарушение прав граждан, что создаст общество, в котором права как таковые прекратят свое существование. Исключение обязательно существует вне рамок закона, и если бы закон мог сдерживать его масштабы, оно перестало бы быть исключением. Исключение – фикция или преступление против истинности закона, которое угрожает перевесить закон в целом, и все же, закон нуждается в нем. Это дилемма, которая определяет тематику Тёмного Рыцаря. Исключительная популярность фильма свидетельствует не только о мастерстве Нолана как режиссера или успешной маркетинговой кампании Warner Brothers, но и об острой актуальности показанного на экране вопроса.

В некотором смысле, Нолан отвечает здесь на вопросы, которые сам же поставил. Идея фильма «Бэтмен: начало» в том, что субъекты должны отождествлять себя с супергероем через пробел в общественном порядке. «Тёмный рыцарь» начинается с того, что некоторые жители Готэма, буквально понимающие это предписание, копируют одежду и методы Бэтмена. Можно сказать, что они ошибочно интерпретируют природу отождествления с пробелом, но, тем не менее, они обнажают проблему исключительности.

Фильм начинается с осознания Бэтменом этой проблемы, по мере того, как демонстрируется его попытка отказаться от своего исключительного статуса и готовность позволить закону действовать самому. Это требует иной формы героизма, а квест, который составляет «Тёмный рыцарь», – это попытка Бэтмена найти подходящее официальное обличье для героизма. Его привлекает Харви Дент (Аарон Экхарт), так как кажется, что он воплощает саму возможность героизма, который мог бы соответствовать государственному праву и функционировать без необходимости маскировки.



После смерти Рейчел Доус (Мэгги Джилленхол) и серьезного ожога лица, Дент превращается из защитника закона в преступника – Двуликого, Бэтмен осознает невозможность отказаться от маски героя. Дент, предполагаемый герой без маски, быстро становится преступником сам, пережив травмирующую утрату. Этот ход событий свидетельствует не только о том, что герой должен быть исключительным, но и о том, что героизм героя должен выдавать себя за его противоположность. Фильм Нолана показывает, что герой должен лгать. Подобно тому, как истина, которую Леонард (Гай Пирс) открывает в конце «Помни» (2000), является конститутивной ложью, вывод фильма «Тёмный рыцарь» свидетельствует о том, что истинное проявление героизма – зло. В конце фильма Бэтмен по своей воле берет на себя ответственность за убийства, совершённые Дентом/Двуликим. Сделав это, он позволяет Денту-герою умереть в общественном сознании, но, что еще важнее, это меняет отношение общества к его собственному исключительному статусу. Согласившись на роль преступника в конце фильма, Бэтмен тем самым провозглашает необходимость героического исключения и необходимость того, чтобы это исключение выглядело как преступное. Ведь если героическое исключение не приумножает себя, угрожая любой возможности справедливости, то его облик должен быть неотличим от криминального.

Выгляда как преступник, ты на самом деле становишься преступником. В этом разница между Бэтменом в «Темном рыцаре» и Ра'с Аль Гулом (Лиам Ниссон) в картине «Бэтмен: начало», и именно так следует интерпретировать абсолютное нежелание Бэтмена убивать. Ра'с с благими намерениями охотно преступает закон, потому что верит в собственную непорочность и потенциальную общественную добродетель. Для Бэтмена же собственные криминальные акты являются свидетельством его порочности, поэтому его табу на убийства призвано не оградить от преступлений, а, по иронии судьбы, доказать его собственную греховность.

Героический акт в варианте The Dark Knight не состоит ни в одном из конкретных действий по борьбе с преступностью или спасению жизни людей, которые Бэтмен совершает на протяжении всего фильма. Скорее, он осуществляется в принятии Бэтменом криминального облика, чем заканчивается кинокартина. Голос Гордона, читающего панегирик Бэтмену, который усиливает фильм, является подтверждением того, что это настоящий героический поступок. Это акт привилегии, требующий собственного непризнания: только через непризнание его можно узреть правильно. Если бы



жители Готэма сквозь фикцию Бэтмена признали его настоящий героизм, этот героизм был бы мгновенно утрачен, потому что это только усилило (т.е. приумножило) бы его исключительность. По версии фильма, форма проявления подлинного героизма должна быть похожа на зло. Только таким образом героическая исключительность, которую воплощает супергерой, позволяет нам избежать построения фашистской власти.

ОТ БЭТМЕНА ДО ГУАНТАНАМО

Ближайший родственник супергероики – это вестерн. Оба жанра посвящены проблеме «исключительного» насилия, находящегося за рамками закона и все же требующегося для существования этого порядка, но вестерн затрагивает тематику насилия, стоящего у истоков закона, что Вальтер Беньямин называет «законотворческим насилием». По Вальтеру Беньямину, наличие законотворческого насилия в социальном порядке не прекратится с завершением самого акта насилия и принятием закона. Социальный порядок зиждется на идее подобного насилия, обеспечивающего его функционирование. Беньямин отмечает:

«Когда исчезает понимание скрытого присутствия насилия в правовом институте, ему приходит конец» (Benjamin, 1996, p. 244)

Так, в «Шейне» (1953) Джорджа Стивенса насилие Шейна (Алан Ладд) помогает построить демократическое аграрное общество, сменившее беззаконное господство хозяев ранчо (в русском переводе картины – скотоводов). Шейн прибегает к насилию для защиты семьи Старреттов и их фермы, но его насилие не имеет законного основания, поскольку осуществляется еще до окончательного утверждения закона. Для легального функционирования социального порядка, рожденного актом его насилия, Шейн должен исчезнуть в конце фильма. Его насилие имеет сугубо исключительный статус, и его уход подтверждает, что эта исключительность исчезает при новом социальном порядке.

В супергеройском кино нет подобного средства для решения проблемы исключительности. Этот тип фильма затрагивает не вопрос необходимости законодательного насилия, а вопрос необходимого



насилия, существующего за рамками закона¹. Закон порождает такое насилие в экстремальных ситуациях, разрешение которых невозможно только с помощью закона. В «Тёмном рыцаре» такой экстремальной ситуацией является повсеместная криминальная деятельность различных банд, контролирующих Готэм. В ответ на все вспышки криминальной активности, которые не может пресечь полиция, лейтенант Гордон включает в ночном небе Бэт-Сигнал, тем самым объявляя временное чрезвычайное (т.е. исключительное) положение, при котором Бэтмен будет применять силу, чтобы помочь полиции.

В отличие от Шейна, Бэтмен не покидает окончательно то общество, существование которого он поддерживает своим насилием. Как только герой вестерна насильственно выстраивает место для современного общества, он должен оставить его, чтобы не заразить его насилием. Но Бэтмен остается как постоянное исключение, без которого закон обойтись не может, и в результате супергеройское кино сталкивается с более сложной дилеммой, чем вестерн. Последний может просто закончиться уходом героя (или его «одомашниванием», как это было в финале «Красной реки» Говарда Хоукса [1948]), но у фильма про супергероев нет подобного варианта. Ради существования возможности справедливости супергерой должен остаться. Однако, его пребывание в роли исключения проблематично, так как делает сомнительным законность системы. Одним своим существованием супергерои демонстрируют присущую закону несовершенство и вселяют сомнение в его эффективность. Героическое исключение постоянно подрывает закон, который оно подкрепляет.

Джорджио Агабмен видит огромную угрозу, присущую такому исключению. Исключительность в глазах Агабмена ведет к началу правовой гражданской войны и тем самым играет ключевую роль в переходе от демократии к фашистскому авторитаризму. Провозглашение чрезвычайного положения (анг. State of exception – т.е. состояния «исключения») является попыткой

«создать ситуацию, в которой чрезвычайное положение становится нормой, а само отличие мира от войны (и между иностранной и гражданской войной) становится невозможным» (Agamben, 2005, p. 22)

¹ В случае с супергеройским кино вопрос заключается в точном положении насилия супергероя в беньяминовских терминах. Является ли оно лишь способом укрепления закона, как дополнение к насилию со стороны полиции? Или это божественное насилие, такое насилие за рамками закона, которое обеспечивает бесконечную справедливость, выходящую за рамки баланса интересов? Именно в контексте этой оппозиции мы должны судить о каждом акте исключительного насилия.



Проблема состоит в том, что исключительное время никогда не заканчивается, и стирание границ между чрезвычайным и повседневным толкает общество в состояние гражданской войны, которое должно было быть подавлено самим исключением. Вместо того чтобы действовать в качестве временного стоп-крана для общества на пути к самоуничтожению, чрезвычайное (исключительное) положение фактически толкает общество дальше по пути к разрушению, стирая границу между законом и криминалом и способствуя тем самым началу гоббсовской войны всех против всех, в котором каждый акт суверенной власти оправдывается во имя порядка.

«Темный рыцарь» начинается с проблемы, вызванной исключительным положением, воплощением которого является Бэтмен. Он – фигура вне закона, на которую опирается закон, противодействуя самым непокорным преступникам в Готэме. Однако, сам успех Бэтмена в борьбе с преступностью противозаконными методами в начале картины привел к появлению многочисленных подражателей – мстителей, одевающихся как Бэтмен и проводящих ночи в борьбе с преступностью. В связи с этим увеличивается уровень беззакония и опасности в городе. Благодаря этим подражателям, фильм начинается с демонстрации угрозы санкционированного исключения, существующего вне закона. Как только человек признает исключение, потребность в исключительности будет постоянно возрастать до состояния, пока исключение не усугубит проблему, с которой оно призвано бороться.

Фальшивые бэтмены ставят под сомнение монополию Бэтмена на исключительность. Спасая их после неудачных попыток прервать наркосделку, Бэтмен предостерегает их от такого рода деятельности. Один из них спрашивает: «Что дает тебе право? Какая разница между тобой и мной?», на что Бэтмен отвечает: «Я не ношу хоккейную защиту». Хотя это забавно, эта шутка, на самом деле, совершенно неубедительна в качестве аргумента. Бэтмен не обладает неотъемлемым правом на исключительность, и пока он занимает эту должность, к ней будут притягиваться другие. А самоумножающаяся исключительность предвещает разрушение общественного порядка¹.

¹ Феномен подражателя возникает в ответ на исключительность или ее восприятие. Например, серийный убийца-подражатель рассматривает серийного убийцу не только как исключение из закона, а также как исключение для криминального мира, и, поэтому, копирует его убийства. Исключительность вдохновляет подражателей, потому что она лежит вне ограничений закона, там, где мы находим наслаждения. С точки зрения тех, кто находится внутри закона, исключения, кажется, изобилуют удовольствиями, и подражатели стремятся получить доступ к ним, хотя это



Исключительное положение оправдывает любые действия – любые ущемления гражданских свобод – ради отправления правосудия, на которое не способен обычный закон. «Темный рыцарь» недвусмысленно связывает героическую исключительность Бэтмена с нарушением гражданских свобод, связанным с официальным объявлением чрезвычайного положения (например, во время войны с терроризмом). Бэтмен исключителен не только маскировкой и несоблюдением правил дорожного движения, но и созданием системы слежения, полностью стирающей идею личного пространства в Готэме. Когда Бэтмен поручает своему техническому дизайнеру Люциусу Фоксу (Морган Фримэн) создать устройство, позволяющее определить местоположение любого человека на территории всего Готэма, Фокс отказывается переступить через гражданские права. Он соглашается помочь поймать Джокера (Хит Леджер), но затем обещает немедленно уйти в отставку. Возмущение Фокса, прежнего сторонника Бэтмена и его исключительности, знаменует, что Бэтмен перешел черту героической исключительности, где его уже не отличить от преступников, которых он преследует. Однако, как показывает фильм, необходимость поймать Джокера и сорвать его преступные планы заставляет Бэтмена пересечь черту. Это помещает его полностью на арену современной политики в компанию консервативных политических деятелей.

Логика войны с терроризмом, которую первоначально развернули президент Джордж Буш и вице-президент Дик Чейни (и которая продолжилась после их ухода), полностью исходит из представления, что они руководят в условиях чрезвычайного положения, когда нормального верховенства права недостаточно для защиты населения США. Следовательно, необходимо занять исключительную позицию за пределами закона. Одним из последствий этой идеи является узаконивание пыток в качестве обычной практики в ходе допросов любого подозреваемого в связях с террористической организацией. Но другое последствие напрямую касается действий Бэтмена в «Тёмном рыцаре»: война с терроризмом, задуманная Бушем и Чейни, ведется с помощью усиленной слежки, а не с помощью более мощного оружия. Характер чрезвычайного положения требует исключительных мер слежения, включая прослушивание телефонных разговоров, перехват сообщений электронной почты и использование спутников для отслеживания передвижения, причем все это без разрешения суда. Когда Бэтмен

длится недолго, так как вместо кевлара они используют хоккейную защиту (иными словами, через акт копирования, они остаются символически внутри закона и мире его давления).



использует устройство, созданное Фоксом, он превращается в исключение, подобно Бушу и Чейни. Это один из перекликающихся моментов, который побудил консервативного писателя Эндрю Клавана связать Буша и Бэтмена. Но, все же, существует фундаментальное различие между этими двумя, а также между отношением Бэтмена к исключительности и тем, что демонстрирует Буш.

Можно предположить, что разница состоит в готовности Бэтмена отказаться от системы тотального контроля после того, как он поймает Джокера, положив конец чрезвычайной ситуации. Бэтмен обеспечивает самоуничтожение системы после того, как Фокс закончит ее использовать, и когда он покидает взрывающуюся систему, Фокс улыбается, приветствуя этическое стремление Бэтмена оставить власть, что он собрал для себя. Этот образ, несомненно, контрастирует с образом системы слежки, созданной во время войны с терроризмом, которая только усиливается, а не самоуничтожается, по мере того, как теракты 11 сентября все больше уходят в прошлое. Ни президент Буш, ни его преемник Обама не будут призывать к прекращению войны с терроризмом или отмене всех положений Патриотического акта. Но Клаван, впрочем, все же, может видеть параллель между восстановлением Бэтменом полных гражданских прав и намерением Буша поступить так после окончания чрезвычайной ситуации. Разница между интерпретацией исключительного положения Бушем и Бэтменом – между консерваторами и левыми – не сводится к тому, что оно временно для Бэтмена и бессрочно для Буша. Обе фигуры рассматривают это как краткосрочное явление, но что отличает Бэтмена, это его отношение к подобному нарушению закона: он признает, что его готовность принять этот вид исключительности делает его преступником. Считая это преступлением, Бэтмен быстро останавливается. Но именно это Буш не склонен принять, а потому он рассматривает войну с террором как квази-вечную борьбу.

Супергеройское кино стало популярным жанром, когда проблема исключительного положения исторически выдвинулась на первый план. Разумеется, это не означает, что фильмы про супергероев обязаны своей популярностью Джорджу Бушу, но что они собирают аудиторию, когда отношения между исключительностью и законом все больше ставятся под сомнение. Как отмечает Агабмен,

«исключительное положение склонно все чаще становится доминирующей парадигмой управления в современной политике.»



Это превращение временной и исключительной меры в метод управления может кардинально изменить - фактически, уже осязательно изменило – структуру и значение традиционных различий между конституционными формами» (Agamben, 2005, p. 2)

Исключительное положение по Агаббену – это путь, по которому демократия превращается в фашизм. Исключение путают с правилом и вскоре оно становится его заменой. В этот момент рождается тотальная система власти, которая осуществляет контроль над людьми, используя их безопасность как оправдание существования такой системы. Поскольку героическое исключение является базовым требованием, супергеройские фильмы существуют именно в этом политическом контексте.

Большинство фильмов о супергероях просто закрепляют нашу потребность в героическом исключении и не ставят под сомнение его статус. Это касается «Железного человека» Джона Фавро (2008) и «Невероятного Халка» Луи Летерье (2008), которые вышли примерно одновременно с «Тёмным рыцарем». В результате, несмотря на некоторую критику правящей идеологии – как в случае с (хотя и ограниченной) критикой военно-промышленного сектора в Железном человеке – их способ применения героического исключения нивелирует это и оправдывает консервативный вектор современной политики. В этих фильмах, даже если героическое исключение вызывает определенные проблемы, оно принципиально необходимо для отправления правосудия, которое без него было бы просто свергнуто.

Отношение героя к героической исключительности лежит в основе подлинного героизма. Если герой воспринимает положение исключения как тяжелый долг, который он должен нести ради большего блага (положение Железного человека, президента Буша, Супермена и самых исключительных героев), то исключительность становится бесконечной самоцелью, необходимость в которой никогда не отпадет. Если, однако, герой воспринимает исключительность как криминальный долг, как необходимость (бремя), которая вырывает его из сферы героического в целом, то такая исключительность может воплотиться не в производстве все большего количества несправедливости, а в справедливости. Фильм Нолана показывает нам, что подлинный героизм обязательно проявляется в форме зла.



ЭТИКА ПО ДЖОКЕРУ

Правосудие требует исключений, поскольку наша верность закону изначально ставится под угрозу. Многие мыслители, которые рассматривали вопрос связи субъекта с законом, столкнулись с этой же проблемой. В частности, Фрейд утверждает, что в основе нашего молчаливого согласия с законом лежат зависть, зависть к чужому удовольствию и что это неизбежно искажает все общественные устои. Аналогично, Кант считает, что наша верность закону – никогда не является преданностью ради самого закона, а ради сопутствующей патологической мотивации. И пусть даже мы изначально и инстинктивно подчиняемся закону, мы не делаем этого из хороших побуждений.

Когда мы предстаем как субъекты, мы делаем это как радикальное зло, то есть как существа, которые творят добро по злым побуждениям. Мы помогаем соседям ради признания (пользы), которое это принесет; мы работаем волонтерами в школе, чтобы казаться ответственными родителями; мы даем деньги на помощь пострадавшим, чтобы чувствовать себя комфортно в отношении нашего уровня материального благополучия и так далее. Для Канта, это фундаментальная проблема, с которой сталкивается мораль, и самый сложный тип зла, который необходимо искоренить. Он объясняет:

«Человек (даже самый лучший) является злом, только потому, что он переворачивает моральный порядок своих побуждений и включает их в свои максимы. Он действительно включает нравственный закон в эти максимы рядом с законом о любви к себе; тем не менее, понимая, что эти пункты не смогут существовать на равных, а один должен подчиняться другому как его главнейшее условие, он превращает стимулы любви к себе и их побуждения в условия соблюдения закона морали - при этом именно последнее, как высшее условие удовлетворения первого, должно бы быть включено в универсальные максимы свободы выбора в качестве единственного стимула» (Kant, 1998, p. 59)

Хотя Кант верит, что мы способны превратиться из радикального зла в моральные существа, мы не можем избежать определенного исходного радикального зла, побуждающего нас ставить эгоистические стимулы выше закона и не дающего нам подчиняться закону ради него самого.



«Каким бы ни был его посыл в приобретении добрых нравов и каким бы стойким Человек ни был, сохраняя такой подход в соответствии с его образом жизни, он все же начал со зла, и этот долг невозможно стереть с лица земли» (1998, р. 88)

Наличие радикального зла в сердцевине покорности закону указывает на принципиальную несостоятельность закона. Проблема не в том, как правильно выразился Кант, что закон не может преодолеть естественные эгоистические склонности человека, а в том, это становится возможным только на фоне радикального зла. Без этого не было бы ни самого закона, ни свободы, поскольку признание закона повлекло бы за собой де-факто его исполнение. Таким образом, закон зиждется на том самом зле, которое он призван искоренить. В большинстве случаев послушание моральному закону, как это понимает Кант, само по себе является радикальным злом – так как это подчинение по ложным причинам.

Всегда неизбежно наблюдается фундаментальный дисбаланс между законом и преступностью. Криминальность предусмотрена самим законом в форме ненадлежащего подчинения, и ни один закон не в силах освободиться от зависимости от зла подобного подчинения. Консеквенциалистская этика развивается как некий компромисс с лежащим в основе закона радикальным злом. Для этой этической позиции важен результат, т.е. подчинение, а не дурные средства, которыми оно достигается. В обществе превалируют люди, идущие на компромисс с радикальным злом, и они определяют поведенческую норму. Соблюдая при необходимости закон, они делают это лишь ради удовлетворения какого-то эгоистического побуждения. Их мораль расчетлива – действия имеют ценность лишь с точки зрения конечного блага, которое они производят, или интереса, которому они служат, а всякий, кто подчиняется закону ради самого закона, становится исключением.

И Бэтмен, и Джокер существуют вне расчетливой морали, преобладающей в Готэме среди полиции, законопослушных граждан и преступного мира. Оба исключительны, потому что придерживаются кодекса, который противоречит их мотивам любви к себе и рушит любую консеквенциалистскую мораль. Хотя Бэтмен пытается спасти Готэм, а Джокер пытается уничтожить, хотя Бэтмен предан справедливости, а Джокер – несправедливости, их объединяет позиция, выходящая за рамки ограниченной и расчетливой этики, продиктованной законом. Их различия прячут в себе сходство с



кантовской моралью. Через их параллель Кристофер Нолан ясно показывает роль, которую зло должно играть в подлинном героизме.

Джокер – это огромный вклад Нолана в историю Бэтмена. Конечно, он существовал задолго до фильма Нолана и даже появился в первой картине Тима Бертон «Бэтмен» (1989), и это без учета комиксов и телесериалов. Он – главный враг Бэтмена. Но Нолан рисует новый образ Джокера в «Темном рыцаре». Вместо комического злодея, Джокер превращается в этический центр фильма, и это получается потому, что он – чистая выдумка без какой-либо скрытой истины, образ без реальности. Сотворение этого персонажа является ключевым моментом в нолановском кинематографическом осмыслении обмана.

Не Бэтмен, а именно Джокер наиболее выразительно излагает этическую позицию, которую они вместе занимают. Он противостоит консеквенциалистской и утилитарной этике, царящей в Готэме, и он пытается разобраться в этой этике, чтобы понять, что ею движет. По мнению Джокера, несмотря на кажущиеся различия, все группы Готэма придерживаются этических принципов, которые он именуется интригами (*scheming*, в русском дубляже – планами). Другими словами, они действуют не по принципу правильности или неправильности самого акта, а в целях достижения какой-либо конечной выгоды. Поступая таким образом, они унижают свои действия и лишают их свободы. Интриги превращают человека в раба его цели.

Для Джокера проблема с интригами (планами) не моральная, а эстетическая¹. Когда человек рассуждает о том или ином действии с точки зрения его конечной цели, он лишает это действие самодостаточности. Когда он беседует с Дентом после его обезображивания, он объясняет:

«У меня нет плана. У мафии есть планы, у копов есть планы. Знаешь, кто я, Харви? Я собака, бегающая за машинами. И я не знаю, что бы делал, если бы поймал одну. Я просто делаю что-то. Я гаечный ключ в механизме. Ненавижу планы. Твои, их, любые. У Марони есть планы. У Гордона есть планы. Планировщики пытаются контролировать свои миры. Я не планировщик. Я показываю планировщикам, насколько жалки их

¹ Джокеровская эстетическая критика морали других персонажей перекликается с высказыванием Ницше о «рабской морали». Нолан связывает Джокера с Ницше во время ограбления банка в начале фильма. Вставляя гранату в рот управляющему банком, Джокер перефразирует Ницше: «Я верю, что то, что не убивает тебя, просто делает тебя... страннее».



попытки контролировать ситуацию на самом деле. Поэтому, когда я говорю, что случившееся с тобой и твоей девушкой, не было чем-то личным, ты знаешь, что я говорю правду».

Джокер категорически отрицает возможность цели своей преступной деятельности, что решительно отличает его от других преступников в фильме. Благодаря этому он обретает свободу, которой никто другой, кроме Бэтмена, не может наслаждаться. Он способен сжечь кучу денег или рисковать собственной жизнью, так как не думает о своих действиях с точки зрения выгоды, которую они ему принесут. Он вырывается из того, что Кант называет гетерономией, чтобы достичь автономии¹.

По мнению Канта, подчинение закону, чтобы обеспечить достижение некоего предмета или конечного блага, неизбежно лишает человека свободы. Как он утверждает в «Основе Метафизики нравственности»:

«Если воля и ищет закон, то для того, чтобы найти его где-то, за пределами собственных максим для придания универсального характера закону – следовательно, если, выходя за рамки себя, она ищет закон в виде любого из его составляющих – результатом является гетерономия. В этом случае воля не отдает себя закону, вместо этого, составляющее, благодаря своему отношению к воле, дает ей закон» (Kant, 1996, p. 86)

Хотя Кант не стал бы считать Джокера эталоном нравственности, тот избегает, в отличие от законопослушных граждан в фильме, возносить составляющие выше закона. Однако, закон Джокера – это закон, который Кант не признает. Он ценит зло, потому что оно – зло,

¹ Независимость Джокера делает его трудным для понимания, даже для Бэтмена. Сначала он воспринимает Джокера как еще одного преступника, стремящегося к собственной выгоде, но Альфред (Майкл Кейн) отмечает, что это объяснение не обязательно отражает мотивацию такого человека, как Джокер. Рассказывая историю из своего прошлого, Альфред предполагает, что Джокер действует скорее ради самого акта, нежели ради денег. Он говорит Брюсу Уэйну: «Когда я был в Бирме, давным-давно, мы с друзьями работали на местную власть. Они пытались заручиться лояльностью вождей племен, подкупив их драгоценными камнями. Но их караваны были ограблены в лесу к северу от Рангуна. Нас попросили позаботиться об этой проблеме, и мы начали искать камни. Но даже через полгода мы не смогли найти никого, кто бы с ним сотрудничал. Однажды я увидел ребенка, играющего с рубином размером с мандарин. Бандит выбрасывал камни». В ответ Уэйн спрашивает: «Тогда зачем было их красть?». Альфред отвечает: «Потому что он смотрел на это как на хороший спорт. Потому что некоторые мужчины не ищут ничего рационального вроде денег. Их нельзя купить, запугать, урезонить или убедить. Некоторые просто хотят увидеть, как горит мир». Здесь Альфред пытается объяснить Брюсу, что расчет возможной заинтересованности не может служить объяснением зла, что существует вероятность дьявольского зла, которое просто радуется самому акту зла.



будучи «ключом в механизме», что свидетельствует об этической позиции, которую Кант считает невозможной, о дьявольски злом субъекте. Как отмечает Аленка Зупанчич, если проследить логику Канта, то можно сделать вывод, что дьявольское зло имеет точно такую же структуру, что и приверженность моральному закону. Отрицание Кантом возможности дьявольского зла – зла ради зла – коренится, по словам Зупанчич, в его бессознательном признании однородности этих явлений. Она говорит:

«Дьявольское, высшее зло, неотлично от высшего добра, и они являются ничем иным, как определением совершенного (этического) деяния. Иными словами, на уровне структуры этического акта различия между добром и злом нет. На этом уровне зло формально неотлично от добра» (Zupančič, 2000, p. 92)

Такой вывод для Зупанчич не означает отрицание кантовского нравственного закона, а скорее расширение его до фигуры дьявольского зла. Для Зупанчич дьявольское зло приобретает моральный статус, будучи результатом избавления от всех патологических желаний и расчетов. Мы видим, как дьявольское зло выступает как форма нравственности в образе Антона Чигура (Хавьера Бардема) в фильмах Джоэля и Итана Коэна «Старикам тут не место» (2007). Хотя Чигурх поступает безжалостно и убивает множество людей, он также действует не из корыстных интересов, а из преданности своему делу.

Джокер и Бэтмен имеют исключительный статус в «Тёмном рыцаре», поскольку они отказываются от гетерономии, которая возникает в результате расчетливости. Оба они привержены этическому принципу и следуют ему конца. Для Бэтмена это борьба с несправедливостью, а для Джокера - создание хаоса. Даже когда этот принцип вредит или угрожает их счастью, они все равно его соблюдают. Неоднократно в фильме Джокер приветствует собственную смерть составляющее его усилий сеять хаос, и Бэтмен терпит не только физическую боль, вызванную его борьбой против несправедливости, но и отсутствие признания его заслуг. Он вынужден не только скрывать, что Бэтмен – это Брюс Уэйн, но и в конце фильма, вынужден признать себя изгоем и преступником, как Бэтмен. Даже человек, знающий его истинную личность, Рейчел, не может должным образом любить его, так как его преданность борьбе с несправедливостью делает его непригодным для любовных



отношений. И Бэтмен, и Джокер полностью изолированы, потому что действуют в совершенно ином этическом русле, чем все остальные в этой картине¹.

Хотя Джокер и Бэтмен оба находятся в пространстве исключения, Нолан показывает этический приоритет фигуры зла. Джокер заходит дальше, чем Бэтмен в стремлении к этической позиции, ставящей действие выше последствий. В отличие от Бэтмена, Джокер не прячется под символическим образом, скрытым под гримом. В этом смысле кинокартина четко рисует границу между макияжем и маской. Сняв маску Бэтмена, можно узнать его истинную личность. Макияж Джокера не скрывает его истинную личность, а свидетельствует об ее отсутствии. Вся его сущность заключена в его облике. Джокер – чистый вымысел без капли правды под ним. Именно поэтому ему не нужно беспокоиться смазанном гриме.

Судьба макияжа Джокера на протяжении всего фильма говорит о том, что его задача вовсе не в сокрытии подлинной личности. Во время первой сцены с Джокером (ограбление банка) белый макияж на его лице еще не закончен. Морщины на лбу оставляют следы, через которые виднеется голая кожа. Впоследствии, во время допроса в отделении полиции, на белом гриме появляется все больше пробелов, и черная краска вокруг глаз пачкает лоб. Хотя это и деформирует его образ, постепенное смазывание макияжа Джокера никогда не мешает ему и не грозит раскрыть его личность.

Отсутствие интереса Джокера к собственному гриму поднимает вопрос о том, зачем он вообще его наносит. Он не стремится к традиционному обману, вместо этого его макияж маскирует тот факт, что ему на самом деле нечего скрывать. Он сбивает с толку персонажей фильма, потому что они приписывают мотивы его действиям, тогда как эти действия уже являются мотивацией. Иными словами, Джокер действует ради действия, а не в качестве реакции на какую-либо обиду или для извлечения выгоды. Это полное погружение в действие рождает свободу, которой не могут похвастаться никакие другие персонажи фильма, даже Бэтмен. В ходе допроса он может с полной уверенностью сказать ему: «Тебе нечем мне угрожать». Джокер действует, не беспокоясь ни о чем и не имея черт личности, которые можно использовать против него.

¹ Тесная связь между Бэтменом и Джокером проявляется несколько раз. Когда Бэтмен допрашивает Джокера в тюремной камере, Джокер цитирует буквально знаменитое высказывание из фильма Кэмерона Кроу Джерри Магуайер (1996) о романтической любви: «Ты меня дополняешь».



Идентичность (или отсутствие таковой) Джокера свидетельствует о его преданности самому действию. В отличие от других персонажей фильма (включая Бэтмена), у него нет идентичности, которую фильм раскрыл бы. Нолан оставляет Джокера (его происхождение, мотивацию, настоящее имя) полной загадкой для зрителя, но эту загадку никогда не раскрыть. Загадка здесь сама по себе – решение. Даже после заключения его под стражу полиция не может найти никакой информации о нем. Отвечая на вопрос мэра о том, что они знают о Джокере, Гордон говорит: «Ничего». Ни ДНК, ни отпечатков пальцев. Одежда на заказ, без этикеток и лейблов. Ничего в карманах, кроме ножей и ворса. Ни имени, ни других прозвищ». Полное отсутствие идентифицирующей информации вовсе не означает, что Джокер с успехом скрыл свою сущность, а лишь то, что ему нечего скрывать. Под этой иллюзией нет настоящего человека.

Фильм показывает, что даже биографические факты о Джокере имеют чисто внешний характер. В двух случаях он описывает, как его лицо было изуродовано. Первый рассказ кажется правдоподобным описанием детской травмы. Готовясь убить гангстера Гамбола (Майкл Джей Уайт), он объясняет:

«Хочешь узнать, как я получил эти шрамы? Мой отец был пьяницей. И злодеем. И однажды ночью он стал безумнее, чем обычно. Мапочка взяла кухонный нож, чтобы защититься, и ему это не понравилось. Ни капельки. Итак, я вижу, как он приставляет к ней нож, смеясь, и поворачивается ко мне с вопросом: "Чего такой серьезный?" Идёт на меня с ножом. "Чего такой серьезный?" Он сует лезвие мне в рот. "Давай-ка нарисую улыбку на этом лице"»

Нолан снимает этот момент в серии крупных планов, по очереди – Джокера и Гамбола, и напряжение на лице Джокера рождает ощущение подлинности этой истории. Сразу же после этого рассказа он убивает Гамбола, разрезая ему лицо, и это действие, похоже, вдохновлено насильем, которое пережил Джокер в детстве.

Однако позже Джокер выдает противоречащий рассказ, и эта вторая версия демонстрирует зрителям фильма, что они ничего не знают о прошлом Джокера или о травме, изуродовавшей его лицо. Когда он проникает на благотворительный вечер Дента, он хватается за Рэйчел и говорит ей:



«Была у меня жена, красивая, как ты, которая говорила, что я слишком много волнуюсь. Говорила, что я должен больше улыбаться. Жена, которая играла в азартные игры и задолжала акулам. Посмотри на меня! Однажды они порезали ей лицо. А у нас не было средств на операцию. Она этого не вынесла. Я просто хотел снова увидеть ее улыбку. Хотел, чтобы она знала, что мне плевать на шрамы. Поэтому я вставил лезвие себе в рот и сделал это с собой. И знаешь, что? Она не могла на меня смотреть. Она ушла. Теперь я вижу иронию этой истории. Теперь я всегда улыбаюсь»

В отличие от первой сцены, где Джокер рассказывает о происхождении шрамов в серии крупных планов, здесь история раскрывается через съемки в 360 градусов вокруг Джокера и Рейчел. Формальное смещение в изображении истории Джокера помогает изменить реакцию зрителя на Джокера.

Первый рассказ Джокера о детской травме, нанесенной отцом, попадает под современные объяснения насильственной преступности и таким образом дает правдоподобную, если не вполне обоснованную, причину его деятельности. Форма съемки во время первого рассказа усиливает ощущение подлинности. Крупные планы Джокера и его жертвы, Гамбола, свидетельствуют о серьезности его слов. Но когда он повторяет историю своих шрамов в новой версии, становится очевидным отсутствие серьезности его слов. Съемка на 360 градусов создает ощущение дисбаланса у зрителя, подходящее тому, что Джокер на самом деле не говорит об истории своих шрамов. Мы переходим от крупных планов, которые дают прямое и, казалось бы, правдивое представление о его истории, к 360-градусной следящей съемке, которая делает очевидной иллюзорность истории, когда мы слышим ее во второй раз с иным содержанием. Фильм не дает нам возможности разобраться между противоречивыми версиями (или найти другие), вместо этого он показывает, что правда о происхождении шрамов не имеет существенного значения. Джокер использует свою историю в целях шокировать и нагнетать ужас, а не для объяснения своих преступных действий¹. Его поступки нельзя свести к их мотивации, и он пытается обеспечить должное уважение к самому «действию» на протяжении всего фильма.

¹ Шрамы Джокера, как и его противоречивые истории о них, не имеют аналогов в предыдущих комиксах и фильмах о Бэтмене. Изначально Джокер был обезображен химикатами, и это увечье не принимало форму шрамов, идущих от его рта.



Так как Джокер не приемлет и стремится разрушить мораль планировщиков или консеквенциализма, он организует серию тестов, оспаривающих потенциал такой морали. Он заставляет Бэтмена выбирать между спасением Харви Дента и Рейчел Доус; он угрожает взорвать больницу, если никто не убьет в течение часа человека, который угрожает раскрыть личность Бэтмена; и он дает двум паромам, бегущим с острова Готэм, детонатор для взрывчатки на другом судне, обещая взорвать оба судна, если никто не нажмет на кнопку до полуночи. Последний тест фактически открывает перед жителями Готэма путь к перешагиванию через мораль планировщиков так, как это делает сам Джокер. Проблема двух лодок, похоже, представляет собой простую моральную дилемму. Если думать с точки зрения наибольшего блага для наибольшего числа людей и, если принять позицию планировщика, – становится ясно, что один паром должен взорвать другой, чтобы люди на обоих судах не погибли. И поскольку один заполнен преступниками, которых переправляют, а другой – обычными гражданами, этическая дилемма, созданная Джокером, кажется простой¹. Но Нолан рисует отказ от нравственности планировщиков, которая на первый взгляд кажется типичной ложью в сюжете, обычной для голливудского кино.

Два этических акта, являющихся кульминационными для фильма, по-видимому, знаменуют отход от критического края, показанного ранее, и капитуляцию перед сентиментальной моралью, верящей в глубинную доброту человечества. Конец «Тёмного рыцаря» можно рассматривать как новую версию финала фильма Франка Капры «Эта замечательная жизнь» (1946), где массовый всплеск сострадания спасает Джорджа Бейли (Джимми Стюарт) от финансового краха. В «Тёмном рыцаре» люди на обоих паромах предпочитают смириться с собственной смертью, а не брать на себя ответственность за убийство людей на другом судне. Но в отличие от Капры, Нолан усложняет этическое измерение деяний. Он начинает с демонстрации абсолютной аморальности традиционных консеквенциалистских или утилитарных моральных требований. Обычные граждане на первом пароме начинают с того, что настаивают на своем моральном праве уничтожить группу преступников на втором пароме. Один предлагает взорвать второй паром, утверждая: «У них был шанс». В соответствии с этой логикой, совершенное преступление снижает ценность жизни

¹ Самым неумолимым сторонником утилитарной этики в современной культуре является сериал «24», где федеральный агент Джек Бауэр (Кифер Сазерленд) сталкивается с рядом этических дилемм и последовательно сужает их до количественных проблем, чтобы принять соответствующее этическое решение.



человека. Если одна группа должна умереть, чтобы спасти другую – правило, установленное Джокером, – тогда для законопослушных гражданских лиц очевидно, кому жить, а кому – погибнуть. Никто на гражданском судне не выступает за то, чтобы не взрывать другой паром, и ясно, что их аргументы коренятся не в морали, а в борьбе за выживание.

Более того, фильм демонстрирует совершенно антитетические отношения между демократическими институтами и этическими действиями. На гражданском судне власти решают – подтолкнутые высказавшимся пассажиром и, возможно, в силу своей преданности демократическим принципам – проголосовать за судьбу второго парома. Как показывает фильм, простой акт голосования по такому вопросу, подчеркивает неприемлемость такого рода реакции. Но когда голоса подсчитаны и подавляющее большинство (396-140) проголосовало за взрыв лодки с преступниками, мы понимаем, что демократические процедуры (такие как народное голосование) вообще не имеют этического статуса. Фактически, тайное голосование позволяет каждому субъекту дистанцироваться от травмы этического решения, а не противостоять ей открыто. Фильм показывает, как один пассажир с огромной решимостью отдает свой голос, тогда как другой не может скрыть свою эмоциональную борьбу с трудностями морального выбора. Но то, как Нолан снимает этих двух пассажиров, да и его отношение к голосованию, изобилует иронией. Оба этих подхода к голосованию служат лишь иллюстрацией абсурдности самого факта голосования по решению взорвать лодку, полную людей. Голосование является неадекватным механизмом для принятия решения такого масштаба.

Этический поступок происходит не через поспешно созданную систему голосования на гражданском судне, а через революционный захват власти на борту судна с заключенными. Во время кризиса Нолан делает фокус на группе крупных заключенных, сговорившихся, как представляется, чтобы забрать детонатор у властей на борту судна. То, как изображены заключенные, подчеркивает их опасность: они зловеще смотрят на власть, перешептываются, сохраняют решительное мрачное выражение лица. Эти визуальные подсказки, а также то, что фильм представляет их как опасных преступников, позволяют предположить, что они планируют захватить детонатор и взорвать гражданское судно для того, чтобы спасти себя. Но фильм обманывает ожидания зрителя.

Лидер группы заключенных приближается к тюремщику, который держит детонатор и вступает с ним в конфронтацию. Фокус



на испуганный взгляд охранника показывает, как заключенный пугает его не потому, что он боится быть поверженным, а потому, что он верит, что заключенный заставит его сделать то, о чем он сам мечтает – то есть взорвать другую лодку. Заключенный упрекает охранника: «Ты не хочешь умирать, но не знаешь, как отнять жизнь». После того, как заключенный произносит это, Нолан возвращается к другому парому, где один из гражданских заявляет: «Люди на том судне. Они сделали свой выбор».

Эти параллельные действия, как представляется, устанавливают своего рода моральный баланс: хотя заключенный более открыто заявляет о своей готовности убивать ради выживания, гражданское население придерживается точно такого же взгляда. Возвращаясь на паром с преступниками, мы видим, что перед тем, как взять детонатор, заключенный делает последнее заявление. Он говорит: «Дай его мне. Ты можешь сказать им, что я отобрал его силой. Дай его мне, и я сделаю то, что ты должен был сделать 10 минут назад». Эти слова убеждают нас в том, что он собирается взорвать другой паром, однако, вместо этого мы видим, как он выбрасывает детонатор из окна в воду, лишая себя шанса на выживание. А следующий крупный план показывает, как гражданское лицо, вызвавшееся использовать детонатор, аккуратно опускает его обратно в коробку.

Действия как заключенных, так и гражданских лиц противоречат не только их личным интересам (рисковать жизнью, отказываясь убить кого-то другого), но и не поддаются никаким рациональным калькуляциям. Согласно правилам игры Джокера, если ни один из паромов не использует детонатор, обе лодки будут уничтожены. Чтобы отказаться выполнять это действие, необходимо отвергнуть моральные принципы расчетливости, поскольку, согласно любому подсчету шансов, предпочтительнее, чтобы одна лодка выжила, а не обе были уничтожены. Здесь Нолан показывает, что анонимная группа способна на великие этические поступки. Что спасает такое изображение от превращения в капровское¹, тем самым увековечивая идеологическую фантазию и позволяя зрителю досмотреть картину, будучи убежденным в базовой доброте человечества, – это то, куда именно Нолан помещает причину этического акта и какие факторы этому мешают.

Источником этического акта не является ни народное голосование (396-140 голосов против этического поведения), ни мать,

¹ Производное прилагательное от фамилии режиссёра Франка Капры (Capraesque), снимавшего фильмы о мужестве и торжестве справедливости, о чем автор упоминал выше (прим. переводчика).



желающая защитить ребенка и потому выступающая за взрыв заключенных, ни представители власти, оказывающиеся абсолютно беспомощными и неспособными принять решение. Вместо этого, именно заключенный, криминальная фигура, способен сделать этот этический жест. И, в конце концов, сам Джокер становится стимулом для морального акта, что мы видим в конце фильма. Создав чудовищную этическую дилемму, в которой он ожидает от людей расчетливости, Джокер дает им возможность вырваться из необходимости калькуляции. Он противостоит им с их же оружием - с логикой планирования, доведенной до абсурда, что создает возможность отступления от нее.

Джокер является этическим центром «Тёмного рыцаря», потому что ему удастся бросить вызов господству расчетливости над Готэмом и показать, что возможен другой мир, где этические действия не являются частью интриганских планов. Конечно, Джокер совершает ужасные поступки: он протыкает карандашом глаз человеку, взрывает больницу, убивает бесчисленное количество людей и так далее. Сделав Джокера этическим центром фильма, Нолан не оправдывает его за эти поступки и не прославляет их. Он, скорее, показывает, что за всеми этическими актами стоит некое необходимое насилие. Они должны насильственно стереть с лица земли господство планировщиков, лежащее в основе и патологизирующее любое подчинение закону. Хотя он сам и является фигурой зла в фильме, насилие Джокера направлено на радикальное зло, присутствующее в типичном послушании закону – на то, что мы подчиняемся закону, как отмечает Кант, по причинам, не связанным непосредственно с законом. Зло Джокера является основой любого этического героизма, потому что оно акцентируется и стремится устранить зло расчетливости, которая характеризует первоначальное отношение субъекта к закону. Так, он служит почвой для возникновения этического акта.

ПУБЛИЧНОЕ ЛИЦО ГЕРОЯ

Аналогично тому, как «Темный рыцарь» иллюстрирует неразрывную связь между героизмом и злом, он также разрушает представление о герое, который может выглядеть героически. С самого начала фильма Бэтмен выражает желание отойти от дел, чтобы уступить место тому, кто может быть героем, не надевая маску. Он видит такой потенциал в образе Харви Дента. Но фильм показывает, что не бывает героя без маски и, точнее, без маски зла. Как говорит Славой Жижек,



«истинно человеческое добро, добро, вознесенное над естественным добром, бесконечное духовное добро – это маска зла» (Žižek, 2008, p. 66)

Без маски зла добро не может возникнуть и застревает в подсчете выгоды; без маски зла добро остается лишь схемой получения желаемого. Это именно то, чем является Харви Дент, хотя Бэтмен и видит в нем идеальное проявление героизма.

В начале фильма Харви Дент выглядит как образец чистейшего добра. Непорочность его добродетели позволяет ему всегда оставаться спокойным. Даже когда гангстер пытается застрелить его в открытом суде, он спокойно хватает пистолет из руки гангстера и бьет того по лицу. После удара мы видим полное хладнокровие Дента, даже посреди покушения на убийство. Эта невозмутимость связана с абсолютной уверенностью в том, что все пройдет в соответствии с его планами. Скорость, с которой Нолан переходит от угрозы со стороны преступника к реакции Дента, сводит к минимуму чувство опасности у зрителя. Угроза жизни Дента исчезает практически раньше, чем мы успеваем осознать ее, что лишает ее реальности, как для Дента, так и для зрителя. В сцене суда он превращается в героя, которому невозможно причинить вред. По иронии судьбы, настоящий супергерой фильма, Бэтмен, оказывается уязвимым, как только появляется в фильме – собаки кусают его через защитные доспехи. Это отличие в уязвимости Дента и Бэтмена отражает, почему первый не может быть настоящим героем.

В отличие от Бэтмена, героизм Дента коренится не в переживании потерь и поражений, а в отрицании самой возможности этого. Брюс Уэйн принял личность Бэтмена после травмы, полученной в результате падения в пещеру, полную летучих мышей, и гибели родителей, но никакие подобные травматические потери не вдохновляют героизм Дента. Его героизм заключается в непосредственной идентификации с добром, что позволяет ему иметь чистоту, которой нет у Бэтмена. Никакой разрыв и последующее возвращение не стимулируют его преданность правосудию. Он может публично заявить о своих героических поступках, потому что совершает их в непорочной форме, не прибегая к при этом к обличению зла. Но фальшь подобного мгновенного отождествления себя с добром становится очевидной в отрицании потери, которое Нолан отображает в дентосвском тике, – в его склонности подбрасывать монеты для решения дилемм.



В ряде случаев он бросает монету, которую дал ему отец, чтобы ввести возможность проигрыша в свои действия. Подбрасывая монету, человек признает, что события могут идти не по плану, что другой может выиграть, и что проигрыш всегда возможен. Хотя подбрасывание монеты представляет собой попытку справиться с потерей и проигрышем, делая их случайными, а не необходимыми или неотъемлемыми, оно, тем не менее, в силу самого действия признаёт возможность проигрыша. Дент сначала подбрасывает монету, когда опаздывает на допрос ключевого свидетеля в суде, и монета должна определить, будет ли он или его помощница Рейчел проводить допрос. Когда Рейчел удивляется, как можно решать что-то настолько важное таким образом, Дент отвечает: «Я творю свою собственную удачу». Именно после этого гангстеру не удается застрелить Дента, что еще больше подчеркивает его неуязвимость.

Дент выигрывает это и последующие подбрасывания монет в первой части фильма, потому что он использует специальную монету, одинаковую с двух сторон. Когда заходит речь о подбрасывании монет, Дент действительно сам творит свою удачу, устраняя элемент случайности. Его монета гарантирует отсутствие самой возможности проигрыша. Такая монета – это, безусловно, умное изобретение, но вместе с тем она коррелирует с отсутствием подлинного героизма у Дента. Незамедлительность его героизма не выдерживает никакого вмешательства. Как только утрата привносится в мир Дента, его героизм исчезает, и он становится преступником.

Трансформация Харви Дента после травмы настолько стремительна, что ставит под сомнение его искренность. В один момент из яркого защитника правосудия он превращается в убийцу, готового расстреливать невинных детей. Можно было бы объяснить такой быстрый переход неаккуратным режиссерским ходом со стороны Кристофера Нолана, желающего слишком быстро перейти к кульминационным моментам фильма. Но скорость трансформации особенно важна именно из-за этой режущей глаз форсированности. Она позволяет нам пересмотреть отношения Харви Дента к закону в фильме ранее.

Дент превращается в злодея «Двуликого» после травмы, однако, делая это, он просто становится личностью, которую полицейский участок создал ему при работе в отделе внутренних расследований. Как расследующий дела других офицеров, Дент заслужил прозвище «Двуликий», настаивая на абсолютной безупречности и противодействуя любым признакам коррупции в полиции. Даже не коррумпированный офицер Гордон жалуется Денту на парализующее



влияние такой тактики на работу отдела. С одной стороны, требование безупречности может казаться последовательно нерасчетливой этической позицией. Можно представить, как такое упорство препятствует достижению долгосрочной цели совершенствования системы правопорядка (вот почему Гордон выступает против). С другой стороны, стремление к непорочности всегда предполагает провал. Безупречный герой быстро становится преступником, когда травма разрушает его чистоту.

Впервые это происходит, когда Гордона якобы убивают на похоронах комиссара полиции. В ответ на это вопиющее проявление преступности Дент злоупотребляет властью при допросе подозреваемого и даже угрожает пристрелить его, используя монету в качестве орудия для психологических пыток. Хотя Дент и не собирается в действительности стрелять в подозреваемого, Бэтмен, тем не менее, критикует методы Дента, прерывая допрос. Эта сцена показывает, кем станет Дент позже в фильме, а также демонстрирует последствия его героизма. Дент прибегает к пыткам, потому что его форма героизма не имеет онтологического пространства для потерь. Когда это происходит, его героизм полностью сводится на нет.

Травмирующими потерями для Дента становятся смерть Рейчел и его собственное увечье. Нолан показывает эффект этих изменений через трансформацию его монеты во время взрыва, убивающего Рейчел. Взрыв сжег одну сторону двухглавой монеты Дента (которую он ранее кинул Рейчел, когда его увезли в тюрьму), так что, будучи подверженной травматической силе, она становится монеткой с двумя разными сторонами. Фильм повествует, как травма вводит потери в мир и как это поражение уничтожает субъективную уверенность.

Когда Дент-Двуликий подкидывает помеченную монету, действие приобретает совершенно новый смысл. В отличие от предыдущих случаев, он больше не уверен в результате. Он подкинул монету, чтобы решить, убить ли Джокера в больничной палате, убить ли детектива Вюртса (Рона Дин) в баре, или детектива Рамиреса (Моник Курнен) в переулке. Из всех троих погиб только Вюртс, но Дент также убивает еще одного офицера и криминального босса Марони вместе с несколькими его людьми. Эта ярость заканчивается тем, что Дент удерживает семью Гордона в заложниках и угрожает убить самого дорогого Гордону человека. Дент становится убийцей, чтобы перенести свой собственный опыт потери на других: он говорит Гордону, что убьет самое ценное для него, чтобы Гордон ощутил то, что он пережил. Дент способен так быстро перевернуться, потому что



его героизм не терпит потерь. Когда это происходит, героизм полностью исчезает.

После смерти Дента фильм заканчивается принятием Бэтменом ответственности за убийства, совершенные Дентом, чтобы спасти его общественную репутацию и тем самым сохранить образ народного героя. Гордон и Бэтмен уверены, что этот шаг необходим для спасения города и сохранения веры в правосудие. Когда Гордон говорит: «Готэму нужен настоящий герой», мы видим кадр, на котором он переворачивает лицо Дента, скрывая обожженную часть и показывая другую. После смерти Дент обзаводится маской, которую никогда бы не носил в жизни. Маска героизма скрывает его преступления. Как фильм предполагает, эта ложь – что непогрешимость возможна – представляет собой неперемное условие социального бытия. Без этого, без идеи, что можно следовать морали, вычисление интересов ничем бы не компенсировалось, и город стал бы преступным. Для Славоя Жижека, молчаливое потворство социальной лжи свидетельствует о капитуляции фильма перед идеологией. Без всяких двусмысленностей, он утверждает:

«Темный рыцарь – это признак глобального идеологического регресса» (Žižek, 2010, p. 61)

Однако особый интерес в концовке фильма представляет Бэтмен и то, в какой форме проявляется его героизм. Бэтмен берет на себя ответственность за действия Дента словно не для того, чтобы спасти его образ, а для того, чтобы окончательно осквернить собственный. Он должен лгать. Он остается героическим исключением, но его положение радикально меняется. Чтобы быть уверенным, что Дент умрет как герой, Бэтмен должен взять на себя ответственность за его убийства. Таким образом, он по-настоящему наследует маску зла. В заключительном фрагменте фильма мы видим, как полиция выслеживает Бэтмена, Гордон разбивает Бэт-сигнал и Бэтмен уезжает на своем мотоцикле в ночь. В конце этой сцены мы слышим, как Гордон за кадром говорит: «Он – герой, которого заслуживает Готэм, но не тот, кто ему сейчас нужен. Поэтому мы будем охотиться на него, потому что он может это вынести. Ведь он не герой. Он молчаливый хранитель, бдительный защитник.... Темный рыцарь».

Когда Гордон произносит последнее слово, кадры погружаются во тьму вслед за образом Бэтмена на мотоцикле. Мелодраматичность голоса возвышает героизм Бэтмена, но происходит это именно потому, что тот согласен выглядеть злодеем. Этот поступок, более чем



любое из физических проявлений его отваги, является деянием настоящего героя, потому что оставляет его без признаний заслуг за героизм. Для героя, проявляющегося в форме зла, героическая исключительность должна быть самоцелью без надежды на большее вознаграждение. Когда исключение принимает такую форму, оно теряет угрозу, которую несет в себе типичный герой. Маска зла позволяет исключению существовать, не приумножая себя. Заняв эту позицию в конце фильма, Бэтмен показывает, что он усвоил урок Джокера и понял важность отхода от калькуляций. Дент, герой, который хочет показаться героем, скатывается в убийственное зло, но Бэтмен, герой, который делает зло своим образом, следует единственно возможным путем героической исключительности.

В эпоху, когда несовершенство закона очевидно, необходимость героического исключения становится все более явной, но опасность такого исключения никогда не была еще столь ощутимой. Современный мир изобилует заявлениями об исключительности, которые позволяют нам увидеть негативные последствия, проистекающие из этого исключения, независимо от того, насколько героически были его намерения. Зрители стекаются к фильмам о супергероях в поисках героического исключения, которое они могут принять, исключения, которое будет работать на справедливость, не усугубляя при этом несправедливости так, как это происходит с реальными исключениями сегодняшнего мира. В фильме «Темный рыцарь» Кристофер Нолан предлагает живой образ героической исключительности. Как он полагает, образ ее должен быть противоположен, если исключительность не хочет приумножить несправедливость, с которой борется. Единственный настоящий герой лжет о своем героизме. Таким образом, урок для реальных исключений весьма труден. Вместо того чтобы прославлять себя в качестве освободителя Ирака и спасителя американской свободы, Джорджу Бушу пришлось бы действовать за кулисами, поощряя обвинения против него как военного преступника в Международном суде, а затем ему пришлось бы бежать от преследований властей по улицам Гааги. В глазах общественности настоящие герои должны отождествлять себя со злом, с которым мы боремся.

Следовательно, они должны посвятить себя как обману и маскировке, так и истине. Без лжи может существовать невинность, но героизма не бывает. Темный рыцарь завершается превращением Бэтмена в преступника, потому что Нолан улавливает освобождающую силу вымысла. С помощью киноискусства он создаёт исключительные моменты, в которых зрители могут выйти за



рамки закона, но он также предостерегает от отождествления исключения с законом, происходящего, когда объявляется «чрезвычайное положение».

Список литературы

- Agamben, G. (2005). *State of Exception*. (K. Attell, Trans.) Chicago: University of Chicago Press.
- Benjamin, W. (1996). Critique of Violence. In W. Benjamin, *Selected Writings Volume I, 1913-1926* (E. Jephcott, Trans.). Cambridge: Harvard University Press.
- Bowles, S. (28 July 2008 г.). Are Superheroes Done For. *USA Today*, 2D.
- Hegel, G. F. (1952). *Philosophy of Right*. (T. M. Knox, Trans.) London: Oxford University Press.
- Hegel, G. F. (1975). *Aesthetics: Lectures on Fine Art* (Vol. 1). (T. M. Knox, Trans.) Oxford: Oxford University Press.
- Kant, I. (1996). Groundwork of the Metaphysic of Morals. In M. J. Gregor (Ed.), *Practical Philosophy* (M. J. Gregor, Trans.). New York: Cambridge University Press.
- Kant, I. (1998). Religion within the Boundaries of Mere Reason. In A. Wood, & G. Giovanni (Eds.), *Religion within the Boundaries of Mere Reason and Other Writings* (A. Wood, & G. d. Giovanni, Trans.). New York: Cambridge University Press.
- Klavan, A. (25 July 2008 г.). What Bush and Batman Have in Common. *The Wall Street Journal*. Retrieved from http://online.wsj.com/article_print/SB121694247343482821.html
- Manon, H. S. (2007). X-Ray Visions: Radiography, Chiaroscuro, and the Fantasy of Unsuspicion in Film Noir. *Film Criticism*, 32(2), 2-27.
- Žižek, S. (2008). *Violence: Six Sideways Reflections*. New York: Picador.
- Žižek, S. (2010). *Living in the End Times*. New York: Verso.
- Zupančič, A. (2000). *Ethics of the Real: Kant, Lacan*. New York: Verso.

References

- Agamben, G. (2005). *State of Exception*. (K. Attell, Trans.) Chicago: University of Chicago Press.
- Benjamin, W. (1996). Critique of Violence. In W. Benjamin, *Selected Writings Volume I, 1913-1926* (E. Jephcott, Trans.). Cambridge: Harvard University Press.
- Bowles, S. (28 July 2008 г.). Are Superheroes Done For. *USA Today*, 2D.



- Hegel, G. F. (1952). *Philosophy of Right*. (T. M. Knox, Trans.) London: Oxford University Press.
- Hegel, G. F. (1975). *Aesthetics: Lectures on Fine Art* (Vol. 1). (T. M. Knox, Trans.) Oxford: Oxford University Press.
- Kant, I. (1996). Groundwork of the Metaphysic of Morals. In M. J. Gregor (Ed.), *Practical Philosophy* (M. J. Gregor, Trans.). New York: Cambridge University Press.
- Kant, I. (1998). Religion within the Boundaries of Mere Reason. In A. Wood, & G. Giovanni (Eds.), *Religion within the Boundaries of Mere Reason and Other Writings* (A. Wood, & G. d. Giovanni, Trans.). New York: Cambridge University Press.
- Klavan, A. (25 July 2008 г.). What Bush and Batman Have in Common. *The Wall Street Journal*. Retrieved from http://online.wsj.com/article_print/SB121694247343482821.html
- Manon, H. S. (2007). X-Ray Visions: Radiography, Chiaroscuro, and the Fantasy of Unsuspicion in Film Noir. *Film Criticism*, 32(2), 2-27.
- Žižek, S. (2008). *Violence: Six Sideways Reflections*. New York: Picador.
- Žižek, S. (2010). *Living in the End Times*. New York: Verso.
- Zupančič, A. (2000). *Ethics of the Real: Kant, Lacan*. New York: Verso.



POETICS OF DEAD BODY: DAVID CRONENBERG AS NORMAN'S BROWN READER

Boris Valerievich Podoroga (a)

(a) Institute of Philosophy Russian Academy of Sciences, 12 Goncharnaya str., 1,
Moscow, Russia, 109240. Email: boris.podoroga[at]gmail.com

Abstract

In the present article the philosophical consistence of David Cronenberg's cinema is considered. His statements and theoretical investigations, devoted to his work, show that for Cronenberg cinema is an aesthetical medium, which let him interpret antiessentialistic ontology of life in the contemporary social-historic perspective (1960s – to the present). It becomes possible only in the conversation with the icon figures of XXth century: among others it is Sigmund Freud, Marshall McLuhan and Norman Brown. In the frame of this conversation, science-fiction and psycho-physiological grotesque, which Cronenberg uses in his movies, gets investigative significance, making us to look in a new way on such actual phenomena, like technological and sexual revolutions, mutations, psychic deviations, appearance of internet and virtual reality. This article analyzes early movie of Canadian director, called 'Shivers' (1975), which grounds a foundation of Cronenberg's creation process, developing in his further films. Author shows, that in 'Shivers' Cronenberg works with the image of 'polymorphous sexuality', which he takes from philosophy of Norman O. Brown, famous American Freudian and pupil of Herbert Marcuse. For Brown the former is a means of conceptualizing of reunion man with his body and bounded with it eschatological emancipation project. Cronenberg shows that in conditions of hypertechnological milieu this will be seemed like realization of feminine (maternal) archetype through the physical invasion of ambiguous oral\anal erotic, expressed in new collective body, structured by aggressive sexuality. As well Cronenberg disproves Brownian revolutionary pathos, supposing that this collective body can be integrated in middle class society.

Keywords

Flesh; body; cinema; Cronenberg; Shivers; becoming; sexuality; Thanatos; Eros; mutations



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



ПОЭТИКА МЕРТВОЙ ПЛОТИ: ДЭВИД КРОНЕНБЕРГ КАК ЧИТАТЕЛЬ НОРМАНА БРАУНА

Подорога Борис Валерьевич (а)

(а) Институт философии РАН, 109240 Российская Федерация, г. Москва, ул. Гончарная, д. 12.
Email: boris.podoroga[at]gmail.com

Аннотация

Настоящая статья посвящена анализу философского содержания кинематографа канадского режиссера Дэвида Кроненберга. Его выступления, равно как и посвященные его творчеству теоретические работы, показывают, что для Кроненберга кинематограф является эстетическим медиумом, позволяющим осмыслить антиэссенциалистскую виталистическую онтологию в условиях современного социально-исторического контекста (60-ые годы XX века по н.в.). Для Кроненберга это оказывается возможным только в рамках диалога со знаковыми фигурами философии XX века, среди которых можно выделить Зигмунда Фрейда, Маршалла Маклюэна, Нормана Брауна и других. В рамках этого диалога жанры научно-фантастического и психофизиологического гротеска, в которых работает Кроненберг, приобретают исследовательское измерение, заставляя по-новому взглянуть на такие актуальные феномены, как научно-техническая и сексуальная революции, мутации, психические отклонения, возникновение интернета и виртуальной реальности. В данной статье разбирается ранний фильм Кроненберга «Судороги» (1975), который закладывает основы кроненберговского творческого проекта, развиваемого им в последующих фильмах. Автор показывает, что в «Судорогах» Кроненберг разрабатывает позаимствованный им у американского фрейдиста, Нормана О. Брауна, образ «полиморфной сексуальности». Для Брауна последний является средством концептуализации воссоединения человека со своим телом и неотделимого от него эсхатологического проекта эмансипации. С точки зрения Кроненберга, в условиях свертехнологичной современной среды это воссоединение будет выглядеть как реализация феминного (материнского) архетипа через трансплантологическую инвазию орально/анальной (амбивалетной) эротики, выражающейся в формировании нового коллективного тела, построенного на агрессивной сексуальности. Кроме того, Кроненберг отвергает революционный пафос Брауна, полагая, что это коллективное тело сможет быть апроприировано современным капитализмом.

Ключевые слова

Плоть; тело; кинематограф; Кроненберг; Судороги; становление; сексуальность; Танатос; Эрос; мутации



Это произведение доступно по [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



ВВЕДЕНИЕ

Канадский режиссер Дэвид Кроненберг имеет репутацию философа от кинематографа. И, вероятно, эта репутация прочнее, чем у любого другого представителя Американского независимого кино. Один только список англоязычных монографий, посвященных философским, а также социально-теоретическим, культурологическим и эпистемологическим предпосылкам кроненберговского кинематографа, включает в себя более пятидесяти наименований. Следует особо выделить вышедший в 2012 году сборник под редакцией Саймона Ричеса «Философия Дэвида Кроненберга», где представлены статьи, в которых фильмы Кроненберга интерпретируются в свете сюжетов аналитической философии, философии сознания, картезианства, теории эволюции, психоанализа и современной политической теории (Riches, 2012). Едва ли Кроненберг ассоциирует себя с каким бы то ни было определенным философским направлением или теорией, но понимание себя в качестве философствующего художника, художника-исследователя является для него чем-то естественным и закономерным (Youtube, 2015).

Однако философское мировоззрение Кроненберга несомненно имеет общую рамку. Оно определяется радикальным антиэссенциализмом, истоки которого прослеживаются в виталистической онтологии конца XIX и начала XX веков (А. Шопенгауэр, Ф. Ницше, Ч. Дарвин, З. Фрейд). Антиэссенциализм направлен против метафизического субстанциализма, восходящего к Платону и Аристотелю. Согласно субстанциалистскому мировидению, вселенная состоит из автономных, независимых друг от друга идей или сущностей. Антиэссенциализм предполагает совершенно иную онтологию: говорим ли о формах организации материи, биологических видах или о когнитивных сущностях, мы говорим лишь о сгустках потока энергии, которую Шопенгауэр называет «волей», Ницше «становлением», Дарвин «эволюцией», а фрейдисты «либидо» (libido), подразумевая под ней либо исключительно половое влечение (З. Фрейд, Ш. Ференци, К. Абрахам), либо жизнь как таковую (К. Юнг). Если мы принимаем такого рода онтологию становления, то, казалось бы, непреодолимые различия между такими сущностями, как механизм и организм, человек и животное, душа и тело, разум и безумие, воображаемое и реальное, социальное и природное становятся, по меньшей мере, чем-то неочевидным, спорным (Wilson, 2001, p. 36). Кроненберг описывает размывание границ между разнородными субстанциями в гротескно-



фантастическом ключе. К примеру, в «Выводке» (1979) он задается вопросом: если между душой и телом нет непреодолимых границы, то почему нельзя представить себя ситуацию, при которой эмоции будут иметь конкретные смертоносные физические воплощения («Выводок»)? Вопросы «Мухи» (1986): если человек является протуберанцем того же самого потока жизни, что и насекомое, то почему нельзя активировать в нем соответствующий ген и создать их гибрид? «Видеодром» (1983) и «Экзистенция» (1999): если технические устройства конструируются в качестве все более совершенных «органопроекций», то почему вдруг не окажется, что они могут совпадать с органами на молекулярном уровне, что обеспечит возможность их «врастания» в тело человека?

Развивая онтологию становления, Кроненберг делает своими собеседниками многих известных западных философов. Среди них можно выделить, Маршалла Маклюэна, Мартина Хайдеггера и Ги Дебора. При этом Кроненберг далек от постструктуралистской философии, которая набирала популярность в 70-ые, 80-ые годы, когда он был в начале своего творческого пути: теории Мишеля Фуко, Луи Альтюссера, Ролана Барта и Жана Бодрийера не оказали на философию Кроненберга существенного влияния (Beard, 2006, p ix, 29, 128.).

Если попытаться сузить рамки и выбрать направление современной гуманитарной мысли, которое является наиболее репрезентативным для интерпретации кроненберговских фильмов, то таковым будет философия психоанализа. Ее наиболее важным для Кроненберга представителем выступает американский последователь Фрейда, Норман О. Браун. При этом, как мы увидим, Браун для Кроненберга – это не просто теоретический источник, но и объект критики. Будучи революционно настроенным автором, Браун считал, что психоанализ является орудием излечения человечества от неврозов, структурирующим современное капиталистическое общество. Предмет кроненберговской критики, вобравшей в себя опыт поражения молодежных революций 60-х годов в США и Европе – безмятежное общество будущего, парарелигиозная аллегория эротического коммунизма. В «Судорогах», «Выводке», «Автокатастрофе» и «Оправданной жестокости» Кроненберг показывает, что даже самые радикальные революционные изменения будут поглощены капитализмом.



ОТ ВОЗРОЖДЕНИЯ ТЕЛА К НОВОЙ ПЛОТИ

Американский философ Норман Браун почти неизвестен отечественному читателю. Однако в 60-ые годы в Северной Америке Браун был культовой фигурой: наряду с Олдосом Хаксли, Эрнстом Бейкером и Гербертом Маркузе он являлся одним из вдохновителей сексуальной и психоделической революций. Его книга «Жизнь против Смерти» (1959) одно время была настоящей библией американских хиппи. Это контркультурное признание Браун получил за свою теорию полиморфной сексуальности, с которой он связывал проект возрождения человеческого тела.

Теория полиморфной сексуальности Норманна Брауна является ответом на проблему цивилизационной репрессии, сформулированной Гербертом Маркузе. С точки зрения Маркузе, источником этой репрессии является буржуазное общество, которое, пытаясь сохранить возможность эксплуатировать рабочий класс, подавляет его сексуальность, являющуюся освободительной силой, навязывая табу, моральные, религиозные и социальные запреты. Если Маркузе трактует понятие репрессии скорее в марксистском ключе, то есть в качестве внешнего принуждения, то Браун, как и Фрейд, считает репрессию чем-то внутренне присущим человеческой психике.

Фрейд выделял два фундаментальных психических принципа: принцип удовольствия и принцип реальности. Если принцип удовольствия отвечает за немедленное удовлетворение влечений и/или желаний человека, то принцип реальности, если такого рода удовлетворение невозможно, побуждает от него в данный момент отказаться, откладывая его реализацию «на потом». С точки зрения Брауна, если у животного принцип удовольствия и принцип реальности находятся в гармонии, то у человека, из-за того, что у него нет природной среды, в которую он был бы изначально встроен, принцип удовольствия вытесняется и замещается принципом реальности: человек тратит все время на приспособление к окружающей реальности (создание орудий, жилища и т.д.) (Brown, 1985, p. 9), теряя возможности реализовывать свои влечения и желания. В этом плане, проявления сексуальности, не связанные с размножением, оказываются для выживания человека нежелательными, что в итоге и порождает машинерию подавления (начиная от запрета на инцест и заканчивая викторианской моралью), формирующую сферы вытесненного (бессознательного) и противостоящего ей Сверх-Я (интроецированных идеалов, чувства долга, вины, совести и так далее). Вот почему, с точки зрения Брауна,



для освобождения сексуальности недостаточно социалистической революции: необходимо изменить саму человеческую природу.

Трансформацию человеческой природы Браун связывает с переходом от генитальной сексуальности к сексуальности полиморфной. Генитальная сексуальность – это сексуальность взрослая, специфицированная (сосредоточенная в половых органах), выступающая прообразом рационального социального порядка, тогда как полиморфная сексуальность – это, наоборот, сексуальность, рассеянная по телу или, как точно определяет ее Кроненберг, «несфокусированная, пребывающая во всем, вид текучей сексуальности или сенсуальности» (Rodley, 1996, p. 65). Если генитальная сексуальность отвечает принципу реальности, будучи подчиненной исключительно функции продолжения рода, то полиморфная сексуальность отвечает скорее принципу удовольствия, всегда актуальному удовлетворению желаний. Однако для Брауна полиморфная сексуальность – это не просто совокупность перверсивных частичных влечений, присущих детству, но фундаментальный «океанический» образ чувственности, предполагающий экстатическое слияние человека и мира, примером которого является младенческое или даже пренатальное существование человека.

Возможность перехода к полиморфной сексуальности тесно связана с гегельянским представлением Брауна об органическом единстве двух ключевых влечений человека – влечения к Жизни (Эрос) и влечение к Смерти (Танатос), которые представляют собой временные измерения принципа удовольствия и принципа реальности. Тут Браун вновь полемизирует с Фрейдом. Австрийский ученый настаивал на том, что противоречие между Эросом и Танатосом свойственно всей биологической жизни, которая, с одной стороны, стремится перейти в неживое состояние, но, с другой стороны, стремится к самосохранению и самовоспроизведению. Этот неснимаемый дуализм – источник психических конфликтов и противоречий для всех живых созданий – является онтологическим условием невротической природы человеческого существа. В случае с человеком влечение к жизни ассоциируется с сексуальностью, тогда как влечение к смерти – с культурой, принуждающей человека к вытеснению и сублимации. Однако Браун в противовес дуализму влечений настаивает на диалектике влечений. По Брауну, у животных Эрос и Танатос образуют одно неделимое жизненное целое, где Эрос используется, чтобы жить, а Танатос, чтобы умирать (Brown, 1985, p. 104). Эрос и Танатос – это два противоположных влечения, но у



животных они находятся в согласии. По Брауну, когда-то и в человеке Эрос и Танатос были согласованы друг с другом. Этот период Браун описывает, ссылаясь на библейский образ пребывания Адама и Евы в Эдеме. С помощью аналогии грехопадения Браун описывает вступление человека в историю: когда Адаму было предназначено «трудиться в поте лица», а Еве – «рожать в муках», между Эросом и Танатосом возникает противоречие. Последнее характеризуется тем, что Браун называет «бегством от смерти» (flying from the death): человек, будучи отчужден от своих влечений (тела), фактически является мертвым, но безуспешно пытается обессмертить себя, создавая Богов, нравственные идеалы и произведения искусства. В будущем Эрос и Танатос вновь должны объединиться. Это объединение, связанное с принятием человеком Танатоса, Браун соотносил с различными апокалиптическими, мистико-религиозными образами, приводя в качестве примеров Андрогинное тело (Якоб Беме), Небесный Иерусалим (Иоанн Богослов) и т. д.

Кроненберг развивает приведенные пункты философии Брауна за исключением одного – его мессианской революционности. Для Кроненберга переход к полиморфной сексуальности описывается в научно-материалистическом и атеистическом ключе. Однако это не значит, что Кроненберг лишен определенного понимания истории. Человеческую историю Кроненберг рассматривает преимущественно сквозь призму генетического эволюционизма. Кроненберг различает эволюцию жизни и эволюцию человека. Последняя, с точки зрения Кроненберга, должна быть переопределена через логику индуцированного мутагенеза. Речь идет о том, что случайные мутации, которые составляют материал для эволюции, в рамках формируемой человеком техногенной среды генерируются с особой интенсивностью и скоростью. Человек непрерывно меняет среду обитания, создает механические и фармакологические импланты для своего тела, что серьезно трансформирует его тело и сознание. Кроненберг особо выделяет конец XX и начало XXI веков, отмеченные научно-технической революцией (появление высоких технологий, телевидения, компьютера, интернета, социальных сетей): этот период и становится колыбелью полиморфной сексуальности¹. Почти во всех фильмах Кроненберга 70-80-х годов раскрепощенная сексуальность является результатом научных экспериментов (от «Преступлений будущего» и заканчивая «Мухой»). В фильмах «Связанные насмерть» (1988), «Обед нагишом» (1990), «М

¹ Современным интернеттехнологиям посвящен роман Кроненберга «Употреблено» (Consumed). (Кроненберг, 2014.)



Батерфляй» (1993), «Автокатастрофа» (1996), «Паук» (2002), «Оправданная жестокость» (2005) и «Звездная карта» (2014) сексуальность описывается в качестве психически индуцированной. В «Автокатастрофе» речь идет об особом эротизме гибридного объекта – покоренный автомобиль/сломанное, разорванное тело, в «Пауке» изображается детский психоз, порождающий тлеющий когнитивный разлом. Все эти виды актуализации полиморфной сексуальности не являются для Кроненберга формами достижения какого-то окончательного спасительного порядка – речь идет об акселерации той эволюции человека, что шла с незапамятных времен.

ЧУДОВИЩНАЯ МАТЬ

В данной статье мы проследим кроненберговскую интерпретацию философии Брауна на примере фильма «Судороги».

В «Судорогах» Кроненберг рассматривает сексуальность как болезнь, но болезнь творческую, порождающую новые тела, в полной мере развивая интуиции своих «юношеских» работ. Напомним, что темой «Стерео» (1969) является «креативный рак», в «Преступлениях будущего» (1970) намечается связь между «лихорадкой Ружа» и гомосексуальной чувственностью. «Судороги» – кинокартина о произошедшем в результате неудачного научного эксперимента массовом заражении, воплощающим собой акт коллективного сексуального раскрепощения. Жилой комплекс Старлайнер – утопия среднего класса эпохи золотого тридцатилетия – оказывается охвачен эпидемией венерического заболевания, превращающим прагматичных обывателей в сексуальных маньяков. Сюжет, ассоциирующийся с зомби-хоррорами, является для Кроненберга средством изображения охватывающего людей оргиастического влечения: сначала один зараженный, потом несколько, потом их становятся сотни, и вот остается только один здоровый человек, из последних сил отбивающейся от толпы зараженных, но, в конце концов, превращающийся в одного из них, после чего следует оргия и выход насилия за пределы жилого квартала.

Итак, тезис нашей статьи состоит в следующем: в «Судорогах» представлена регрессия от генитальной сексуальности, имманентной кроненберговскому воображаемому аналогу среднего класса 70-х годов к оральной и анальной фазам инфантильной сексуальности.

Как известно, Фрейд постулировал существование четырех фаз инфантильной сексуальности – оральную, анальную, фаллическую и латентную. В «Судорогах» Кроненберг следует браунианской интерпретации генезиса инфантильной сексуальности, которая



расходится с фрейдовской. Если Фрейд делает акцент на том, что первые из четырех перечисленных стадий инфантильной сексуальности должны рассматриваться в качестве прегенитальных (зубы и кал как фаллические символы) (Фрейд, 1999, стр. 248), то Браун – на связи рта и ануса с фигурой матери.

По Брауну, фигура матери – это главный символ полиморфной сексуальности. Мать ассоциируется со стихийным, природным началом, стирающим различия между индивидом и миром, удовольствием и страданием, жизнью и смертью. В рамках психоаналитической теории подчеркивается амбивалентный образ матери, ассоциирующийся как с благом, так и со злом. Мать способна согреть, накормить, защитить, но она же способна и уничтожить, ввергнуть в хаос. Мать – это Гея, одинаково любящая всех своих детей, как светлых богов-олимпийцев, так и безобразных сторуких титанов. Если в «Судорогах» фигура матери присутствует скорее символически, то в последующих фильмах канадского режиссера она ассоциируется с конкретными женскими образами: Роуз в фильме «Бешенством», чья сексуальная привлекательность скрывает в себе смертоносное кровососущее жало, наездка-убийца Нола в ленте «Выводок»¹.

Оральная и анальная фазы являются субъективными коррелятами хорошей и плохой матери. За первой стоит образ защищающий и кормящей матери, за второй – образ матери отторгаемой и вместе с тем насильно удерживаемой: мать как объект страха и агрессии. В одном случае, ребенок словно бы растворяется в матери, оказываясь кристаллизацией ее заботы и протекции, в другом мы видим отрицательную реакцию: момент, когда мать перестает кормить ребенка грудью, оказывает ему меньше внимания, а иногда даже и ругает его, – момент появления плохой матери, вызывающий со стороны ребенка мстительное подражание. На место матери ребенок ставит самого себя, а на свое место – собственные фекалии². Ребенок как бы говорит:

«Давай теперь поиграем в то, что я мама, а ты ребенок!»
(Brown, 1985, p. 117.).

¹ Фильм «Выводок» был подвергнут яростной критике со стороны исследовательницы феминистки Барбары Крид, которая описала чудовищную наездку в качестве конструкта состоящего из мизогинных фобий. См.: подробнее: (Creed, 1993, P. 178-180).

² Согласно Фрейду, это соответствует так называемым инфантильным сексуальным теориям, согласно которым дети появляются на свете подобно экскрементам.



Анальная фаза известна в качестве анально-садистской: для нее характерна страсть к обладанию и манипулированию. Как известно, анальная фаза выражается в получении ребенком удовольствия от сокращения сфинктера, связанных с произвольным (не связанным с биологическими потребностями) выталкиванием и удержанием экскрементов¹, которое при определенном психофизическом развитии индивида может инспирировать возникновение некрофилии (Фромм, 1998, стр. 604). В «Судорогах» (1976) Кроненберг показывает, что невозможно, как это делает Браун, констатировать структурную амбивалентность материнского (феминного) начала и при этом выводить теорию полиморфной сексуальности исключительно из его позитивного аспекта. Если мы принимаем материнский образ, то мы принимаем его во всей полноте, связанной с присутствующей нем смертностью, которую воплощает анальная эротика. В этом-то и заключается, по Кроненбергу, истинный смысл слов о том, что смерть должна быть интегрирована в жизненное целое.

Чтобы лучше понять, что представляет собой этот негативный аспект образа матери, обратимся к концепции материнства Юлии Кристевой. Кристева говорит об архаической матери, которая представляет собой «место или не-место “нон-плейс” (...), место властвования блаженных и удушающих объятий до возникновения субъективности, означивания и значения. Угроза, которую представляет собой архаическая мать – это угроза не столько кастрации, сколько полной потери самой себя; и перед пробуждающимся к говорению существом встает необходимость матереубийства, как единственного пути к субъективности...» (Кристева, 2003, стр. 20). Тут прежде всего необходимо прояснить значение понятия «матереубийство». Кристева намерено противопоставляет его фрейдовскому понятию отцеубийства. Если отец – это автономная и персонифицированная фигура власти, открытая для атак, то мать вообще не содержит в себе каких-либо определенных черт, мать – это «смутный объект желания». Убийство отца равнозначно организации устойчивого социального порядка (сыновья ставят закон над его могилой), от матери можно лишь на время спрятаться, закрыть на нее глаза: она бессмертна, как сама жизнь, и не может быть переведена в трансцендентальные формы.

¹ Саломе выводит этот тезис из обсуждавшегося Фрейдом приучения ребенка к туалету, являющейся важной частью его психического генезиса и откладывающей заметный отпечаток на человеческой культуре. В статье «Анальное» и «сексуальное» Лу Саломе выдвинула гипотезу, согласно которой первоначальный запрет, лежащий в основе социализации человека, накладывался на сферу анальной эротике. Саломе говорит о «первом ‘фу’, которое мы должны усвоить» (Саломе, 2012, стр. 12).. См.: (Фрейд, 1990, стр. 53, 54).



Трудно говорить о материнском образе, поскольку он отрицает самоговoreние и какие-либо внятные определения; он предполагает хаос и смешение, которые для индивида равнозначны несуществованию, смерти. Для культуры и общества нет ничего страшнее архаической матери. Вот почему в рамках устойчивого символического порядка архаическая мать дается через аффект отвращения (*abjective*), который представляет собой акт вытеснения, отторжения. Отвращение – это чувство, являющееся средством особой допредикативной «субъективации», проведения границы между собой и внешним миром. Но это не та фундаментальная граница между «я» и «миром», «субъектом» и «объектом», с которой мы привыкли себя соотносить, но чисто аффективное отмежевание себя от того, что ассоциируется с враждой, смертью, болезнями, (экскременты, трупы, иноплеменники, вырванные внутренности и т.д.). Кристева не случайно использует слова «абъекция» и «абъект». В отличие от объекта, а-бъект – это то, что мы пытаемся исключить из нашего бытия, полностью вывести за его пределы. Абъекция – суть отвержение недифференцированного, безличного существования. Вот почему у нас вызывает отвращение ситуации, когда, к примеру, добропорядочный человек оказывается убийцей, а под свежей порослью мха мы находим гнездо опарышей. В них проглядывается падение в небытие. А небытие есть царство архаической матери – Калиго, предначальной мглы. Однако сознательный и автономный субъект носит в себе тоску по недифференцированному бытию, в нем глухо бьется желание вернуться в материнские объятия. На наш взгляд, фильм «Судороги» – это полное черного юмора изображение коллективного возвращения в лоно чудовищной матери.

БОЛЕЗНЬ К СЕКСУ

Перейдем к разбору фильма. Первые кадры «Судорог» полностью посвящены одному из его главных героев – жилому комплексу Старлайнер. В них мы можем распознать два его образа. Первый (эксплицитный) образ Старлайнера является репрезентацией эксперимента по возвращению к оральной сексуальности. Он ассоциируется с убаюкивающим голосом менеджера, Рональда Мерики, который предлагает потенциальному покупателю квартиры вновь стать младенцем. Старлайнер предстает перед нами как райский уголок, где человек может прожить жизнь, избавленную от тягот цивилизации, обрести комфорт и защищенность, не прилагая для этого никаких усилий. Подобно материнским объятиям, Старлайнер воплощает собой замкнутый самодостаточный универсум: он



расположен на острове, соединенным с континентом лишь одним узким мостом:

«Пройдя по мосту до нашего острова, вы почувствуете, как шум большого города остался как будто за миллионы миль позади вас».

В Старлайнере есть рестораны, поля для гольфа, бассейн, подземная парковка, теннисные корты, магазины, химчистки, бутики и медицинский центр. В нем человеку ничего не нужно делать – лишь наслаждаться покоем и автоматически удовлетворять любые свои желания. На панорамном кадре видно, что очертания острова напоминают женскую грудь; в южной оконечности мы видим «сосок» – здание жилого комплекса. В своей рекламе Мерик постоянно сравнивает этот обособленный квартал с круизным лайнером (Starliner – это буквально звездный корабль):

«Жизнь превращается в роскошное путешествие, если вы занимаете апартаменты в Старлайнере. Проплывите по реке жизни на тихом и комфортабельном судне».

Судно или корабль – это символ материнской утробы, относящийся в психоаналитическом дискурсе к разряду талласократической символики, которая описывает самые ранние формы чувственности¹. Однако на тех же слайдах подспудно дает о себе знать второй «режиссерский» образ Старлайнера, опознающийся по заунывной музыке, формирующей атмосферу, резко диссонирующую с радужными перспективам жизни в доме будущего. Набережные, квартиры, балконы и коридоры пустуют, что создает у зрителя тягостное впечатление. На фотографиях не хватает теплых красок: все они будто бы нарочно сделаны в дождливый облачный день. О’Салливан даже видит в изображениях на слайдах реминисценции освобожденного концлагеря:

«Мы можем сказать, что эти помещения, свободные от людей, с функциональной архитектурой являются реминисценциями фотографий Освенцима, после того, как оттуда были эвакуированы выжившие» (O’Sullivan, 2013, p. 294.).

¹ Так, один из используемых психотерапевтами методов по введению в пациентов в гипноз является внушение им того, что они погружены в воду (находятся в озере или в реке). Вода ассоциируется с пренатальным покоем.



Словом, Кроненберг, мог бы только согласиться с высказыванием Славоя Жижека, цитируемым О'Салливаном:

«У нас есть отличное слово для реализованной мечты – это кошмар» (O'Sullivan, 2013, p. 322.).

Уже в начале фильма становится ясным, что проект оральной эротики исчерпывается удобствами Старлайнера. Он не предполагает изменения сущности человека. Человек помещается в более комфортные условия, но остается мелким буржуа с его прагматичным рационализмом. Кроме того, все удобства Старлайнера являются производными от его технического совершенства, которые соответствуют ультрарационалистическому духу эпохи. В поведении его жильцов не угадывается никаких признаков пробужденной сексуальности. Скорее мы замечаем, что в нем повсюду процветают холод и отчуждение. Это можно проиллюстрировать на примере отношений двух пар: агента по недвижимости, Ника Тюдора, и его жены-домохозяйки, Джанин; врача Роджера Сен-Люка и медсестры Форсайт. Тюдор – холоден и замкнут в себе, он все время посвящает работе и игнорирует свою жену. Медсестра Форсайт постоянно оказывает Сен-Люку знаки внимания, которые тот полностью игнорирует.

Переходя к разбору анальной фазы нельзя не вспомнить одного из ключевых персонажей фильма – доктора Эмиля Хоббса. Невозможно отделаться от впечатления, что Хоббс является карикатурным alter-ego Нормана Брауна. Хоббс получал гранты на разнообразные научно-исследовательские проекты, одним из которых стал трансплантологический эксперимент по выведению паразит-симбионта. Официально Хоббс заявлял, что паразит предназначен для замены недееспособных человеческих органов. К примеру, если у человека неизлечимо больны почки, то паразит замещает их функции, а взамен берет себе часть крови. Однако безумие Хоббса состояло в том, что паразит, по его замыслу, должен был заменить не какой-то конкретный орган человека, а радикальным образом дополнить всю его психофизическую организацию. Вот, что сообщает один из героев фильма, партнер Хоббса, Ролло Лински, почти дословно цитируя строчки из «Жизни против Смерти»:

«Хоббс считал человека излишни рациональным животным, потерявшим связь с собственным телом и инстинктами. Как



вам это нравится? Иными словами, слишком много мозгов, а кишка тонка. Вот, что он сделал, чтобы помочь нашим кишкам. Он вывел паразита – комбинацию афродизиака и венерической болезни, которая превратит мир в дикую оргию».

Эмиль Хоббс представлен Кроненбергом в образе похотливого старикашки, для которого проект раскрепощения libido был следствием его личной сексуальной распушенности. У Хоббса была связь с несовершеннолетней студенткой Аннабель, на которой он проводил эксперименты. В ходе одного из них (того, что стал началом эпидемии) Хоббс убил Аннабель и покончил с собой. Личная заинтересованность Хоббса в раскрепощении libido – не случайна. С точки зрения Кроненберга, изменить человека можно только в том случае, если он сам стремится к этому (пусть и бессознательно). (Lifejournal, 2012). В отличие от Брауна, который предлагает абстрактную историческую схему и руководствуется мистическими идеалами, Хоббс воплощает конкретное влечение, ищущее для себя выход и подспудно дающее о себе знать и у других жителей Старлайнера. Здесь показательным является разговор Сен-Люка с Лински по телефону, в момент которого сестра Форсайт демонстративно переодевается перед Сен-Люком. Когда она предстает перед ним полностью обнаженной, Сен-Люк смотрит на нее со странным желанием, для реализации которого ему будто бы чего-то не достает. Еще более удачным примером является сцена нападения паразита на молодую женщину по имени Беттс. Она укладывает волосы и слушает выпуск вечерних новостей, где сообщается о смертях в Старлайнере, на которые реагирует с полным безразличием, что неестественно для одинокой молодой женщины. Позже она садится в ванну, куда проникает паразит. Саму атаку паразита мы не видим, но легко можем догадаться, что паразит насилует Беттс, причем без видимого сопротивления с ее стороны (она кричит, корчится от боли, но предпринимает попыток вынуть из себя агрессивное создание). Кажется, что нападение основано на ее латентном согласии. Как замечает О'Салливан, она представляет собой «перевернутую» сцену из «Психо» Хичкока. Если после убийства Мэрион Крэйн мы видим, как кровь исчезает в сливном отверстии, что символизирует сокрытие преступления, то в «Судорогах» показывается как после атаки паразита кровь заполняет ванну. Тем самым Кроненберг подчеркивает, что нападение паразита является изображением высвобождения вытесненного.



Тот факт, что Лински делает акцент на слове «кишки» (guts) лишь подтверждает стремление Кроненберга привлечь внимание зрителя к анальной эротике: кишка – это ее преимущественная зона. В переводе с английского слово «guts» обозначает кишки, понятые в качестве внутреннего органа, и одновременно мужество, решимость. Когда говорят: «Да, у тебе кишка тонка!», то подразумевают отсутствие последних. В этом плане, кишки предполагают агрессивность и готовность к насилию. И поскольку человек утратил свои естественные кишки в ходе процесса рационализации, то вернуть их ему можно лишь инвазивно – через внедрение в него их искусственного аналога.

Радикальная кроненберговская интерпретация анальной фазы становится еще более очевидной, когда мы видим паразита. Паразит – это красно-коричневый слизняк около пятнадцати сантиметров в длину, который напоминает нечто среднее между пенисом и твердым содержимым кишечника. Кроненберг настаивает на сближении паразитов и экскрементов в сцене, когда Ник Тюдор заигрывает с движущимся у него в животе слизняком. Тюдор лежит в комнате на кровати и говорит: «Давай, парень! Выходи сюда, слышишь! Только ты и я! Мы станем хорошими друзьями. Ну, давай же, давай!», а паразит словно бы отвечает ему, образуя вздутия на поверхности живота, делая его похожим на мешок с перекачиваемой картошкой¹. Тюдор ощупывает эти вздутия со смесью любопытства, тревоги и сладострастия. Эта сцена почти буквально соответствует тому, что фрейдисты называют «игрой с фекалиями», во время которых дети исследуют свои экскременты, зачастую обращаясь с ними как с одушевленными существами.

Одним из самых важных моментов фильма «Судорог» является момент заражения, поскольку в нем воспроизводится комбинация оральной и анальной эротике. Вспомним, как оно происходит. Уже

¹ Уильям Берд совершенно справедливо отмечает, что фекалии относятся к висцеральному телу, болезненные проявления которого являются неизменной темой фильмов Дэвида Кроненберга. Висцеральное тело – это тело внутреннее, о котором мы ничего не хотим знать. Оно спрятано под внешним телом – телом, управляемым, контролируемым. Анатомически к внешнему телу относится мышечная система, опорно-двигательный аппарат, центральная нервная система, тогда как к висцеральному телу – кровеносный и пищеварительный аппарат, симпатическая нервная система, совокупность внутриклеточных и бактериальных коммуникаций. За сознательную активность отвечает внешнее тело, однако эта активность возможна ровно до тех пор, пока может полагаться на бесперебойное функционирование внутреннего тела. Кроненберг, как и многие другие авторы, работающие в жанре body-horror, переворачивает иерархию тел. Зрительское восприятие таких фильмов, как «Капля» (1958), «Ночь живых мертвецов» (1968), «Рука» (1981), «Нечто» (1982), связано с ужасом перед тем, что скрывается в глубине нашего собственного тела, тела, которое, казалось бы, является нашей неотчуждаемой собственностью. Нас ужасает тело внутри тела, и ужасает оно нас именно тем, что она нам неподконтрольно.



инфицированный паразитом житель Старлайнера нападает на здорового, извергая паразита изо рта. А паразиту достаточно коснуться кожи, чтобы произошло заражение. Тут мы позволим себе не согласиться с О'Салливаном, с точки зрения которого движение паразита снизу вверх (из живота ко рту), символизирует видоизмененную сублимацию (O'Sullivan, 2013, p. 459.). На наш взгляд, рот попросту берет на себя функцию ануса, как при рвоте. Об этом свидетельствует первая в фильме сцена извержения паразита, когда только заразившийся Ник Тюдор выблевывает паразита с балкона, после чего тот начинает самостоятельно путешествовать по жилому комплексу. Одновременно рот сохраняет и собственно оральную функцию, поскольку он оказывается инструментом введения зараженного в оргиастическую коллективность¹. Общение зараженных друг с другом действительно напоминает проявления инфантильной сексуальности в том виде, как его описывал Браун: между ними нет генитального контакта, они обнимаются, дотрагиваются друг до друга, купаются вместе в бассейне. Но это происходит именно за счет передачи мертвой плоти.

Вспомним наиболее запоминающиеся сцены заражения из «Судорог», где раскрывается связь с материнским комплексом. В одной из первых сцен зараженная уборщица атакует официанта. Когда тот проходит мимо ее комнаты, она набрасывается на него со словами: «Я так оголодала без любви! Иди же ко мне!». В другой сцене сестра Форсайт готовит у себя в квартире ужин, ожидая визита доктора Сен-Люка. Внезапно раздается стук в дверь. Форсайт открывает. Перед ней молодой человек нездорового вида, которого она спрашивает: «Могу ли я чем-то вам помочь?». Молодой человек отвечает: «Да, можете!» и нападает, пытаясь сорвать с нее одежду и вцепиться в горло, широко открыв рот, чтобы в подходящий момент извергнуть паразита. Ответ юноши на вопрос Форсайт звучит как настоятельная просьба, которая перерастает в насилие в тот момент, когда в ее исполнении отказывают. Последнее выглядит как вынужденное продолжение первого, о чем свидетельствует умоляющий взгляд молодого человека – в нем читается сожаление о своих действиях, которые он не в состоянии контролировать. Вот еще одна примечательная сцена. Когда Джанин заходит к Нику в комнату, он сидит на кровати и сообщает ей, что превосходно себя чувствует, целует и просит, чтобы та занялась с ним любовью. Когда Джанин отказывается, он бьет ее по лицу и говорит: «Люби меня Джанин, ты – моя жена!». Он валит ее на кровать и, удерживая ее на спине,

¹ См.: (Кристева, 2003, стр. 20).



пытается прикоснуться к её лицу ртом, но Джанин удаётся вырваться. В слезах она убегает в ванну и, возвращаясь, видит Тюдора, безжизненно лежащего на боку, у которого изо рта выползает слизняк. После просмотра этих сцен вспоминается теория видоизмененной оральной эротики Карла Абрахама. Абрахам говорит о людях, в детстве страдавших от недостатка материнского внимания, которое во взрослой жизни они пытаются восполнить, рассматривая окружающий их мир в качестве матери, которую необходимо принудить к тому, чтобы она заботилась о них. Это люди, которые постоянно стремятся что-то получить от других людей, люди отличающиеся крайней навязчивостью. Вот, что пишет Абрахам:

«В социальном поведении этих людей нечто постоянно требующее, что выражается по большей части то в форме просьбы, то в форме требования. При этом описанная склонность к поглощению совмещается у них со склонностью к оральной отдаче. Они испытывают стремление довериться другим людям оральным путем, которое происходит от чувства переполнения» (Абрахам, 2007, стр. 67).

«Регулярно я мог констатировать у таких индивидов, что они были не в состоянии сдерживать себя не только в языковой области, но и в других сферах. Так, у них неоднократно обнаруживается порыв к мочеотделению» (Абрахам, 2007, стр. 67,68).

«У этих лиц стремление к речи означает точно так же воздержание как нападение, умерщвление или уничтожение, но одновременно и любой род физического испражнения, включая оплодотворение» (Абрахам, 2007, стр. 68).

Абрахам дает нам дополнительные средства понять логику кроненберговской анальной эротики, физически привязанной к ротовому отверстию. По Абрахаму, взрослое видоизменение оральной сексуальности состоит в том, что рот, будучи преформированным анальной сексуальностью, в дополнение к своей функции поглощения вещества, приобретает функцию его отдачи (растраты), причем так, что обе эти функции получают возможность реализовываться одновременно. Это позволяет носителю такого рода сексуальности не просто заставить другого индивида что-либо сделать, но и в некотором роде побудить его разделить собственные влечения, т.е.



буквально, убивая, оплодотворить его. С точки зрения Абрахама, подобный невротик оказывается ловким манипулятором, который способен извлекать для себя выгоду только в той ситуации, когда его окружают самостоятельные личности, на которых он может рассчитывать. Однако для Кроненберга подобный вывод означал бы вписывание невротика в привычный (фаллический) социальный порядок, что дезавуировало бы логику принадлежности анальной эротике к материнскому началу. Вот почему для Кроненберга так важно помыслить наличие сообщества, целиком состоящего из подобных индивидов, где в жизнь оплодотворяется смертью.

НЕВОЗМОЖНОСТЬ РЕВОЛЮЦИИ

Авторитетный канадский кинокритик, Робин Вуд, в книге «Американский кошмар» – одной из первых работ, посвященных анализу фильмов ужасов, ввел разграничение между «прогрессивными» и «реакционными» ужастиками, где первые служат революции в ее фрейдомарксистском понимании, т.е. раскрывают репрессивность существующего общественного строя, тогда как вторые, наоборот, воспроизводят разнообразные шовинистические клише, способствуя сохранению существующей социальной структуры. Вуд вместе с соавторами разбирает множество фильмов, среди которых, наряду с такими «хитами», как «Техасская резня бензопилой», «Экзорцист», «Челюсти», «Омен» оказался и фильм «Судороги». Последний был отнесен им к категории реакционных ужастиков: Кроненберг, по мнению Вуда, позитивно изображает средний класс. Однако Кроненберг не является идеологом буржуазного общества. Кроненберг выступает как критик революции. С его точки зрения, судьба всех радикальных революционных нововведений состоит в том, чтобы быть ассимилированными средним классом. Средний класс подобен амебе: его сила состоит не в том, чтобы с целью защиты от чего-то «радикального и угрожающего» «построить вокруг себя раковину, которая может быть взломана и разрушена, а в том, чтобы абсорбировать его» (Rodley, 1996, p. 65). Кроненберг, объясняя суть общественных изменений, которые мы видим в «Судорогах», приводит в пример рождение моды на длинные мужские прически в Югославии в 60-80-х годов. В начале этого периода ношение мужчинами длинных волос «считалось политическим высказыванием», а в середине 80-х длинные волосы стали носить даже «юристы и бухгалтеры». Длинные волосы стали нормой, и тот, кто хотел претендовать на конформизм, должен был брить голову (Rodley, 1996, p. 66). Кроненберг ясно указывает на



ассимиляцию «революции» в конце фильма. Ночью жильцы Старлайнера покидают его на автомобилях, направляясь в Монреаль. Но выглядят они, как клерки, которые спешат ранним утром на работу, а не отпрысков освободительной эпидемии. За кадром голос сообщает, что в Монреале поднялся уровень сексуального насилия, но это сообщение звучит, как полицейская сводка и не производит впечатления чего-то экстраординарного. Фильм «Судороги» оказывается тонким высмеиванием наивных канадских хиппи, которые в середине 70-х заимствуют у американцев и европейцев моду на сексуальную революция, не обращая внимания на то, что в США и Европе она на тот момент была уже полностью ассимилирована капитализмом.

ВЫВОДЫ

Попробуем резюмировать сказанное. В фильме «Судороги» закладываются ключевые принципы кроненберговской кинематографической поэтики. Ее онтологический аспект подразумевает подрыв эссенциалистской логики, через которую определяется европейская цивилизация. Мы больше не можем отстаивать первичность завершенных сущностей на биопсихическом или категориально-метафизическом уровнях, поскольку все они становятся условными выражениями потока жизни (libido). В этом фильме Кроненберг впервые обращается к одному из своих постоянных собеседников – американскому фрейдисту, Норману Брауну, предложившему проект высвобождения полиморфной сексуальности. В отличие от Фрейда, Браун считал полиморфную (инфантильную) сексуальность условием эмансипации человека. Полиморфная сексуальность – это сексуальность, обеспечивающая экстатическое единство человека и мира, символом которого является материнское начало. Одним из условий ее высвобождения, по Брауну, является принятие тела в качестве смертного. В «Судорогах» Кроненберг пытается творчески переработать эту концепцию Брауна, разрабатывая не в полной мере развитый последним тезис, согласно которому оральная и анальная эротика, как подвиды полиморфной сексуальности отражают амбивалентность материнского начала. И, наконец, Кроненберг отрицает мессианскую революционность Брауна. Для него высвобождение полиморфной сексуальности по определению не может стать революцией, способной послужить концу истории, поскольку сексуальность является становлением по своей сути. Кроме того, Кроненберг описывает в «Судорогах» средний класс в качестве носителя раскрепощенной сексуальности.



Кроненберг указал на то, что средний класс является наиболее революционным, поскольку он оказывается способен интегрировать любые революционные новшества и нововведения, будучи структурой, имманентной жизни.

Список литературы

- Beard, W. (2006). *The Artist as Monster*. Toronto Buffalo London: University of Toronto Press
- Beaty B. (2008). *David Cronenberg's A History of Violence*. Toronto Buffalo London: University of Toronto Press.
- Britton, A., Lippe, R., Williams, T. & Wood R. (1979). *American Nightmare. Essays on the Horror Film*. Toronto: Festival of Festivals.
- Brown, N. O. (1985). *Life against death. Psychoanalytic meaning of history*. Hanover: Wesleyan University Press
- Browning M. (2007). *David Cronenberg: Author or Filmmaker? Bristol*, Chicago: Intellect Books
- Creed, B. (1993). *The Monstrous Feminine*. London and New York: Routledge
- Grant, M. (2000). *The Modern Fantastic: The Films of David Cronenberg*. Weastport: Praeger
- Jameson F. (1992). *The Geopolitical Aesthetic: Cinema and Space in the World System*. Bloomington: Indiana University Press.
- Lifejournal. (2012). *Дэвид Кроненберг. "Экзистенция". Интервью*. Получено из <https://goth.livejournal.com/91316.html>
- O'Sullivan, P. (2013). *Dead Flesh: The Presence of Norman O. Brown in the Work of David Cronenberg*. Amazon Digital Services LLC.
- Riches, S. (2012). *The Philosophy of David Cronenberg*. Lexington: The University Press of Kentucky.
- Rodley, C. (1992). *Cronenberg on Cronenberg*. London&Boston: Faber & Faber.
- Wilson, S. (2001). *The Politics of Insects*. New York: Continuum
- Youtube. (2015). *Автопортрет: Дэвид Кроненберг*. Получено из <https://www.youtube.com/watch?v=1cq67mGLUvQ>
- Абрахам, К. (2007). *Характер и развитие*. Ижевск: ERGO
- Берроуз, У. (2010). *Гольй завтрак*. Москва: АСТ
- Дарвин Ч. (2001). *Происхождение видов путем естественного отбора*. Санкт-Петербург: Наука.
- Кристева, Ю. (2003). *Силы ужаса: эссе об отвращении*. Санкт-Петербург: АЛЕТЕЯ



Кроненберг, Д. (2015). *Употреблено*. Москва: Corpus
Саломе, Л. (2012). «Анальное» и «сексуальное». Ижевск: ERGO
Фрейд, З. (1990). *Очерки по психологии сексуальности*. Минск: БелСЭ
Фрейд, З. (1999). *Основные психологические теории в психоанализе. Очерк истории психоанализа*. Санкт-Петербург: АЛТЕЯ

References

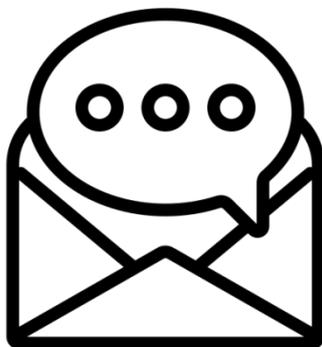
- Abraham, K. (2007). *Character and Development*. Izhevsk: ERGO. (in Russian)
- Burroughs, W. (2010). *Naked Lunch*. Moscow: AST. (in Russian)
- Beard, W. (2006). *The Artist as Monster*. University of Toronto Press. 2006
- Beatty B. (2008). *David Cronenberg's A History of Violence*. Toronto Buffalo London: University of Toronto Press.
- Britton, A., Lippe, R., Williams, T. & Wood R. (1979). *American Nightmare. Essays on the Horror Film*. Toronto: Festival of Festivals.
- Brown, N. O. (1985). *Life against death. Psychoanalytic meaning of history*. Hanover: Wesleyan University Press
- Browning M. (2007). *David Cronenberg: Author or Filmmaker?* Bristol, Chicago: Intellect Books
- Creed, B. (1993). *The Monstrous Feminine*. London and New York: Routledge
- Cronenberg, D. (2015). *Consumed*. Moscow: Corpus. (in Russian)
- Darwin C. (2001). *The Origin of Species by Means of Natural Selection*. Saint-Petersburg: Science. (in Russian)
- Freud, Z. (1999). *Basic psychological theories in psychoanalysis. Essay on history of psychoanalysis*. Saint-Petersburg: ALETEIA. (in Russian)
- Freud, Z. (1990). *Essays on psychology of sexuality*. Minsk: BelSE. (in Russian)
- Grant, M. (2000). *The Modern Fantastic: The Films of David Cronenberg*. Westport: Praeger
- Jameson F. (1992). *The Geopolitical Aesthetic: Cinema and Space in the World System*. Bloomington: Indiana University Press.
- Kristeva, J. (2003). *Powers of Horror: An Essay on Abjection*. Saint-Petersburg: ALETEIA. (in Russian)
- Lifejournal. (2012). *David Cronenberg. "Existence". An interview*. Retrieved from <https://goon.livejournal.com/91316.html>
- Pavlov, A. (2014). *The guilty pleasure*. Moscow: HSE Publishing House.
- Salomé, L. (2012). *"Anal" and "Sexual"*. Izhevsk: ERGO



- Riches, S. (2012). *The Philosophy of David Cronenberg*. Lexington: The University Press of Kentucky.
- Rodley, C. (1992). *Cronenberg on Cronenberg*. London&Boston: Faber & Faber.
- O'Sullivan, P. (2013). *Dead Flesh: The Presence of Norman O. Brown in the Work of David Cronenberg*. Amazon Digital Services LLC.
- Wilson, S. (2001). *The Politics of Insects*. New York: Continuum
- Youtube. (2015). *Selfportrait: David Cronenberg*. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=1cq67mGLUvQ>

New Media and Human Communication

Новые медиа и коммуникации





MODELING THE IMAGINARY ON THE INTERNET: TRANSFORMING OF ALIMENTARY MODELS OF THE OTHER¹

Rastyam Tuktarovich Aliev (a), Olesya Sergeevna Yakushenkova (b)

(a) Astrakhan State University, 20a, Tatischeva str., Astrakhan, Russia 414056.
Email: rastaliev[at]gmail.com

(b) Astrakhan State University, 20a, Tatischeva str., Astrakhan, Russia 414056.
Email: zenthaya[at]gmail.com

Abstract

This article is devoted to the alimentary aspect of the image of the Other in the Russian sector of the Internet. Being a part of a more complex research, the article offers a comparison of the most frequent queries related to the alimentary nature of the Other for the last two years. The authors, using the Pearson correlation method, build models of alimentary characteristics of the otherness, comparing them with similar models in 2018. The analysis of Internet queries revealed the most popular stereotypes about the nutritional preferences of the Other and the fears associated with it. Comparison of the data obtained over two years showed the stable and dynamic aspects of the alimentarity of the Other. Each of the constructed models reflects both the real facts of alimentary culture of other peoples, and stereotypes based on fear of Alien.

The study of the dynamics of alimentary otherness markers revealed the fact of qualitative changes in the interest in gastronomic practices of the Far Eastern peoples with fixation of attention on the visual component of the process of eating, while markers of cannibalism, which were relevant to the images of the Other in 2018, are no longer in the new data. This research also confirmed the thesis of blurring cultural boundaries in the characteristics of the alimentary otherness in the image of the Other.

Keywords

The Imaginative Other; the Other; alimentary culture; The Internet; modeling; correlation; matrix; Yandex; Google



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

¹ The research is conducted with the financial support of Russian Foundation for Basic Research. Project №17-33-01069 «Facing the Other: the experience of cross-cultural communication in Russia and the Far East»



МОДЕЛИРУЯ ВООБРАЖАЕМОЕ В ИНТЕРНЕТЕ: ТРАНСФОРМАЦИЯ АЛИМЕНТАРНЫХ МОДЕЛЕЙ ЧУЖОГО¹

Алиев Растям Туктарович (a), Якушенкова Олеся Сергеевна (b)

(a) ФГБОУ ВО «Астраханский государственный университет», 414056, Россия, г. Астрахань,
ул. Татищева, 20а. Email: rastaliev[at]gmail.com

(b) ФГБОУ ВО «Астраханский государственный университет», 414056, Россия, г.
Астрахань, ул. Татищева, 20а. Email: zenthaya[at]gmail.com

Аннотация

Данная статья посвящена рассмотрению алиментарного аспекта образа Чужого в российском сегменте сети Интернет. Являясь частью более глобального исследования, статья предлагает сравнение наиболее частых запросов, связанных с алиментарностью Чужого за последние два года. На основе корреляции по Пирсону выстраиваются модели алиментарности Чужого и сравниваются с моделями, которые были получены авторами в 2018 году. Анализ интернет запросов позволил выявить наиболее популярные стереотипы об алиментарных пристрастиях Чужого и страхах, связанных с ним. Сравнение полученных за два года данных показало устойчивые и динамичные аспекты алиментарности воображаемого Чужого. Каждая из построенных моделей отразила как реальные факты алиментарной культуры иных народов, так и стереотипы, базирующиеся на страхе перед Чужим.

Исследование динамики маркеров алиментарной инаковости выявило факт качественных изменений интереса к гастрономическим практикам дальневосточных народов с фиксацией внимания на визуальной составляющей процесса поедания, а маркеры каннибализма, актуальные для образов Чужого в 2018 г, в новых данных уже отсутствуют. Выводы о несклонности разделять чужие культуры при рассмотрении алиментарного аспекта, сделанные авторами статьи в предыдущем исследовании, подтвердились вновь.

Ключевые слова

Имагинативный Чужой; Чужой; алиментарность; гастрономическая культура; Интернет; моделирование; корреляция; матрица; Яндекс; Гугл



Это произведение доступно по [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

¹ Статья подготовлена при поддержке РФФИ 17-33-01069-ОГН «Встреча с Чужим: российский и дальневосточный опыт межкультурной коммуникации»



ВВЕДЕНИЕ

Исследование проблемы Чужого, которая рассматривается философами и мыслителями чуть ли не с древнейших времён, сегодня открывает новые горизонты для изучения механизмов межкультурной коммуникации с позиций иных научных подходов. Возникая на границе гносеологических и онтологических феноменов, Чужой играет различные роли: начиная от посредника коммуникации, заканчивая метафорической «лакмусовой бумажкой», которая позволяет, как выразился российский историк и антрополог С. Н. Якушенков, определить

«состояние болезни или здоровья, в котором то или иное общество находится, а возможно, и намечать те "лекарства", которые этому обществу требуются» (Якушенков, 2012, стр. 264).

В таком контексте Чужой очень важен для исследователей, ведь он выкристаллизовывает определённые проблемы социума, оголяет его пороки или, наоборот, подчёркивает лучшие его стороны. А порой Чужой становится инструментом идеологических манипуляций. Так словенский философ и интерпретатор Лакана С. Жижек в своём документальном фильме 2012 года «Киногид извращенца: идеология» анализирует нацистские пропагандистские кинохроники, в которых транслируются портреты немецких евреев, и обращает внимание на тот факт, что эти образы довольно противоречивы, но всё же складываются на основе определённых маркеров, направленных на формирование у субъекта представлений о Чужом:

«Если рассматривать образ еврея, очень важно заметить, насколько он противоречив. Евреи одновременно слишком умны (математики и прочее) и вульгарны. Они редко моются. Они постоянно соблазняют невинных девушек и прочее. Это характерно для расизма. Ты пытаешься представить себе, как Другой наслаждается тайными оргиями или ещё чем-нибудь, потому что в расизме Другой – это не просто враг. Обычно ему приписывают особую склонность к извращённым удовольствиям, или, наоборот, этот Другой пытается лишить нас наших удовольствий. Нарушить, как мы обычно говорим, привычный ход нашей жизни» (Файнс, Холли, & Розенбаум, 2012).



На наш взгляд, это можно объяснить первобытным страхом субъекта перед Чужим, который не просто выглядит опасно, но и грозит лишить человека многих аспектов его «нормальной» жизни: Чужой может съесть нашу еду, он может забрать наших женщин и растлить детей. Это отсылает нас к трёхчленной концепции конструирования образа Чужого, разработанной С. Н. Якушенковым, который в своих исследованиях телесности варваров на фронтирных территориях Китая заметил:

«другими важными аспектами конструирования образа Чужого в пограничных областях у разных народов являются <...> вестиментарные и алиментарные предпочтения представителей других национальностей, воспринимаемых в качестве Чужих, их сексуальные предпочтения или традиции, или даже навязывание им оных и т.д. Из наиболее значимых можно назвать следующие признаки: внешность, еда, секс» (Якушенков & Якушенкова, 2012, стр. 234)

Алиментарность как один из аспектов конструирования образа Чужого и лежит в основе данного исследования. Не зря она наряду с сексуальностью (пусть и в иной форме, как жажда, голод и половое влечение) лежат в основе, так называемой, пирамиды Маслоу, иерархической модели потребностей человека (Maslow, 1943) или теории иерархии (hierarchy theory) (Холлифорд & Уиддет, 2008, р. 111). Поэтому и не удивительно, что образ Чужого рождается на базе первобытных страхов о некоем гипотетическом (порой и фантастическом, монстроизированном) субъекте, угрожающем «нам» лишить его основы жизни.

В нашей культуре очень много анекдотов про различные гастрономические особенности иных культур. Достаточно вспомнить некоторые из них, чтобы понять, что алиментарность является довольно важным аспектом восприятия чужой культуры. В некоторых из них гастрономические предпочтения представителей других народов могут быть высмеяны за свою нестандартность, в других ими восхищаются. Но в любом случае подобные анекдоты акцентируют внимание на алиментарности. Здесь необходимо отметить важность гастрономической культуры для идентификации инаковости, когда даже в анекдотах проявляется отвращение или страх к алиментарной инаковости Чужого. Именно поэтому исследования этого аспекта инаковости представляются нам особо актуальными для нашей современной социокультурной ситуации. В контексте комплексного



исследования, касающегося изучения законов конструирования образа имажинативного Чужого в пространстве сети Интернет, в 2018 году мы опубликовали первые результаты работы (Алиев & Якушенкова, 2018, стр. 160-166). В основе этой работы лежал анализ поисковых запросов россиян о гастрономической культуре ряда дальневосточных народов. Используя социологические и математические методы конструирования маркеров алиментарной культуры мы смоделировали определённые модели Чужого, актуальные для российского социокультурного пространства. В контексте данного исследования мы пришли к следующим выводам:

1. Алиментарные конструкты инаковости, выявленные нами, оказались размытыми, и включали в себя не один этнос, а несколько. То есть, когда речь заходит об алиментарности Чужого, мы не всегда склонны четко разделять границы чужих для нас культур.

2. Значительную роль в размывании представлений об алиментарной культуре Чужого сыграли не реальные гастрономические пристрастия упоминаемых этносов, но наши страхи перед неким гипотетическим абстрактным агрессором.

3. Страх этот состоит из двух ключевых моментов: опасения, что Чужой съест нашу еду, и боязни, что едой станем мы сами. Причем, если одна из моделей пугала нас лишь возможностью съесть нашу еду, третья – тем, что ест что-то несъедобное, то вторая отчетливо отражает страх перед Чужим-каннибалом.

С другой стороны, мы столкнулись с необходимостью оценить полученные модели качественно и выявить динамику их изменений. Поэтому данная статья посвящена сравнению «старых» моделей с новыми данными, которые мы собрали в этом году, и выявлению тех маркеров, которые оказались более стабильными и не претерпели изменений, и тех, что модифицировались под влиянием внешних и внутренних факторов (время, социально-политические и культурные изменения в обществе и т.д.).

Прежде, чем перейти к описанию методов и результатов исследования, хотелось бы подчеркнуть, что мы не разделяем оценочные суждения по отношению к другим этническим группам, которые могут быть восприняты оскорбительно, уничижительно или агрессивно. Все указанные в дальнейшем маркеры, содержащие подобную характеристику, исследуются нами лишь в научных целях, чтобы выявить степень алертности по отношению к определённым моделям инаковости, и не пропагандируют призывы к насилию и оскорблениям на национальной почве.



МЕТОДОЛОГИЯ И МЕТОДЫ

Методологической основой данной работы стала трехчленная структура образа Чужого, разработанная российским ученым С. Н. Якушенковым. Она включает в себя алиментарность, вестиментарность (внешний облик) и сексуальность (2012a). Будучи одной из базовых характеристик, алиментарность Чужого, с одной стороны, привлекает субъекта своей экзотичностью (достаточно упомянуть ряд научных работ по гастрономическому туризму (Gregorash, 2019) (Santa Cruz, Tito, Perez-Galvez, & Medina-Viruel, 2019), чтобы увидеть насколько эта тематика популярна в современном мире), с другой, она интригует, а иногда и пугает своей формой или содержанием. Ведь Чужой – это всегда потенциальная угроза (нашей жизни, территории или ресурсам). В то же время, Чужой – это нередко способ расширить наши ресурсы, в том числе и пищевые.

В данном исследовании, был использован ряд семиотических методов, позволившим выявить структуру образа Чужого и проанализировать ее с позиций синтаксиса, семантики и прагматики. Здесь также необходимо упомянуть работы французского структуралиста К. Леви-Стросса, выделявшего в человеческой культуре пищевые коды (1999). Именно он, исследуя традиционные культуры, пришёл к выводу, что некоторые категорические противоположности (бинарные оппозиции), которые лежат в структуре повседневного опыта взаимодействия с самыми обычными видами вещей (сырое/приготовленное, свежее/гнилое, одетое/раздетое), служат людям концептуальными инструментами для формирования абстрактных понятий. Из этого антрополог сделал вывод о существовании универсальных законов, определяющие бинарное мышление, которое «всегда прогрессирует от осознания оппозиций по отношению к их решению» (1963, р. 224).

В качестве научных инструментариев были использованы статистические методы сбора данных в сети Интернет, составление корреляционной матрицы, расчёт корреляции по Пирсону каждой пары структурных маркеров и выявление сильнейших корреляционных связей между этими маркерами. Для конструирования, структурирования и классификации моделей воображаемого Чужого мы использовали визуализацию корреляционных связей маркеров на плоскости, что дало возможность выделить, с одной стороны, количество моделей, а, с другой, их качественную характеристику.



Следует оговориться, что все результаты расчётов и анализа предмета исследования находятся в открытом доступе. Мы разместили их в сети Интернет (Алиев & Якушенкова, 2019). Более подробно об этапах исследования мы писали в предыдущей статье (2018). Мы сделали выборку этносов, которые нам были необходимы в рамках комплексного исследования. В эту выборку вошли китайцы, корейцы, японцы, вьетнамцы, тайцы, монголы. Для более точной проверки полученных данных в этот список была добавлена контрольная группа: немцы, французы, американцы. Конечно, они территориально не относятся к исследуемым этносам, но необходимы для верификации полученных данных и выделения алиментарных моделей универсальных для Чужого. Затем нам необходимо было выявить алиментарные маркеры через интернет-запросы россиян в популярных в России поисковых сервисах google.ru и yandex.ru. Отметим, что эти интернет-запросы показывают, прежде всего, массовый интерес пользователей по тому или иному вопросу. Поэтому они выдают некий общий, усреднённый признак, чаще всего задаваемого запроса.

На данном этапе в поисковых сервисах google.ru и yandex.ru нами вводился запрос, сформированный по типу «%ethnic_groups% едят», где %ethnic_groups% – название этноса, например китайцы. При этом сервисы, благодаря интеллектуальной системе, предлагали выбрать продолжение запроса из списка наиболее часто встречаемых у других пользователей сети Интернет. Как мы видим за год популярные интернет-запросы россиян по типу «китайцы едят...» уже изменились. (См. Рисунок 1 и Рисунок 2)



Рисунок 1. Скриншот поискового запроса в yandex.ru на примере китайцев, сделанный нами в 2019 году

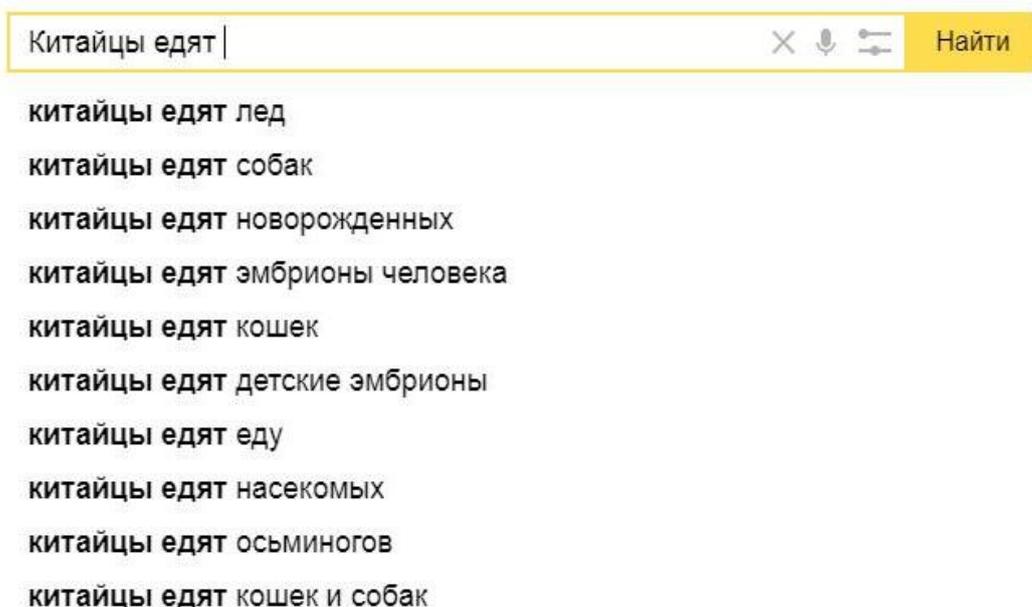


Рисунок 2. Скриншот поискового запроса в yandex.ru на примере китайцев, сделанный нами в 2018 году

В 2018 году нами было выявлено 37 алиментарных маркера Чужого (2018, стр. 163), а в 2019 году уже 39 (см. Таблица 1), при этом мы отметили изменение общей картины интернет-запросов россиян.

	китайцы	корейцы	японцы	вьетнамцы	тайцы	Монголы	французы	немцы	американцы
лед	231	100	108	0	0	0	0	0	0
на камеру	360	380	97	0	0	0	0	0	0
еду	212	221	0	0	0	0	0	0	0
лапшу	145	0	48	0	0	0	0	0	0
тараканов	51	0	0	3	0	0	0	0	0
крыс	62	0	0	1	0	0	0	0	0
лед с водой	19	0	4	0	0	0	0	0	0
насекомых	68	0	0	0	11	0	0	0	0
палочками	497	0	196	5	0	0	0	0	0
на камеру видео	37	19	0	0	0	0	0	0	0
дельфинов	0	0	26	0	0	0	0	0	0
свинину	0	0	20	2	5	0	0	8	0
русскую еду	0	18	2	0	1	0	0	0	32
на камеру инстаграм	0	28	0	0	0	0	0	0	0



на камеру ютьюб	0	1	0	0	0	0	0	0	0
этот овощ с сахаром а мы с солью	0	19	0	0	0	0	0	0	0
хрустящую еду	0	7	0	0	0	0	0	0	0
мясо	0	0	0	0	4	11	0	0	0
шоколад	0	0	0	0	1	0	0	0	0
говядину	0	0	0	0	1	0	0	0	0
ложкой и вилкой	0	0	0	0	1	0	0	0	0
собак	0	320	0	61	0	4	0	0	0
собак в островцах	0	0	0	1	0	0	0	0	0
собак видео	0	23	0	1	0	0	0	0	0
змея	0	0	0	4	0	0	0	0	0
рыбу	0	0	0	0	0	122	0	0	0
конину	0	0	0	0	0	4	0	0	0
лошадей	0	0	0	0	0	4	0	0	0
коней	0	0	0	0	0	3	0	0	0
лягушек	0	0	0	0	0	0	157	0	0
улиток	0	0	0	0	0	0	47	0	0
сырой фарш	0	0	0	0	0	0	0	16	0
сюрстремминг	0	0	0	0	0	0	0	13	0
русскую еду	0	0	0	0	0	0	0	2	16
видео	0	0	0	0	0	0	0	0	22
не едят гречку	0	0	0	0	0	0	0	0	22
сыр	0	0	0	0	0	0	30	0	0
тухлую селёдку	0	0	0	0	0	0	0	1	0
сало	0	0	0	0	0	0	0	11	0
арахисовую пасту	0	0	0	0	0	0	0	0	44

Таблица 1. Корреляционная матрица соответствия этноса и алиментарного маркера. На пересечении этноса и маркера указано усреднённое количество запросов россиян в месяц. Данные взяты со статистического сайта Яндекса <https://wordstat.yandex.ru/> в 2019 году.

Далее мы рассчитали корреляцию каждой пары выявленных нами маркеров, что дало возможность составить корреляционную таблицу (см. Таблица 2). На этом этапе необходимо было выделить коэффициент наисильнейшей корреляционной связи отдельных пар признаков. Для этого был взят диапазон коэффициента корреляции равный от 0,6 до 1, и эта связь каждой пары признаков была визуализирована на условной карте, что позволило сгруппировать



данные и выделить основные универсальные алиментарные модели вообразяемого Чужого (см. Рисунки 3 и 4).

	лед	на камеру	еду	лапшу	тараканов	крыс	лед с водой	насекомых	палочками	на камеру видео
лед	1									
на камеру	0,86	1								
еду	0,79	0,98	1							
лапшу	0,91	0,61	0,57	1						
тараканов	0,82	0,61	0,63	0,94	1					
крыс	0,83	0,62	0,64	0,94	0,99	1				
лед с водой	0,89	0,62	0,60	0,99	0,97	0,97	1			
насекомых	0,80	0,59	0,61	0,92	0,98	0,98	0,96	1		
палочками	0,91	0,60	0,55	0,99	0,92	0,92	0,98	0,90	1	
на камеру видео	0,89	0,90	0,93	0,80	0,87	0,87	0,84	0,85	0,78	1

Таблица 2. Часть корреляционной таблицы, в которой отражен коэффициент корреляции каждой пары выявленных нами в 2019 году маркеров. Подробно данные представлены по ссылке (Алиев & Якушенкова, 2019)

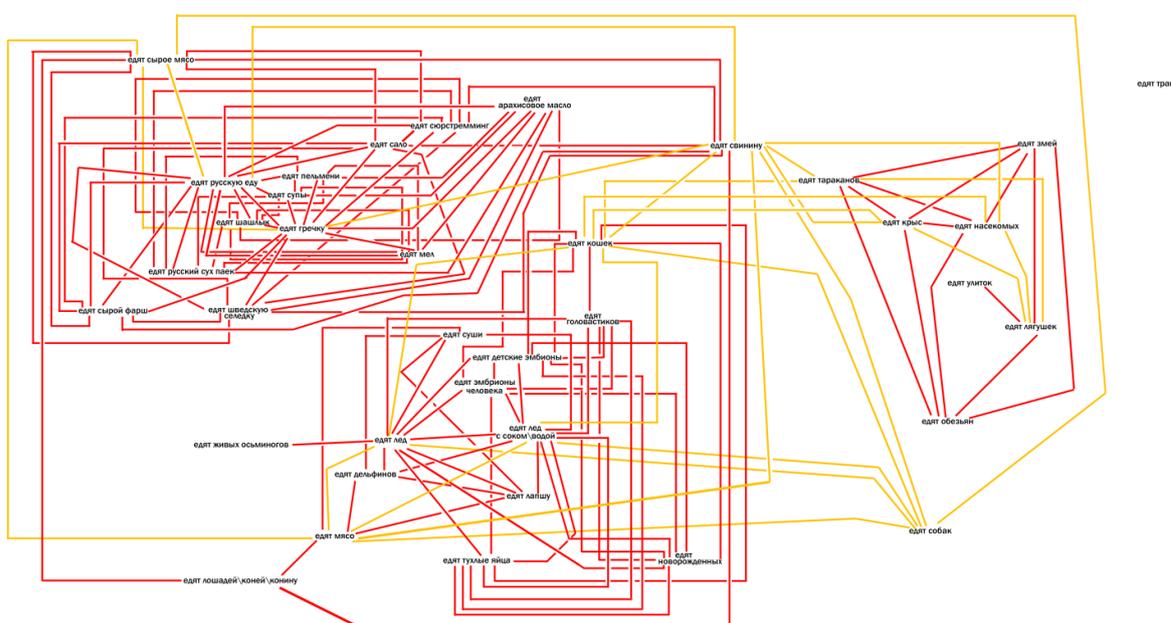


Рисунок 3. Карта алиментарных маркеров, сгруппированных по корреляционным связям между собой. Данная визуализация была проведена нами в 2018 году. Более детально карту можно рассмотреть по ссылке: <https://goo.gl/NQEwpU>



и тайцах («едят шоколад, говядину» и «едят ложкой и вилкой»). Но при этом данные этносы представлены в большой центральной модели, где уже отражены модели инаковости китайцев и корейцев.

Такая дискретность отдельных структурных маркеров, описанных выше, и их группировка в самостоятельные маленькие модели объясняется тем фактом, что мы выбрали нижний порог коэффициента корреляции равный 0,6, тогда как в предыдущем исследовании данный порог равнялся 0,5. В противном случае эти структурные маркеры примкнули бы к большой модели. Но новые данные воспроизводят ранее сделанные выводы о том, что, когда речь заходит об алиментарности Чужого, мы не всегда склонны четко разделять границы чужих для нас культур. Это подтверждается наличием центральной большой модели, которая является отражением представлений россиян об инаковости китайцев, корейцев, японцев, тайцев и вьетнамцев.

Данная большая модель включает в себя 16 структурных маркеров (без учёта дискретных, которые отделились в самостоятельные маленькие модели). Среди прочих, особо выделяются маркеры, обозначающие алиментарные пристрастия указанных этносов к странной еде: крыс, тараканов и насекомых. Часть маркеров указывает на интерес россиян к наблюдению за процессом поедания: *на камеру видео, собак видео, на камеру ютьюб, на камеру инстаграм*. При этом в отличие от полученных данных в ходе предыдущего исследования данная модель лишилась ряда каннибалистских маркеров, таких как «едят эмбрионы человека, новорожденных».

Единственная азиатская модель инаковости, выбивающаяся из общей модели, является модель Чужого, отражающая монголов, представленная пятью структурными маркерами: *едят мясо, конину, коней, лошадей и рыбу*. Наличие подобных маркеров говорит о стереотипном представлении россиян о данном народе, как о кочевом этносе. Но какой-либо алертности как таковой здесь не наблюдается. Скорее всего, такой стереотип об алиментарной культуре монголов сложился благодаря исторической традиции взаимоотношения России с кочевыми народами. К тому же некоторые этнические группы, родственные монголам (такие как калмыки и буряты), включены в социокультурное пространство России, и их культура, в том числе и гастрономическая, довольно хорошо известна россиянам.



Что же касается контрольной группы, куда вошли американцы, немцы и французы, то здесь ситуация поменялась коренным образом. В предыдущем исследовании алиментарного аспекта Чужого немцы и американцы были отражены в модели №1 (2018, стр. 164) (сама модель состояла из 14 структурных маркера, а представления о французах нашли отражения в модели №3 (стр. 165), куда вошли также тайцы и вьетнамцы. Новые данные указали модели иным способом: теперь мы имеем три самостоятельных модели (с четырьмя маркерами), которые отражают алиментарный аспект каждого народа из контрольной группы. При этом модель Чужого-американца, не смотря на сложную геополитическую ситуацию сегодня в мире и отношения США и России, не указывают на чувство тревожности, неприязни. Модель представлена такими структурными маркерами, как «едят русскую еду», «не едят гречку», «едят русскую еду видео», «едят арахисовую пасту». Два маркера из этой группы являются стереотипными, но основанными на реальных фактах: гречка не входит в рацион американца, а арахисовая паста – один из популярных продуктов в США. Два других маркера касаются вопроса того, как американцы пробуют русскую еду. Этот факт объясняется двумя аспектами проблемы инаковости:

1. С одной стороны, инаковость зиждется на страхе субъекта перед Чужим, который способен лишить субъект, по его мнению, привычного для него. В данном случае, россиян очень волнует, что американцы могут съесть русскую еду.

2. С другой, у субъекта часто возникает желание попробовать еду Чужого (отсюда и рождаются всяческие виды гастрономического туризма), и, наоборот, увидеть, как Чужой реагирует на привычную для субъекта еду (в сети Интернет можно найти множество популярных видео, которые посвящены тому, как иностранцы пробуют российскую еду).

Данный вывод не противоречит полученным в прошлом исследовании результатам. Таким образом, модель Чужого-американца не изменилась качественно, и по-прежнему отражает те же аспекты, которые были выявлены нами в 2018 году.

Такая же ситуация сложилась и с моделями Чужого-немца и Чужого-француза. Но в отличие от модели Чужого-американца, представление россиян об алиментарности данных этносов строится полностью на стереотипах об их гастрономической культуре. Так Чужому-немцу по мнению россиян присущи такие маркеры, как «едят сюрстремминг, тухлую селедку, сырой фарш и сало». А для



Чужого-француза актуальными маркерами стали *«едят лягушек, улиток и сыр»*. Данные модели не содержат в себе алертности.

Во время наблюдения за динамикой трансформации отдельных маркеров, мы заметили следующие тенденции:

а) были выявлены 22 стабильных маркера, которые не изменили своего содержания с предыдущего исследования. К таким маркерам относятся *«едят»*:

- арахисовую пасту
- дельфинов
- змей
- коней
- конину
- крыс
- лапшу
- лед
- лед с водой
- лошадей
- лягушек
- мясо
- насекомых
- русскую еду
- сало
- свинину
- собак
- сырой фарш
- сюрстремминг
- тараканов
- тухлую селедку
- улиток

б) нестабильными маркерами оказались 16, среди которых маркеры с явным каннибалистским содержанием: *детские эмбрионы, эмбрионы человека, сырое мясо, новорожденных;*

в) в новых данных получили распространение 17 новых структурных маркера, содержание которых явно указывает на возросший интерес россиян к просмотру процесса поедания какой-либо пищи представителями исследуемых этносов (*«едят на камеру, на камеру видео, на камеру инстаграм, на камеру ютьюб»*).



Таким образом, анализ динамики трансформации алиментарных маркеров Чужого показал, что в отношении азиатских моделей качественное смещение произошло в области каннибалистических маркеров, которые в данных 2019 года больше не представлены, а основной акцент сделан на визуальной составляющей процесса поедания продуктов этносами. При этом сделанные в предыдущем исследовании выводы о несклонности разделять чужие культуры при рассмотрении алиментарного аспекта подтвердились вновь.

ОБСУЖДЕНИЕ

Учитывая тот факт, что данное исследование посвящено изучению закономерностей конструирования образа Чужого, необходимо отметить, что к самому феномену обращались различные исследователи с позиций разных направлений и школ. Проблема инаковости поднимается с античных времён (Вальденфельс, 2002)

Конструирование опыта Чужого стало отправной точкой в актуализации проблемы в феноменологии. В частности это происходило в творчестве Э. Гуссерля (2001), Э. Левинаса (2007), Ж.-П. Сартра (2000). В данном направлении необходимо отметить и «респонзивную» модель Чужого, разработанную Б. Вальденфельсом (1999, стр. 130-131). Анализ феномена тела как Другого и самого тела Другого находит отражение в работе М. М. Бахтина «Автор и герой в эстетической деятельности» (1979).

Особое внимание к образам Другого/Чужого уделяется в работах М. Фуко, где философ видел в проблематике отношения к Другому/Чужому аспект политический. М. Фуко акцентирует внимание на значении фигуры Другого в процессе формирования европейской рациональности (1997).

В современных исследованиях проблема Другого/Чужого является по-прежнему довольно актуальной. Здесь необходимо выделить вклад И. Б. Ньюмана (Neumann, 1998), который исследует образ Другого в качестве определяющего фактора формирования идентичности, как в социальном, так и в политическом аспектах. Историческое значение Другого/Чужого в эпоху Античности исследует в своих работах Э. С. Груэн (Gruen, 2011). Ряд зарубежных исследователей посвятили свои работы изучению образа Монстра в культуре, истории и политике. Среди них можно выделить Ф. Грэди, У. Сайерса, М. Уэбея, Дж. О'Нилла М. Б. Кэмпбэлл, Л.Д. Крицмана, С. Пендера, Д. Х. Хирша, А. Л. Прескотт, Р. Вотерхауз, Д. Л. Кларка (Cohen, 1996). В исторической ретроспективе роль этнических Чужих в формировании идентичности рассматривали К. Аданг, Н. Беренд, Н.



Де Ланге, М. Фиерро, К. Мюллер, К. Пеннингтон (Buc, Keil, & Tolan, 2016).

В российской науке этому вопросу посвятили свои работы множество исследователей-учёных из различных отраслей науки, среди которых хотелось бы выделить М. Л. Дубоссарскую (2012), И. В. Пахолову (2010), Л. И. Гришаеву (2003), Е. В. Кишину (2010), А. С. Корчака (2006), Т. И. Семёнову (2008), А. В. Шипилова (2008), А. П. Бабушкина (2003) и других. Особенно в данной области необходимо отметить астраханскую школу исследований Другого/Чужого, которая занимается данной проблемой с 2010 года и успела опубликовать ряд научных статей и монографий (Романова, Хлыщева, Якушенков, & Топчиев, 2013) (Романова, et al., 2018).

Исследования алиментарной культуры рассматривается сегодня в различных работах с разных сторон. Так, например, специалист в семиотике современной гастрономической культуры Ф. Парасеколи утверждает:

Пища является одновременно важным источником значения и эффективной формой общения, основанной на ограниченном, хотя и очень широком, разнообразии пищевых веществ, практик, убеждений и норм, которые образуют сеть взаимосвязанных систем... Когда различные кулинарные семиосферы взаимодействуют, опыт, связанный с едой, раскрывает культурный характер гастрономических компетенций, вынуждая людей взаимодействовать с Чужим посредством воплощенного общения. (Parasecoli, 2011, p. 645)

Ряд исследователей обращаются к анализу гастрономической культуры колониальных и постколониальных государств и рассматривают вопросы её изменения под влиянием алиментарности Чужого (Ray, 2015). Рассматривая гастрономический туризм как современное явление, другие исследователи под влиянием теории различий П. Бурдьё разработали модель, которая фиксирует переходы в габитусе.

Эта модель может быть применена к любому культурному контексту в индустрии туризма, чтобы обеспечить влияние конкурирующих вкусовых процессов (Stringfellow, MacLaren, Maclean, & O'Gorman, 2013, p. 77)



Проведённое нами сравнительное исследование «старых» и «новых» моделей находится, прежде всего, в плоскости культуральных исследований (Cultural Studies), и направлено на выявление механизмов межкультурной коммуникации сквозь призму алиментарности Чужого. Повторимся, что, с одной стороны, Чужой является объектом наших первобытных страхов, мечтаний и переживаний, а, с другой, Чужой и чужая культура интересуют нас. Его привычки, внешность, обычаи и традиции одновременно и пугают, и интригуют. Поэтому нет ничего удивительного в том, что у россиян проявляется интерес к тем или иным народам, а своё любопытство они пытаются удовлетворить в интернете, так как сегодня он стал универсальным инструментом поиска информации, а также каналом межкультурной коммуникации.

Совершенно естественно, что образ Чужого выявляет состояние общества: его болезнь, мечтания, переживания и т.д. Данное исследование показало, что сам образ Чужого нестабилен и может меняться под воздействием ряда факторов. Но некоторые черты конструирования самого образа остаются базисными, и не меняются со временем качественно, тогда как форма может смещаться от одних аспектов к другим.

В тоже время данная работа подтверждает теоретическое обоснование конструирования образа Чужого по трём группам паттернов, предложенное С. Н. Якушенковым (2012). Таким образом, исследование было переведено из теоретической плоскости в практическую и направлено на изучение механизмов формирования образов Чужого.

Список литературы

- Buc, P., Keil, M., & Tolan, J. (2016). *Jews and Christians in Medieval Europe: the Historiographical Legacy of Bernhard Blumenkranz*. Turnhout: Brepols Publishers n.v.
- Cohen, J. J. (Ed.). (1996). *Monster Theory: Reading Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Gregorash, B. J. (2019). The Routledge Handbook of Gastronomic Tourism. *Anatolia-International Journal of Tourism and Hospitality Research*, 30(3), 442-444. doi: 10.1080/13032917.2019.1643641.
- Gruen, E. S. (2011). *Rethinking the Other in Antiquity*. Princeton: Princeton University press.
- Lévi-Strauss, C. (1963). *Structural Anthropology*. New York: Basic book, Inc.



- Maslow, A. H. (1943). A Theory of Human Motivation. *Psychological Review*, (50), 370-396.
- Neumann, I. B. (1998). *Uses of the Other. "The East" in European Identity Formation*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Parasecoli, F. (2011). Savoring Semiotics: Food in Intercultural Communication. *Social Semiotics*, 21(5), 645-663. doi: 10.1080/10350330.2011.578803.
- Ray, U. (2015). *Introducing 'Foreign' Food Changes in the Gastronomic Culture of Colonial Bengal*. Cambridge: Cambridge Univ Press. doi: 10.1017/CBO9781107337503.
- Santa Cruz, F. G., Tito, J. C., Perez-Galvez, J. C., & Medina-Viruel, M. J. (2019). Gastronomic Experiences of Foreign Tourists in Developing Countries. The Case in the City of Oruro (Bolivia). *Heliyon*, 5(7), 8. doi: 10.1016/j.heliyon.2019.e02011.
- Stringfellow, L., MacLaren, A., Maclean, M., & O'Gorman, K. (2013). Conceptualizing Taste: Food, Culture and Celebrities. *Tourism Management*, (37), 77-85. doi: 10.1016/j.tourman.2012.12.016.
- Алиев, Р. Т., & Якушенкова, О. С. (2018). Алиментарные модели Воображаемого Чужого. *Каспийский регион: политика, экономика, культура*, (4), 162-170.
- Алиев, Р. Т., & Якушенкова, О. С. (2019). *Расчёты исследования. Корреляционные таблицы и матрица*. Retrieved from <http://rastaliev.site/files/alstud2019/cortable.xlsx>
- Бабушкин, А. П. (2003). Стереотипы как средство понимания фактов «Чужой» культуры. В Н. А. Фененко, & В. Т. Титов (Ред.), *Проблема взаимопонимания в диалоге: сборник научных трудов* (стр. 22-27). Воронеж: ВГУ.
- Бахтин, М. (1979). Автор и герой в эстетическом творчестве. В М. Бахтин, *Эстетика словесного творчества*. Москва.
- Вальденфельс, Б. (1999). Ответ Чужому: основные черты респонсивной феноменологии. В Б. Вальденфельс, *Мотив Чужого* (стр. 130-131). Мн.
- Вальденфельс, Б. (2002). Феномен Чужого и его следы в классической греческой философии. *Топос*, (2), 4-21.
- Гришаева, Л. И. (2003). *Аккультурация как трансформация оппозиции "Свой" - "Чужой"*. Волгоград: Перемена.
- Гуссерль, Э. (2001). *Картезианские размышления*. СПб: Наука.
- Дубоссарская, М. Л. (2012). «Свой», «Чужой», «Другой» в столкновении культур (на материале перуанских хроник XVI в.). *PhD thesis*. Москва.



- Кишина, Е. В. (2010). Метафорическое наполнение концептуальной диады "Свой - Чужой" в тоталитарном политическом дискурсе. В М. В. Пименов (Ред.), *Концептуальные исследования в современной лингвистике: сборник статей* (стр. 452-458). Санкт-Петербург - Горловка: Изд-во ГГПИИЯ.
- Корчак, А. С. (2006). *Философия Другого «Я»: история и современность*. Москва: ЛЕНАНД.
- Левинас, Э. (2007). *Путь к Другому*. (Е. Бахтина, Перев.) СПб: Изд-во Санкт-Петербургского университета.
- Леви-Стросс, К. (1999). *Мифологии. Том 1. Сырое и приготовленное*. М. СПб.: Университетская книга.
- Пахолова, И. В. (2010). Социокультурный опыт «Чужого». *PhD dissertation*. Самара.
- Романова, А. П., Хлыщева, Е. В., Якушенков, С. Н., & Топчиев, М. С. (2013). *Чужой и культурная безопасность*. Москва: РОСПЭН.
- Романова, А. П., Якушенков, С. Н., Хлыщева, Е. В., Канатьева, Н. С., Якушенкова, О. С., Топчиев, М. С., . . . Морозова, Е. В. (2018). *Многоликий Другой. Инвариантность образов Другого/Чужого*. Астрахань: Издатель: Сорокин Роман Васильевич.
- Сартр, Ж. П. (2000). *Бытие и ничто: Опыт феноменологической онтологии*. (В. И. Колядко, Перев.) Москва: Республика.
- Семенова, Т. И. (2008). Методологический статус Другого и его роль в концептуализации внутренней сферы человека. В *Этносемиотрия ценностных смыслов: коллективная монография* (стр. 169-185). Иркутск: ИГЛУ.
- Файнс, С., Холли, К., Розенбаум, М. (Producers), Жижек, С. (Writer), & Файнс, С. (Director). (2012). *Киногид извращенца: Идеология [Motion Picture]*. Великобритания, Ирландия.
- Фуко, М. (1997). *История безумия в классическую эпоху*. СПб.
- Холлифорд, С., & Уиддет, С. (2008). *Мотивация: Практическое руководство для менеджеров*. Москва: ГИППО.
- Шипилов, А. В. (2008). *Свой, Чужой и Другие*. Москва: Прогресс-Традиция.
- Якушенков, С. Н. (2012). Эволюция образа Чужого на примере европейского дискурса о вампирах (О бедном вампире замолвим мы слово). *Каспийский регион: политика, экономика, культура*, (23), 263-269.
- Якушенков, С. Н. (2012а). Образ Чужого – от деконструкции к конструкции. *Каспийский регион: политика, экономика, культура*, (3), 242-249.



Якушенко, С. Н., & Якушенко, О. С. (2012). Тело Варвара: конструирование образа Чужого на китайском фронтире. *Каспийский регион: политика, экономика, культура*, 4(33), 233-240.

References

- Aliev, R. T. & Yakushenkova, O. S. (2018). Alimentary Models of the Imaginative Other. *The Caspian Region: Politics, Economics, Culture*, (4), 162-170. (in Russian)
- Aliev, R. T. & Yakushenkova, O. S. (2019). *Research Calculations. Correlation Table and Matrix*. Retrieved from <http://rastaliev.site/files/alstud2019/cortable.xlsx> (in Russian)
- Babushkin, A. P. (2003). Stereotypes as a Means of Understanding the Facts of the Other Culture. In N. A. Fenenko, & V. T. Titov (Eds.), *The Problem of Understanding In Dialogue: A Collection of Scientific Papers* (pp. 22-27). Voronezh: Voronezh State University. (in Russian)
- Bakhtin, M. (1979). Author and Hero in Aesthetic. In M. Bakhtin, *Aesthetics of Verbal Creativity*. Moscow. (in Russian)
- Buc, P., Keil, M., & Tolan, J. (2016). *Jews and Christians in Medieval Europe: the Historiographical Legacy of Bernhard Blumenkranz*. Turnhout: Brepols Publishers n.v.
- Chisinau, E. V. (2010). The Metaphorical Filling of the Conceptual Dyad "Own – the Other" in the Totalitarian Political Discourse. In M. V. Pimenov (Ed.), *Conceptual Studies in Modern Linguistics: A Collection of Articles* (pp. 452-458). St. Petersburg – Horlivka: Publishing House of the State Pedagogical Institute of Geology. (in Russian)
- Cohen, J. J. (Ed.). (1996). *Monster Theory: Reading Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Dubossarskaya, M. L. (2012). "Own", "Alien", "Other" in the Clash of Cultures (Based on Material from the Peruvian Chronicles of the 16th Century). *PhD thesis*. Moscow. (in Russian)
- Fiennes S., Holly K., Rosenbaum M. (Producers), Zizek S. (Writer), & Fiennes S. (Director). (2012). *The Pervert's Guide to Ideology*. [Motion Picture]. UK, Ireland.
- Foucault, M. (1997). *Madness and Civilization: A History of Insanity in the Age of Reason*. St. Petersburg. (in Russian)



- Gregorash, B. J. (2019). The Routledge Handbook of Gastronomic Tourism. *Anatolia-International Journal of Tourism and Hospitality Research*, 30(3), 442-444. doi: 10.1080/13032917.2019.1643641.
- Grishaeva, L. I. (2003). *Acculturation as a Transformation of the Opposition "Own" - "The Other"*. Volgograd: Change. (in Russian)
- Gruen, E. S. (2011). *Rethinking the Other in Antiquity*. Princeton: Princeton University press.
- Holliford, S., & Widdet, S. (2008). *Motivation: A practical guide for managers*. Moscow: GIPPO. (in Russian)
- Husserl, E. (2001). *Cartesian Meditations*. St. Petersburg: Science. (in Russian)
- Korchak, A.S. (2006). *The philosophy of the Other "Me": History and Modernity*. Moscow: LENAND. (in Russian)
- Levinas, E. (2007). *The Path to the Other*. (E. Bakhtina, trans.) St. Petersburg: Publishing House of St. Petersburg University. (in Russian)
- Lévi-Strauss C. (1999). *Mythologiques. V. I. The Raw and the Cooked*. Moscow, St. Petersburg: University book. (in Russian)
- Lévi-Strauss, C. (1963). *Structural Anthropology*. New York: Basic book, Inc.
- Maslow, A. H. (1943). A Theory of Human Motivation. *Psychological Review*(50), 370-396.
- Neumann, I. B. (1998). *Uses of the Other. "The East" in European Identity Formation*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Pakholova, I. V. (2010). Sociocultural Experience of the Other. *PhD dissertation*. Samara. (in Russian)
- Parasecoli, F. (2011). Savoring Semiotics: Food in Intercultural Communication. *Social Semiotics*, 21(5), 645-663. doi: 10.1080/10350330.2011.578803.
- Ray, U. (2015). *Introducing 'Foreign' Food Changes in the Gastronomic Culture of Colonial Bengal*. Cambridge: Cambridge Univ Press. doi: 10.1017/CBO9781107337503.
- Romanova, A. P., Khlyshcheva, E. V., Yakushenkov, S. N., & Topchiev, M. S. (2013). *The Other and Cultural Security*. Moscow: RO SPEN. (in Russian)
- Romanova, A. P., Yakushenkov, S. N., Khlyshcheva, E. V., Kanateva, N. S., Yakushenkova, O.S., Topchiev, M. S., . . . Morozova, E. V. (2018). *The Other with Many Faces. Invariance of the Other's Images*. Astrakhan: Publisher: Sorokin Roman Vasilievich. (in Russian)



- Santa Cruz, F. G., Tito, J. C., Perez-Galvez, J. C., & Medina-Viruel, M. J. (2019). Gastronomic Experiences of Foreign Tourists in Developing Countries. The Case in the Cty of Oruro (Bolivia). *Heliyon*, 5(7), 8. doi: 10.1016/j.heliyon.2019.e02011.
- Sartre, J. P. (2000). *Being and Nothing: An Experience of Phenomenological Ontology*. (V.I. Kolyadko, Trans.) Moscow: Republic. (in Russian)
- Semenova, T. I. (2008). The Methodological Status of the Other and His Role in the Conceptualization of the Inner Sphere of Human. In *Ethnosemiometry of Value Meanings: Collective Monograph* (pp. 169-185). Irkutsk: IGLU. (in Russian)
- Shipilov, A. V. (2008). *Own, Alien and the Others*. Moscow: Progress Tradition. (in Russian)
- Stringfellow, L., MacLaren, A., Maclean, M., & O'Gorman, K. (2013). Conceptualizing Taste: Food, Culture and Celebrities. *Tourism Management*, (37), 77-85. doi: 10.1016/j.tourman.2012.12.016.
- Waldenfels, B. (1999). The Answer to the Other: the Main Features of the Responsive Phenomenology. In B. Waldenfels, *The Other's Motive* (p. 130-131). Mn. (in Russian)
- Waldenfels, B. (2002). The Alien Phenomenon and His Traces in Classical Greek Philosophy. *Topos*, (2), 4-21. (in Russian)
- Yakushenkov, S. N. & Yakushenkova O. S. (2012). Barbarian Body: Construction of the Alien's Body on the Chinese Frontier. *The Caspian Region: Politics, Economics, Culture*, 4(33), 233-240. (in Russian).
- Yakushenkov, S. N. (2012a). The Image of the Other: from Deconstruction to Construction. *The Caspian Region: Politics, Economics, Culture*, (3) , 242-249. (in Russian)
- Yakushenkov, S. N. (2012). The Evolution of the Image of the Other on the Example of the European Discourse on Vampires (We shall Say a Word about the Poor Vampire). *The Caspian Region: Politics, Economics, Culture*, (2), 263-269. (in Russian)



MODELS OF PERCEPTION OF THE SEXUALITY OF THE OTHER IN INTERNET QUERIES IN RUSSIAN SEARCH ENGINES IN 2019¹

Olesya Sergeevna Yakushenkova (a)

(a) Astrakhan State University, 20a, Tatischeva str., Astrakhan, Russia 414056.
Email: zenthaya[at]gmail.com

Abstract

The development of Internet technologies allows us to obtain any information on topics of interest. Modern search engines Yandex.ru and Google.com provide a selection of almost unlimited number of information resources for any requests of their users. But these engines also process the query itself. As the result, the researcher has a unique database. An important place in this search for information is played by queries indicating a certain interest in the Other. We try to understand who he is and what differs him from us.

On the basis of this, the preferences of users of national Internet networks were identified, which made it possible to build certain models characterizing the images of otherness of different ethnic groups. A considerable number of similar inquiries allowed authors to speak about the dominating images existing in consciousness of the modern person, concerning the Other.

The "sexuality" was chosen as the marker of otherness in this study. Researchers have chosen the peoples of East and South-East Asia as the object of such queries: the Chinese, Koreans, Japanese, Thais, Vietnamese, etc. The analysis of the obtained data allowed us to speak about the significance of sexual markers in the images of otherness of the peoples of the region. To the greatest degree, this characterizes the otherness of the Japanese image. The researchers also point out the increased interest in the sexuality of Koreans, which is connected with the growing popularity of k-pop in the world.

Keywords

Imaginative Other; The Other; Sexuality; Search Engines; Internet; Modelling; Correlation; Matrix; Yandex



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

¹ The research is conducted with the financial support of Russian Foundation for Basic Research. Project №17-33-01069 "Facing the Other: the experience of cross-cultural communication in Russia and the Far East"



МОДЕЛИ ВОСПРИЯТИЯ СЕКСУАЛЬНОСТИ ЧУЖОГО В ИНТЕРНЕТ-ЗАПРОСАХ В РОССИЙСКИХ ПОИСКОВЫХ СИСТЕМАХ В 2019 ГОДУ¹

Якушенкова Олеся Сергеевна (а)

(а) ФГБОУ ВО «Астраханский государственный университет», 414056, Россия, г. Астрахань,
ул. Татищева, 20а. Email: zenthaya[at]gmail.com

Аннотация

Развитие интернет-технологий позволяет любому человеку получать любую информацию по интересующим его темам. Современные поисковики Yandex.ru и Google.com предоставляют выборку практически неограниченного числа информационных ресурсов по любым запросам своих пользователей. Но эти поисковые системы, для обработки семантики запроса и оптимизации поиска по ключевым словам, также обрабатывают и сами запросы, в результате чего у исследователя оказывается уникальная база данных. Важное место в этом поиске информации играют запросы, указывающие на определенный интерес к Чужому. Мы пытаемся понять, кто он, чем отличается от нас. На основании этого были выявлены предпочтения пользователей национальных сетей Интернет, актуализирующие этот интерес, что дало возможность построить определенные модели, характеризующие образы инаковости представителей различных народов. Значительное число схожих запросов позволило говорить о доминирующих образах, бытующих в сознании современного человека, относительно Чужого. В качестве маркера инаковости в данном исследовании была выбрана «сексуальность». Выбор этот основан на концепции доминирующей триады маркеров, с помощью которых и строятся образы другой этнической группы: алиментарность, вестиментарность, сексуальность. В качестве объекта таких запросов были выбраны народы Восточной и Юго-Восточной Азии: китайцы, корейцы, японцы, тайцы, вьетнамцы и др.. Анализ полученных данных позволил говорить о значимости сексуальных маркеров в образах инаковости народов указанного региона. В наибольшей степени это характеризует инаковость японцев. Исследователи также отмечают повышенный интерес к сексуальности корейцев, что, очевидно, связано с нарастающей популярностью корейской поп-культуры в нашей стране и в мире. Игнорирование одних народов и повышенный интерес к другим, как считают исследователи, позволяет понять специфику коммуникационных процессов между народами России и народами Восточной и Юго-Восточной Азии.

Ключевые слова

Имагинативный Чужой; Чужой; сексуальность; поисковые системы; Интернет; моделирование; корреляция; матрица; Яндекс; Гугл



Это произведение доступно по [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

¹ Статья подготовлена при поддержке РФФИ 17-33-01069-ОГН «Встреча с Чужим: российский и дальневосточный опыт межкультурной коммуникации»



ВВЕДЕНИЕ

Сексуальность – один из важнейших аспектов определения Чужого, наряду с алиментарностью и вестиментарностью. По мнению французского структуралиста К. Леви-Стросса, одним из самых значимых обменных товаров в традиционном обществе являлись женщины (Леви-Стросс, 2001). Подобный обмен, по сути, лежит в основе социальной структуры: правило экзогамии рождает необходимость в выстраивании диалога с Чужим. Возникшая в рамках родовых отношений расширительное понимание кровного родства и возникновение на этой почве запрета на инцест, потребность в «чужих» женщинах обусловила сексуализацию образа Чужого, поскольку в такой ситуации экзогамный род не может обойтись без взаимодействия с Чужими. При этом, как писал французский философ М. Фуко, половые отношения всегда изоморфны отношениям социальным и всегда рассматриваются через призму полярности активность\пассивность (Фуко, 2004, стр. 358).

Поэтому, во многом образ Чужого также зависит от этой полярности – активный Чужой пугает, являя угрозу нашим ресурсам и жизни, а пассивный воспринимается уничижительно, поскольку нам свойственно, словами Фуко, «энергичное отвращение по отношению ко всему, что могло бы свидетельствовать о добровольном отказе от достоинств и знаков, связанных с ролью мужчины» (2004, стр. 32).

Но интерес к сексуальности Чужого никуда не делся после распада экзогамного рода, он лишь перешел на другой уровень, порождая коммуникацию с Чужим (в том числе и сексуальную) в более широком масштабе. Колониальная система расширила границы взаимоотношений разных народов, а XX в. с его крахом колониализма вообще разрушил многочисленные границы, существовавшие между народами: расовые, социальные, культурные и т.д.. Сосуществование в одном пространстве представителей разных народов, окончание процессов сегрегации еще больше усилило интерес к Чужому. Интерес этот самый широкий – к еде чужого, его алиментарным практикам, его одежде, ну и, конечно, сексуальности.

Интернет глобальным образом изменил возможность субъекта «расширить» своим познания о Чужом. Он не только сделал эту информацию доступной, но и предоставил нам возможность получать адресную информацию, реагируя на потребности наших запросов. Предлагая нам именно то, что интересует нас в большей степени.

Вместе с тем это дает возможность и исследователям вычленивать именно те предпочтения, универсальные запросы, которые лучше всего иллюстрируют интерес пользователя к определенной



информации. Учитывая тот факт, что пользователь часто действует в сети на уровне своих внутренних субъективных запросов, а интернет поисковики группируют их, давая возможность исследователю говорить о массовом характере тех или иных запросов. Все это позволяет, основываясь на характере запросов, строить определенные модели, демонстрирующую определенные тенденции в коммуникативных паттернах отношений к Чужому.

Для верификации полученных данных мы обращаемся также к обработанной информации, полученной со специализированных сайтов, разной направленности.

Сексуализацию Чужого отчасти подтверждают и статистические данные сайтов знакомств, а также порно-сайтов, отображающих определенный интерес к представителям других этнических групп\рас: к примеру, статистика популярного сайта Porn-hub за 2018 год показывает, что поиск "японцев\японский" поднялся на 3 позиции по сравнению с предыдущими годами, став 5-м по популярности поисковым запросом, "азиат" - на 6 (став 8 по популярности), "корейский\корейцы" - на 16 (10 по популярности среди всех запросов), "китайский\китайцы" - на 14 позиций (2018 year in review, 2018). При этом категория «японское» стала второй по популярности за весь 2018 год. Этот же сайт демонстрирует значительный рост интереса к межрасовым отношениям у американок, к азиатам у жительниц Австралии, к арабам у француженок, а также лидерство запросов о японцах у китайок (Women of the world). То же можно сказать и статистике за 2018 г сервиса PornMd (Global top searches), позволяющего проследить популярность запросов по отдельным странам в виде топ-10: азиаты больше других категорий интересуют жителей Австралии, в Исландии замечен интерес к коренным жителям США (индейцам), а в КНР – к японцам (Top porn search-terms from each country).

ЦЕЛЬ

Данное исследование посвящено анализу сексуального аспекта образа Чужого в российском пространстве, что, по нашему мнению, позволяет говорить об уровне коммуникативного интереса к определенному Чужому в русскоязычном пространстве. Это позволяет выявить определенные тенденции актуализации тех или иных этнических образов и, таким образом, демонстрировать определенные культурные процессы, происходящие в России. Эти тенденции могут указывать как нарастающий интерес к конкретному Чужому, так и снижение этого интереса, до полного игнорирования.



Для ее реализации мы решили обратиться к поисковым системам как к источнику наиболее значительного объема информации, поскольку поисковые системы работают с гораздо большей аудиторией, чем может охватить любое анкетирование.

МЕТОДОЛОГИЯ И МЕТОДЫ

Методологической основой нашей работы стали труды уже упомянутых авторов: французского антрополога и структуралиста К. Леви-Стросса, М. Фуко, рассматривающего сексуальные отношения как манифестацию концепта «власти», а также трехсоставная модель образа Чужого, предложенная российским исследователем С.Н. Якушенковым (2012), и основанную на актуализации триады базовых маркеров инаковости: сексуальность, алиментарность и вестиментарность.

Для понимания специфики анализа интернет-запросов мы также обратились к зарубежным исследованиям в данной сфере (Introna & Nissenbaum, 2000) (Spink, Jansen, & Taksa, 2009) (Spink & Jansen, 2008) (Hindman, 2008) (Wilson & Peterson, 2002). Необходимо отметить исследования, связывающие сексуальное поведение и поисковые запросы (Markey & Markey, 2010) (Markey & Markey, 2012) (Spink, Partridge, & Jansen, 2006), а также анализирующие влияние порно-индустрии на различные сферы общества (Barss, 2011) (Albright, 2012) (Wondracek, Holz, Platzer, Kirda, & Kruegel, 2010), и общие исследования сексуальности (Parker, 2009) (Alexander, 2008) (Cronin, 2008) (Corrêa, Petchesky, & Parker, 2008)

Данные поисковых систем позволили нам проследить закономерности между упоминанием конкретного этноса и запросами, связанными с сексуальностью. В качестве базы данных был использован поисковый сервис www.wordstat.yandex.ru, предоставляющий статистику поисковых запросов и динамику изменений характера запросов во времени.

Поскольку данное исследование является продолжением нашего более глобального комплексного исследования (Алиев & Якушенкова, 2018; Алиев Р. Т., 2018), посвященного коммуникативным моделям россиян и народов Восточной Азии, выборка этносов была определена исходя из целей и задач этого исследования. В эту группу вошли китайцы, корейцы (южные и северные), японцы, вьетнамцы, тайцы и монголы. Для сравнительного изучения полученных данных, была определена и контрольная группа (точнее группы): немцы, французы, американцы. На наш взгляд, это позволило отделить черты, характерные для универсального Чужого, от черт, присущих



«дальневосточному» Чужому. В ходе данного исследования запросы относительно таких этнических групп, как «монголы» и «тайцы», а также «южные и северные корейцы», были исключены из списка, поскольку нам не удалось выявить значительной статистики по ним: в большей степени пользователей интересовала информация, не связанная с конкретным этносом.

Основной упор в анализе делался на топ10 наиболее популярных запросов по каждому отношению.

Данное исследование представляет собой второй этап нашей работы, посвященной восприятию сексуальности Чужого с помощью анализа пользовательских запросов поисковых систем. В ходе первого этапа мы вводили в поисковых сервисах google.ru и yandex.ru два типа запросов: «%ethnos% женятся» и «%ethnos% выходят замуж за»; где %ethnos% – название этноса, например, китайцы или китайки. Это позволило нам учесть гендерные особенности сексуальности Чужого и выявить 33 актуальных структурных маркера инаковости, которые дали возможность выделить на основе корреляции по Пирсону шесть устойчивых моделей сексуального паттерна Чужого: Чужой-японец, Чужой-китаец, Чужой-кореец, Чужой-немец, Чужой-француз и Чужой-американец. Тайцы, вьетнамцы и монголы не вошли в этот список в силу отсутствия заметного интереса у россиян к данным этносам относительно сексуального паттерна инаковости.

Как уже было упомянуто выше, исследование строится на использовании статистических методов сбора данных сети интернет, а также с помощью корреляционной матрицы и дальнейшего расчета корреляции по Пирсону для выявления сильнейших корреляционных связей между маркерами, что позволило структурировать и классифицировать модели образов Воображаемого Чужого. Для большей наглядности мы обратились к визуализации корреляционных связей маркеров на плоскости, позволившей нам отобразить количество моделей и их наполненность конкретными маркерами.

Хотелось бы также отметить, что мы не разделяем оценочные суждения, стереотипы и взгляды по отношению к каким-либо этническим группам, а представленные в таблицах материалы отражают исключительно статистику запросов пользователей сети интернет, а их анализ осуществляется исключительно в научных целях.

ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

На основе использования статистических данных сервиса www.wordstat.yandex.ru мы получили следующую картину самых



популярных запросов по каждому этносу из нашего списка. Для удобства, отразим ее в виде графика:

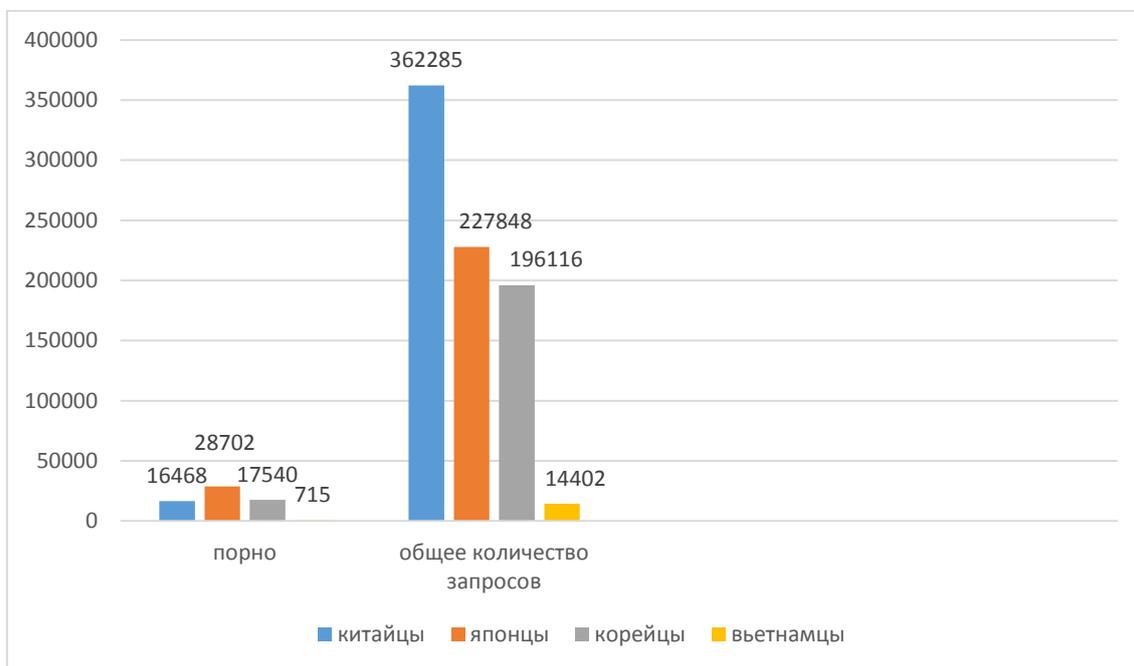


Рисунок 1. График статистики обращений к наиболее популярному запросу по дальневосточным этносам на конец сентября 2019 г.

Как мы видим, наиболее популярным запросом на сентябрь 2019 г. во всех данных группах (китайцы, японцы, корейцы, вьетнамцы), является запрос «порно» (из всех возможных запросов), лидирующий по количеству обращений. Помимо него, присутствует также значительное количество других запросов, связанных с сексуальностью, в том числе: «секс», «геи», описание действий сексуального характера и т.д. Лидируют в процентном соотношении по запросу «порно» от общего числа запросов в данном случае японцы, хотя, как мы видим, китайцы гораздо больше волнуют нас, если судить по общему количеству вопросов (362285 запросов на конец сентября 2019 г. по запросу «китайцы» и 227848 по запросу «японцы»). В то время, когда внимание в случае с китайцами распределяется на различные сферы (в том числе, связанные с покупками в интернет магазинах), по отношению к японцам наблюдается более выраженный интерес именно сексуального характера. Для удобства, мы представили эту статистику в виде таблицы, показывающей какой процент от общего количества запросов занимает запрос «этнос+порно». Интересно также, что, хотя запросов о вьетнамцах значительно меньше, чем запросов о китайцах,



в процентном соотношении наблюдается больший интерес к запросу «порно».

	Китайцы	Японцы	Корейцы	Вьетнамцы
Общее количество запросов по этносу	362 285	227 848	196 116	14 402
Запрос «Порно»	16 468	28 702	17 540	715
Процент от общего числа	4,55%	12,6 %	8,94%	4,96 %
Степень популярности запроса	Первый по популярности	Первый по популярности	Первый по популярности	Первый по популярности

Таблица 1. Процентное соотношение и степень популярности запроса «порно» в связи с поиском по дальневосточным этносам (на сентябрь 2019)

Как видно из таблицы, приведенной ниже, статистика общего количества запросов по контрольной группе примерно сравнима с дальневосточными этносами (американцев ищут чуть реже, чем китайцев, а самыми интересным среди всех этнических групп оказались немцы). Для начала мы проследили связь запроса «порно» с этой группой. Интерес к ним несколько уступает тому, что мы видели при анализе запросов по дальневосточному региону. Больше всего внимания здесь в количественном и процентном соотношении выпадает на запрос «порно» в связи с немцами, несколько уступает в этом смысле запрос по французам (5 место), и только на 32 месте в общем списке этот запрос всплывает при обращении к ключевому слову «американцы». Таким образом, запрос по «немцы + порно» обошел в процентном отношении запросы «китайцы+ порно» и «вьетнамцы + порно», и в количественном (но не процентном) запрос «корейцы + порно».



	Американцы	Французы	Немцы
общее количество запросов	357 693	155 851	391 256
Запрос «Порно»	4982	4 407	22 831
Процент от общего числа	1,39%	2,83 %	5,84 %
Степень популярности запроса	32 по популярности	5 по популярности	2 по популярности

Таблица 2. Статистика по запросу «порно» и контрольным группам (на сентябрь 2019)

Для наглядности, мы представили степень интереса к запросу «порно» по разным этносам в виде графика ниже.

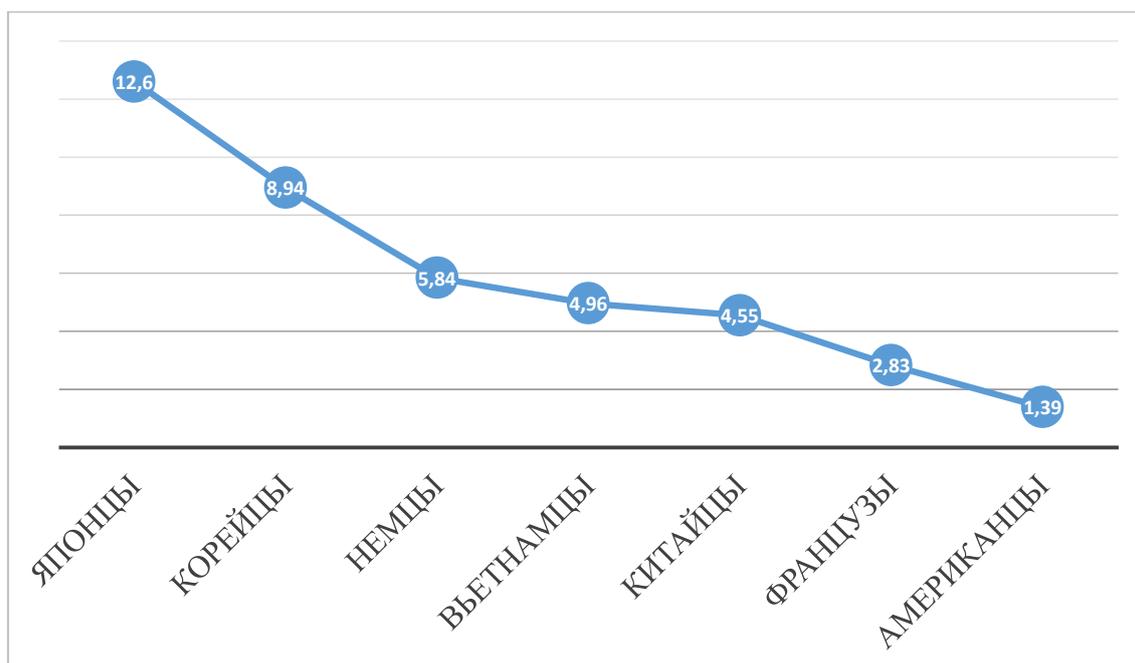


Рисунок 2. График процентного соотношения запроса «порно» от общего количества запросов (на сентябрь 2019)

Как мы видим, значительно лидируют в данной связи запросы по японцам, а меньше всего интереса уделяется американцам. Интересно, что согласно статистике, уже упомянутого выше PornHub за 2014 год 0,16% поисков в США приходилось на запрос "русский", и только



0,06% в России на запрос "американский": иными словами, американцы в 2,7 раза чаще интересуются русскими, чем русские американцами (United States vs Russia). Продолжая анализ этой статистики, авторы статьи отмечают, что русские в данном смысле оказались самой патриотической нацией из всех, кого исследовали PornHub: 10 из 25 запросов из России так или иначе связано с запросом «русское\русский» (United States vs Russia, б.д.). Ту же картину можно увидеть и в статистике сервиса PornMd на данный момент (Global top searches), да и в статистике Яндекса (запрос «русское порно» - первый в популярности по тегу «порно», 17724446 обращений на октябрь 2019). Первой этнической группой (не считая тег «русское»), вызывающей наибольший интерес пользователей российского сегмента сети Интернет в данном ключевом запросе, оказываются японцы, которых запрашивали 714018 раз за октябрь 2019. Однако, хотя это число и кажется достаточно внушительным и превышает количество запросов по искомым этносам в целом, если рассматривать его относительно общего количества запросов, связанных с поиском порнографии – 236 913 251 показов в месяц – то на японское порно придется всего 0,3% обращений.

Как видно из графика ниже, лидируют по упоминаниям в связи с порно японцы и немцы. Американское, корейское, французское и китайское порно ищет примерно одинаковое количество пользователей, меньше всего таких запросов связано с вьетнамцами.

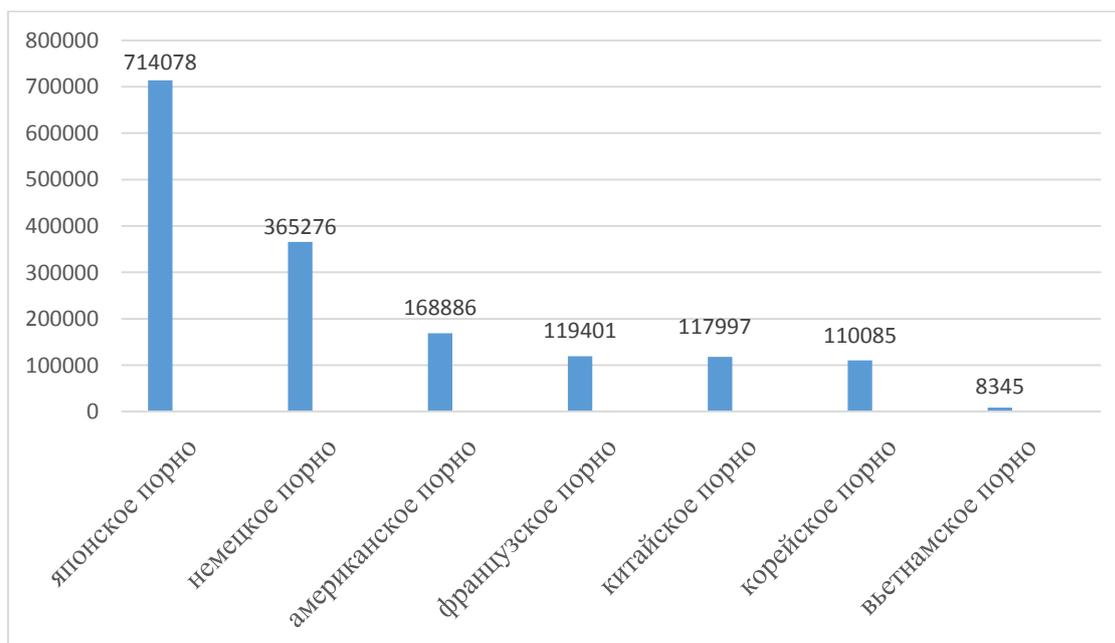


Рисунок 3. Статистика по поиску запроса "порно" с указанием этнической группы



Однако, хотя «порно» и является самым популярным запросом, интерес к сексуальности им не ограничивается. Многие последующие запросы также отражают в той или иной степени этот интерес. К примеру, так выглядит статистика наиболее популярных запросов по тегу «японцы» на сентябрь 2019:

Запрос	Количество обращений
японцы	227 848
порно японцы	28 702
секс японцев	13 968
японцы видео	7 606
почему японцы	5 047
фильм японец	4 505
японцы геи	4 340
про японцев	4 227
японцы смотрят	4 128
японцы +и китайцы	3 597
японец трахает	3541

Таблица 3. Статистика наиболее популярных запросов о японцах (сентябрь 2019)

Очевидно, большинство из этих запросов напрямую связаны с представлением о сексуальности Чужого и интересом к этой сфере: стоит отметить здесь и второй по популярности запрос – секс японцев, а также 6 (гей) и 10 (трахает). Отдельно стоит отметить запрос «фильм + японец», также опосредованно имеющий отношение к сексуальности: если посмотреть связь этого запроса с другими, 539 из них приходится на порно фильмы, и еще 252 на «секс фильмы». Здесь же мы видим запрос «почему японцы», отражающий общий интерес к поведению Чужого (с лидирующим аспектом алиментарности – запрос «почему японцы едят»). Если суммировать все последующие запросы, связанные с различными аспектами сексуальности с анализируемыми группами, то получаем следующую статистику:



Этнос	Общее количество запросов (октябрь 2019)	Кол-во запросов, связанных с сексуальностью	Процент запросов, связанных с сексуальностью от общего количества запросов
Японцы	233830	125420	53,64%
Корейцы	203599	106514	52,32%
Китайцы	386458	77203	19,98%
Вьетнамцы	15081	4004	26,55%
Американцы	356722	15 592	4,37%
Немцы	421 464	69430	16,47%
Французы	172393	12994	7,54%

Таблица 4. Статистика по сумме запросов, связанных с сексуальностью (октябрь 2019)

Конечно, необходимо отметить, что эти цифры не отражают полной картины, поскольку при анализе встречались и спорные запросы, которые могли как относиться к сфере сексуального, так и показывать интерес к иным аспектам. Помимо этого, не все запросы очевидны в своей связи с сексуальностью, то есть не всегда можно однозначно сказать, что именно хочет найти пользователь. К примеру, когда мы начинаем отдельно рассматривать специфику запроса «этнос + видео» или «этнос+фильм», мы видим, что в связи с японцами ищут порно, а в связи с немцами – фильмы о войне. Однако, даже с учетом возможных погрешностей, мы видим, что данная статистика отчасти повторяет ту картину, которую мы наблюдали при анализе количества запросов «этнос + порно» – самой интересующей пользователей группой оказываются японцы, немного отстают корейцы, и меньше всего интереса вызывают американцы.

Если рассматривать вторичные повторяющиеся запросы, стоит также отметить, что в запросах об американцах и немцах прослеживаются маркеры ненависти, а в связи с японцами чаще идет речь о сексуальных извращениях: от общих запросов типа «японцы



извращены» до более конкретных «инцест» и т.д. В запросах о корейцах наблюдается определенный интерес женской аудитории – пользователи ищут фото красивых (а также «милых» и «голых») парней\ мужчин (4-5 запросы по популярности), что, вероятно, в некоторой степени связано с влиянием южнокорейской массовой культуры (эти запросы также встречаются в связке с китайцами и японцами, однако в значительно меньшем количестве, и практически не заметны в статистике поиска по другим этносам).

Отдельно, на наш взгляд, стоит отметить запрос «этнос + насилуют» поскольку он отражает страх перед сексуально-агрессивным Чужим, покорение новой территории посредством сексуального насилия. Здесь опять уместно вспомнить цитату М. Фуко, которую мы уже упоминали выше, о связи сексуальности с концептом власти в социуме. Больше всего подобных упоминаний (по прямому запросу) о немцах (с упоминанием актов агрессии в отношении русских женщин) и японцах (без упоминаний\в отношении европейцев), меньше всего – в связи с французами.

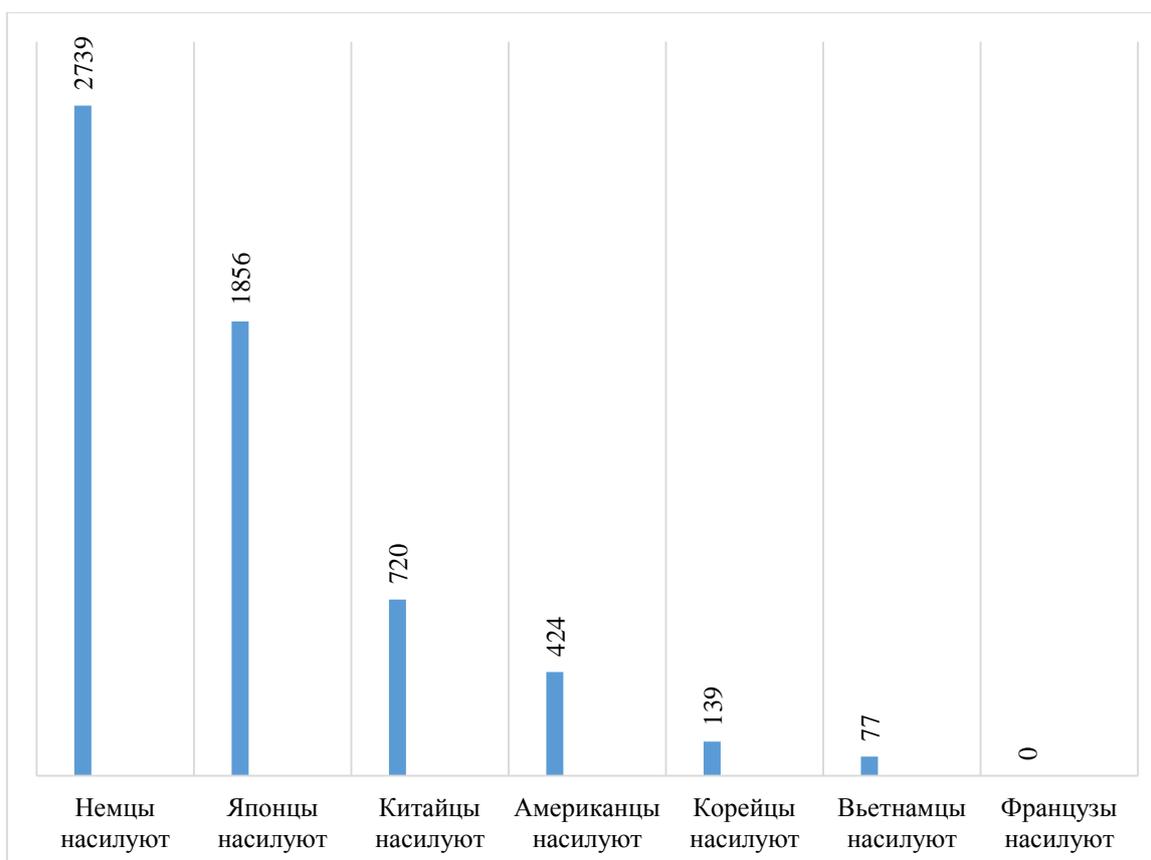


Рисунок 4. Статистика по запросу «этнос + насилуют» на октябрь 2019 г.



европейские этносы и модель с дальневосточными этносами. Для последней модели характерен запрос «почему», отражающий общее удивление Чужим, в том числе его внешностью, сексуальными и алиментарными привычками. Для поиска по китайцам и вьетнамцам характерен общий запрос «в России», отражающий обеспокоенность поведением Чужого на нашей территории.

Конечно, модель с европейскими этносами объединена весьма условно, поскольку показывает больше несовпадений, чем аналогичная – по дальневосточным. Немцы в представлении пользователей гораздо больше связаны с войной, чем любой другой из исследуемых нами этносов. Отчасти, получившаяся ситуация совпадает с нашим анализом запросов, связанных с алиментарностью Чужого: разделение на Восточного и Западного Чужого и размытие границ в представлении о Восточном Чужом (Алиев & Якушенкова, 2018). При этом, если в алиментарной модели несколько выбивались из общей статистики китайцы (из-за запросов, связанных с каннибализмом), запросы, связанные с сексуальностью гораздо более умеренны, а максимальная инаковость проявляется в образе Чужого-японца (запросы про инцест и т.д.).

ВЫВОДЫ

Если суммировать выводы по всем запросам, то следует еще раз отметить отсутствие интереса к сексуальности Чужого-американца, а также связь представлений о немцах с войной и сексуальным насилием по отношению к русским. Запросы о корейцах, как мы уже отмечали выше, во многом детерминированы влиянием корейской массовой культуры и отражают интерес женской части пользователей. Запросы о китайцах и вьетнамцах отражают опасения о поведении Чужого в России, а запросы о японцах показывают явный интерес к его сексуальности, а с другой стороны – реализуют стереотип об «извращенном» поведении Чужого.

Отсутствие или низкий процент запросов по сексуальности тайцев, монголов и некоторых других народов Юго-Восточной Азии показывает, что эти образы мало актуализированы в российском культурном пространстве. В целом проведенный анализ позволил нам выявить наиболее актуальные образы инаковости различных этнических групп, а также маркеры, которые указывают на ту или иную особенность разнообразных образов Чужого в представлении россиян.

В дальнейшем мы намереваемся расширить наше исследование, разработав разнообразные методы верификации полученных данных,



для более четкого понимания процессов формирования образов инаковости построения наиболее достоверных моделей коммуникации с Чужим.

Список литературы

- 2018 year in review. (2018). Получено из <https://www.pornhub.com/insights/2018-year-in-review#us>
- Albright, J. M. (2012). Porn 2.0: The libidinal economy and the consumption of desire in the digital age. В *Transformative consumer research for personal and collective well-being* (pp. 527-550). Abingdon: Routledge.
- Alexander, J. (2008). DISCURSIVE SEXUALITIES: Bridging Sexuality and Literacy Studies. В *Theory and Practice for Composition Studies* (стр. 33-74). Logan: University Press of Colorado.
- Barss, P. (2011). *The Erotic Engine. How Pornography has Powered Mass Communication, from Gutenberg to Google*. Toronto: Anchor Canada.
- Corrêa, S., Petchesky, R., & Parker, R. (2008). *Sexuality, Health and Human Rights*. New York: Routledge.
- Cronin, B. (2008). Eros Unbound: Pornography and the Internet. In W. Aspray, & P. Ceruzzi (Eds.), *The Internet and American Business* (pp. 491-538). London: MIT Press.
- Global top searches (2019). Получено из <https://www.pornmd.com/sex-search>
- Hindman, M. (2008). *The Myth of Digital Democracy*. Princeton: Princeton University Press.
- Introna, L. D., & Nissenbaum, H. (2000). Shaping the Web: Why the Politics of Search Engines Matters. *Inf. Soc.*, 16, 169-185.
- Markey, P. M., & Markey, C. N. (2010). Changes in pornography seeking behaviors following political elections: An examination of the Challenge Hypothesis. *Evolution and Human Behavior.*, 31, Pp. 442–446.
- Markey, P. M., & Markey, C. N. (2012). Pornography seeking behaviors. In Z. Yan (Ed.), *Encyclopedia of cyber behavior* (pp. 337–346). Hershey: IGI Global.
- Parker, R. (2009). Sexuality, culture and society: shifting paradigms in sexuality research. *Culture, Health & Sexuality*, 11(3), 251-266.
- Spink, A., Jansen, B., & Taksa, I. (2009). *Handbook of Research on Web Log Analysis*. Hershey: Information Science Reference.



- Spink, A., & Jansen, B. J. (2008). *Web Search: Public Searching of the Web*. Heidelberg: Springer.
- Spink, A., Partridge, H., & Jansen, B. (2006). Sexual and pornographic Web searching: Trends analysis. *First Monday*, 11(9). Получено из <https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/1391/1309>
- Top porn search-terms from each country*. (б.д.). Получено из BuzzFeed News: <https://www.buzzfeednews.com/article/katienotopoulos/top-porn-search-terms-from-each-country>
- United States vs Russia*. Получено из <https://www.pornhub.com/insights/united-states-vs-russia>
- Wilson, S., & Peterson, L. C. (2002). The Anthropology of Online Communities. *Annual Review of Anthropology*, 31, 449-467.
- Women of the world*. (2018). Получено из <https://www.pornhub.com/insights/women-of-the-world>
- Wondracek, G., Holz, T., Platzer, C., Kirda, E. & Kruegel, C. (june 2010 г.). Is the Internet for Porn? An Insight Into the Online Adult Industry. *WEIS*. Получено из <http://www.eurecom.fr/fr/publication/3278/download/rs-publi-3278.pdf>
- Алиев, Р. Т. (2018). Вестиментарные модели Воображаемого Чужого. *Журнал фронтирных исследований*, (4), 76-97. doi:10.24411/2500-0225-2018-10024
- Алиев, Р. Т. & Якушенкова, О. С. (2018). Алиментарные модели воображаемого Чужого. *Каспийский регион: политика, экономика, культура*, (4), 160-166.
- Левин-Стросс, К. (2001). *Структурная антропология*. Москва: ЭКСМО-ПРЕСС.
- Фуко, М. (2004). *Использование удовольствий. История сексуальности*. (Т. 2). Спб: Академический проект.
- Якушенков, С. Н. & Якушенкова, О. С. (2012). Тело варвара: конструирование образа Чужого на китайском фронтире. *Каспийский регион. Политика, экономика, культура*, (4), 233-240.

References

- 2018 year in review*. (2018). Retrieved from <https://www.pornhub.com/insights/2018-year-in-review#us>
- Albright, J. M. (2012). Porn 2.0: The libidinal economy and the consumption of desire in the digital age. In *Transformative consumer*



- research for personal and collective well-being* (pp. 527-550). Abingdon: Routledge.
- Alexander, J. (2008). DISCURSIVE SEXUALITIES: Bridging Sexuality and Literacy Studies. In *Theory and Practice for Composition Studies* (pp. 33-74). Logan: University Press of Colorado.
- Aliev, R.T. (2018). Vestimentary models of the Imaginative Other. *Journal of Frontier Studies*, (4), 76-97. doi:10.24411/2500-0225-2018-10024 (in Russian)
- Aliev, R.T., & Yakushenkova, O.S. (2018). Alimentary models of the imaginative Other. *Caspian Region: Politics, Economics, Culture*, 4(57), 160-166. (in Russian)
- Barss, P. (2011). *The Erotic Engine. How Pornography has Powered Mass Communication, from Gutenberg to Google*. Toronto: Anchor Canada.
- Corrêa, S., Petchesky, R., & Parker, R. (2008). *Sexuality, Health and Human Rights*. New York: Routledge.
- Cronin, B. (2008). Eros Unbound: Pornography and the Internet. In W. Aspray, & P. Ceruzzi (Eds.), *The Internet and American Business* (pp. 491-538). London: MIT Press.
- Foucault, M. (2004). Use of pleasures. History of sexuality. (Vol. 2). Spb: Academic project. (in Russian)
- Global top searches*. (2019). Retrieved from <https://www.pornmd.com/sex-search>
- Hindman, M. (2008). *The Myth of Digital Democracy*. Princeton: Princeton University Press.
- Introna, L. D., & Nissenbaum, H. (2000). Shaping the Web: Why the Politics of Search Engines Matters. *Inf. Soc.*, 16, 169-185.
- Levi-Strauss, C. (2001). Structural anthropology. Moscow: EXMO-PRESS. (in Russian)
- Markey, P. M., & Markey, C. N. (2010). Changes in pornography seeking behaviors following political elections: An examination of the Challenge Hypothesis. *Evolution and Human Behavior*, (31), 442–446.
- Markey, P. M., & Markey, C. N. (2012). Pornography seeking behaviors. In Z. Yan (Ed.), *Encyclopedia of cyber behavior* (pp. 337–346). Hershey: IGI Global.
- Parker, R. (2009). Sexuality, culture and society: shifting paradigms in sexuality research. *Culture, Health & Sexuality*, 11(3), 251-266.
- Spink, A., Jansen, B., & Taksa, I. (2009). *Handbook of Research on Web Log Analysis*. Hershey: Information Science Reference.



- Spink, A., & Jansen, B. J. (2008). *Web Search: Public Searching of the Web*. Heidelberg: Springer.
- Spink, A., Partridge, H., & Jansen, B. (2006). Sexual and pornographic Web searching: Trends analysis. *First Monday*, 11(9). Retrieved from <https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/1391/1309>
- Top porn search-terms from each country*. (б.д.). Retrieved from BuzzFeed News: <https://www.buzzfeednews.com/article/katienotopoulos/top-porn-search-terms-from-each-country>
- United States vs Russia*. Retrieved from <https://www.pornhub.com/insights/united-states-vs-russia>
- Wilson, S., & Peterson, L. C. (2002). The Anthropology of Online Communities. *Annual Review of Anthropology*, (31), 449-467.
- Women of the world*. (2018). Retrieved from <https://www.pornhub.com/insights/women-of-the-world>
- Wondracek, G., Holz, T., Platzer, C., Kirda, E. & Kruegel, C. (june 2010 г.). Is the Internet for Porn? An Insight Into the Online Adult Industry. *WEIS*. Retrieved from <http://www.eurecom.fr/fr/publication/3278/download/rs-publi-3278.pdf>
- Yakushenkov, S. N. & Yakushenkova, O. S. (2012). The body of a barbarian: constructing the image of the Other on the Chinese frontier. *Caspian region. Politics, economics, culture*, (4), 233-240. (in Russian)



TECHNOLOGY AND ELECTION COVERAGE: A STUDY ON SELECTED PRESIDENTIAL ELECTIONS IN NIGERIA

Tayo S. Popoola (a), Samuel Ejiwunmi (b)

(a) University of Lagos, Akoka Rd, Yaba, Lagos, Nigeria. Email: tayonigeria[at]gmail.com

(b) University of Lagos, Akoka Rd, Yaba, Lagos, Nigeria. Email: sejiwunmi[at]unilag.edu.ng

Abstract

This study focuses on the ‘mirror model’ role of Information Communication Technology (ICT) in election coverage with specific reference to press coverage of selected presidential elections in Nigeria. The study notes that the mass media are indispensable tools in the political process as a result of the fact that their involvement in election coverage enables the citizenry to have timely information about pre-election campaign and related activities, the election as well as post-election political developments. While noting that timely information is necessary at every stage of the political process, the study noted that the ability of the press to offer such information is hamstrung by the non-availability of the state-of-the-art technology necessary for prompt dissemination, especially, on the part of the electoral umpire. Using the historical method and Key Informant Interview as well as cybernetics theory, the study found out that the delay in prompt release of the final results of presidential elections in Nigeria was due to non-application of the state-of-the-art technology and consequently recommended upgrading of all equipment used by the electoral umpire in the conduct of future elections in the country.

Keywords

Technology; election coverage; presidential elections; Nigeria; press; key informant interview; mass media



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



ТЕХНОЛОГИИ И ОСВЕЩЕНИЕ ВЫБОРОВ: ИССЛЕДОВАНИЕ ПО ОТДЕЛЬНЫМ ПРЕЗИДЕНТСКИМ ВЫБОРАМ В НИГЕРИИ

Попула Ибитайо С. (а), Эдживунми Самуэль (b)

(а) Лагосский университет, Akoka Rd, Yaba, Lagos, Нигерия. Email: tayonigeria[at]gmail.com

(b) Лагосский университет, Akoka Rd, Yaba, Lagos, Нигерия. Email: sejiwunmi[at]unilag.edu.ng

Аннотация

Основное внимание в данном исследовании уделяется «зеркальной модели» роли информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) в освещении выборов с особым упором на освещение в прессе отдельных президентских выборов в Нигерии. В исследовании отмечается, что средства массовой информации являются незаменимыми инструментами политического процесса в силу того, что их участие в освещении выборов позволяет гражданам своевременно получать информацию о предвыборной кампании и связанной с ней деятельности, выборах, а также о политических событиях после выборов. Отмечая, что своевременное информирование необходимо на каждом этапе политического процесса, исследование выявило, что возможности прессы предоставлять такую информацию ограничены из-за отсутствия современных технологий, необходимых для быстрого ее распространения, особенно со стороны избирательной комиссии. Используя исторический метод и интервью с ключевыми респондентами, а также теорию кибернетики, исследование выявило, что задержка с обнародованием окончательных результатов президентских выборов в Нигерии вызвана неприменением новейших технологий и поэтому рекомендовало модернизацию всего оборудования, используемого избирательными комиссиями при проведении будущих выборов в этой стране.

Ключевые слова

Технологии; освещение выборов; президентские выборы; Нигерия; пресса; интервью с ключевыми респондентами; СМИ



Это произведение доступно по [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



INTRODUCTION

This study focuses on the Graber (2010, p. 19) ‘mirror model’ role of technology in the coverage of the first, fourth and eight presidential elections in the post-independent Nigeria. Thus far, presidential elections had taken place in Nigeria in the following years: 1979, 1983, 1999, 2003, 2007, 2011, 2015 and 2019. Although prior to 1979, the first post-independent elections had taken place in 1964. That was a period when Nigeria operated the British parliamentary system of government. Following the collapse of Nigeria’s First Republic on January 15, 1966, the parliamentary system of government collapsed with it. Thirteen years later when the military restored democratic governance, it was under a new presidential system of government.

The 1979 presidential election which took place on August 11 was therefore the first presidential election in the post-independent Nigeria. The final results of the elections were released on Thursday, August 16, six days after it was held. Twenty years later, the 1999 presidential election took place, specifically on February 27 while its outcome was released on March 1st, four days after it was conducted. The 2015 presidential election on the other hand took place on March 28, its outcome were released after three days. The 2019 presidential election similarly took place on February 23. The results was released on Feb 27, four days after it was conducted. While the delay lasted after the conduct of these elections, uneasy political tension griped the entire country with rumours and speculations spreading like wild fire. This study is therefore curious about the circumstances responsible for such unhealthy delay. While the 1979 elections were conducted by the Federal Electoral Commission (FEDECO), 1999, 2015 and 2019 elections were conducted by Independent National Electoral Commission (INEC).

STATEMENT OF THE PROBLEM

Extracting timely information by members of the press has been a major problem confronting media professionals in Nigeria during elections.

While local and foreign media representatives usually throng the federal and state offices of electoral umpire for information about who wins, the electoral body in turn has not been able to respond to the yearnings and aspirations of the media professionals due to the fact that necessary ICT facilities that would have aided collation and promote prompt release of election results were not available.

Whereas, societal expectation from the media is that of prompt dissemination of election outcome once an election had taken place. The



Punch newspaper edition of July 10, 1979 through a front page editorial captured the perplexing situation thus: “it is now three days since the senatorial elections were held and Federal Electoral Commission (FEDECO) has been able to announce barely half of the results. We dare say that delay in counting and announcing results open the whole exercise to abuse”.

In a related development, the newspaper in her lead story of August 13, 1979 says “the results of the governorship elections in Borno and Gongola states were not released until more than nine days after the elections were held”. The newspaper attributed the delay in the release of the final results of the presidential election to communication problem being encountered by FEDECO officials in parts of the northern states. To rescue the electoral umpire from the mess, Nigerian Airforce planes were dispatched to those areas to help the situation by collecting ballot boxes from remote areas to collating centres. This trend as would be observed later in this study only changed a little in recent times when technology was introduced to critical aspects of election administration in the country.

AIMS AND OBJECTIVES

This study aims at advocating full application of technology to every phase of election administration in Nigeria in order that the citizenry could have timely information. The specific objectives of the study therefore are:

1. To ascertain role, if any, played by ICT in FEDECO/INEC operations during the 1979, 1999 and 2015 presidential elections.
2. To assess the use of ICT in print media operations, especially in the area of editing of political news/pictures of the various political gladiators during the 1979, 1999 and 2015 presidential elections.
3. To ascertain the ICT facilities available at the disposal of the defunct FEDECO and INEC for the gathering, collating and dissemination of election results during the 1979, 1999 and 2015 presidential elections.
4. To examine the ICT facilities used by the Nigerian print media in the coverage of the 1979, 1999 and 2015 presidential elections.

RESEARCH QUESTIONS

1. What role does ICT play in the late release of the results of the 1979, 1999 and 2015 presidential elections?
2. What role did ICT play in print media operations, especially in the area of editing of political news/pictures used by the Nigerian press during the 1979, 1999 and 2015 presidential elections?



3. What are the ICT facilities available at the disposal of FEDECO and INEC for the gathering, collating and dissemination of election results during the 1979, 1999 and 2015 presidential elections?

4. What are the ICT facilities used by the Nigerian print media in the coverage and reportage of the 1979, 1999 and 2015 presidential elections?

LITERATURE REVIEW

Information Communication Technology (ICT) has attracted commentaries from several academics in recent times. According to Evans (1990) cited in Akinboye & Popoola (2010, p. 45), "while some abbreviate it as IT, others would rather prefer to call it Info Tech". In the words of Muchie & Baskaran (2006, p. 26) "ICT has become one of the main driving forces of globalization... like the first machine-driven industrial revolution, the ICT revolution has generated fundamental changes in the socio-economic life of people and nations across the world".

Muchie & Baskaran (2006, p. 26) further argued that ICT is unique mainly in two aspects. First, they contended that "it affects almost every country on the face of the earth and almost every aspect of life". Second, they pointed out that "unlike other technologies, ICT as an enabler has significant potential to build both social and technological capabilities in developing countries.

Burton (2010, p. 37), quoting McQuail (2000) however identified four main characteristics of ICT. They are: Interpersonal communication media such as e-mail, Interactive media play i.e. computer games, Information search media, such as Net search engines and Participatory media, such as Net rooms.

Of the above four characteristics, the most strategic and indispensable in the quest for an efficient and prompt release of election results in Nigeria is that of interpersonal media. The electoral body needs it to communicate within and outside the organization. During the 1979 and 1999 elections, when the need arose to invite political reporters to FEDECO or INEC functions, press invitations were distributed manually. It takes almost a day for such invitation to be distributed among the media houses that were located at various odd axis in the state, or country. The trend changed a little during the 2015 elections. Whereas, through the internet, all the media establishments could be reached within five minutes. Therefore, with ICT, you gain speed, you incur less bill, you eliminate risk of accident or auto crash and above all, you reduce stress drastically.

Therefore, talking about a technological device which could create, store, and distribute election information, the ICT tool that readily comes to mind is indisputably the computer. In the words of Mohammed (1990, p.



9), "computer is the most pervasive of all the new communication technologies". Besides satellite, he stresses that "it is about the only device that has a hand in all the pies of communication: print, radio, television, telephone, fibre optic, film, photography, cinema, etc." Within the ICT department of Lagos State INEC, the talk every time during the 2015 elections is about information super highway or broad band network, communicating through electronic mail or sending election results from local INEC offices to the head office or posting election results on INEC website. All these would not have been possible without computers.

However, scholars disagreed on the exact time when the computer started. Parker, cited in Pool (1983, p. 620) traced its origin to 3,500 BC when it was used as a simple adding machine. Pelton (1981, p. 25) while contributing says the "oldest one that springs to mind is a Babylonian computer that dates from 1921 BC." Yet, Hofbaver (1990, p. 22) asserts that "the history of computers can be traced roughly from the year 1812, when the English Mathematician, Charles Babbage designed what he called a different machine which could automatically work out trigonometric and logarithmic function".

The role of the media at a period of election has been object of 'serious-attention by communication scholars. Semetko (1996, p. 269) says at such period, people use the media for strategic purposes. Both the candidates and the electorates are involved in strategic use of the news media. According to him,

For the vast majority of people living in democratic societies, election campaigns are experienced through the media. Politicians gear their daily campaign activities to meet the constraints and deadlines of the news. They know that far more people turn to print or broadcast sources for information than turn out for political rallies in the town square.

While this assertion is true to some extent, the fact remains that most political parties in Nigeria hardly structure their campaign activities in a way that would meet the deadline of media establishments covering the campaign. That is why you find them at campaign venues by 6pm, still campaigning. The implication is that most print audience read their stories two days after the event. However, if a political party is buoyant enough, live coverage of the campaign by radio and television stations may help in getting the stories across fresh and unedited.

Articulating the basic role of the media in a democracy, Odunewu (2000, p. 7) says the role of the press in a democracy "is to nurture the



government of the people by the people" adding that in this context, "the press is the very oxygen of democracy".

Gana (2000, p. 11) on his part says the media in a democracy should aspire to carry out five core functions. He argued that the media have vital role to play in promoting the culture of peace, promoting development, promoting people's participation, promoting positive virtues as well as promoting a stable polity as necessary imperatives for the sustenance of democracy.

Justice Sawant (2000, p. 25) on his part says the press is the only institution which can keep people as well as those in authority informed on all matters and at all times of the day adding that:

It is the media which enables the people to perform their three-fold functions in democracy - to participate in the day-to-day affairs of the society, to take informed decision, and to keep a check on the authorities who rule on their behalf

For these reasons, Justice Sawant (2000, p. 32) described the press as the life-line of democracy as well as the 'ears' and 'eyes' of the people.

The press is a powerful institution in a democracy. There is no subject on which it cannot comment and there is no institution which can escape its criticism. The media helps to preserve and promote democracy by safeguarding the independence of its institutions including' of itself and ensuring accountability of them all.

A former American statesman, Abraham Lincoln understood the centrality and critical role of the media in democracy. Edwards (1996, p. 192) quoted Lincoln as saying "with public sentiment, nothing can fail, without it, nothing can succeed. Consequently, he who moulds public sentiment goes deeper than he who enacts statutes or pronounces decisions".

Akinfeleye (2011, p. 12-13) similarly quoted a renowned American philosopher, a democrat and president, Thomas Jefferson who declared poignantly that if he were to choose between having a government without a newspaper, he would not hesitate to choose the latter. It is therefore saying the obvious in the context of North (1967, p. 301) once more that politics cannot exist without communicating through the press.

In related development, Edwards (1996, p. 10) argued that the press performs a dual role in every democratic society; first, he contends that "the



press occupied a position that is analogous to that of a middleman providing necessary information about the affairs of the state and politics".

He states further that as watchdog, it carries out investigation into activities of public officials and exposes scandals. He was however quick to add that the founders of the US, especially, former American statesmen such as Washington, Jefferson and Madison never anticipated a scenario in which the watchdog role of the press would turn into an attack by engaging in what a US political scholar, Larry Sabato calls "a feeding frenzy". That is, a situation where a critical mass of journalists pursue the same story intensely, excessively and sometimes uncontrollably. Said he: "They did not foresee that journalists would seize the center stage in the political process, creating, not reporting, the news and altering the shape of politics and the contours of government". A similar scenario was witnessed in Nigeria after the 1979 presidential elections concerning the 12 2/3rd saga. Till date, many Nigerians believed ex-president Sheu Shagari stole the presidency in active collaboration with the military as a result of the ways the press portrayed the matter.

However, a major reason why the press wielded such an enormous power was given by Helge through a piece entitled "Democracy, civil society and the media in Africa in the nineties". According to Helge (1995, p. 335), the media are at the centre of the democratic process and their situation can be used as a barometer for explaining the depth of political change. His words: "citizens participation through the media is indispensable in order to carry out coherently the economic and cultural development of society".

In the last decade, the electioneering process across the world has been experiencing a dramatic change and this change is largely being induced by the amazing impact of ICT on reporting. Edwards (1996, p. 33) vividly captured the global impact of ICT on reporting when he says "the leader of every nation, north and south, rich and poor, democratic and authoritarian, acknowledges the awesome power of the media, especially electronic media to shape the politics of his nation".

Edwards (1996, p. 33) further presented the views of the foremost European leaders, Lech Walesa and Jiang Zemin when confronted with a similar question. While Lech Walesa, a Polish leader says "would there be Earth without the Sun? Jiang Zemin, the General Secretary of the Chinese Communist Party says "the power of the media is so enormous that chaos could result if the tools of public opinion are not tightly controlled in the hands of true Marxists". Edwards similarly quoted a Chilean opposition that upset Augusto. Pinochet in a Plebiscite saying "in 15 minutes



television time, we destroyed 15 years of government publicity for the dictators".

The reality of global politics today is that the arrival of ICT has brought remarkable changes to politics. Edwards (1996, p. 188) further contended that the greatest impact of ICT on political reporting has been greatest on the office of the president. While noting that John F. Kennedy was the first TV President in 1960, he added that Ross Perot was the first talk-show presidential candidate in 1992. It could be recalled that both used television to talk directly to the voters without being filtered or mediated through journalistic editorial process.

Back home in Nigeria, several newspapers and magazines wrote after the first presidential television debate between late Basorun MKO Abiola of the defunct Social Democratic Party (SDP) and Alhaji Bashir Othman Tofa of the defunct National Republican Convention (NRC) that the SDP candidate was a better material for the office of president.

Some political pundits were also of the view that the results of the 1979 presidential election won by Alhaji Sheu Shagari of the National Party of Nigeria (NPN) would have been different if there was a live presidential election debate featuring all the five presidential candidates who contested the election, namely, Alhaji Sheu Shagari, Chief Obafemi Awolowo, Dr. Nnamdi Azikiwe, Malam Aminu Kano and Alhaji Waziri Ibrahim.

Up to Nigeria's Second Republic politics (1979-1983), party candidates used to be picked behind closed doors by party bosses or through a consensus arrangement. Through media insistence, the political parties now embrace primaries that is covered live by television to decide the party's flag bearers. Such insistence is in line with the primary obligation of the mass media in any Political community with regard to feeding the citizenry with information about occurrences in their environment. Whitney (1975, p. 69), while re-echoing the three major activities of the mass media narrowed down this function to "Surveillance of the environment, Correlation of parts of society in responding to the environment and Transmission of the social heritage from one generation to next".

Surveillance has to do with the primary responsibility of the media with regard to combing the environment for useful information that would make life meaningful for the people.

Correlation, on the other hand, involves interpretation of information collected from the environment. When editorial, news analysis or commentaries are published; government may be forced to take some positive action to redress the perceived problems. Transmission of social



heritage from generation to generation is the socializing function of the media through conscious education and enlightenment. The 'mirror model' role of the press advocated by Graber (2010, p. 19-20) contend that news should be a reflection of reality in the society. The model further states that "news people impartially report all significant happenings that come their way". During elections, as would be seen later in this study, ICT becomes an enabler by enabling the various media in Nigeria to carry political stories that reflected the true reality of happenings in the political terrain at the right time.

THEORETICAL FRAMEWORK

This study is anchored on the communication theory otherwise known as cybernetics. According to Gauba (2003, p. 98), the theory represents another model of political analysis derived from the concept of political system.

According to Gauba, the chief exponent of the theory is Karl Deutsch who sought to use the approach in analyzing the political system. Quoting Norbert Wiener, cybernetics major developer, Isaak (1981, p. 293) says "it is the study of communication and control in all types of organizations, from machines to large-scale organization".

Deutsch, a leading proponent of the theory was said to be less concerned with the bones or muscles of the body - politic than with its nerves - its channels of communications and decisions. Deutsch, according to Gauba further argued that "it might be profitable to look upon government somewhat less as a problem of power and somewhat more as a problem of steering i.e directing the course of its activity which is the main function of communication".

Conducting election in any democratic society is a task requiring specific and decisive steering. First, there must be communication between the electoral umpire and the political parties. The electoral commission must put in place a mechanism for transmitting messages and obtaining reactions or feedback. The input and output communication mechanism must take cognizance of environmental stress, distortion, gain and feedback.

Isaak (1981, p. 294-295) provides insight to each of these core communication concepts, in relation to the conduct of elections in a democratic polity. He contends that every institution, including electoral body exists within an environment. This environment places stress on the system. This stress is otherwise called 'load'. Load is a burden. If a load on the system increases without deliberate efforts to reduce or manage it, it would then be difficult for the system to adjust and meet aspirations of the



people in the environment. If load is poorly managed, there would be 'lag' in the system. Therefore, lag is a fallout or an off-shoot of load. It refers to the time between the reception of information and the reaction or reply to it. Thus, the greater the lag, the less efficient the system. A system must be able to maintain itself. Ability to promptly respond to information or demand accurately enhances the efficiency of a system. Once lag sets in, rumour and gossip will take over. In the context of Blake and Haroldsen (1975, p. 30) "rumour is a widespread report from an unknown source". Quoting--Shibutani (1966), they contend further that "it develops as men caught together in an ambiguous situation attempt to construct a meaningful interpretation of the situation by pooling their intellectual resources". They further described gossip as unverified news that is transmitted through the interpersonal channels. A recurring problem in post-independent elections in Nigeria is the problem of distortion.

Distortion is the changes that take place in information between the time it is received and the time it is reacted to. While Anifowose (1982, p. 220) refers to this as "switching of results", Ologbenla (2003, p. 91) says "it is electoral malpractices", while Onuoha (2003, p. 59) described it as "winning at all cost".

Gain therefore is a product of learning. Part of the reasons why the 1983 general elections were riddled with crises was due to the fact that FEDECO did not learn from mistakes of the past, especially, from the 1979 elections. Maitambari (2011, p. 71) while buttressing this fact says for instance, rather than FEDECO adhering to the 1979 election time-table, FEDECO exposed itself to allegations of bias and manipulation by scheduling the presidential election to hold first which all the parties except the NPN opposed."The opposition alleged that the sequencing of the election was to produce a bandwagon effect to the benefit of the NPN. The ruling party, NPN ignored feedback from the opposition parties. Whereas, when treatment or attention is given to every load which a system receives, such is bound to strengthen the system as it would produce positive feedback. Whenever in-coming load to the system is handled in the right manner, the system would then be in a position to predict future states of the environment. This is called load. This is the whole essence of cybernetics, to transfer information through communication. In other words, information is what flows through the channels of communication. When received, it is analyzed and reacted to. In the course of receiving and reacting to load, there are lessons to be learnt. Adjustment will come in a manner analogous to an anti-aircraft gun correcting or adjusting its goal to the speed and flight pattern of its target. The overall result of the changes and adjustment is that the system would be in top shape to predict future



state of the environment. In this manner, the system could anticipate certain developments and therefore make adequate provisions in advance to address it.

METHODOLOGY

To enrich the historical method of analysis as well as Key Informant Interview Method used in this study whose population consists of 57 print media establishments identified by Akinfeleye (2003, p. 47-57) and Komolafe (2004, p. 107-112), 10 members of staff in the ICT department of Lagos State INEC, 29 ICT members of staff of Abuja INEC, and three senior journalists who were purposively chosen from the professional body was used. The three senior journalists were deeply involved in the coverage of the 1979 presidential election in particular.

SAMPLE SIZE

The sample size for the study are 20 print media establishments in Lagos, extracted from the population of 57 print media establishments in the country identified by Akinfeleye (2003) and Komolafe (2004). It is instructive to stress that 2/3rds of Nigerian print media establishments are based in Lagos. The 20 represents 64 percent of the 33 Lagos based print media currently in circulation in the country. Those ignored and no longer in circulation at the time the field work was conducted include: National Concord, Sketch, National Interests, The Monitor, The Democrat, TNT, Classique, Tempo, Lagos Horizon among others. In all, the sample size consists of 80 practicing senior journalists of the editor's rank, three former editors and head of ICT department of Lagos State INEC and Abuja Headquarters of INEC.

DATA PRESENTATION AND ANALYSIS

This study uses a combination of qualitative and quantitative method in its analysis of responses obtained from the key informants interview in a bid to enhance readers understanding of the issues addressed in the study. The study uses this method since the respondents can easily be quantified along with their specific responses. While analyzing the data from the field work, different issues were treated under appropriate research questions with appropriate tables as hereby presented.



Option	Frequency/percentage					
	1979	%	1999	%	2015	%
Maximum	-	-	70	87.5	80	100%
Minimal	13	16	10	12.5	-	-
Nil	67	84	-	-	-	-
Total	80	100%	30	100%	80	100%

Table 1, Q1: What role does ICT play in the late release of the results of the 1979, 1999 and 2015 presidential elections?

The Federal Electoral Commission (FEDECO) conducted the 1979 presidential election on Saturday, August 11. FEDECO withheld the results till Thursday, August 16 i.e. six days after it was held.

The 1999 presidential election on the other hand was held on February 27. Its outcome was not made public until March 1st, that is, four days after it was conducted. The 2015 presidential election similarly took place on March 28. Its results were released on March 31, that is, three days after it was held. Even though the respondents, having been involved in the coverage of the electoral process from the stage of party primaries, campaign, voting and collation had the results but could not publish the story on the winner of the election because the law empowered the electoral body to release it first officially following which they could then disseminate the information.

As could be seen from table 1 above, only 16 percent of the respondents agreed that ICT played a minimal role in the gathering and processing of political news/election results during the 1979 presidential elections while 84 percent poignantly declared that ICT played no role. During the 1999 presidential elections, 87.5 percent of the respondents claimed that ICT played a maximum role while 12.5 percent said it played a minimal role. In the 2015 election, all the respondents claimed ICT played a maximum role.

Available ICT facilities identified by the 16 percent of the respondents which were used in the news gathering, processing and reporting of election news/results during the 1979 elections, are: Telephone (Analogue), compugraphics, Radio/Tape Recorder, TV set, Telex machine, Type writers, cameras, Midget (Micro-tape recorders).



Apart from asserting that ICT played minimal role in the coverage of 1979 elections, they also attributed the delay in the release of the final results of the presidential election to non availability of up-to-date, modern and efficient ICT facilities at the disposal of FEDECO. However, all the 80 respondents said ICT played a maximum role in the gathering, processing and reporting of the results of the 1999 and 2015 presidential elections. They further claimed that the press was far ahead of INEC in 1999 concerning the acquisition of ICT gadgets needed for their operations.

Option	Frequency/percentage					
	1979	%	1999	%	2015	%
Maximum	-	-	80	100	80	100%
Minimal	-	-	-	-	-	-
Nil	-	-	-	-	-	-
Total	-	-	80	100%	80	100%

Table 2. Q2: What role did ICT play in print media operations, especially in the area of editing of political news as well as pictures used by the Nigerian press during the 1979, 1999 and 2015 presidential elections?

Going by the statistical figure in table 2 above, it could be seen that all the respondents claimed that ICT played no role in the editing of stories/pictures of political personalities that were used to spice political news during the 1979 elections. However, all the respondent, agreed that ICT played a maximum role in the editing of political news/pictures during the 1999 and 2015 presidential elections. One of the three senior journalists chosen from the professional body, Prince Henry Odukomaiya, a former Managing Director/Editor-In-Chief of Champion newspapers recalled that a major editing style in the newsroom during the colonial days that was in vogue during the 1979 election was that of “cut and paste” system which ICT has completely eliminated today. His words: “The computer has completely eliminated the cumbersome, dirty and frustrating processes of newspaper production during the colonial era through compugraphy”. Prince Odukomaiya further recalled with nostalgia that under the outdated compugraphic system, stories were composed on compugraphic machine. After composition, you bring out the bromide and start developing it like a photographic film. “After developing the film, it goes to the graphic Artist who will do the paste up with the aid of cow gum; following which the



material will go to lithographers who in turn will patch the film before mounting it on the exposing machine to produce the plate”

Odukamaiya argued that it could take a whole day to produce a newspaper during the colonial period up to the first republic unlike now that a newspaper could be produced under few hours.

Furthermore, the former Editor-In-Chief of Champion Group of newspapers recalled that a lot of embarrassing developments took place while producing a newspaper prior to the arrival of ICT. He said for example, pasted headlines may unintentionally fall off during movement from the Graphic Artist to the lithographers.

Prince Odukamaiya, however, pointed out that ICT has eliminated all the problems. "It is a different story altogether today. All you need doing is just to sit down before the computer, type your story, edit straight on the computer, with the aid of spell check and produce an error free copy. The job today is 99.9% error free in that you no longer experience the possibility of one line dropping or one line falling in the process of carrying compugraphic bromide from one point to another. Whatever you have corrected on the computer nowadays is exactly what will come out. If you do a good job, it comes out good. If you did a bad job, it comes out bad. Computer has eliminated what we used to call the printer's devil in the newsroom".

The former editor of Daily Times, Prince Tony Momoh on his part says ICT has greatly enhanced photo editing. He recalled that during the colonial era, till 1979 elections, photo editing was done in a crude way. Momoh, the second senior journalist chosen from the professional body said for instance, whenever the need arose for cropping, a common practice then was that the photograph is folded to extract the personality needed.

He pointed out that the greater effect of cropping during the period was that it could damage the picture and consequently reduce its life span. The former Minister of Information however stressed that today, ICT has eliminated the crude system of photo editing, pointing out that "with scanner and the page maker, photo editing can be done with a touch of class."

"You know nowadays, once the picture is placed on the scanner, it is previewed to capture the details with the aid of your mouse, you can then crop the picture to what you desire. As a matter of fact, photo editing is done for -three reasons: cropping, scaling and sizing"; he added.

Innocent Okoye, the third former editor purposively chosen from the professional body on his part says the arrival of the internet has made it very easy for political reporters, feature writers, editorial writers, sports



writers and even sub-editors to locate information on a wide variety of topics.

He stressed that through the internet, background information, facts and figures, expert opinions among others could easily be sourced.

According to Okoye, "suppose you want to write an article on Kosovo but there is no library with up-to-date materials on the subject, you can easily find a source that is sufficiently knowledgeable on the subject through the internet. You can then send an e-mail to him, asking him your questions and he can reply through e-mail.

RQ3: *What are the ICT facilities available at the disposal of FEDECO and INEC for the gathering, collating and dissemination of election results during the 1979, 1999 and 2015 presidential elections?*

The study established a little contradiction between the responses of the Lagos state INEC and the Abuja headquarters of the electoral body to the above question which was tackled by the ICT units of the electoral umpire.

While the Lagos state INEC declined listing any ICT facilities and categorically stated that ICT was non-existent then, the Abuja head office listed computers and printers. Curiously, the Abuja office of INEC however admitted that ICT played little or no role in 1979 elections.

In a related development, while the Lagos state INEC attributed the delay in the release of the results of the 1979 presidential election results to non-availability of ICT equipments, leading to a situation whereby results were manually counted by hand from all the states of the federation, the Abuja head office of INEC rather said "the delay was caused by logistics problems". The Abuja head office of INEC further said the delay had nothing to do with non-availability of ICT.

Furthermore, while the Lagos INEC listed digital Radio transmitter and NITEL telephone lines as available ICT for the compilation of results of the 1999 presidential elections, the Abuja INEC listed computers and printers.

The Lagos INEC further argued that "in 1999, ICT was not much in existence save for only NITEL telephone lines and radio rooms which was used for the transmission of results." The Abuja head office of INEC on its part says ICT was used in the computation of results. The two offices however agreed that press invitations were distributed manually or physically by hands whenever they needed media coverage during the 1979 and 1999 elections.



The two offices equally agreed that INEC could release presidential election results within 24 hours if INEC offices are well-stocked with ICT equipments.

The deepening of ICT equipments in the state as well as all the local government offices of the federation will go a long way in helping INEC to promptly release election results.

The two offices agreed that the biometric computation of voters register for the 2015 elections coupled with the introduction of Permanent Voters Card (PVC) and Card Readers (CR) helped in injecting credibility to the electoral system.

RQ4: *What are the ICT facilities used by the Nigerian print media in the coverage and reportage of the 1979, 1999 and 2015 presidential elections?*

The respondents, among others, claimed that the following ICT facilities were at the disposal of the Nigerian print media for the coverage and reporting of the blow-by-blow account of the 1999 elections. They are:

Internet, Desktop/laptop computers, Digital cameras, Flash drives/DVD, Digitalmidgets/Audio recorder, On-line editing of political stories, Electronic printers, Fax machines, IPADS/smart phones i.e. blackberry, cable television, recorder pens with hidden cameras etc. The available ICT facilities for the coverage of the 1979 presidential election were earlier on listed under RQ1.

Among the prominent roles played by ICT in the timing of the release of the results of the 1999 and 2015 presidential elections, Obadare Obafemi (2015), editor, Saturday Punch says "it ensures early release of results as it aids collation, just as it also ensures transparency" Chiawolamoke Nwankwo (2015) another editor in the title says "use of ICT tape recorders helped political reporters to quote those interviewed accurately".

Lekan Olufodunrin,(2015) editor, The Nation On-line on his part says "it hasten compilation of results across the states of the federation". A similar view was expressed by Robert (2015) Obioha, News editor, The Sun newspapers who claimed that "it enabled journalists to gather, process and disseminate political news fast". Another editor in the same medium says "ICT has helped in reducing electoral violence and malpractices."

Thomas Imonikhe (2015), Weekend Editor of Champion newspaper says "it helped journalists file their stories faster and with relative ease.



Mideano Bayagbon (2015), Deputy Editor, Vanguard newspapers added the dimension of breaking news adding that "ICT has eliminated late arrival of stories across the federation and that stories are now being served to media audience fresh".

Jahman Anikulapo, (2015) editor, Sunday Guardian further contended that "ICT provides an opportunity for Nigerians to observe or monitor the conduct of elections across the country and consequently send their views to the media houses for publications. Roland

Ogbonaya, (2015) Deputy Editor, This Day Saturday Desk expressed a similar view, pointing out that "with ICT, one can cover event, send election results and pictures straight to them newsroom from either the polling centres or collation centre".

Habib Haruna (2015), News editor of Daily Independent says it makes the job of reporters easier and effective". Some of the respondents however said those ICT facilities were available in limited quantity.

DISCUSSION, CONCLUSION AND RECOMMENDATIONS

Implicit from the data presentation section of this paper is the fact that the performance of the press in Nigeria varied under the three presidential elections covered in this study. The performance was at optimum level during the 2015 elections.

The fluctuating performance of the press during the elections must have been dictated by acquisition of technological devices which aided efficient and prompt service delivery.

Another influencing factor was the fact that the media industries across the world are going through a transitional period and the media in Nigeria cannot afford to be left behind. Reflecting on the transition, Dizard Jr. (1997, p. 4) says in the context of this transition, old technologies are being adapted to new tasks. This is exactly what happened as some of the ICT facilities used in the coverage of 1979 elections have been adapted to new roles during the 1999 and 2015 elections.

The press being the tools by which INEC, political parties and other stakeholders tell their stories have equally gone through technological advancement. Baus and Lesly (1978, p. 408), while reflecting over such changes argued that as various weapons of war have advanced in scope, power and efficiency from the archaic spears and swords of the olden days to the various missiles and weapons of mass destruction today, so also have the media advanced from letters and signs and speeches to include radio, television, internet, Short Message Service (SMS) among others. It is interesting to note that unlike the 1979 and 1999 presidential elections, the political class used SMS effectively to reach out to the public during the



2015 elections. Therefore, the media environment in 2015 was entirely a different ball game altogether.

Writing on the new media environment, Severin and Tankard Jr. (2001, p. 4) say “we are living in a time when communication systems are evolving rapidly”. Wingston (2009, p. 30) similarly says “the emergence of new media technologies over the past 20 years has dramatically changed the media environment that many of us have been familiar with”. He stressed further that the internet in particular has changed the way in which most of us work and live.

Hofstetter (2001, p. 37), quoting Dick Brass, Vice President of Microsoft even projected technological communication trend by 2020. He predicted that “by the year 2018, the newspaper on paper could become extinct”. He stresses that “the future is electronic, the past is paper”. The Microsoft chief further asserts that by 2020, Webster’s Dictionary would have changed its first definition of a book to “a substantial piece of writing commonly displayed on a computer or other personal viewing device”. With the world going technological and becoming more and more sophisticated, it is expected that election coverage will similarly be technologically driven in furtherance of the emergence of global village. During the 1979 and 1999 presidential elections, there was no on-line medium in Nigeria. However, during the 2015 elections, there were many online media. Going by the trend observed during the field work for this study, some of the print media surveyed are fast switching over to online. Several factors are forcing publishers to rest their print publications and embracing online publications.

It is expected that electoral umpire would similarly be affected by the technological wave. If it happens, then whenever elections are conducted, the public might have the results within 24 hours as envisioned by the electoral umpire in this study. In virtually all the progressive democratic societies this day, technology is perceived as an enabler that can assist in realizing the national objectives of conducting credible, free and fair elections. Maitambari (2011, p. 82) pointed out, elections are data driven event and that the accuracy and protection of such data from unauthorized access should be accorded priority. The trend in progressive democratic African states, such as South Africa and Tanzania which Jinadu (2011, p. 58) described as “success stories of electoral governance in Africa”, is in the direction of technologically driven elections. Technology is the nerves of the political process. Remove technology from the political engineering of conducting any national election, the system is bound to be chaotic, nasty, and violence-prone as there would be lots of distortions otherwise called rigging, manipulation of results and falsifications. The system would



then be forced to carry too much load which if care is not taken can endanger the survival of the system. Therefore, the trend in progressive democratic societies in the direction of cybernetics through effective utilization of technology to gather, collate and dispatch information on-line.

CONCLUSION AND RECOMMENDATIONS

The study identified non-availability or insufficient ICT facilities as a major factor responsible for the delay in the release of the final results of all the presidential elections covered by this study. The study further discovered that the inability of the Nigerian press to provide timely information concerning the final results of the elections to their teeming audience during the elections was due to late rerelease of the results by the electoral body.

The study learnt that during the 1979 presidential election, political reporters sent their stories to their respective newsrooms through telex, radio message and telephone. Others in out-stations used public transport. However, the existence of cyber cafes and business centres however afforded political reporters of the opportunity of either sending their stories to the newsroom through e-mail or fax machine or calling through mobile phones during the 2015 elections.

The contradictions between the Lagos INEC and Abuja head office of INEC is an indication that most times, government officials resort to deliberate falsehood in a bid to cover up their failure or shortcomings. The study revealed the existence of more ICT facilities at the disposal of the Nigerian press during their coverage of the 1999 and 2015 presidential elections unlike that of 1979. This enabled the evening tabloids, such as PM News and TNT to promptly carry the news immediately the result was released by INEC.

Based on the above, the paper put forward the following recommendations.

1. That all INEC offices throughout the federation be linked with internet facilities as well as other ICT equipments which are highly indispensable in the organization and conduct of a credible, free and fair elections.

2. That INEC should make it a deliberate policy henceforth to store strategic information over lessons (gain) learnt in the conduct of every election in order that future researchers could have access to such information and for the improvement of the organization.

3. That deliberate efforts be made by media owners in the country to adequately equip the press with up-to-date ICT facilities, in a bid to raise the standard of election coverage in Nigeria to that of the US.



4. That government institution, especially INEC should adhere strictly to provisions of the Freedom of Information Act (FOIA) by releasing information to media men over any story under investigation in order that public interest is better served all the time.

References

- Akinboye, O. S. & Popoola I. S. (2010). "Role of ICT in Election coverage by the Nigerian Print Media: A study of the 2007 General Elections" in *Media and Technology in Emerging African Democracies*. Cosmas U. Nwokefor & Kehbuma Langrnia (eds.). New York: University Press of America Inc.
- Akinfeleye, R. A. (2003). *Fourth Estate of the Realm or Fourth Estate of the Wreck: Imperative of Social Responsibility of the Press*. Lagos: University of Lagos Press.
- Akinfeleye, R.A. (2011). *Essentials of Journalism, an introductory text*. Lagos: Malthouse press Ltd.
- Anifowose, R. (1982). *Violence and Politics in Nigeria. Yoruba & Tiv experience*. New York: Nok publisher Int.
- Baran, J. S. & Davis, K. D. (2009). *Mass Communication Theory* (5thed) Australia: Wadsworth CENGAGE Learning.
- Baskaran, A. & Muchie, M. (2006). "The problem of integrating ICT within National Systems of Innovation: Concepts, Taxonomies and strategies" in *Bridging the Digital Divide* Angathevar Baskaran & Mammo Muchie (eds.). London: Adonis & Abbey publishers ltd.
- Blake, H. R. & Haroldsen, O. E. (1975), *A Taxonomy of Concepts in Communication*. New York: Hastings House Publishers.
- Burton, G. (2010). *Media and Society, critical perspective*. Berkshire, England: Open University press.
- Deutsch, K. (1963). *The Nerves of Government*. New York: The Free Press.
- Edwards, L. (1996). "Reshaping the World of Politics" in *Mass Media* (Joan Gorhaned)
- Folarin, B.(1998). *Theories of Mass Communication, An introductory text*. Ibadan: Stirling Horden publishers.
- Gana, J. (2000). "The media and democracy" in *Media and Democracy*. Abuja: Nigerian Press Council.
- Gauda, Q. P. (2003). *An Introduction to Political Theory*. New Delhi: Palgrave Macmillan India Ltd.
- Grabber, D.A. (2010). *Mass Media and American Politics*. Washington, D.C: CQ press.



- Grossberg, L., Ellen, W. & Whitney, D. C. (1998). *Media Making, Mass Media in a popular culture*. London: SAGE publications Ltd.
- Helge, R. (1995). "Democracy, civil society and the media in Africa in the nineties, A - discussion of the emergence and relevance of some analytical concepts for the understanding of the situation in Africa" in *The European Journal of Social Sciences* Vol. 8, Issue 4.
- Hofbaver, M. (1990). "Information Technology: Hardware and Systems" in Desmond, Evans . (ed), *People, Communication and Organization*, London: Pitman Publishing.
- Hofstetter, T. F. (2001). *Multimedia Literacy* (3rd edition) Boston: McGraw-Hill Irwin.
- Isaak, C. A. (1981). *Scope and Methods of Political Science, an introduction to the Methodology of Political Inquiry*. Illinois: The Dorsey press.
- Jinadu, L. A. (2011). "Comparative analysis of security challenges of Elections in Nigeria" in Lai Olurode & Altahiru Jega (eds) *Security Challenges of Election Management in Nigeria..* Abuja: Independent National Electoral Commission.
- Komolafe, F. (2004). *Nigerian Journalists Directory*. Lagos: Friedrich Ebert Stiftung
- Maitambari, U.(2011). "Emerging pattern of security challenges: some reflections on 1983 and 2007 elections" in *Security Challenges of Election Management in Nigeria*. Lai Olurode and Attahiru Jega (eds.). Abuja: The Independent National Electoral Commission.
- McQuail, D. (2010). *McQuail's Mass Communication Theory* (6thed.). London: SAGE publications Ltd.
- Mohammed, M. (1990). "*Traditional Forms of Communication in Borno State*". An unpublished paper presented at international communication conference, May 10, University of Maiduguri, Nigeria.
- North, C. R.(1967). "The analytical prospects of communications theory" in James C. Charles worth (ed.) *Contemporary Political Analysis*. New York: The free press.
- Odunewu, A.(2000). "*Welcome Address*" in *Media and Democracy*. Abuja: Nigerian Press Council.
- Ologbenla, D. (2003). "Political Instability, Conflict and the 2003 General Elections" in 2003 *General Elections and Democratic Consolidation in Nigeria*. Remi Anifowose &Tunde Babawale (eds) Lagos: Firedrich Ebert Stiftung.



- Onuoha, B.(2003). "A Comparative Analysis of General Elections in Nigeria" in 2003 *General Elections and Democratic Consolidation in Nigeria*. Remi Anifowose &Tunde Babawale (eds) Lagos: Friedrich Ebert Stiftung.
- Pelton, J. (1981). *Global Talk: The marriage of the computer World Communications and Man*. London: The Harvester Press Ltd.
- Pool, I. D. S. (1983). *Technologies of freedom* Massachusetts, USA: Harvard University Press.
- Roger D & Dominick J. R. (2006). *Mass Media Research, An Introduction* (8th ed.) New York: Wadsworth cengage learning.
- Sawant, P. B. J. (2000). "Media and Democracy: A Global view" in *Media 'and Democracy*: Abuja: Nigerian Press Council.
- Semetko, H. A. (1996). "The media" in *Comparing Democracies, elections and Voting in Global Perspective*. Lawrence Leduc, Richard G. Niemi&Pippa Norris (eds)London: SAGE publication
- Severin. J. W. & Tankard, W. J. (2001). *Communication Theories: Origins, methods and uses in the media*. New York: Addison Wesley Longman. Inc.
- Whitney, C. F. (1975). *Mass Media and Mass Communication in Society* .Iowa: WinC. Brown.
- Wimmer, R.D. & Dominick, J.R. (2006). *Mass Media Research An Introduction* (8th ed.). Boston: Wadswroth Centage learning.

Media News Reports

- "Obasanjo Wins", Vanguard, Mon. March 1st
"Results from II states released," The Punch, Tuesday, August 13,
FEDECO, lead us not into darkness," The Punch editorial, Tuesday, July 10.

Список литературы

- Akinboye, O. S. & Popoola I. S. (2010)."Role of ICT in Election coverage by the Nigerian Print Media: A study of the 2007 General Elections" in *Media and Technology in Emerging African Democracies*. Cosmas U. Nwokefor& Kehbuma Langrnia (eds.). New York: University Press of America Inc.
- Akinfeleye, R. A. (2003). *Fourth Estate of the Realm or Fourth Estate of the Wreck: Imperative of Social Responsibility of the Press*. Lagos: University of Lagos Press.
- Akinfeleye, R.A. (2011). *Essentials of Journalism, an introductory text*. Lagos: Malthouse press Ltd.



- Anifowose, R. (1982). *Violence and Politics in Nigeria. Yoruba & Tiv experience*. New York: Nok publisher Int.
- Baran, J. S. & Davis, K. D. (2009). *Mass Communication Theory* (5th ed) Australia: Wadsworth CENGAGE Learning.
- Baskaran, A. & Muchie, M. (2006). "The problem of integrating ICT within National Systems of Innovation: Concepts, Taxonomies and strategies" in *Bridging the Digital Divide* Angathevar Baskaran & Mammo Muchie (eds.). London: Adonis & Abbey publishers ltd.
- Blake, H. R. & Haroldsen, O. E. (1975), *A Taxonomy of Concepts in Communication*. New York: Hastings House Publishers.
- Burton, G. (2010). *Media and Society, critical perspective*. Berkshire, England: Open University press.
- Deutsch, K. (1963). *The Nerves of Government*. New York: The Free Press.
- Edwards, L. (1996). "Reshaping the World of Politics" in *Mass Media* (Joan Gorhaned)
- Folarin, B. (1998). *Theories of Mass Communication, An introductory text*. Ibadan: Stirling Horden publishers.
- Gana, J. (2000). "The media and democracy" in *Media and Democracy*. Abuja: Nigerian Press Council.
- Gauda, Q. P. (2003). *An Introduction to Political Theory*. New Delhi: Palgrave Macmillan India Ltd.
- Grabber, D.A. (2010). *Mass Media and American Politics*. Washington, D.C: CQ press.
- Grossberg, L., Ellen, W. & Whitney, D. C. (1998). *Media Making, Mass Media in a popular culture*. London: SAGE publications Ltd.
- Helge, R. (1995). "Democracy, civil society and the media in Africa in the nineties, A - discussion of the emergence and relevance of some analytical concepts for the understanding of the situation in Africa" in *The European Journal of Social Sciences* Vol. 8, Issue 4.
- Hofbaver, M. (1990). "Information Technology: Hardware and Systems" in Desmond, Evans . (ed), *People, Communication and Organization*, London: Pitman Publishing.
- Hofstetter, T. F. (2001). *Multimedia Literacy* (3rd edition) Boston: McGraw-Hill Irwin.
- Isaak, C. A. (1981). *Scope and Methods of Political Science, an introduction to the Methodology of Political Inquiry*. Illinois: The Dorsey press.
- Jinadu, L. A. (2011). "Comparative analysis of security challenges of Elections in Nigeria" in Lai Olurode & Altahiru Jega (eds)



- Security Challenges of Election Management in Nigeria..* Abuja: Independent National Electoral Commission.
- Komolafe, F. (2004). *Nigerian Journalists Directory*. Lagos: Friedrich Ebert Stiftung
- Maitamari, U.(2011). "Emerging pattern of security challenges: some reflections on 1983 and 2007 elections" in *Security Challenges of Election Management in Nigeria*. Lai Olurode and Attahiru Jega (eds.). Abuja: The Independent National Electoral Commission.
- McQuail, D. (2010). *McQuail's Mass Communication Theory* (6thed.). London: SAGE publications Ltd.
- Mohammed, M. (1990). "*Traditional Forms of Communication in Borno State*". An unpublished paper presented at international communication conference, May 10, University of Maiduguri, Nigeria.
- North, C. R.(1967). "The analytical prospects of communications theory" in James C. Charles worth (ed.) *Contemporary Political Analysis*. New York: The free press.
- Odunewu, A.(2000). "*Welcome Address*" in *Media and Democracy*. Abuja: Nigerian Press Council.
- Ologbenla, D. (2003). "Political Instability, Conflict and the 2003 General Elections" in 2003 *General Elections and Democratic Consolidation in Nigeria*. Remi Anifowose &Tunde Babawale (eds) Lagos: Firedrich Ebert Stiftung.
- Onuoha, B.(2003). "A Comparative Analysis of General Elections in Nigeria" in 2003 *General Elections and Democratic Consolidation in Nigeria*. Remi Anifowose &Tunde Babawale (eds) Lagos: Friedrich Ebert Stiftung.
- Pelton, J. (1981). *Global Talk: The marriage of the computer World Communications and Man*. London: The Harvester Press Ltd.
- Pool, I. D. S. (1983). *Technologies of freedom* Massachusetts, USA: Harvard University Press.
- Roger D & Dominick J. R. (2006). *Mass Media Research, An Introduction* (8th ed.) New York: Wadsworth cengage learning.
- Sawant, P. B. J. (2000). "Media and Democracy: A Global view" in *Media 'and Democracy*: Abuja: Nigerian Press Council.
- Semetko, H. A. (1996). "The media" in *Comparing Democracies, elections and Voting in Global Perspective*. Lawrence Leduc, Richard G. Niemi&Pippa Norris (eds)London: SAGE publication
- Severin. J. W. & Tankard, W. J. (2001). *Communication Theories: Origins, methods and uses in the media*. New York: Addison Wesley Longman. Inc.



Whitney, C. F. (1975). *Mass Media and Mass Communication in Society*. Iowa: WinC. Brown.

Wimmer, R.D. & Dominick, J.R. (2006). *Mass Media Research An Introduction* (8th ed.). Boston: Wadsworth Centage learning.

Отчёты новостных СМИ

"Obasanjo Wins", Vanguard, Mon. March 1st

"Results from II states released," The Punch, Tuesday, August 13,

FEDECO, lead us not into darkness," The Punch editorial, Tuesday, July 10.



BE ALERT AND DEFEND YOURSELVES: NEWS FRAMING OF DANJUMA'S COMMENTS ABOUT HERDSMEN ATTACKS IN NIGERIA

Augustine Godwin Mbose (a), Nkiru Comfort Ezeh (b)

(a) National Open University of Nigeria, Idumota, 14/16 Ahmadu Bello Way, Victoria Island, Lagos, Nigeria. Email: austinmboso[at]gmail.com

(b) Novena University Ogume, Amai-Ogume-Kwale Road, Ogume Delta State, Nigeria. Email: ezehnkiru_ct[at]yahoo.com

Abstract

Nigerian society has been plagued recently by terrorism and insecurity including herdsmen and farmers' clash which resulted in ruthless killing of citizens. General T.Y. Danjuma, former Chief of Staff of Nigeria, while speaking at the maiden convocation and 10th anniversary celebration of Taraba State University on 24th March 2018, alleged that the Armed Forces were conspiring with herdsmen to kill innocent Nigerians. He called on Nigerians to defend themselves, since the government and the military failed in their security function. The military on the hand was of the view that Danjuma's call for Nigerians to defend themselves against herdsmen attacks is an invitation to anarchy. This study used the Framing Theory to analyze how two Nigerian dailies (Punch and Vanguard newspapers) framed the news to ascertain if the reports favour Danjuma or the military. The study suggests that the news media was very positive about Danjuma's position; the issue of self defense was salient while the call for anarchy was de-emphasized.

Keywords

Newspaper; Framing; TY Danjuma; Military; Herdsmen; Insecurity; Attack; Self Defense; Nigeria



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



БУДЬТЕ ОСТОРОЖНЫ И ЗАЩИЩАЙТЕСЬ: НОВОСТНОЙ ФРЕЙМИНГ КОММЕНТАРИЕВ ДАНЖУМЫ О НАПАДЕНИЯХ ПАСТУХОВ В НИГЕРИИ

Мбосо Августин Годвин (а), Эзех Нкиру Комфорт (b)

(а) Национальный открытый университет Нигерии, Idumota, 14/16 Ahmadu Bello Way, Victoria Island, Lagos, Нигерия. Email: austinmboso[at]gmail.com

(b) Университет Новена, Amai-Ogume-Kwale Road, Ogume Delta State, Нигерия.
Email: ezehnkiru_ct[at]yahoo.com

Аннотация

Нигерийское общество в последнее время страдает от террора и отсутствия безопасности, включая столкновения пастухов и фермеров, которые привели к безжалостным убийствам мирных жителей. Бывший начальник штаба Нигерии генерал Т.Я. Данжума, выступая 24 марта 2018 года на первом выпускном и праздновании 10-летия университета штата Тараба, заявил, что вооруженные силы вступили в заговор со скотоводами для убийства нигерийцев. Он призвал нигерийцев защищать себя, поскольку правительство и вооруженные силы не справляются со своей функцией обеспечения безопасности. По мнению военных, призыв Данжумы защитить себя от нападений пастухов – это призыв к анархии. В этом исследовании использовался рамочный анализ, чтобы определить, отдается ли двумя нигерийскими изданиями (газеты Punch и Vanguard) предпочтение Данжуме или военным. Исследование показывает, что СМИ положительно оценили позицию Данжумы; вопрос самообороны был насущным, а призыв к анархии снят с повестки дня.

Ключевые слова

Газета; фрейминг; Данжума; Военные; Пастухи; Безопасность; Атака; Самооборона; Нигерия



Это произведение доступно по [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



BACKGROUND AND JUSTIFICATION FOR THE STUDY

The Press occupies an important place in world affairs. As an important agent of society, it serves the public by providing basic knowledge and information about events that affect them. ‘Not only are the mass media the chief sources of most people’s views of the world, but they are also the fastest ways known to transmit information throughout an entire society’ Abdur-Rahman (2013; p. 23)

The incredible power of the media to provide diverse information about relevant events from which members of the society take appropriate decisions can be found every day. The mass media is now a marketplace where facts are shared, and where people receive and express their opinions on important public, local, national and international issues. By providing information and updates to the public on various issues and events, the media bridges the gap between conflicting aspects of an issue which in turn gives assistance to the public that can help them reach individual judgment or broaden their perspective with regard to certain issues. This makes it possible for people to know what others think and say about issues of importance.

As an important print medium of mass communication, newspapers provide the most current analysis, debate and criticism of socio-political, economic, health and a host of other issues to inform, educate and entertain readers. The permanency, depth and variety of reporting attributed to print media have made information recall – with more lasting impact – possible because they remember its messages and use them for their daily purposes and in decision making. Not only do people acquire factual information about public affairs from a newspaper, readers also learn how much importance to attach to a topic on the basis of how the message is framed and the emphasis placed on it in a newspaper.

Framing is largely about what information is truly salient; “to frame” means to select key aspects of a particular reality and make them more salient within a news story (Entman, 1993;52). How news media report a particular issue can influence and shape public opinion and debate. Consequently, the frame of news reporting and information conveyed to a large extent determines how the target audience interprets and feels about a particular issue (Brewer and Gross, 2011), and what attitudes they have about the issue in question (Tewksbury and Scheufele, 2009)

A particular issue in Nigeria that raised controversy through media interpretation and counter-interpretation is General Theophilus Yakubu Danjuma’s comment on the “Herdsman and Farmers’ Clash” which claimed the lives of many citizens.



Danjuma, the elder statesman and former minister for Defense in Nigeria, said while speaking at the maiden Convocation ceremony of Taraba State University in Jalingo, Taraba state, Nigeria on the 24th March, 2018:

“I am not a politician and politics is one profession I don’t want to belong to because if I am a politician, I will not say what I am going to say to you now. When I arrived in this arena, I saw rich cultural display and I was amazed at the rich cultural heritage of our people. Taraba is a mini Nigeria with diverse ethnic groups living together peacefully, but the peace in this state is under assault.

“There is an attempt at ethnic cleansing in the state and of course, some rural states in Nigeria. We must resist it. We must stop it. Every one of us must rise up.

“Our Armed Forces are not neutral. They collude with the bandits to kill people, kill Nigerians. The Armed Forces guide their movements; they cover them. If you are depending on the Armed Forces to stop the killings, you will all die one by one.

“This ethnic cleansing must stop in Taraba State and other rural states of Nigeria otherwise Somalia will be a child’s play.

“I ask every one of you to be alert and defend your country, defend your territory and defend your state. Defend yourselves because you have no other place to go. God bless our country”.

In response to the above comment, the Federal Government through the Minister of Defense, Mansur Dan-Ali, said that Dajuma’s comment was “highly uncalled for and an invitation to anarchy, asking Nigerians to report any member of the armed forces suspected to be colluding with herdsmen.” (Punch 2018, March 26). His comments raised controversies, concerns and dissents among Nigerians because people held differing views and interpretations of the message. Some were of the view that his statement implied support of a state of restiveness and anarchy for which Danjuma should be arrested, while others supported Danjuma’s position since the government in power could not make a conscientious effort to stop the killing; thus called on the government to rise to its responsibilities.

Danjuma holds a revered position in the heart of most Nigerians, especially the citizens of Taraba State, his home having served as Chief of Staff to the erstwhile Nigerian Head of State, Olusegun Obasanjo. He was also the Chairman of the Presidential Advisory Council of President Goodluck Jonathan. Danjuma was known to have vehemently opposed the politicization of the military and support democracy and the rule of law. He



warned President Goodluck Jonathan about the increasing strength of the Boko Haram insurgency and garnered support for the victims of the Chibok kidnapping(s). Reputed to be one of the few who speak truth to power, Danjuma's comments on national issues are treated as newsworthy items.

This study looks at how two Nigerian dailies (Punch and Vanguard newspapers) framed this issue, in order to ascertain the dominant frame used in reporting the issue and how such framing can influence audience interpretation. This is because how an issue is characterized in news reports influences its understanding and interpretation by readers (Scheufele & Tewksbury, 2007, p. 11).

Journalistic framing can increase a situation's seriousness in the reader's mind, and consequently can influence their attitudes (De Swert, & Walgrave, 2012; Boukes, Boomgaarden, Moorman & De Vreese, 2015). Changes in how an issue or event is presented results in a changing of opinion about that issue or event. (Dunaway, Branton and Abrajano, 2010). Framing has the potential to favour social groups or their issues without revealing bias. Conversely, media frames can taint social groups and their issues in order to attract hostile attitudes toward them, thereby becoming a catalyst for ethnic bigotry and hate-mongering (Tankard, 2001, p. 96). Omissions of relevant information and reporting information "out of context" are important criticisms that have been lobbied against media framing (Dunwoody and Peters, 1992).

Such pitfalls of media framing are exemplified by how TY Danjuma's speech on herdsmen's attack is portrayed in Nigerian newspapers with particular reference to Punch and Vanguard. The findings of this study would provide insight as to how journalists and other communication strategists can improve the comprehensibility, accuracy and objectivity of how they cover issues, especially with regard to conflicts; and in so doing will help them in understanding their role in distributing political narratives that shape public opinion and policy makers' decisions on issues of national importance.

RESEARCH QUESTIONS

The study will answer the following questions

1. Which frames can be found in the texts of Punch and Vanguard newspapers' coverage of TY Danjuma's comments on herdsmen's attack?
2. Do the frames favor Danjuma's view of self-defense or the government's view of self-defense as an invitation to anarchy?
3. Are there differences in the frames found in the Punch and Vanguard newspapers?



LITERATURE REVIEW AND THEORETICAL FRAMEWORK

News Perception

Feldman (1999), cited in Sadaf (2011; 228) defines Perception as “the sorting out, interpretation, analysis and integration of stimuli involving our sense organs and brain”. Perception plays an essential role in making some issues important and some unimportant. Severin (2001) as cited in (Sadaf 2011; 228), lists the different psychological factors that influence perceptions to include past experience, cultural expectations, motivations, moods, needs, and attitudes. Severin (2001) further suggests that different people react to the same message in differing ways, related to decoding how people process specific information. According to (Pate & Bashir, 2012), the believability of media messages largely depends on the credibility rating the audience gives them, which is a result of both individual and collective perceptions of the content, behavior and quality of the media outlet in question.

Perception is ‘reference-dependent’, which means that a given piece of information will be interpreted differently depending on which interpretation schema an individual applies; consequently, framing the same message in different ways. The journey towards formation of perception starts from the nature of the narrative which must include cause-and-effect relationship between people and event (Scheufele, 2008; Lykidis, 2005). Techniques that enhance perception include: exposition, i.e. the revelation of large amount of information about the character or event; omniscient narration, i.e. revelation of less information than is known by the readers; or, subjective narration which uses story to provide more information than the audience previously knew (Scheufele, 2008). Awareness of these techniques helps media audience to form judgment of the events and characters involved.

Framing Theory

This study employs Framing Theory to capture how select Nigerian newspapers represented TY Danjuma’s position on Herdsmen attack on Taraba. According to (Morner & Olausson, 2017), framing is largely about salient information, meaning that to frame is to select an aspect of perceived reality and make it more important in a communication text in a way that promotes a particular situation’s definition, “causal interpretation, moral evaluation, and/or treatment recommendation” (Entman, 1993, p. 52). Reese, (2001, p. 11) further defines framing as the way “interests, communicators, sources, and culture combine to yield coherent ways of



understanding the world, which are developed using all of the available verbal and visual symbolic resources”. Frame analysis has generally been used in studying news media texts (Morner & Olausson, 2017; Shehata & Hpmann, 2012); and applicable to a wide range of textual materials (Morner & Olausson, 2017).

Frames are found in all types of media, from print to broadcast news, and they convey meaning through the interaction between the reader and the text (these meanings are not in the text per se, but rather already existent in the mind of the reader of the text). A common feature in most approaches to framing is the assumption that we do not relate to the world in a direct and unfiltered way, but that we recognize and interpret events within existing ideas which we have created through other information sources. There are a number of framing devices used in media framing. “Using certain words or phrases, making certain contextual references...giving examples as typical, referring to certain sources, and so on” are some examples of techniques which journalists use to frame issues (McQuail, 2005, p. 378-379). These play an important role in the way people perceive a topic and consequently form opinions about political issues. Jorndrup (2016) notes that there are three occasions when a journalist will abandon the idea of neutral reporting. They include: (1) moment of tragedy; (2) situation of public danger; and (3) threats to national security. The mass media can control public perception and decisions by strategically framing the messaging of an issue. Audience perception of the TY Danjuma’s comments on the herdsmen attacks largely depends on how the media framed the news.

METHOD

This study strives to ascertain how two Nigeria newspapers framed T.Y. Danjuma’s comments in relation to the herdsmen killing in Nigeria. Framing analysis has generally been used in studying news media text. Scholars (Reese & Buckalew, 1995; Tucker 1998), define frames on the basis of a text-based, non-quantitative analysis rooted in a qualitative paradigm. Frame is qualitative because the researcher is interested in process, meaning, and understanding gained through tests, unlike the quantitative where the researcher is interested in quantifying and analyzing numeric data. In this study, qualitative paradigm was used to better understand how T.Y. Danjuma’s comment on Herdsmen killing in Nigeria was represented in two Nigeria’s newspapers. Vanguard and Punch newspapers were purposively selected because of their national coverage, popularity and readership ratings.



Tucker (1998) suggests that frame studies should be based on relatively small samples that mirror the discourse about an issue. Based on this premise, this study focused on just two Nigerian newspapers – Punch and Vanguard. The study evaluated all the news articles published in Punch and Vanguard as regards to T.Y. Danjuma’s speech from 24th to 31st of March, 2018. A total of 10 articles were published within this time frame on Danjuma’s comment, from which five articles were randomly selected. The first week was considered since the issue was still topical and varying interpretations were given to the issue; journalists at this stage had few facts at hand. This time line shows how early media framing of an incident establishes a frame that could last through the evolving event (Bjerke, 2016; Kuypers, 2009). The possibility of generalizing from a small qualitative study is usually limited (Bjerke, 2016)

The articles chosen were selected by looking at the headlines and the lead. Two frames were considered: Concern and Integrity Frame since there is no consensus on how to identify frames in news and other texts (Jonsson and Karlsson, 2016).

FRAMING OF DANJUMA’S COMMENTS

This study focuses on two newspaper articles from Vanguard and three from Punch. The first article was published on 25th March, 2018 with a headline Killing; Danjuma Alleges Ethnic Cleansing, asks Nigerians to defend themselves. The article was written by six journalists; and this shows how important the story was to the news media. The choice of word in the headline indicates an important framing that suggests a problem of huge insecurity in the land. The military was seen as not being transparent in the fight to curbing the situation but conniving with the herdsmen in perpetuating the killing. The article made references to certain sources like Middle Belt Group and Pan – Yoruba Socio-political Organisation, Afenifere, all having been interviewed by the journalists and whose interviews supported Danjuma’s position that the killings were part of an ethnic cleansing agenda which the people must resist. They groups believed that there was an orchestrated, premeditated, sponsored and coordinated agenda to overrun the Benue valley through dehumanizing and mind-boggling demented scheme. References were also made on how the residence of Takum and Ussa Local Government Area of Taraba state accused the Army operation Ayem Akpatuma (Cat Race) of providing cover for the killer herdsmen to attack and kill villagers in the area. These claims lend credence to the self-defense call by the elder statesman.

The second article by Punch was also reported by six journalists and was published on the 26th of March, 2018 with the caption, Killings;



Danjuma's self-defense call, evidence of Buhari's failure, says PDP. The story reported the People's Democratic Party (PDP), the major opposition party in the country claims that General Theophilus Danjuma's call that Nigeria should defend themselves against her killers justified their position that the ruling party and President Buhari are responsible for the suffering of the masses because of alleged failure to protect the populace, gross incompetence and deceitful leadership. PDP further states that Danjuma's comment was a testimony of the tragic situation Muhammadu Buhari and the Ruling Party, had created for the nation.

Other influential persons and groups who were reported to have supported Danjuma's call include two former heads of state: Generals Olusegun Obasanjo and Ibrahim Badamasi Babangida, Yoruba Council of Elders (YCE) Indigenous People of Biafra (IPOB), Niger Delta Forum, and lawmaker representing Kaduna Central District, Senator Shehu Sani. The article also reported PDP saying that Ohanaeze Ndi Igbo, South-East governors, South-West governors and Obas, would soon join the call.

Punch also published another news article on March 29th, 2018 with the headline Understanding Danjuma's Call for Self-Defense. The choice of word for this headline is an important frame as regards to convincing the readers about the reality of Danjuma's comment. The dilemma documented in the article was wanton killings and massacres sweeping through the country, and it indirectly criticized the government of President Muhammadu Buhari's handling of security problems in the country. It explained how the military failed to intervene when herdsmen struck in some states, despite the intelligence information provided by the state governors before the attacks. The governors of the state mentioned were: Jonah Jang of Plateau, Ifeanyi Ugwuanyi of Enugu, Samuel Ortom of Benue and Abdulaziz Yari of Zamfara. This is an important frame that put the integrity of the military in doubt.

The Vanguard published an article on March 25, 2018 with the caption Herdsmen attacks: Defend Yourselves or You'll All Die —T.Y. Danjuma. The lead of the article reads "Disengaged General of the Nigerian Army and former defense minister, Theophilus Yakubu Danjuma, yesterday spat fire by calling on Nigerians to rise and defend themselves against attacks by marauding herdsmen in some parts of the country, or continue to suffer casualties." The use of the phrase 'disengaged' instead of retired could infer disrespect for the elder statesman, as the use of the phrase spat fire is also an important frame that could represent violence, portraying Danjuma as a violent person.

The paper reports that General Danjuma's outburst came against the backdrop of recent violent attacks by killer herdsmen. It further reads



“.....in the first ten weeks of 2018 alone, over 1,351 people lost their lives, largely due to violent killer herdsmen attacks.....”. The use of figures in reporting the casualties within a specific time frame is significant in understanding the gravity of the situation as well as the gruesomeness of the attacks. The journalist further writes that Danjuma lamented that, in spite of the cultural diversity in the state which was supposed to be used as a tool for uniting the people, there were armed bandits who entered the state and conspired with the military in ethnic cleansing.

The Vanguard published another news article written by three journalists on March 27, 2018 with the title: Military Aiding Herdsmen Against Us, Taraba Residents Allege ...It’s Not True – Army. The article reports that mixed reactions continued to trail the advice of former Defense Minister, Lt. General T.Y. Danjuma (retd), for Nigerians to defend themselves against herdsmen to avoid what he described as ethnic cleansing; that some Taraba residents alleged that operatives of Ayem A’Kpatuma (Cat Race) military operation were aiding killer herdsmen in the state through harassing people. Chief of Army Staff Lieutenant General Tukur Buratai, however, quickly dismissed the allegations as false, insisting that the army was carrying out its constitutional role diligently in the state.

Before the operation, there were cases of kidnapping and armed robbery perpetrated by people using police and army uniforms. Hence, soldiers were mistaken for kidnapers at the inception of the operation, which caused anxiety and apprehension. “I have reports that soldiers have been breaking into people’s houses at night, harassing and demanding for people, but it was in front of the army barracks that a member of the state House of Assembly, Hossa Ibi was kidnapped and killed.” On his part, Rimamsikwe Karma, Chairman of Ussa Local Council, said the operation was causing more harm than good to the people of the area. “The herdsmen that followed the Army to our council are not friendly with our people, they are strange faces to us and they are killing people.”

DISCUSSION

This section presents the analysis of how T.Y. Danjuma’s message of self-defense was framed in Punch and the Vanguard. The findings are thematically structured around the central findings/frames emerging from the analysis – Concern and Integrity frame.



Concern Frame

Two concerns are expressed in the news report of Danjuma's comment on self-defense. Firstly, citizens are killed by herdsmen without any conscientious effort on the side of the military and the federal government to intervene and; secondly, an 'unfortunate' call for self-defense, which the government saw as an effort by Danjuma to incite the people against the military and promoting anarchy, especially, coming from an elder statesman. All the articles reviewed employed this frame to portray the suffering of the masses and the resulting insecurity in the country. The media used the Concern Frame to link the herdsmen killings to other crises Nigerians have encountered in recent times. For example, Punch (March 28, 2018) writes:

Nigerians are no longer feeling secure in their land. Our country has, in close to three years, assumed a status of killing fields where defenseless citizens are despoiled, raped and mowed down by insurgents and marauders in Benue, Taraba, Yobe, Gombe, Kaduna, Adamawa, Borno, Plateau, Nasarawa, Rivers, Enugu, Kogi, among other states.

Mentioning the states that are directly or indirectly affected by the resultant insecurity in the country would not only increase reader's interest in the stories but also facilitate their positive perception of Danjuma's comments. This is in line with views proposed by (De Swert & Walgrave 2012; Boukes, Boomgaarden, Moorman & De Vreese 2015) that presenting a conflict issue from a human angle, increases the perceived seriousness of the situation which can influence people's attitudes.

The reports did not only frame Danjuma's comment in isolation, they linked it to other stories on how the ruling party has failed abysmally, which lends credence to Danjuma's call. The journalists also quoted a press statement issued by the IPOB members that Danjuma's call for self-defense is belated, that if he had supported the IPOB leader Nnamdi Kanu, Nigeria would not have degenerated into a state where life meant little or nothing. The use of words like "Nigerians were massacred with impunity", "no one should allow himself to be slaughtered by bandits, especially herdsmen" are strong indications that the concerned frame used in the article is in favor of Danjuma, having framed the ruling party as "grossly incompetent leadership and a deceitful ruling party" (Vanguard, March 27)

However, the story does not link Danjuma's advice as an explicit call for anarchy. The only point where 'Anarchy or Lawlessness' mentioned in



the whole text reviewed was where the Minister of Defense, Mansur Dan-Ali was reported in Punch straight news story to have said:

...on a recent comment by one of the elder statesman alleging that the military colludes with bandits to kill people and calling on them to rise and defend themselves, this is highly uncalled for and it is an invitation to anarchy. It should be disregarded by well-meaning Nigerians

No supporting sources that shared the same view with the above were mentioned. In as much as Danjuma's comment could be interpreted as a call for anarchy, significant predictor for emotional responses of blame of irresponsibility on the part of the government and the military who could not protect the life of its citizen favour Danjuma's position.

This could be in line with (Jorndrup 2016) whose opinion is that journalists would abandon the idea of neutral reporting in moments of tragedy, as well as threats to the public and national security. Nigeria presently faces the three mentioned situations, which could be the reason why the journalists rely on the public's voice to make more salient the perceived reluctance of the Federal Government in curbing the herdsmen attacks. This serves as a wake-up call for the government to rise up to its responsibility in protecting the lives and properties of its citizens.

Integrity Framing

How the two major actors (Danjuma and the Federal Government) were portrayed in news is discussed under the Integrity Frame. While Punch presented Danjuma as a "Retired Lieutenant General who is knowledgeable about security... with his strategic position in the world today, every bit of his words should be taken more seriously." Punch did not only support the message but also the messenger. Vanguard (March 25, 2018) did not only refer to Danjuma as a "Disengaged General of the Nigerian Army and former defense minister," but went on to say that he "spat fire". The use of the phrase "spat fire" portrays Danjuma as being temperamental. The newspaper reinforced this when it writes:

As a young officer, he was not only in the loop of the cold-blooded murder of his Supreme Commander, Major-General Johnson Thomas Ummunakwe Aguiyi-Ironsi and the military governor of the defunct Western Region, Col. Adekunle Fajuyi, on that fateful night of July 29, 1966, but also what Akogun Tola Adeniyi called "a murderous clean sweep of the Igbo officers." The pogrom that followed thereafter in



the north led to the death of thousands of innocent civilians, mostly of Igbo extraction, who were hacked to death in the most grisly manner ever ...the first generation of Nigerian commissioned officers that included Danjuma actually sowed the wind of blood in the 1960s and 70s, the whirlwind of which Nigeria is reaping today. The seeming inability of Nigerians to place any premium on human life remains a legacy of the tendencies Danjuma represents.

The above comment reveals how Danjuma's description yields more than one apparent truth, and no final truth. While Punch portrayed him with much honor, The Vanguard discredited him on the basis of his alleged involvement in the killings of members of the Igbo ethnic group in the past. This corroborates (Dunwoody & Peters, 1992) criticism of the media frame that it can omit relevant information and take results out of context.

The two newspapers reviewed in this study portrayed the military in a bad light. The unreserved bias in reporting about the military is evident as there was no conscientious effort to source information on the efforts of the military in the fight against the herdsmen attacks. The articles gave examples of how the military failed in protecting the citizens against herdsmen attacks, which is supposed to be part of their primary responsibilities. Both newspapers reveal of the questionable integrity of the military is in favor of Danjuma's position.

CONCLUSION AND RECOMMENDATIONS

The reportage of Danjuma's comment on herdsmen attacks is framed in the concept of Concern and Integrity frame. There was no significant difference in the use of Concern frame in reporting Danjuma's comments on herdsmen's attacks by both Vanguard and Punch. The finding suggests that both newspapers were positive in framing news in favour of Danjuma's position. The issue of self-defense was salient while the call for anarchy was de-emphasized, serving as emotional guidance to prevent the exacerbation of an already tense situation. There was also no difference in Integrity framing of the military in the two newspapers. However, Integrity framing of Danjuma's personality differs based on ethnicity and past experiences.

The paper recommends that journalists should shun rumors, hate speech and ethnic bias in news reporting. Again, the sensitive nature of conflict situations should be taken into consideration by the news media in order not to exacerbate an already crisis-prone society.



References

- Abdur-Rahman O. O. (2013). Media and security in Nigeria. *European Journal of Business and Social Sciences*, 2(9), 20-38.
- Bjerke, P. (2016) Mediated spies; cold war espionage affairs in European Newspapers. In *NORDMEDIA; Media Presence and Mobile Modernities*. Christa Christensen & Anne Jerslev ed. (115-130) Sweden: Ale Tryckteam.
- Boukes, M., Boomgaarden, H. G., Moorman, M., & De Vreese, C. H. (2015). Political news with a personal touch: how human interest framing indirectly affects policy attitudes. *Journalism and Mass Communication Quarterly*, 92(1), 121-141.
- Carter M. J. (2013) *The Hermeneutics of Frames and Framing; An Examination of the Media's Construction of Reality*
- Dunwoody, S., & Peters, H. P. (1992). Mass media coverage of technological and environmental risks: A survey of research in the United States and Germany. *Public Understanding of Science?* 1(2), 199-230.
- Dunaway, J., Branton, R. P. & Abrajano, M. A. (2010). Agenda setting, public opinion, and the issue of immigration reform. *Social Science Quarterly*, 91(2), 359-378.
- Entman, R. M. (1993). Framing: toward clarification of a fractured paradigm. *Journal of Communication*, 43(4), 51-58.
- Jonsson, A. M. & Karlsson, M. (2016). Cooperation, media and framing processes; insight from a Baltic Sea case study In *NORDMEDIA; Media Presence and Mobile Modernities*. Christa Christensen & Anne Jerslev ed. (41-55) Sweden: Ale Tryckteam.
- Jorndrup, H. (2016) News framing in a time of terror. In *NORDMEDIA; Media Presence and Mobile Modernities*. Christa Christensen & Anne Jerslev ed. (81-99) Sweden: Ale Tryckteam.
- Lykidis, A. (2005). *Film studies*. Georgia: Spark Educational Publication
- McQuail, D. (2005). *Mass Communication Theory* (5th Ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- McQuail, D. (2010). *McQuail's Mass Communication Theory*. London: SAGE Publications.
- Matthes J. (2011). *Frames in political communication: towards clarification of a research program*. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/281727849>
- Reese, S. D., & Buckalew, B. (1995). The militarism of local television: The routine framing of the Persian Gulf War. *Critical Studies in Media Communication*, 12(1), 40-59.



- Pate, U. & Bashir, A. (2012). Media institutions and the process of democratization in Nigeria; perception, responsibility and challenges. *Journal of Communication and Media Research*, 4(1), Pp. 31-40.
- Sadaf (2011). Public perception of media role *International Journal of Humanities and Social Science*, 1(5), 228-236
- Scheufele, D. A. & Tewksbury, D. (2007), Framing, agenda setting, and priming: the evolution of three media effects models, *Journal of Communication*, 57(1), 9–20.
- Tucker, L. R. (1998). The framing of Calvin Klein: A frame analysis of media dis-course about the August 1995 Calvin Klein Jeans advertising campaign. *Critical Studies in Mass Communication*, 15(1), 141–157.
-

Список литературы

- Abdur-Rahman O. O. (2013). Media and security in Nigeria. *European Journal of Business and Social Sciences*, 2(9), 20-38.
- Bjerke, P. (2016) Mediated spies; cold war espionage affairs in European Newspapers. In *NORDMEDIA; Media Presence and Mobile Modernities*. Christa Christensen & Anne Jerslev ed. (115-130) Sweden: Ale Tryckteam.
- Boukes, M., Boomgaarden, H. G., Moorman, M., & De Vreese, C. H. (2015). Political news with a personal touch: how human interest framing indirectly affects policy attitudes. *Journalism and Mass Communication Quarterly*, 92(1), 121-141.
- Carter M. J. (2013) The Hermeneutics of Frames and Framing; An Examination of the Media's Construction of Reality
- Dunwoody, S., & Peters, H. P. (1992). Mass media coverage of technological and environmental risks: A survey of research in the United States and Germany. *Public Understanding of Science?* 1(2), 199-230.
- Dunaway, J., Branton, R. P. & Abrajano, M. A. (2010). Agenda setting, public opinion, and the issue of immigration reform. *Social Science Quarterly*, 91(2), 359-378.
- Entman, R. M. (1993). Framing: toward clarification of a fractured paradigm. *Journal of Communication*, 43(4), 51-58.
- Jonsson, A. M. & Karlsson, M. (2016). Cooperation, media and framing processes; insight from a Baltic Sea case study In *NORDMEDIA; Media Presence and Mobile Modernities*. Christa Christensen & Anne Jerslev ed. (41-55) Sweden: Ale Tryckteam.



- Jorndrup, H. (2016) News framing in a time of terror. In *NORDMEDIA; Media Presence and Mobile Modernities*. Christa Christensen & Anne Jerslev ed. (81-99) Sweden: Ale Tryckteam.
- Lykidis, A. (2005). *Film studies*. Georgia: Spark Educational Publication
- McQuail, D. (2005). *Mass Communication Theory* (5th Ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- McQuail, D. (2010). *McQuail's Mass Communication Theory*. London: SAGE Publications.
- Matthes J. (2011). *Frames in political communication: towards clarification of a research program*. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/281727849>
- Reese, S. D., & Buckalew, B. (1995). The militarism of local television: The routine framing of the Persian Gulf War. *Critical Studies in Media Communication*, 12(1), 40–59.
- Pate, U. & Bashir, A. (2012). Media institutions and the process of democratization in Nigeria; perception, responsibility and challenges. *Journal of Communication and Media Research*, 4(1), Pp. 31-40.
- Sadaf (2011). Public perception of media role *International Journal of Humanities and Social Science*, 1(5), 228-236
- Scheufele, D. A. & Tewksbury, D. (2007), Framing, agenda setting, and priming: the evolution of three media effects models, *Journal of Communication*, 57(1), 9–20.
- Tucker, L. R. (1998). The framing of Calvin Klein: A frame analysis of media dis-course about the August 1995 Calvin Klein Jeans advertising campaign. *Critical Studies in Mass Communication*, 15(1), 141–157.

Game Studies
Исследования игр





SOUND PARADIGM IN HORROR VIDEO GAMES

Vladislav Vladimirovich Kirichenko (a)

(a) Saint Petersburg State University, 7-9, Universitetskaya emb., Saint Petersburg, Russia, 199034.
Email: kirlimfaul[at]gmail.com

Abstract

The current work is devoted to the analysis of the sound paradigm in video games of the horror genre. The sound in computer games is an important component, since the game is a syncretic medium. The aim of the work is an attempt to establish the most relevant typology of sound elements of a given genre, as well as the correlation of the considered paradigm with various game interfaces. Understanding the functioning of sound and its relationship with various interface forms in computer games makes it possible to better comprehend their cultural significance, to better see their relationship with other media, as well as their impact on the playing subject. The article offers an analysis of the most popular and canonical elements of the video game audio paradigm. The author of the article defines the game sound, indicates its functions (semantic, immersive, gameplay), considers the concept of “diegesis” in the context of the game sound, describes the emergence and characteristics of the horror genre in computer games, taking into account various forms of interfaces, and also constructs the paradigm of sounds in accordance with typology of interfaces. As a result, the author comes to the conclusion about the variety of canonical sound elements of the horror genre, each of which has a different effect on the player experience and structures the game.

Keywords

Video games; setting; typology; diegesis; horror; genre; interface; sound; game studies; sound studies



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



ЗВУКОВАЯ ПАРАДИГМА В ВИДЕОИГРАХ ЖАНРА ХОРРОР

Кириченко Владислав Владимирович (а)

(а) ФГБОУ ВО Санкт-Петербургский государственный университет, 199034, Россия, г. Санкт-Петербург, Университетская наб., д. 7-9. E-mail: kirlimfaul[at]gmail.com

Аннотация

Настоящая работа посвящена анализу звуковой парадигмы в видеоиграх жанра хоррор. Звук в компьютерных играх является важной составляющей, поскольку игра представляет собой синкретический медиум. Целью работы является попытка установления наиболее релевантной типологии звуковых элементов данного жанра, а также соотношение рассматриваемой парадигмы с различными игровыми интерфейсами. Понимание функционирования звука и его связь с различными интерфейсными формами в компьютерных играх позволяет лучше осознать их культурное значение, лучше увидеть их связь с другими медиа, а также их влияние на игрового субъекта. В статье предлагается анализ наиболее популярных и канонических элементов звуковой парадигмы видеоигр. Автор статьи дает определение игровому звуку, указывает его функции (семантическая, иммерсивная, геймплейная), рассматривает понятие «диегезиса» в контексте звука игры, описывает возникновение и характеристики жанра хоррор в компьютерных играх, учитывая различные формы интерфейсов, а также выстраивает парадигму звуков в соответствии с типологией интерфейсов. В итоге делается вывод о многообразии канонических звуковых элементов жанра хоррор, каждый из которых по-разному оказывает влияние на игрока и структурирует игру.

Ключевые слова

Видеоигры; сеттинг; типология; диегезис; хоррор; жанр; интерфейс; звук; исследование игр; исследование звука



Это произведение доступно по [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



ВВЕДЕНИЕ

В настоящей работе совершается попытка проанализировать звуковую парадигму компьютерных игр жанра хоррор с точки зрения типологии интерфейсов данного жанра. Теоретическая проблема использования различных понятий «интерфейс», «сеттинг», «жанр», «milieu» (фр. «среда») и т. д., претендующих на место основной типологической категории для каталогизации и описания игр, остается не решенной и их разграничение порой не так просто. Тем не менее в настоящем исследовании понятие «жанр» используется как общее обозначение «геймплейно-сеттинговой формы», принятое в историко-рецептивной среде игровой индустрии, а «интерфейс» – в значении «формы, опосредующей игровое восприятие». Таким образом, в данной статье словом «жанр» определяется «хоррор» вообще, а «интерфейс» означает его более конкретные реализации, сводимые к нескольким типологическим группам. Кроме того, заранее стоит указать и на неопределенность понятия «хоррор», которое исторически связано с появлением «готического романа» (А. Радклиф, Х. Уолпол и пр.) и «литературы ужасов» (Г. Ф. Лавкрафт, Э. А. По и др.). Эта генетическая точка зрения не бессмысленна, поскольку ужасное в принципе в литературе, кинематографе, компьютерных играх часто выражается с помощью схожих стилизованных паттернов и топосов, подобно литературному *locus amoenus* (лат. «прекрасное место»).

Определение звуковых¹ и интерфейсных механизмов может помочь лучше понять то, как устроен звуковое пространство хоррор-игр в частности и культурное значение ужасного (хоррора) вообще, часто организованное похожим образом в различных медиа. Главными вопросами, поставленными в исследовании, являются:

- 1) понимание звука в компьютерной игре (диегетичность и функционал звуков);
- 2) проблема определения жанра хоррор на стыке медиа;
- 3) типология хоррор-игр по интерфейсам, их характеристики, схожие места и отличия;
- 4) рассмотрение звуковой составляющей на ряде примеров в соответствии с их интерфейсами;

¹ Автор исследования опирается на сложившуюся традицию (с 1990-х гг.) изучения звука в контексте его социального, коммуникативного, культурного и технологического функционирования. Более подробно о теоретических принципах исследования звука (sound studies) см. (Murray Schafer, 1993; Chion, 1994; Lastra, 2000; Pinch, Bijsterveld, 2012; Sterne, 2003).



5) звуковой канон в хоррор-игре. Стоит также указать, что материалом исследования послужили видеоигры, вышедшие в основном после 1990-х гг.

ЗВУК В ВИДЕОИГРАХ

Звук может определяться как чисто физическое явление и как субъективное восприятие человека. В широком смысле слова можно говорить об «упругих волнах, распространяющихся в природной среде и создающих в ней механические колебания», а в узком – о «субъективном восприятии этих колебаний нашими специальными органами чувств» (Деникин, 2012b). Таким образом, несмотря на то что геймер выполняет некоторые действия в виртуальной среде, игровой звук остается частью объективной действительности за счет его реализации в окружающем пространстве через технику (динамики, наушники). Тем не менее по причине виртуальности звука его нужно рассматривать как искусственно сконструированный, нежели естественный. Другим же важным понятием является «аудио», «означающее не собственно звук, но представление звука в виде массива данных, записанных на звуковом носителе» (Деникин, 2012b). Однако такие исследователи, как Мишель Шион скорее склонны рассматривать виртуальные звуки в контексте их производства технологическими объектами независимо от их сконструированности, поскольку самое важное в звуке, что он отсылает чему-то вне себя (Chion, 2016). В нашем случае звук отсылает одновременно и к машине (компьютеру), и к программе, игре – изменение этой оценки зависит от положения воспринимающего субъекта.

По мнению одного из исследователей звука Марка Гримшоу, к наиболее базовым характеристикам игрового звука относятся: 1) всенаправленность; 2) непрерывность (отсутствие звука – тоже звук); 3) создание «моста» между реальным миром и виртуальным; 4) неоднозначность; 5) связь с человеческим подсознательным (Grimshaw, 2011, p. 29-30).

В контексте развивающихся *sound studies*, кажется, что исследование звука и аудиодизайна в компьютерных играх является небезынтесной попыткой написания истории развития не только игровых форм звука, но и рецептивного восприятия игрока.

ДИЕГЕТИЧНОСТЬ ЗВУКА

Как замечает небезызвестный филолог и философ Жерар Женетт, диегезис – это не только сам сюжет, но и вселенная, в которой



происходит действие (Женетт, 1982). И несмотря на то, что Себастьян Жанво и Николь Пинье считают достаточно ограниченным понятие диегезиса (Genvo, Pignier, 2011), т. к. первоначально оно имеет непосредственное отношение только к повествованию, стоит остановиться на более функциональной точке зрения, позволяющей выделить любопытное свойство видеоигрового звука – диегетичность и недиегетичность. Наличие диегетичности связано с игровыми событиями, иначе говоря, с внутренним пространством видеоигры. Так, например, в *Grand Theft Auto 5* (2013) геймер, разгуливая по городу за своего аватара, слышит звуки проезжающих машин, разговоры людей, звуки стрельбы или ударов в драке и т. п. Здесь важно отметить, что диегетичные звуки воспринимаются геймером так, будто он в лице аватара является их очевидцем, иными словами, если бы аватар был бы живым человеком, он мог бы нам об этом сказать. В свою очередь недиегетичность же связана с неигровыми звуками, который может слышать только сам игрок (Деникин, 2012а, стр. 115-122). Наиболее ярким примером будут звуки любого игрового «меню» (или «интерфейс» в узком смысле слова), в котором есть стандартный набор опций. Обратим внимание, что не всякий внутриигровой интерфейс не урегулирован геймплейно, и является недоступным для восприятия игровым персонажем. Возьмем, например, ранние игры серии *Resident Evil* (первые три части: 1996-1999), где главный интерфейс (не игровое меню) представлен в виде инвентаря персонажа, в котором при перемещении между ячейками геймер слышит звук переключения, очевидно, что аватар этот звук не может воспринять, роясь в своих карманах или сундуке. Однако обратимся к той же *GTA 5*, в которой у персонажа есть собственный смартфон, и наш аватар вполне ясно слышит все нажатия кнопок на телефоне, хотя все же не стоит забывать о художественные условности. Недиегетичность музыки работает таким же образом: в *Metal Gear Solid: Guns of the Patriots* (2008) у героя есть музыкальный плеер (диегетичная музыка), но в катсценах и заставках можно слышать недиегетичные музыкальные композиции.

Помимо диегетичных и недиегетичных звуков исследователь Кристин Йоргенсен говорит о трансдиегетичных звуках, т. е. таких, которые сочетают в себе оба начала: «Устраняя границу между диегезисом и внедиегетическим пространством, трансдиегетические звуки вносят внедиегетическую информацию в диегетический мир и создают общую взаимосвязь событий и действий, делают взаимодействие пользователя и виртуального мира более удобным и в



то же время сохраняют ощущение присутствия в виртуальном мире» (Цит. по Деникин, 2013; Jørgensen, 2010, p. 85).

ФУНКЦИИ ИГРОВОГО ЗВУКА

Другой важный вопрос о видеоигровых звуках, состоит в их функционале. Всего существует три функций звука:

1) Иммерсивная (функция погружения). Звук является обязательным оформлением диегетического и недиегетического пространства игры. Игры, упускающие так или иначе этот элемент, покажутся среднестатистическому геймеру странными. Так, например, при портировании классического шутера Doom на консоль Atari Jaguar из игры были вырезаны все музыкальные дорожки, что было воспринято геймерами крайне негативно. Звуковое оформление также связано с правдоподобностью игрового процесса.

2) Геймплейная (функция отображения)¹. Звук может быть элементом геймплея. Эта функция наиболее ярко реализуется в играх жанра стелс (stealth): серия игр Metal Gear Solid (1998-2015) или Thief (1998-2014). В стелс-играх геймплейная функция основывается на бесшумном, незаметном передвижении аватара игрока. Иной тип звука как геймплейного элемента можно встретить в музыкальных играх, которые построены на попадании в ритм при нажатии клавиш, например, Hatsune Miku: Project Diva (2009).

3) Семантическая (функция означивания). Звук что-то означает, и это означение может иметь статичную или динамичную природу, т. е. звук возникает либо по причине действий геймера, либо он есть вне его участия. Так, часто можно встретить меню игры с заданной музыкальной темой в нем (статичная), но перемещение между опциями будет иметь динамичную природу. Наиболее ярким означением динамичной функции является переход от спокойной музыки или тишины к «боевой» перед началом битвы, в свою очередь в хоррор-играх часто именно так называемый «хоррор-оркестр» становится причиной страха игрока и основным инструментом нагнетания атмосферы.

ХОРРОР КАК ВИДЕОИГРОВОЙ ЖАНР

В этой части исследования нам предстоит рассмотреть само понятие хоррора и его жанровые особенности для того, чтобы перейти к типологическому анализу самих игр. Как было указано выше

¹ О различных формах реализации геймплейной функции звука в компьютерных играх см. (Кириченко, 2019).



понятие «хоррора» часто ускользает от четкого определения, хотя в общем смысле оно используется как синоним «ужасного», что можно видеть по словарным определениям понятия. Оно имеет достаточно узкое значение, где главными концептами выступают «страх», «шок» и «отвращение», и иногда «смешное». (English Oxford Living Dictionaries, 2019). Несмотря на это дискурсивное сближение понятий «ужасного» и «хоррора» (пусть даже это буквальный перевод): первое все-таки гораздо шире, а второе закреплено за более детальными вариациями культурных артефактов и в этом смысле ближе к понятию «готического».

Если исходить из чисто функциональных особенностей хоррора, то его самой очевидной задачей является создание некоторого аффективного состояния, испуга, тревоги, страха у игрока-зрителя-читателя. Механизмы, используемые для создания подобных эффектов, представляют интеллигентный набор приемов, часто универсальных по своей природе. Так, одним из наиболее базовых, общечеловеческих приемов создания хоррор-эффекта является фрейдовское «зловещее» (*unheimlich*)¹, что более всего известно в выражении «зловещая долина», под которым понимается эффект, производимый каким-либо человекоподобным объектом. Этот объект оказывается нам знакомым, но в то же время остранным, непонятно другим, тем самым создается ощущение неуверенности, сопряженное с тревогой.

Некоторые теоретики (особенно раннего периода *game studies*) используют категорию готического вместо ужасного как наиболее традиционную и в некотором смысле более точную, т. к. ужасное не обязательно связано с мрачным, темным, демоническим и пр. пространством, поскольку первое может быть «прочитано» как безобразное, что в свою очередь имеет историческую связь с комическим (маски античного театра) и т. д. Так, исследователь компьютерных игр и редактор журнала «Games and Culture» Т. Кживинска в своей статье о готическом в видеоиграх выделяет несколько важных областей этого исследовательского поля. К особенным чертам готических игр относятся: 1) история о падшем герое; 2) прием «*mise-en-scène*», который состоит в повествовании с помощью совершенно различных средств (визуального искусства, кинематографа, текста, музыки и т. п.), а в русле готического «*mise-en-scène*» способствует выражению зловещего пространства; 3) репрезентация, производство и стимуляция психологически аффективных состояний (паралич, клаустрофобия, головокружение,

¹ Подробнее см. (Фрейд, 1995).



сумасшествие, ужас и пр.); 4) остранение изображаемого и отображение Другого; 5) готическое обладает конкретным (достаточно ограниченным) стилистическим выражением; 6) готические выполняет те или иные функции в произведении (Krzywinska, 2015).

В кино можно встретить такие своеобразные, но устойчивый жанры, такие как слэшер и грайндхаус. Если первый жанр во многом исходит из «Психо» (1960) А. Хичкока и стремится быть серьезным в своей «хоррорности», то грайндхаус, наоборот, пытается довести до абсурда и нелепицы жанровые ходы фильмов ужасов, например, «Планета Страх» (2007) Р. Родригеса. Таким образом, ужасное уже в кинематографе оказывается на грани смешного и пугающего. В области компьютерных игр чаще всего игрок имеет дело с серьезной «ужасностью», однако примерно в 2012 г.¹ или даже несколько ранее начнется бум авторских проектов (тогда уже использовалось слово «инди», которое в будущем утратит значение «независимой разработки», т. е. без издателя). Начиная с этого времени можно встретить массы проектов, низводящие чувство страха в смех, например, на шумевший хоррор стоимостью в 27 рублей (региональный ценник России на момент 2019 г.) – *Red Lake* (2015).

Что касается хоррора как жанра видеоигровой индустрии², его исторические корни уходят в начало 1980-х гг. И возникает он в виде своего главного поджанра – survival horror. В 1981 г. из под руки ныне малоизвестного разработчика Акиры Сагикути выходит игра *Nostromo* в жанре survival horror для платформ PET 2001 и PC-6001 (Szczerpaniak, 2014, pp. 544-573). К более известным первым хоррор-играм принадлежат: 1) *3D Monster Maze* (1982) для Sinclair ZX81; 2) *Haunted House* (1982) для Atari 2600; 3) *Monster Bash* (1982) для игровых автоматов; 4) *Terror House* (1982) для Bandai LCD Solarpower; 5) *The Texas Chainsaw Massacre* (1982) для Atari2600 и др. Частично к началу появления хоррор-игр имеет отношение французский видеоигровой сюрреализм, ярко представленный студией Froggy Software (1984-1987) и ее основателем Жан-Луи Ле Бретоном, которого французский игровой журнал «Tilt» назвал «Альфредом Хичкоком от видеоигр» (Донован, 2014, стр. 169). Они создали такие

¹ В этот год онлайн-сервис дистрибуции компьютерных игр Steam, основанный в 2003 г. компанией Valve, создал внутри своего сайта и приложения программу Steam Greenlight, в которой игроки могли выставлять свои авторские проекты. Те, что получали одобрение от местного игрового сообщества, могли быть опубликованы в магазине при уплате символического налога. В дальнейшем сама программа исчезнет (2017), как и необходимость в одобрении проектов местным сообществом, и будет заменена системой Steam Direct (гораздо более простой), что приведет к появлению огромного количества «трэш-игр», проектов крайне низкого качества.

² Подробнее см. (Perron, 2009; 2018)



произведения, как *Épidémie* (1984), *Paranoïak* (1984), *Le Crime du parking* (1985) и др., их игры основывались на литературных сюжетах и носили экспериментальный характер.

На современном этапе развития игровой индустрии жанр хоррора встречается в чистом виде только в малобюджетных проектах, чаще всего наблюдается некоторый синтез, например, «action + horror» или «shooter + horror» и пр. На первый взгляд может показаться, что перед нами аналогичная кинематографу ситуация, где жанр преимущественно основывается на тематическом показателе. Но, вероятно жанровый синтез видеоигр несколько сложнее, и он скорее связан с условиями интерфейс: так, и shooter, и horror (от первого лица) восходят в принципе к игровому интерфейсу (истории) от первого лица, что делает их синтез естественным, и жанровое разделение основывается на различии механик.

Стоит также упомянуть, что главным поджанром хоррор-игр является survival horror, который так и не получил русского аналога, кроме косноязычного «ужаса на выживание». Как вытекает и самого названия, survival horror является просто уточнение жанра хоррора, привнося в него идею выживания, которая часто заключается в экономии боеприпасов, аптечек, умелом избегании стычек с большими группами врагов и т. д. Сам термин возникает в 1996 г. с выходом *Resident Evil*, однако позже начинает применяться и к более ранним творениям типа *Alone in the Dark* (1992) или даже *Sweet home* (1989).

ТИПОЛОГИЯ ХОРРОР-ИГР И ИХ ИНТЕРФЕЙСОВ

Что такое интерфейс? Это вопрос достаточно сложный, и он не имеет за собой однозначной позиции в научном сообществе¹. В нашей работе мы воспользуемся наиболее функциональной версией определения. *Интерфейс* является некоторой рамкой восприятия, посредником геймера и игрового диэгезиса, причем этот посредник может быть более или менее внедренным во внутреннее пространство игры. Сравните игровой интерфейс стратегии *Warcraft III: Reign of Chaos* (2002) и *Resident Evil* (1996).

В рамках типологии хоррор-игр, кажется, можно выделить четыре интерфейса, которым не были присвоены особые наименования в связи с недостаточной изученностью данного вопроса в настоящий момент:

¹ Подробнее об определении интерфейса и его (а)медиаальных зонах см. (Ленкевич, Лапытова, 2015). Кроме того в контексте компьютерных игр особенного упоминания достойна работа (Jorgensen, 2013).



1) *Интерфейс с изометрическим изображением от третьего лица.* Видеоигровая изометрия относится к виду параллельной проекции. Угол обзора смещен, что создает эффект трехмерности. Для описания этой точки зрения иногда используют термины «2.5D» или «псевдо-3D». В действительности обобщение третьего лица и изометрического изображения не совсем верно, поскольку они исторически и концептуально разрознены, однако в плане звукового оформления чаще всего совпадают по функционалу, а также в равной степени диегетичны. Вид от третьего лица указывает на определенную точку зрения «из-за плеча»¹ аватара, что позволяет принять игроку, с одной стороны, позицию «равного наблюдателя», а с другой, обрести больше телесной сопричастности к аватару. Наиболее существенным отличием изометрии и перспективы от третьего лица является позиционирование аватара в пространстве и особенности перемещения (игрового контроля). Так, в изометрическом интерфейсе благодаря более объемному и широкому обзору «надвесной камеры»². К этому типу интерфейсов можно отнести следующие игры: *Resident Evil* (1996-2019), *Silent Hill* (1999-2012), *Kuon* (2004), *Yomawari: Night Alone* (2015), *Clock Tower* (1995) и многие другие.

2) *Интерфейс игры от первого лица.* Первое лицо как перспектива формирует четкую телесность взгляда, следовательно, многое ужасное связывается с тем, что можно рассмотреть. Этот интерфейс хоррора в основном лишен недиегетических показателей и визуализаторов для более полного погружения. При таком интерфейсе основной механикой является «убегание с прятками», а «аудиодизайн страха» организуется в соответствии с невидимым, но слышимым. К данной категории можно отнести игры типа: *Outlast* (2013), *Penumbra* (2007-2015), *Alien: Isolation* (2014), *Amnesia: The Dark Descent* (2010), *Layers Of Fear* (2016) и пр.

3) *Интерфейс визуального романа / новелла.* Наличие двух вариантов для данного жанра в русском языке обусловлено необычным случаем некорректного перевода, произошедшего в русскоговорящей игровой среде, понятия «visual novel»³. Понятие

¹ Есть более одиозные места положения камеры – в *Resident Evil 6* (2012) иногда при беге и различных анимациях камера съезжает до уровня бедра (особенно в кампании за Аду Вонг), создавая странноватую перспективу, возможно, порой с целью эротической объективации.

² В изометрической перспективе камера часто зафиксирована за неподвижной или медленно последующей точкой, расположенной сверху и под углом, что соответствует тому, как ставят камеры в общественных местах.

³ Верным переводом является «визуальный роман». Также встречается наименование «графический роман», оно никогда не относилось к компьютерным играм, но только к виду литературной продукции.



является проблематичным, потому как дискурсивно с помощью него же определяется определенный вид комиксов, и в нем никак не отражен видеоигровой аспект, при этом сам жанр визуального романа сложно назвать явлением игровой индустрии, в нем часто полностью отсутствует геймплейное начало (выбор ответов не является конфигуративной практикой)¹. Скорее, это особая синкретическая форма литературы, изобразительного искусства и музыки. Тем не менее конвенционально визуальный роман считается игрой (и продается в тех же местах), поэтому выделение такого интерфейса имеет основание в контексте исследования компьютерных игр. Звуковое оформление данного интерфейса сопряжено с голосами персонажей (не всегда), диегетическими детальными звуками и фоновой музыкой, при этом субъектная точка зрения связана либо с видом от первого лица (когда аватар игрока представлен как видящее «я» – редкий случай), либо от третьего (когда взгляд дан игроку как постороннему наблюдателю, которого не замечают).

Возможности жанра визуального романа для воплощения хоррорной составляющей с точки зрения звука достаточно малы. В связи со слабой интерактивностью окружения, частым отсутствием способности передвигаться и ограниченностью видимого игрок может слышать лишь ряд некоторых звуков, наиболее полярными из которых являются крики, пугающая музыка, звуки шагов. Примерно то же самое можно сказать и про хорроры, сделанные в *RPG Maker*, поджанром которых иногда является визуальный роман. Отсутствие боевой системы или наличие ее ограниченного варианта способствуют актуализации основной механики бегства, ставшей также очень популярной с появлением скримеров для игр от первого лица.

В пример к данному типу интерфейса можно привести: *Saya no Uta* (2003), *Higurashi no Naku Koro ni* (2002-2010), *Lux Pain* (2008), *Divi-Dead* (1998).

4) *Интерфейс с упрощенной графикой*. В первую очередь к данному типу относятся игры сделанные в программе *RPG Maker*, примером может служить игра *To the Moon* (2011), за исключение того, что она не является хоррором. Главной чертой этого интерфейса является стилизация под пиксельные 16-битные игры, она часто связана либо с малым бюджетом разработчиков, либо с техническими особенностями самой платформы, например, *Nintendo DS*. В данном

¹ Подробнее о классификации компьютерных игр, их модели, в частности, о проблеме визуального романа как игры см. (Juul, 2005). Сам подход к рассмотрению компьютерных игр как конфигуративных практик восходит к работам (Aarseth, 1997; Eskelinen, 2012).



случае Перспектива дается видом сверху. Стоит отметить, что выделение данного интерфейса следует логике особой геймплейной матрицы, поскольку сам движок подобных игр гарантирует лишь набор возможных интеракций и ограничивает жанровую дифференциацию.

К этому типу можно отнести: *Corpse Party* (1996-2014), *Mad Father* (2012), *Ib* (2000), *The Witch's House* (2012), *Yume Nikki* (2003), *Ao Oni* (2013) и пр.

Почти все хоррор-игры используют базовые общие звуковые приемы, идущие еще из кинематографа, но можно встретить и уникальное использование звука. Важно заметить, что первый и второй интерфейс достаточно близки друг другу с точки зрения звукового оформления, но не во всем, в то время, как третий близок четвертому типу интерфейса. Все четыре интерфейса имеют общее в следующих приемах:

1) использование *тишины* как главного фона действия и событий; иногда встречается синтез тишины и *звуков природы* (завывания ветра, шелест травы или листьев, шторм или сильный ливень, например в *Cold Fear* (2005) главный герой попадает на корабль, находящийся по среди океана). Тишина позволяет усилить контраст между спокойной обстановкой и опасной ситуацией, кроме того, она дает возможность лучше проявиться резким, пугающим звукам и в особенности тем самым скримерам / джампскейерам (screamer / jumpscare), которые получили особую популярность среди компьютерных игр в 2010-х гг., самыми известными представителями этого приема являются *Slender: The Eight Pages* (2012) и *Five Nights at Freddy's* (2014-2015).

2) Обязательным является наличие звука *шагов* персонажа¹(-ей), который на фоне тишины может быть весьма пугающим, особенно если разработчики разложили в локации полуинтерактивные предметы типа столов, стульев, которые можно случайно опрокинуть: в *Кюон* если героиня по неосторожности уронила столик, появляются злые призраки, преследующие ее. Это могут быть ветви деревьев или осколки стекла, которые хрустят при наступании на них: *Fatal Frame* (2001-2014); *Siren* (2003-2008).

3) Звук *сердцебиения* является частым приемом, хоть и невездесущим. Иногда даже встречается его вариация с дополненной сопричастностью: вибрацией геймпада в такт ускоренного

¹ В визуальном романе может и не быть как таковой возможности ходьбы, однако звуки перемещения (например, скрип двери, шорох или топот) могут присутствовать при входе / выходе персонажа из помещения.



сердцебиения. Например, *Silent Hill 3* (2003), *Kuon*, *Corpse Party*. В *Kuon* учащенное сердцебиение связано либо с переутомлением героини от бега (при остановке она остановится отдышаться), либо при т. н. «эффекте испуга» (fear effect), который сопровождается резким вскриком испуга и вспышкой на экране с его последующим помутнение, либо при получении некоторого количества урона – в этом случае сердцебиение еще и сигнализирует об опасно низком уровне здоровья, что служит семантическим указателем наряду с изменением анимации передвижения тела героини, т. к. других визуализаторов состояния героини в игре нет.

4) *Звук открывания двери*, часто выраженный в скрипе или звуке тяжелого железного засова. Этот прием, пожалуй, является визитной карточкой серии *Resident Evil* которую фанаты не просто так прозвали «симулятором открывания дверей». Однако и тут есть исключения, например, этот прием полностью утратил свою функцию в некоторых частях серии, где основной фокус был сделан на экшновый геймплей, например, в пятой (2009) и шестой (2012).

5) *Человеческие и нечеловеческие звуки*. К этому подразделу хоррор звуков относятся крики, стоны боли, нечеловеческие завывания монстров (*Alien: Isolation*), пыхтение главных злодеев (характерно для серии *Clock Tower*) и др. Речь тоже может наполнять хоррорную составляющую по нескольким причинам: во-первых, важна роль самого голоса в его качественном и количественном регистрах, а во-вторых, само наполнение речи, т. е. текст, стоящий за ней. Так, само собой разумеется, что аффективные интонации и текст, пестрящий повторами и «готическим словарем», являются неотъемлемой частью создания хоррор-эффекта.

6) Прием *музыкально-звукового контраста* проявляется в первых трех частях серии *Resident Evil*, *Parasite Eve 2* (1999), *Dino Crisis* (1999) есть очень четкое отличие безопасной, нейтральной и опасной территорий с точки зрения звука. Так, в комнате, где можно сохраниться («save room»), будет играть умиротворяющая, спокойная музыка; в нейтральной зоне будет отсутствие звука или полутьшина; в опасной зоне будет играть «бушующий оркестр» или нагнетающий dark ambient. Такое разделение не характерно всем играм данного интерфейса, например, в *Silent Hill*, *Kuon*, *Clock Tower* нет четкого наличия безопасной зоны вообще, т. е. здесь разграничение звука присутствует только между нейтральностью и опасностью.

7) Другим приемом является *нейтральность и непредсказуемость* музыки и звукового оформления, которые порождают чувство неуверенной безопасности. В серии *Resident Evil*



или *Silent Hill* некоторые опасные противники стараются не издавать лишних звуков до того, как напасть. Акира Ямаока, ведущий композитор серии *Silent Hill*, говорил: «Например, для боевых сцен есть определенный жанр музыки, но вместо его использования я думаю о том, о чем думает персонаж, о том, что заставило его вступить в битву. Поэтому я не использую боевую музыку просто, потому что это боевая сцена. <...> Я стараюсь ее сделать драматичной <...> Я не пытаюсь придумать такой образец, к которому привык бы пользователь, я хочу создавать вариации, которые игроки не смогут предугадать» (Kohler, 2007).

Будучи в рамках ограниченного поля зрения, точнее, угла обзора, заданного неподвижной / полуподвижной камерой, геймер часто сталкивается с ситуацией, когда сложно установить источник опасного звука, т. е. врага, что определенным образом усиливает атмосферу хоррора, позволяя иногда врагам появляться прямо на переднем плане камеры: этот прием был успешно использован в *Resident Evil 2*. Таким образом, изометрическое пространство и угол камеры задавали определенный тип звукового дизайна. Недавно вышедший ремейк *Resident Evil 2* (2019) предлагает уже иной, более популярный в 2010-х годах интерфейс и камеру от третьего лица, которые в совокупности не позволяют использовать «устаревшие» схемы звукового устройства и стремятся к более экшновому стилю игры¹. Кроме того, развитие технического оснащения компьютера² и консолей позволило почти полностью отойти от прошлой системы организации дискретного звукового оформления, когда безопасные и опасные зоны имели разное звучание. В ремейке Capcom (студия-разработчик серии) лишь условно постарались создать отсутствие безопасности, на деле эти пространства сохранились, однако иллюзия повсеместной опасности стала сильнее поддерживаться аудиодизайном нового проекта. Стоит заметить, что на уровне игрового восприятия это не обязательно ведет к более сильным хоррор-эффектам, поскольку в оригинальной версии музыкально-

¹ На самом деле последний момент является лишь внешней уловкой репрезентации. Оригинальные первые части серии были намного динамичнее с точки зрения скорости движения и анимации персонажа, чем последующие части с перспективой от третьего лица. Так, для сравнения можно обратиться к *Resident Evil 4* (2005), в которой Леон Кеннеди оказывается весьма «медленно разворачивающимся» персонажем. В данном случае экшновость связана с большим количеством ярких событий, взрывов, перестрелок, QTE-моментов, контекстных действий и т. п., но не с динамичностью геймплея.

² В оригинальной версии *Resident Evil 2* каждая комната прогружалась отдельно, и враги не могли последовать в другую комнату за аватаром игрока, тогда как в ремейке это изменилось, но не во всех случаях – некоторые «комнаты сохранения» не доступны противникам, что создает несколько комический эффект, поскольку даже чрезвычайно опасные противники просто разворачиваются и уходят.



звуковой контраст между безопасной зоной, опасной и нейтральной был настолько велик, что игроки порой боялись покинуть свое «убежище», при этом минорная мелодия ранних игр серии создавала ощущение отчаяния, тонкого, медленно нарастающего саспенса. Несмотря на эти серьезные отличия, общие параметры аудиодизайна хоррора остались те же: скрип дверей, рычание зомби, звук шагов и т.д. Кроме того, особенным преимуществом звукового оформления ремейка становится механика стелс-передвижения, теперь шум шагов и стрельбы действительно влияет на восприятие аватара врагами, а не создает иллюзию этого. Опасных врагов вроде «ликеров» (licker) можно крадучись обойти, не вступая в сражение с ними.

Выше перечисленные звуковые хоррор-эффекты можно обнаружить в большинстве игр этого жанра, а также и во всех типах интерфейсов. В целом, представленный список не полный, существуют и другие базовые звуки с функцией нагнетания атмосферы игры. Именно эти звуки являются каноническими с точки зрения жанровой парадигмы хоррора. Кажется, что звуковое оформление оказывается более фундаментальной и вместе с тем более абстрактной составляющей в синтетическом уравнении компьютерной игры. На самом деле то, что принято называть «хоррорной контрастностью звука» в играх является контрастностью между ярким и активным действием и пассивностью, те же самые зоны «отдыха» (безопасные) и «противодействия» (опасные) встречаются и в других играх: стратегиях пошаговых и в реальном времени, шутерах и т.д. Таким образом, звуковая контрастность хоррора, безусловно, имеющая отношения к конкретной семантике, является лишь следствием орнаментальности сеттинга.

Несмотря на то, что звуковая парадигма сама по себе выполняет все три главные функции звука, гипотеза о которых была выдвинута в начале статьи, она не формирует сам по себе никаких конкретных нарративов, но вписана в определенный сеттинг и интерфейсы, которые в свою очередь уже организуют внутри себя истории. Так, к примеру, столь популярная с начала 2010-х гг. механика убегания в хоррорах от первого лица формирует широкий пласт нарративов о «слабых» героях-жертвах (*Slender: the Eight Pages*, 2012), журналистах (*Outlast*), операторах (*Michigan: Report from Hell*, 2004), сверхъестественных наблюдателях (*Kholat*, 2015), детях (*Among the Sleep*, 2014), слепой девушки (*Perception*, 2017) и т.д. В то время как игры в жанре survival horror'a всегда стремились воплотить сам концепт выживания как преодоления человеком апокалиптических событий, с чем было связано становление персонажа героем с



большой буквы. Кроме того, стоит сказать, что нарративы, населяющие область хоррор-игр, часто генетически перенимаются из кинематографа – те же игры с механикой убегания нарративно напоминают фильмы жанра «found footage» («найденная пленка»), например «Монстро» (2008).

Геймплейную функцию звука стоит показать отдельно на нескольких примерах. В некоторых хоррор-играх реализованы механики битв с невидимыми врагами. Например, в *Hellnight* (1998) врагов можно было услышать заранее, а увидеть только на миникарте, но когда происходила встреча лицом к лицу, главный герой (или его напарник) сразу же умирал. Похожая ситуация была в игре *Enemy Zero* (1998), в которой героиня не могла видеть опасных существ, но отслеживала их передвижение с помощью электронного устройства. Однако в более казуальном (т. е. «простом по сложности») случае вроде *Resident Evil: Revelations 2* (2015) невидимых врагов несложно увидеть благодаря эффекту размытия (blur) области видимого, хотя соответствующее особое звучание тоже имело место (жужжание).

Если позволить себе отойти от хоррор-игр, то можно привести пример стратегии *Starcraft II* (2010), в которой юнит-разведчик расы протоссов «наблюдатель» (observer) является невидимым, но издает специфический плачущий звук и немного размывает область вокруг своей позиции так же, как и «темный тамплиер» (dark templar) – эти условные сигналы используются профессиональными игроками (киберспортсменами) для обнаружения позиции невидимых войск противника.

В *Perception* (2017) была сделана попытка передать способ восприятия мира слепым человеком. Эта геймдизайнерская идея была специфически реализована: игрок управлял персонажем от первого лица и ориентировался в игре по звуку, однако звук подсвечивал очертания предметов, их формы и пространство (эффект эхолокации), по той же логике освещались объекты, которые сами издавали звуки. В целом принцип работы мало отличался от подсвечивающей камеры из *Outlast* или даже от стандартного фонарика. Сложность игры состояла в том, что, если игрок хотел видеть, куда направляется, необходимо было стучать белой тростью, привлекающей внимание монстра.

Серьезную роль геймплейная функция звука играет в таком явлении, как спидраннинг (speedrunning), т. е. прохождении игры на скорость. Например, *S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat* (2009) спидранят на французском языке, потому что так быстрее всего проходят кат-сцены. Геймплейно значимую роль музыка играет в спидранах



Resident Evil 3, где пропуски анимации открытия двери зависят от того, произошла ли смена музыки в настоящей локации или нет. Если смена музыки была, а это происходит тогда, когда на героиню внезапно нападает Немезида, то для ускорения процесса, как это ни странно, нужно нажимать кнопку пропуска с чуть большим запозданием, чем в случае отсутствия смены музыкальной композиции, что связано с техническими особенностями движка игры.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В итоге отметим еще раз, что звук является одной из главных составляющих компьютерной игры, в особенности жанра хоррора, который, как кажется, не мог бы существовать вне звукового оформления. Звук еще недостаточно изучен в поле видеоигр, поэтому представляет собой актуальную проблему (Whalen, 2004) как для теоретических, так и для практических изысканий. Типологическое деление хоррор-игр на четыре интерфейса демонстрирует, что они не столько отличаются по используемым приемам, сколько по интенсивности внедрения того или иного звукового способа устрашения. Основные звуковые приемы, формирующие звуковой канон «игр ужасов», отчасти исходят из классики фильмов ужасов, как и прочие элементы хоррор-игр. Этот канон достаточно прочно прижился в видеоигровой индустрии, в связи с чем дальнейшее развитие хоррорной парадигмы звука останавливается за неимением возможности отходить от уже ставшими клише приемов. Кажется, именно поэтому многие изначальные чисто хоррорные серии игр типа *Silent Hill* и *Resident Evil* начали искать решения в синтезе хоррора с другими более свободными жанрами. Как известно, последующие гибриды почти полностью утратили действительную хоррорную составляющую, превратившись в аналог кинематографического психологического триллера (*Silent Hill: Downpour*, 2012) или боевиков в сеттинге биоапокалипсиса (*Resident Evil 6*).

Список литературы

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. London: Johns Hopkins University Press.
- Chion, M. (1994). *Audio-Vision: Sound on Screen*. New-York: Columbia University Press.
- Chion, M. (2016). *Sound: An Acoulogical Treatise*. Durham, London: Duke University Press.



- English Oxford Living Dictionaries. (2019). *Horror*. Retrieved from <https://en.oxforddictionaries.com/definition/horror>.
- Eskelinen, M. (2012). *Cybertext Poetics. The Critical Landscape of New Media Literary Theory*. London, New-York: The Continuum International Publishing Group.
- Genvo, S. & Pignier, N. (2011). Comprendre les fonctions ludiques du son dans les jeux vidéo. *Communication*, 28. Retrieved from <https://journals.openedition.org/communication/1845?lang=en#quotation>. DOI: 10.4000/communication.1845.
- Grimshaw, M. (2011). *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments*. New-York: IGI Global.
- Jorgensen, K. (2013). *Gameworld Interfaces*. Cambridge: The MIT Press.
- Juul, J. (2003). *Half-Real – Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Copenhagen: IT University of Copenhagen.
- Kohler, C. (2007). *Interview: “Silent Hill” Sound Designer Akira Yamaoka*. Retrieved from <https://www.wired.com/2007/10/interview-silen/>.
- Krzywinska, T. (2015). The Gamification of Gothic Coordinates in Videogames. *Revenant*, 1(1), 58-78.
- Lastra, J. (2000). Sound Theory. “Fidelity Versus Intelligibility” // *Sound Technology and American Cinema: Perception, Representation, Modernity*. New York: Columbia University Press. 138-143.
- Murray Schafer, R. (1993) *The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World*. Rochester: Destiny Books.
- Perron, B. (2009). *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*. Jefferson: McFarland.
- Perron, B. (2018). *The World of Scary Video Games: A Study in Videoludic Horror (Approaches to Digital Game Studies)*. Bloomsbury: Bloomsbury Academic.
- Pinch, T. & Bijsterveld, K. (2012). *The Oxford Handbook of Sound Studies*. Oxford: Oxford University Press.
- Sterne, J. (2003). *The Audible Past: Cultural Origins of Sound Reproduction*. Durham: Duke University Press Books.
- Szczepaniak, J. (2014). *The Untold History of Japanese Game Developers: Gold Edition*. SMG Szczepaniak.
- Whalen, Z. (2004). *Play Along – An Approach to Videogame Music*. Retrieved from <http://www.gamestudies.org/0401/whalen/>.
- Деникин, А. А. (2012а). *Звуковой дизайн в кинематографе и мультимедиа*. Москва, ДМК Пресс.
- Деникин, А. А. (2012б). О звуке в видеоиграх. *Медиамузыка*. (1). Retrieved from http://mediamusic-journal.com/Issues/1_4.html.



- Деникин, А. А. (2013). Модель диегетического анализа звука в экранных медиа. *Медиамузыка*. (2). Retrieved from http://mediamusic-journal.com/Issues/2_5.html.
- Донован, Т. (2014). *Играй! История видеоигр*. Москва: Белое яблоко.
- Кириченко, В. В. (2019). Многоязычность компьютерной игры: о геймплейной функции звука. *Международный журнал исследований культуры*. 1 (34). 102-112.
- Ленкевич, А. С. & Лапытова, А. Р. (2015). Интерфейс как предмет рефлексии. *Вестник ЛГУ им. А.С. Пушкина*. 2. 181-190.
- Фрейд З. (1995). Жуткое. В *Художник и фантазирование* (стр. 265-281). Москва: Республика.

References

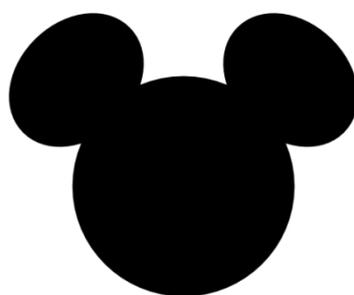
- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. London; Johns Hopkins University Press.
- Chion M. (1994). *Audio-Vision: Sound on Screen*. New-York: Columbia University Press.
- Chion, M. (2016). *Sound: An Acoulogical Treatise*. Durham, London: Duke University Press.
- Denikin, A. A. (2012b). Of Sound in Videogames. *Mediamusic*. (1). Retrieved from http://mediamusic-journal.com/Issues/1_4.html.
- Denikin, A. A. (2012a). *Sound Design in Cinema and Multimedia*. Moscow: DMK Press. (in Russian)
- Denikin, A. A. (2013). *Model of Diegetic analysis of sound in display media*. *Mediamusic*. (2). Retrieved from http://mediamusic-journal.com/Issues/2_5.html. (in Russian)
- Donovan, T. (2014). *Replay: The History of Video Games*. Moscow: Beloe Yabloko. (in Russian)
- English Oxford Living Dictionaries. (2019). *Horror*. Retrieved from <https://en.oxforddictionaries.com/definition/horror>.
- Eskelinen, M. (2012). *Cybertext Poetics. The Critical Landscape of New Media Literary Theory*. London, New-York: The Continuum International Publishing Group.
- Freud, S. (1995). Uncanny. In *The Artist and The Fantasy* (pp. 265-281). Moscow: Respublika.
- Genvo, S., Pignier, N. (2011). Comprendre les fonctions ludiques du son dans les jeux vidéo. *Communication*, 28. Retrieved from <https://journals.openedition.org/communication/1845?lang=en#quotation>. DOI: 10.4000/communication.1845



- Grimshaw, M. (2011). *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments*. New-York: IGI Global.
- Jorgensen, K. (2013). *Gameworld Interfaces*. Cambridge: The MIT Press.
- Juul, J. (2003). *Half-Real – Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Copenhagen: IT University of Copenhagen.
- Kirichenko, V. V. (2019). Multilinguality of Computer Game: On Gameplay Function of Sound. *Mezhdunarodnyy zhurnal issledovaniy kul'tury*. 1 (34). 102-112.
- Kohler, C. (2007). *Interview: “Silent Hill” Sound Designer Akira Yamaoka*. Retrieved from <https://www.wired.com/2007/10/interview-silen/>.
- Krzywinska, T. (2015). The Gamification of Gothic Coordinates in Videogames. *Revenant*, 1(1), 58–78.
- Lastra, J. (2000). Sound Theory. “Fidelity Versus Intelligibility” // *Sound Technology and American Cinema: Perception, Representation, Modernity*. New York: Columbia University Press. 138-143.
- Lenkevich, A. S. & Lapytova, A. R. (2015). Interface as an object of reflection. *Vestnik LGU im. A.S. Pushkina*. 2. 181-190. (in Russian)
- Murray Schafer, R. (1993) *The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World*. Rochester: Destiny Books.
- Perron, B. (2009). *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*. Jefferson: McFarland.
- Perron, B. (2018). *The World of Scary Video Games: A Study in Videoludic Horror (Approaches to Digital Game Studies)*. Bloomsbury: Bloomsbury Academic.
- Pinch, T. & Bijsterveld, K. (2012). *The Oxford Handbook of Sound Studies*. Oxford: Oxford University Press.
- Sterne, J. (2003). *The Audible Past: Cultural Origins of Sound Reproduction*. Durham: Duke University Press Books.
- Szczepaniak, J. (2014). *The Untold History of Japanese Game Developers: Gold Edition*. SMG Szczepaniak.
- Whalen, Z. (2004). *Play Along – An Approach to Videogame Music*. Retrieved from <http://www.gamestudies.org/0401/whalen/>.

Mass Culture

**Исследования массовой
культуры**





AT HOME AMONG STRANGERS AND A STRANGER AT HOME: YOUTH SUBCULTURES IN THE JAPAN NATIONAL CULTURAL LANDSCAPE¹

Pavlenko Nadezhda Vladimirovna (a) Yakushenkov Serguey Nikolayevich (b)

(a) Independent Researcher, 414000, Russian Federation, Astrakhan, Admiralteyskaya Str., 1, bld. 2.
Email: kitai.kibo[at]gmail.com

(b) Astrakhan State University, Tatischeva St., 20A, Astrakhan, Russian Federation
Email: shuilong[at]mail.ru

Abstract

Japanese youth subcultures have become a special cultural phenomenon that sets the tone for all global trends in mass culture. The essence of this phenomenon is the special role of youth trends in the formation of cultural diversity in the Japanese national culture. In the second half of the 20th century, the ruling elite's attempts to create a homogeneous culture in Japan came up against the desire of young people to express their independence and individuality without worrying about national identity and homogeneity. However, despite the fact that Japanese youth subcultures have been influenced greatly by Western culture, they retain their Japanese cultural identity. Often it is these subcultures that turn out to be the "calling card" of modern Japan, being not only a cultural brand of Japanese cities, but also an important economic item of income. At the same time, despite their long history, many of these phenomena in the youth environment are a tribute to Western fashion, imitation of Western patterns of mass culture. Thus, according to the authors, the modern mass culture of Japan is developing in contradiction between internal and external, as it is the young who set the trends for a new culture. However, we can hardly say with certainty that young people are losing touch with the national culture, because despite these innovations and hobbies of mass culture, they have many opportunities to realize their self within the framework of traditional Japanese symbols.

Keywords

Japan; youth subcultures; mass culture; traditional culture; heterogeneity; cultural landscape; habitus



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

¹ The research is conducted with the financial support of Russian Foundation for Basic Research. Project №17-33-01069 «Facing the Other: the experience of cross-cultural communication in Russia and the Far East»



ЧУЖОЙ СРЕДИ СВОИХ, СВОЙ СРЕДИ ЧУЖИХ: МОЛОДЕЖНЫЕ СУБКУЛЬТУРЫ В НАЦИОНАЛЬНОМ КУЛЬТУРНОМ ЛАНДШАФТЕ ЯПОНИИ

Павленко Надежда Владимировна (а), Якушенков Сергей Николаевич (б)

(а) Независимый исследователь, 414000, Астрахань, Россия, ул. Адмиралтейская, дом 1, корпус 2.
E-mail: kitai.kibo[at]gmail.com

(б) ФГБОУ ВО «Астраханский государственный университет». Астрахань, 414056,
ул. Татищева 20А. Email: shuilong[at]mail.ru

Аннотация

Уже давно японские молодежные субкультуры превратились в особый культурный феномен, задающий тон всем мировым тенденциям в области массовой культуры. Суть этого феномена, по мнению авторов статьи, заключается в особой роли молодежных трендов в формировании культурного разнообразия в рамках японской национальной культуры. Попытки правящей элиты во второй половине XX в. создать гомогенную культуру в Японии натолкнулись на стремление молодежи выразить свою независимость, индивидуальность, не заботясь о национальной идентичности и гомогенности. Вместе с тем, несмотря на то, что японские молодежные субкультуры испытали огромное влияние Западной культуры, они сохраняют японскую культурную самобытность. Продолжая традиции средневековой японской культуры или культуры периода Мейдзи, эти субкультуры по-новому трансформируют эти традиции, подстраивая их под веяния современности. Нередко именно эти субкультуры оказываются «визитной карточкой» современной Японии, являясь не только культурным брендом японских мегаполисов, но и важной экономической статьей доходов. Все чаще именно молодежные культуры «захватывают» центральные районы Токио, такие как Харадзюку, Акихабара, притягивая туристов не только из других уголков Японии, но и со всего мира. Вместе с тем, несмотря на свою давнюю историю, многие эти явления в молодежной среде оказываются всего лишь, данью западной моде, подражанием западным образцам массовой культуры. Так, по мнению авторов, в противоречии внутреннего и внешнего развивается современная массовая культура Японии, так как именно молодые задают тренд на новую культуру. Однако, вряд ли можно с уверенностью утверждать, что молодые теряют связи с национальной культурой, так как, несмотря на эти нововведения и увлечения массовой культурой, у молодежи имеется множество возможностей для реализации своего я в рамках традиционных японских символов.

Ключевые слова

Япония; молодежные субкультуры; массовая культура; традиционная культура; гетерогенность; культурный ландшафт; габитус



Это произведение доступно по [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



Статья подготовлена при поддержке РФФИ 17-33-01069-ОГН «Встреча с Чужим: российский и дальневосточный опыт межкультурной коммуникации»

Свободный от связей с собственным народом,
иностранец чувствует себя «совершенно
свободным» (Kristeva, 1991, p. 12).

ВВЕДЕНИЕ

Практически все, кто приезжает в Японию, бывают поражены экстравагантным внешним видом японской молодежи на центральных улицах Токио, да и ряда других городов. Все чаще эта молодежь оказывается своеобразной визитной карточкой ряда центральных районов Токио: Сибуя-Харадзюку, Акихабара, Токийский международный выставочный центр и другие. Культура этой молодежи (ее внешний вид, манера говорить) резко контрастирует с традиционной японской культурой, с которой чаще всего и ассоциирует Японию внешний наблюдатель. Уж очень чужими кажутся эти молодые люди среди аккуратно одетых офисных клерков, продавцов крупных супермаркетов и т.д.

Мы не случайно выбрали в качестве эпиграфа к статье слова французского семиотика Ю. Кристевой по поводу иностранца. Но, как нам кажется, эти слова очень хорошо характеризуют и японскую молодежь, да и выступают в некоторой степени лейтмотивом нашей статьи. Кроме этого, хотя она и говорит о иностранце, эта монография называется «Strangers to Ourselves» – «Чужие для самих себя»¹. И, как нам кажется, в большинстве случаев нет большой разницы между иностранцем и чужаком. Но по каким признакам мы отличаем Чужого? Внешность (одежда, лицо), речь и ряд других признаков, которые можно считать вторичными². Именно эти маркеры так сильно заметны в облике этих молодых людей в Японии: экстравагантные прически или парики и макияж, странная одежда, порой даже нелепая, гротескная, громкая речь – все эти признаки выделяют их из общей толпы японцев и иностранных туристов. Имеется у них и свой эндоним, т.е. специальное название, с помощью которого они идентифицируют себя и отличают от другой молодежной субкультуры.

¹ Фраза «Strangers to Ourselves» имеет более широко смысловое поле, чем просто «чужие для самих себя», это еще и «чужие для своих», «чужие для нас» и т.д..

² Мы также считаем, что образ Чужого конструируется на основании трех основных признаков: вестиментарность, алиментарность, сексуальность (Якушенков & Якушенкова, 2012).



Конечно, называя их Чужими, мы несколько искажаем истинную суть вещей, так как, на самом деле, хотя у них и наблюдается крайняя форма инаковости, существуют они все же в рамках японской национальной культуры. Поэтому правильно было бы определять их через призму не Чужого, а Другого. Используя крайнюю форму инаковости, сближающую их с иностранцем, мы бы хотели с её помощью подчеркнуть, насколько чужеродными кажутся они внешнему наблюдателю. Вместе с тем, как мы постараемся показать в нашей статье, эта инаковость является лишь отражением внутренних процессов (культурных, социальных, экономических), происходящих в японском обществе за последние 30-40 лет. Не следует, однако, и забывать, что нередко эти тенденции были инспирированы и внешними образцами западной культуры, подражать которым стремится современная японская молодежь.

МЕТОДОЛОГИЯ ИССЛЕДОВАНИЯ

В своем исследовании мы будем опираться на семиотические подходы, изложенные в работе Ю. Кристевой, посвященной семантике «инаковости» (Kristeva, 1991). Почему именно эта работа? В некотором смысле «Strangers to Ourselves» не является научной работой. Это некое эссе, в котором известный теоретик рассуждает о феномене инаковости, рассматривая основные модальности Чужого в исторической перспективе через призму нарративов, начиная с античности и до сегодняшнего дня. Не следует забывать, что в значительной степени рассуждения Кристевой об экзистенции Чужого основываются и на ее личном опыте. Кристева, давая точные определения инаковости, представляет читателю возможность продолжить эти рассуждения на своем материале и со своих теоретических или практических позиций. Поэтому в своем анализе мы будем опираться на подходы Кристевой, анализируя Чужого на нашем материале, разрабатывая свою модель инаковости в современном японском обществе. Особое внимание в нашем исследовании будет уделено концепции *полиморфной немоты* Чужого, что в конечном итоге приводит к определенным практикам.

Анализируя молодежные субкультуры с позиции их инаковости, мы будем делать это на основе концепции *габитуса* французского социолога П. Бурдьё (Bourdieu, 2013). Это позволяет рассматривать молодежные культуры Японии как неотъемлемую часть японского культурного ландшафта. Кроме этого, она очень хорошо объясняет те различные практики, которые возникают в молодежной среде в Японии последние тридцать лет.



ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

Прибытие флота коммодора Мэтью Перри в 1853 году, а затем и кораблей других западных стран ознаменовало открытие Японии для современного мира и начало первой и самой успешной попытки Японии конструктивно реформировать себя. Это событие имело самые широкие последствия для Японии и японцев. Почти трехсотлетняя изоляция страны окончилась для японцев культурным шоком, уязвленным самолюбием и восстанием против политики сёгуна, пошедшего, якобы, на сговор с иностранцами.

В конечном итоге это привело к свержению сёгуната и переходу к эпохе Мейдзи (1868-1912), в ходе которой Япония перешла от феодального общества к современной индустриальной экономике, которая в дальнейшем смогла конкурировать с европейскими державами (Cooney, 2004).

Движущей силой этих изменений было осознание японцами необходимости проведения в своей стране индустриализации, чтобы она не стала колонией более могущественных и развитых западных государств.

Таким образом, основной причиной модернизации страны был страх перед внешней угрозой, порождающей опасение, что в Японии будут править иностранцы. Конечно, были и внутренние элементы, которые подталкивали к реформам, однако, именно страх перед иностранным влиянием был движущей силой перемен (Cooney, p. 10).

Вторая крупная попытка реформирования страны состояла в создании демократической конституции, т.е. приведения основного закона страны в «соответствие» с западными стандартами. Конституция эпохи Мейдзи была принята в 1889 г. в связи с потребностью народа Японии в реформировании системы власти. Однако, факт, что японское правительство в то время управлялось небольшой группой чиновников, желавших сохранить централизованное управление, привел к тому, что за основу была взята немецкая конституция Бисмарка, предусматривавшая сосредоточение власти в их руках и предоставлявшая минимальные права народу. Балансирование между старыми традициями и модернистским развитием страны, поиск самобытности и национальной идентичности (*миндзоку*), привели к усилению национализма, милитаризму и, в конечном итоге, к началу империалистической внешней политики, приведшей к войне с западными странами. Но как бы то ни было, именно встреча «двух» культуры (западной и японской) привело к процессу осознания



японцами своей этничности и развитию национализма (Doak, pp. 216-264).

В конечном итоге политика национализма и милитаризма, подтолкнувшая Японию к развязыванию войны и национальной катастрофе, привела к тому, что Япония была вынуждена капитулировать, подверглась оккупации войсками США, и японцы вновь испытали настоящий культурный шок.

И далее была третья крупная попытка структурной реформы в Японии, которая представляла собой восстановление Японии после разрушения страны во время Второй мировой войны. В заключительные дни Второй мировой войны лидеры союзников встретились в берлинском пригороде Потсдама, где они подписали Потсдамскую Декларацию. Там были изложены основные условия для капитуляции Японии. Главной целью, говорилось, было «устранить авторитет и влияние старого порядка, который ввел японцев в заблуждение, с целью установления нового порядка мира, безопасности и справедливости» (Charles, p. 217).

Союзники были полны решимости уничтожить доминировавший ранее «военный истеблишмент Японии с помощью новой конституции, которая ввела бы новые отношения между людьми и их лидерами» (Charles, p. 217).

Первый проект новой конституции был отвергнут оккупационными властями под руководством генерала Макартура, поскольку в нем содержались лишь косметические изменения старого порядка (Madsen, p. 553). Макартур приказал своим сотрудникам разработать новую конституцию для Японии, после чего в ней впервые появилась статья 9, ограничившая право Японии на создание национальной армии. Наличие в стране оккупационных войск и иностранных властей, вводящих различные запреты, больно отразилось на национальной гордости многих японцев.

Следует отдать должное японцам. Они не только смогли вытащить страну из разрухи, голода и руин, но и создать одну из наиболее развитых экономических моделей в мире. Уже в 60-е гг. XX в. наметился стремительный взлет экономики страны. А в конце 80-х годов Япония оказалась одной из ведущих стран мира, со вторым по величине ВВП в мире, уступая только Соединенным Штатам. Японская йена была сильной и стабильной валютой. Люди во всем мире изучали японский язык вместе с названиями японских брендов: «Сони», «Мицубиши», «Хитачи», «Тойота» и многих других.

Однако экономические достижения и рост благосостояния японцев в конечном итоге привели к ряду негативных последствий в



стране: росту цен на жилье и землю, цены на которую обогнали стоимость земельных участков в США и других развитых странах мира, зависимость рабочих от системы пожизненного найма, а значит крупных транснациональных корпораций, страх перед потерей рабочего места и многое другое. Все это привело к экономическому кризису, а снижение темпов развития японской экономики продолжалось в течение всех 1990-х гг. Таким образом, в то время как Соединенные Штаты и большая часть мира росли в течение десятилетия, Япония погружалась все глубже в рецессию и до начала 2000-х находилась в дефляционной спирали.

Рост недовольства в стране привел к тому, что политическое руководство в Японии вынуждено было начать проведение структурных реформ, необходимых для укрепления ее экономики. Ряд премьер-министров пообещали структурные изменения, но не сумели собрать политический капитал, необходимый для разрушения существующих структур. Одним из подобных структурных ограничений был запрет на использование иностранного труда в японской экономике. И до сих пор японское общество активно обсуждает вопрос об использовании дешевой иностранной рабочей силы для неквалифицированного труда в Японии: уборщиков улицы, сезонных сельскохозяйственных рабочих и т.д.

Но по существу, Япония продолжает быть закрытой страной для иностранцев, для их постоянного проживания и работы внутри страны, так как им не нужны иностранцы-дворники или сантехники. На данный момент в Японии иностранцев привлекают только для какой-то особой работы, для выполнения которой нет специалистов внутри страны.

Но в то же время в Японии происходят существенные культурные изменения, которые в основном затрагивают молодое поколение японцев. Японию, как и другие страны мира, не обошел стороной процесс глобализации, можно даже считать, что она, в силу своего особого экономического развития, была у самых его основ. И в то время, как большинство населения Японии в возрасте от сорока и старше живут в системе ценностей, заставляющей их бороться за устои прошлого, молодежь очень активно взаимодействует с другими культурами, вбирает и адаптирует чужие ценности.

Еще в последней трети XX в. и первые десятилетия XXI в. японцы были самым путешествующим народом в мире. Они давно вышли за пределы своего национального мира, своей культуры, став самой глобализирующей и глобализирующейся нацией. Бурное развитие IT технологий, во главе которых стояла и сама Япония,



серьезным образом изменяли культурный ландшафт страны, порождая системные противоречия внутри японского общества, порождённые разными системами ценностей, различиями в современном образе жизни и традиционным укладом японского общества, с его упором на статусность, гендерным неравноправием и т.д.. Другими словами, с начала 60-80 гг. XX в. в Японии формировался новый *габитус*, ознаменовавший и появление новых культурных процессов в стране и новых культурных практик: «Габитус – прочно укоренившийся генеративный принцип регламентированных импровизаций – порождает практики, которые имеют тенденцию воспроизводить закономерности, присущие объективным условиям производства их генеративного принципа, при адаптации к требованиям, вписанным как объективные возможности в ситуации, определенные когнитивными и мотивационными структурами, из которых состоит этот габитус» (Bourdieu, 2013, p. 78).

В ситуации новой культуры, которая еще недавно казалась максимально гомогенной (Weiner, 2009), значительная часть молодежи, отождествляющая себя с новой «окружающей» средой, остро ощущает свою несхожесть с традиционными культурными ценностями, присущими предыдущим поколениям¹.

Трансформация общественных условий привела к возникновению новых молодежных субкультур, число последователей которых неуклонно растет. Каждая из которых, так или иначе, связана с их особым отношением к иностранцам, и желанием быть похожими на них. Однако, как нам кажется, это кажущееся стремление к подражанию иностранному, лишь внешняя сторона этого сложного явления, к которому не стоит относиться столь однозначно. Оно пока порождает больше вопросов. Например, почему процесс активного формирования молодежных субкультур приходится именно на 90-е гг. XX в.? И почему он столь остро затронул именно Японию, хотя подобные процессы происходили и происходят во многих других развитых странах?

В подражании Западу нет ничего удивительного. Японцы начали подражать западной моде еще с середины XIX столетия. Открытие страны, появление в Японии товаров, ранее еще неизвестных, бурное влияние западной науки, искусства – все это оказывало самое сильное

¹ Данное высказывание может быть применено не только по отношению к Японии, но и ко многим другим развитым странам, вошедшим в стадию развития информационного общества. Поведенческие стереотипы одной группы населения в подобных странах могут отличаться от культурных практик остальных групп гораздо сильнее, чем от некоторых групп в других странах. В этой связи этнический, т.е. культурный компонент, идентичности, может быть полностью вытеснен технологическим, который, кстати, также оказывается культурным.



влияние на самые широкие слои населения Японии. Традиционные категории *сильный/слабый, развитый/неразвитый*, с помощью которых оценивались своя и чужие культуры не всегда позволяли оценить традиционную культуру Японии в положительных качествах. Нередко Япония воспринималась японцами, как уступающая в развитии Западу, неспособной противостоять натиску извне. Неудивительно, что подчас выбор делался в сторону элементов чужой культуры, которая позволяла отождествлять себя с такими, казалось, необходимыми качествами: прогрессом, развитием, образованием и т.д.. Японцы самых разных возрастов с благоговением взирали на мощь современных западных кораблей и паровозов, с надеждой смотрели на достижение западной науки, и особенно медицины¹, с интересом рассматривали лучшие образцы западного искусства. В этом увлечении не было гендерных или сословных факторов. Западная цивилизация могла осознаваться «сильной» самыми различными представителями японского общества, поэтому у западного человека не стыдно было учиться и ему подражать. Все это обозначалось термином *джицугаку* – «практическое обучение» (Wakabayashi, pp. 2-5). Мы бы даже назвали это «прагматичным обучением», т.е. такой моделью поведения, которая основана на чисто утилитарных характеристиках. В этой модели не было преклонения перед западной культурой, скорее, наоборот – уважение граничило с отторжением, так как западный человек оказывался для многих японцев всего лишь «белым дьяволом». Его можно было и почитать, и одновременно презирать, как это делал, например, Фукудзава Юкити – видный общественный деятель, первый президент Токийской академии наук, основатель одного из первых японских университетов (Wakabayashi, pp. 4-5).

Но именно такое отношение к Западу привело к тому, что, как только Япония смогла провести модернизацию и сравняться в развитии техники с западными странами, в стране началась активная пропаганда национализма, который привел страну в конечном итоге к краху.

Следующий веток активного заимствования японцами различных западных ценностей совпал с послевоенным периодом и началом оккупации Японии американцами. Страна находилась в руинах, магазины не работали, не было продуктов, одежды. В этой обстановке в крупных городах сразу же появились черные рынки, на которых продавалось все, вплоть до одежды, снятой с трупов. В этой ситуации

¹ Примечательно, что даже внешний вид западного человека, носившего бороду, стал в дальнейшем нарицательным для обозначения врачей – «красная борода» (рыжая борода).



в скором времени на рынках оказалась и американская военная форма, армейское продовольствие и т.д. Спекуляция американскими товарами начала принимать все большие масштабы. Правительство вынуждено было смотреть на это сквозь пальцы, так как альтернативы не существовало. Естественно, что к этим стихийным формам рынка быстро пристроились различные криминальные круги, как наиболее организованные, сплоченные и следующие жесткой дисциплине.

Именно в этих условиях стали появляться и молодежные банды, которые перенимали американскую военную форму, особенно форму военных летчиков и т.д. С одной стороны, следование американской моде было насущной необходимостью, так как существовал дефицит японской текстильной продукции, но с другой стороны, западная одежда еще раньше воспринималась японцами как символ силы и прогресса, что имело место и в предыдущий период, когда западная одежда послужила образцом для формы представителей многих новых профессий, распространявшихся в городах: кондукторов и водителей автобусов, медсестер, телеграфисток, машинисток и т.д. (Kawamura, p. 22).

Конечно, молодежь 50-х гг. тоже воспринимала эту одежду как символ преобразований, но надевая военную форму, они как бы ощущали себя причастными к большой и мощной военной машине, вышедшей победительницей в жесточайшей борьбе. Американские кожаные куртки летчиков, американские военные мотоциклы – вот символы успеха для японской молодежи в этот период.

Но все эти заимствования, подражания были в той или иной степени продолжением предыдущей модели – прагматического или вынужденного заимствования. Но, если в первом случае это заимствование было результатом кризиса изоляционизма Японии, то во втором – результатом поражения в войне и отсутствием элементарных предметов и продуктов. И конечно, несмотря на то, что все это сопровождалось культурным шоком, подражание западной культуре не являлось критичным и ни в коей мере не свидетельствовало о кризисе японской культуры. Японская молодежь, хоть и носила куртки американских пилотов и ездила на американских мотоциклах, не переставала от этого быть японской во всех отношениях. Мафиозные банды, возникшие после войны, продолжали все традиции японского общества, будучи максимально иерархичными по своей структуре, с чрезвычайно повышенной ролью ритуалов, клановой и т.д., т.е. всеми теми признаками традиционного японского общества.



Другими словами, в характере этих группировок и их *modus operandi* не произошло серьезных изменений. Да, они часто становились Другими в рамках японского общества, но не доходили до статуса Чужих, так как их инаковость была лишь внешней, временной, продиктованной потребностями короткого периода времени.

В этом плане показательна субкультура босодзоку – байкеров и стритрейсеров. Она является одной из старейших субкультур в Японии. Их часто также называют *камикадзе байкеры*. Изначально босодзоку возникли в 50-х годах XX в. из полукриминальных группировок мотоциклистов. Первоначально они называли себя *каминари-дзоку* – «клан грома» (Sato I. , 1998, p. 190).

Как уже говорилось, во многом их появление было спровоцировано самой экономической и социальной обстановкой в Японии в это время. Возникнув как реакция на сложившуюся в 40-50-гг. особую экономическую и политическую ситуации, они позднее оформились как особая субкультура со своей модой, ориентированной на западные образцы, и особыми практиками. Изначально их кумирами стали неформальные объединения американских байкеров, такие как *Ангелы Ада* и другие. Правда, подражая американцам, «босодзоку стремились к созданию собственной стилистической культуры» (Sato I. , 1998, pp. 37-69). Но в 50-х гг. это не было массовым явлением. Мотоциклы были недоступной роскошью для японской молодежи. Такое увлечение могли себе позволить либо дети богатых родителей, либо дети владельцев автомастерских. Каминари-дзоку не были и кланом в полном смысле этого слова. Это были всего лишь случайные объединения нередко людей плохо знавших друг друга. Дзоку, т.е. «кланом» они казались лишь внешнему наблюдателю. По-настоящему в сплочённые группировки они начинают превращаться лишь в 70-е гг. Именно тогда сложились основные параметры этого явления.

К 2009 г. их уже насчитывалось более 42 тысяч человек. Страсть к театральным эффектам, хулиганским поступкам, осуждение со стороны СМИ и общества создали босодзоку устойчивую негативно-скандальную репутацию.

Следует, однако, оговориться, что между босодзоку 50-х и 90-х гг. существуют огромные различия. В действительности, это два различных молодежных движения. Если в 50-х гг. японские байкеры находились под сильным влиянием американской моды и американского стиля жизни, то в 90-х и начале 2000-х гг. они все чаще используют атрибуты японской военной формы времен Второй



мировой войны. Многие носят брюки и плащи с патриотическими лозунгами, ботинки летчиков, а также надписи на спине с названием и описанием банды: у некоторых это имперские знаки, а у кого-то – нацистские свастики. Стоит отметить, что сами себя *босодзоку* часто отождествляют с камикадзе, выражая тем самым приверженность национальным идеям.

Вообще пример с *босодзоку* показывает, насколько сложно это явление и что нельзя к нему относиться однозначно. И хотя внешне они могут напоминать группы байкеров или стритрейсеров в США или в Европе, это особое неповторимое японское явление. Многие японские журналисты и исследователи даже связывают феномен *босодзоку* с климатическими особенностями японских островов, обращая внимание на то, что нередко деятельность этой группы совпадает по времени с началом сезона дождей (Sato I. , 1998, pp. 15-16).

Не рассматривая серьезно связь движения японских байкеров с климатическими событиями, обратим внимание на ряд других особенностей этого культурного тренда. Самый большой специалист по *босодзоку* И. Сато полагает, что в нем отразились некоторые «национальные» категории характера японцев, среди которых он выделяет любовь к скорости и стремление к эмоциональному возбуждению (Sato I. , 1994, pp. 94-98). Вряд ли можно считать эти категории исключительно японскими, но вот ряд правил, согласно которым японские байкеры совершают свои заезды по улицам городов, следует рассмотреть более тщательно. Среди одной из психологических причин, которые так привлекают молодежь в подобные группы, по мнению того же И. Сато, является возможность находиться в потоке. Полностью согласны с этим предположением, так как заезды стритрейсеров в Японии – это не хаотичная быстрая езда по улицам, но хорошо организованное шоу, в котором каждый участник подчиняется особым правилам. Место сбора подобных заездов тщательно выбирается и оговаривается заранее. Боковые улицы перекрываются специальными людьми. Колонну транспортных средств (автомобилей и мотоциклов) возглавляет специальный лидер, машина которого отмечена флажком. Он – *хатамоти* (*хатамочи*) – флагоносец. Лидер в любой момент может изменить маршрут, и все обязаны следовать за ним по новому маршруту. Специальные люди прикрывают колонну сзади, не давая полиции выдвинуться вперед. Никто из участников заезда не имеет права обгонять *хатамоти*, который ведет группу к назначенному месту. Флаг *хатамоти* представляет собой сочетание традиционных для Японии символов с



новыми веяниями. На флаге, как правило, изображаются национальные эмблемы – восходящее солнце или хризантема. Имеется также эмблема банды и ее название. Интересно, что название группы написано с помощью китайских иероглифов и латиницей, что само по себе интересно, учитывая однозначно националистический характер этих группировок. Само название может также быть как максимально японским, так и английским. Эта гибридность, семантическая полифония, сочетание высокого и низкого подчеркивает особый дух подобных банд.

Образ *хатамоти* также достаточно интересен и позволяет сделать определенные предположения относительно самого феномена босодзоку. Дело в том, *хатамоти*, как особое историческое явление, были зафиксированы в крупных городах Японии в конце XIX в.. Они являлись частью особых групп чиндонья – уличных музыкантов или зазывал, занимавшихся различной рекламой. Эту группу, как правило из 7 человек, возглавлял *хатамоти* – «флагоносец», за которым шел музыкант с огромным барабаном. В группу входили и другие музыканты – саксофонисты или флейтисты. Группа вела себя эксцентрично, достаточно громко, стараясь привлечь внимание прохожих. Расцвет чиндонья приходится на 40-50-е гг. XX в.. В значительной степени участники чиндонья принадлежали самым низшим слоям населения, актерам, выходцам из сельской местности и т.д. (Kiritani, pp. 14-17). Именно этот аспект, как нам кажется, не стоит сбрасывать со счетов при анализе феномена босодзоку. Их стремление к иерархичной структуре со сложной системой внутренних статусов, упор на клановость, повышенная роль в ритуализации своих практик – все это указывает на архаичность данной субкультуры, их связь с традиционной культурой Японии.

Подтверждение тому, что в основу социальной структуры босодзоку легла, вероятно, сельская община, мы находим в традициях рыбацких деревень на Хоккайдо. Если промысел рыбы в подобных деревнях мало регламентируется общиной, то ежегодный сбор морских водорослей, запасы которых не безграничны, подлежит строгому упорядочиванию. За этим следит *хатамоти*, который с помощью специальных флагов (красный, голубой, белый) дает команду всем рыбакам к сбору урожая. При этом он следит, чтобы все рыбаки имели равные условия для сбора ламинарии. При этом на *хатамоти* лежит большая ответственность за выбор правильного дня для сбора водорослей, так как на сам процесс сбора и последующей сушки растений могут влиять самые различные факторы: высота волны, дождь и т.д. (Taku, 1996, 1998). Можно предположить, что



схожие функции и подобные же статусы существовали и в других сельских общинах.

Не исключено, что именно связь с традиционными сельскими кланами и привела к определенной экзистенциальной модели молодежи, вынужденной выживать в новых для нее условиях городской жизни. Это предположение может объяснить и тот факт, что, как уже указывалось выше, деятельность босодзоку активизировалась накануне периода дождей. Прекращение сельхозработ и возникновение свободного времени, как правило, восполняется в сельской местности активизацией иных ритуалов, не связанных с культами плодородия, но направленных на социализацию членов клана.

Японский антрополог Д. Аюкава, изучавший ночную активность молодежи в ряде городов Японии, указывает, что «Не только в крупных, но и в средних и малых городах молодежь собирается в популярных местах. В Такасаки, городе среднего размера с населением 245 000 человек, молодые люди в возрасте от 16 до 18 лет собираются на железнодорожном вокзале Такасаки. Они прибывают не только из Такасаки, но и из соседних городов. Они собираются по субботам вечером примерно с 19:00 вечера, сидят на земле и беседуют. Они делятся на группы по двадцать человек. В городе Маэбаси, расположенном в 115 километрах от Токио, молодежь собирается около железнодорожной станции Маэбаси. Их называют *ёсаоби-дзоку*, что означает «ночной клан». Эти молодые люди прибывают туда на машине и, согласно статье в национальной газете «Асахи Синбун» от 16 октября 1997 года, основной причиной их приезда туда является желание подцепить какую-то девушку. Некоторые из этих молодых людей – стритрейсеры» (Аюкава, р. 151). Пример с городами Маэбаси и Такасаки весьма показателен. Оба города начали активно развиваться в 60-70-х гг. XX в. за счет бурного спроса в мире на японскую электронику и автомобильную продукцию. Прирост городского населения этих городов осуществлялся за счет присоединения к ним соседних поселков. Кроме этого и Маэбаси, и Такасаки – крупные железнодорожные узлы, связывающие эти города с соседними городами и поселками, а также с Токио. Не удивительно, что транспортные узлы становились такими местами притяжения для молодежи – это своеобразные точки сбора, куда стекаются различные потоки¹.

¹ И здесь снова мы сталкиваемся с идеей *потока*, столь притягательной для японских босодзоку. Здесь мы видим модель полностью противоположную той, что описал американский писатель Дж. Керуак в своих знаменитых романах «В дороге» (Kerouac, *On the Road*, 1957) и «Бродяги Дхармы»



Таким образом, привязанность босодзоку к западным символам модернизации была лишь внешним признаком, внутри этой системы мы обнаруживаем все те же архаичные черты японской клановой системы. Культ же насилия, царящий в подобных бандах, лишь подтверждает этот тезис. На это указывает и концепция «потока», на которой настаивал Сато, заявляя, что, как рассказывали его интервьюеры, их завораживало само движение со всеми, сопровождавшееся потерей своего эго. Движущаяся колонна автомашин и мотоциклов, ревущие моторы производили захватывающее впечатление как на участников, так и на зрителей. Это ощущение себя частью огромного мощного потока оказывало гипнотическое воздействие на членов банды (Sato I. , 1994, pp. 102-104). Китайские иероглифы, обозначающие поток, также часто используются в названиях этих банд. Многие из этих названий имеют дополнительную семантику, указывающую на трикстера или двойственного персонажа, что также подчеркивает гибридную семантику основных характеристик подобных групп (Sato I. , 1998, pp. 57-58).

Это несоответствие формы и содержания очень хорошо поясняют слова П. Бурдьё: «в результате эффекта гистерезиса, неизбежного в логике конституирования габитуса, практика всегда может подвергаться негативным санкциям, когда среда, в которой она фактически находится, слишком далека от той, к которой она объективно приспособлена. Поэтому конфликты поколений противостоят не возрастным классам, разделенным природными свойствами, а привычкам, выработанным разными режимами поколений, то есть условиями существования, которые, навязывая различные определения невозможного, могут и вероятно заставляют одну группу переживать как естественные или разумные практики или устремления, которые другая группа считает невыносимыми или скандальными, и наоборот» (Bourdieu, 2013, p. 78).

Этот эффект запоздалого габитуса, порожденного новыми экономическими и социальными условиями существования и ностальгией по привычному, очень хорошо заметен не только в этой, но и во многих других молодежных субкультурах.

(Kerouac, 1958). Для американских битников железная дорога была способом убежать из города, а железнодорожная станция – место, где можно пересечь на боковые дороги, уносящие его все дальше от городов, в сторону первозданной природы. Особенно примечательно то, что американские битники черпают свое вдохновение в японском дзен-буддизме. Японская же молодежь группируется вокруг железнодорожной станции – месте встречи. Здесь мы можем наблюдать как бы две модели потока, двигающегося в разные стороны.



Экономический подъем, начавшийся во второй половине 60-х гг. ознаменовал и новое отношение к Чужому. Теперь японское общество оказывалось в состоянии равенства с западным обществом, а значит оно было готово к потреблению тех же «благ» и «ценностей» западного мира, которые предлагались в других странах, где население не только хотело потреблять западную продукцию, но и могло это делать в силу финансового благополучия. И в этой ситуации, американская массовая культура казалась японской молодежи эталонной. Как уже говорилось, она давала возможность вырваться из традиционных оков максимально жесткого общества, где у молодежи было мало возможностей получить независимость, так как их будущее было предопределено множеством традиционных факторов, берущих начало еще в средневековой Японии. Надевая американскую одежду, японская молодежь становилась (хоть на какое-то время) свободной от давления со стороны традиции. Однако, полномасштабное развитие молодежных субкультур проявилось лишь в 80-х гг. XX в.. Ну а в 90-х гг. сформировалось такое явление, как японская уличная мода. Термин японская уличная мода или её английский эквивалент – Japanese Street Fashion в последнее время часто употребляется в виде аббревиатуры JSF. Глянцевые журналы пестрят фотографиями модников с улиц Токио, образы становятся все более экстремальными – молодое поколение, почувствовав дуновение свободы, стремится к индивидуализму и новым формам самовыражения как протесту против традиционных ценностей, социального устройства и гнета ответственности перед обществом. И субкультуры им в этом помогают, они становятся и способом выразить себя, и возможностью пойти против правил.

Как и на Западе в значительной степени влияние на молодежные субкультуры оказывали различные иконы стиля. Как правило, это были западные музыкальные исполнители, так как именно они задавали тон в мировой музыкальной моде, которая в свою очередь влияла и на другие аспекты поведения молодежи.

В последнее десятилетие XX в. в японской культуре произошли серьезные сдвиги, приведшие практически к революционным преобразованиям и пересмотру японской общественностью происходящего в стране. Как уже говорилось, этому способствовали экономические проблемы, которые переживала Япония из-за раздутых цен на недвижимость, неправильной банковской политики и т.д.. Вместе с тем в 90-е годы начинали реализоваться те культурные тенденции, которые наметились еще раньше. То есть и здесь мы наблюдаем эффект гистерезиса, т.е. некоего отставания различных



социальных или культурных процессов. Именно в этот период начинается расцвет таких жанровых явлений японской культуры как манга, аниме и т.д.. В 1991-92 гг. начинает выходить манга и аниме «Сейлор Мун», совершившая самый настоящий переворот в комиксной и киноиндустрии. Правда, это была не первая манга, где главным героем была девочка-подросток, обладающая суперспособностями. Еще в 1969 г. начинает свою деятельность группа женщин-художниц, специализирующихся в жанре манга, – «Союз 24 года». Специфика их творчества заключалась в том, что они ориентировались в своем творчестве на девушек и молодых женщин – сёдзё¹. Кроме этого, основными героинями их работы были также девушки и женщины. Но не только женщины создавали свои произведения с главным героем девушкой. Маленькая девочка или юная девушка становились главными персонажами такого известного японского художника и мастера кинематографа как Хаяо Миядзаки².

Таким образом, с 70-х гг. в Японии наметился серьезный гендерный сдвиг, нашедший свое отражение в художественной культуре. Поэтому неудивительно, что одной из первых молодежных субкультур в новой Японии стала *гяру* или *гал* (от англ. «girl» – *девушка*). Она появилась в 1970-х гг. и возникла под влиянием различных внутренних и внешних причин. Прежде всего это было связано с влиянием молодежной поп-культуры США не только на Японию, но и на молодежь Европы и Азии. Коснулось это влияние и молодежной культуры в СССР.

Бунтарские настроения в молодежной среде в 60-х повлияло на молодежную моду, музыку, гендерные отношения и т.д.. Японская молодежь начала подражать американской, что проявилось как во внешнем облике *гяру*, так и поведении представительниц этого направления, проповедовавших свободу нравов, открытую сексуальность и т.д.: ультракороткие юбки и шорты, броскую одежду, обувь на высоких каблуках, активное использование искусственного загара и косметики.

К внутренним причинам активности субкультуры *гяру* следует отнести бурное развитие японской промышленности в 60-70-е гг.. Повышенный спрос в мире на японскую электронную продукцию

¹ Сёдзё – яп. «девушка». Этим термином определяется различная продукция, которая адресована девушкам или молодым женщинам – сёдзё манга, сёдзё аниме и т.д.. Следует, однако, отметить, что сёдзё журналы появились еще в начале XX в., хотя они и не получили достаточной популярности.

² К подобным его работам можно отнести мангу «Навиская из Долины ветров» (1982-1994), аниме «Мой сосед Тоторо» (1988), аниме «Служба доставки Кики» (1989), аниме ««Принцесса Мононокэ» (1997) и многие другие.



породил потребность в использовании женского труда. Это было вызвано двумя причинами: дешевизной женских рук на японском рынке и специфики производства электронной продукции на полупроводниках в этот период. От рабочего требовалась повышенная усидчивость и владение мелкой моторикой рук, необходимой для пайки мелких деталей. Именно этими качествами и обладали молодые девушки.

В значительной степени все это началось еще до Второй мировой войны в среде *могу – модан гару* (анг. «Modern Girl»). *Могу* были молодые девушки из рабочих слоев, которые начали одеваться вызывающе, порой крикливо, и вели себя очень раскованно. Окружающие, и даже те, кто выступал за равноправие полов, характеризовали такое поведение как «декадентское, гедонистическое и легкомысленное» (Sato B. , 2003, p. 65). Но ситуация в межвоенные годы была далека от уровня вовлеченности молодых девушек в производство в 60-70-е гг. Число работающих женщин значительно выросло, а их доход увеличился.

Теперь они могли полностью обеспечить себя, быть независимыми от семьи и сами управлять своей судьбой. Не следует сбрасывать со счетов и образование, которые также давали японским девушкам возможность выбирать свою судьбу, не заикливаясь только на замужестве. Эти изменения в системе семейных ценностей отразились и на тенденциях в различных молодежных течениях. Рост населения в больших городах также повлиял на молодежную и подростковую женскую моду¹. Оторванность от семьи, жизнь в общежитии среди малознакомых сверстников серьезным образом повлияло на изменения в моде. Как показала британский теоретик моды Е. Тсеелон, человек позиционирует себя по-разному в разных системах: среди родных, знакомых и малознакомых людей (Tseelon, 1992). С помощью одежды и макияжа женщина транслирует незнакомым или малознакомым людям особый образ, создавая некий дуализм видимого и невидимого (Tseelon, 1995, pp. 54-55).

Золотое время *гяру* пришлось на 90-е, а в 2000-х популярность субкультуры пошла на спад. В целом общество негативно относится к *гяру* за отказ от японских ценностей, подражание Западу, материализм и *эндзё-косай* – практику «оплачиваемых свиданий», когда девушка или молодой человек (*гяруо*) за времяпрепровождение, не обязательно сопряженное с сексом, получает деньги или подарки.

¹ Американский социолог К. Фишер высказал идею, что процессы урбанизации приводят к возникновению субкультур (Fischer, 1975)



В Японии субкультура *гяру* породила еще две основных ветви: *когяру* и *гангуро*. *Когяру* произошло от слияния слов *кокосэй* – «старшеклассница» (Miller, 2004, p. 228) и английского «girl», что в японском произношении звучит как *гяру*. *Когяру* создают образ нимфеток – укороченные школьные юбки, белые гольфы, легкий загар, естественная косметика и трогательные аксессуары. Эти девушки никогда не расстаются со своими телефонами. Превыше всего они ставят беззаботный образ жизни и модные вещи. У них есть свой собственный сленг, в котором используется большое количество английских слов, чаще искаженных на японский манер.

Еще одной достаточно интересной молодежной группой являются – *гангуро* (яп. «чёрное лицо») – более радикальное ответвление *гяру*, взявшее за основу африканские направления массовой культуры: хип-хоп, реггей, растафари и т.д. (Sterling, 2010).

Последователи подражают чернокожим исполнителям, поэтому основными их чертами является глубокий загар, которого они достигают не только посещением солярия, но и наносят на кожу тональный крем темного цвета. Так же они осветляют волосы (от просто светлых до серебристых), любят использовать голубые линзы и предпочитают яркую одежду. Как и у большинства японских субкультур, у *гангуро* популярна обувь на большой подошве, что визуально удлиняет силуэт и позволяет им казаться выше.

По мнению исследователей японской поп-культуры, *гангуро* является протестом против традиционных японских представлений о женской красоте. Считается, что эти субкультуры появились как ответная реакция на длительную социальную изоляцию Японии и консервативные правила в японских школах. Но в то же время, многие молодые японки активно подражают американкам, которых они видят в американских фильмах или музыкальных клипах. По этим причинам СМИ негативно воспринимает *гангуро*, как и всю *гяру-моду* в целом. Их часто считают сумасшедшими, или даже сравнивают с «горными ведьмами из японского фольклора» (Miller, 2006, p. 30).

С *горными ведьмами* связывают и такое экстремальное ответвление *гангуро* *ямамба*, или *мамба*. Узнать их можно по характерному макияжу: белая помада, белые круги вокруг глаз на очень загорелом или загримированном лице. Волосы они красят в любые цвета радуги, зачастую в ярко-розовый. Кроме того, девушки носят обувь на очень высокой платформе, предпочитают эксцентричные аксессуары.

Исследователи до сих пор спорят о причинах появления подобной субкультуры и механизмах формирования столь



гротескного стиля. Как нам кажется, причину этого следует искать в самой гибридности этого явления, да и других – подобных ему. Они все формируются на стыке культур – не важно каких – этнических, национальных, социальных, гендерных и т.д.. Не будучи равны оригиналу (африканцам или афроамериканцам) и транслируя в японский культурный ландшафт элементы чужой культуры, они создают новую реальность, которая перестает быть равной как первой культуре (оригиналу), так и культуре реципиента (японской). Как заметил видный теоретик постколониализма Х. Бхабха, «трансляция является способом имитации, но в некорректном, искажающем смысл – копирование оригинала таким образом, чтобы приоритет оригинала не усиливался, а сам факт лишь подтверждал, что он может имитироваться, копироваться, передаваться, трансформироваться, превращаться в симулятор и так далее: сам «оригинал» не является завершенным или законченным. «Оригинальное» всегда открыто для толкования, поэтому никогда нельзя сказать, что оно имеет обобщенный предшествующий момент бытия или смысла – его сущность. На самом деле это означает, что культуры формируются только по отношению к той отличной от их собственной символаобразующей деятельности, которая делает их деконцентрированными структурами в результате этого перемещения или лиминальности. Это открывает возможность формулирования различных, даже сопоставимых культурных практик и приоритетов» (Bhabha, pp. 209-210).

Эта лиминальность, гротескность внешности гангуро лишь подчеркивает их стремление как можно дальше уйти от своей культуры, разорвать с ней возможные связи, заявив о своей непохожести на остальных и на право быть непохожими.

Все это хорошо заметно и в других стилях японских молодежных субкультур: вижурал кей, Lolita и Gothic&Lolita и многие др.. Особое влияние на японскую молодежную моду оказала субкультура *вижурал кей*, появившаяся в 1980-х гг. на базе одноименного музыкального жанра. *Вижурал кей* возник из смеси металла, глэм-рока и панк-рока, а также аниме, манги и компьютерных игр (McLeod, p. 309). Молодежь начала копировать образы музыкантов, позаимствовавших многое из глэм- и готик-рока: X Japan, Luna sea, Malice Mizer, Dir en Grey и других. Суть стиля *вижурал кей* – подчеркнута андрогинный образ, вызывающе сексуальная одежда, обилие макияжа и сложные прически. В 80-е гг., когда формировался стиль, это был очередной способ молодежи преодолеть социальные и гендерные границы. Вижурал сформировался под влиянием таких западных исполнителей,



как Kiss, Дэвид Боуи и Japan, при этом «с использованием элементов театра кабуки» (Johnson & Kawamoto, p. 204). И, конечно же, внутри этой субкультуры со временем выделилось еще множество подстилей, например, *осярэ кей* (позитивный подстиль), *коте кей* (мрачный и немного готический).

Вижуал кей оказал огромное влияние на современную японскую культуру в целом. Несколько экстравагантные и гендерно-размытые образы артистов, выступающих в этом стиле, мотивировали к изменению облика не только женскую аудиторию, но и мужскую, что способствовало распространению мужских косметических салонов (McLeod, p. 311).

К сожалению, в рамках одной статьи мы не можем остановиться подробно на различных стилях молодежной моды в Японии. Однако, еще раз заметим, что все их объединяет желание быть похожими на Чужого, будь то с помощью хирургической операции по изменению формы глаз (*санганпури*), скул и носа, или с помощью макияжа, и даже весьма экзотических косметических способов и манипуляций с использованием специального клея, линз, зажимов и прищепок и т.д..

Но все это является лишь внешней формой, демонстрирующей лишь одну сторону данного явления. Эта внешняя форма лишь отражение внутреннего протеста против традиционных устоев японского общества, в котором молодому поколению отводится ограниченное место. Стремясь к самовыражению, молодежь таким образом пытается доказать свою независимость и право выражать себя.

Общество, заикленое на клановой или корпоративной системе, жесткой иерархии, гендерном неравенстве и коллективизме, больше не удовлетворяет молодежь. Оторвавшись от опеки семьи, не вступив еще во взрослую жизнь с ее предписаниями и ограничениями, молодежь начинает конструировать иную реальность, в которой традиционная национальная модель выступает негативным примером. В качестве подражания берется за основу иная модель, с которой «ознакомились» на страницах модных журналов, в кинотеатрах, компьютерных играх и т.д.. При этом ими, как правило, не осознается, что это «слепок», который они взяли за основу, не равен оригиналу. Он является лишь неким идеалом, к которому стремится общество, своеобразной иллюзией, навязанной обществу.

Однако не стоит полагать, что молодое поколение, строящее свою культуру, оказывается один на один с реальностью. Современное японское общество таково, что эта японская молодежь находит свою нишу для реализации себя. Она не одинока в своих



исканиях, и это находит отклик в обществе, что приводит к созданию нового габитуса, т.е. того, что Бурдьё назвал «оркестровкой габитуса»: «Одним из фундаментальных эффектов оркестровки габитуса является создание здравого смысла, наделенного объективностью, обеспечиваемой консенсусом в отношении смысла (ощущения) практики и мира, другими словами, гармонизация опыта агентов и постоянное усиление, которое каждый из них получает от выражения, индивидуального или коллективного (на фестивалях, например), импровизированного или запланированного (публичные пространства, высказывания), сходного или одинакового опыта. Однородность привычки – это то, что в рамках группы агентов, обладающих схемами (производства и интерпретации), подразумеваемыми в их производстве, заставляет практики и работы быть немедленно понятными и предсказуемыми и, следовательно, воспринимаемыми как должное» (Bourdieu, p. 80).

Но вернемся к концепции Чужого (иностранца) в понимании Ю. Кристевой. Говоря о «свободе» Чужого, она поясняет, что эту свободу он получает, теряя возможность говорить. Вообще немота Чужого, т.е. невозможность выразить себя – один из главных признаков Чужого. Это очень хорошо было показано в фильме 2003 г. Софии Копполы «Трудности перевода» (англ. «Lost in Translation»), в котором главный герой Боб Харрис (Билл Мюррей), оказавшись в Токио и не зная японского, чувствует отстраненность. Он не может в полной мере выразить себя, он Чужой в этом городе¹. Немой Чужой пытается найти себя в Чужом пространстве: «Застрявший в этой полиморфной немоте иностранец может вместо того, чтобы говорить, попробовать заняться уборкой дома, играть в теннис, футбол, плавать, шить, кататься верхом, бегать трусцой, забеременеть, что происходит и с вами» (Kristeva, 1991, p. 16). Эта фраза как нельзя лучше описывает происходящее с Бобом Харрисом в Токио².

Но можно ли говорить о «немоте» японской молодежи? Ведь, казалось бы, она то говорит, и говорит часто довольно-таки громко³. Вряд ли «полиморфную немоту» следует понимать, как только неспособность говорить. Эта немота может принимать разные формы.

¹ Но название фильма «Lost in Translation» можно выбрать и в качестве своеобразной метафоры того, о чем мы говорили, так как его можно также перевести как «потерянное в процессе перевода». Переводя чужую культуру на свой язык, молодежь Японии создает что-то иное. Часть чужой культуры теряется при переводе.

² Ну может быть за исключением беременности.

³ Отличительная черта некоторых субкультур – их громкая речь.



Немота заключается не в том, что субъект не может говорить, а в том, что другие не слышат его, точнее не могут понять¹.

В метафорическом плане представители японских субкультур также обладают этой полиморфной немотой. Их модели коммуникации все больше отдаляют их от японцев старшего поколения. Они создают свой язык (и устный, и письменный). И это не только молодежный сленг, который можно обнаружить в самых различных социальных группах по всему миру. К этому новому языку следует отнести и новую систему коммуникации – эмодзи, превратившуюся в особый язык, на который теперь можно перевести практически любую (не относящуюся к профессиональной речи) повседневную фразу современного языка. Эмодзи уже является официально признанным языком, и имеются переводчики, которые позволяют переводить фразы на этот язык или с этого языка. Такую функцию предлагает, например, Яндекс Переводчик: <https://translate.yandex.ru/?lang=ru-emj>. Но традиционный эмодзи японской молодежи гораздо сложнее, многообразнее, чем шуточные попытки российских программистов предложить такую забавную услугу.

Эмодзи японской молодежи (*гяру модзи*) использует самые различные символы, а не только официальные смайлики: знаки традиционной японской азбуки (хирагану и катакану), математические символы, латиницу, кириллицу и т.д. (Miller, 2004, pp. 229-231).

Но и расширяя понятие «речи» до невербальных способов коммуникации, мы можем понять смысл некоторых практик молодежных субкультур. Не всегда для выражения своих чувств, эмоций и устремлений субъекту нужна речь. Нередко он может сделать это другими способами. Одним из способов такой невербальной коммуникации молодежи оказываются косплей – костюмированные представления по мотивам фильмов, аниме или манга. Облачаясь в костюм своего любимого героя, косплейщик как бы дает понять окружающим, кто он и что он хочет этим сказать. Регулярные встречи любителей подобных практик – комиконы и комикеты – собирают многотысячную аудиторию со всего мира. На ежегодный комикет в Токийский международный выставочный центр собираются огромные массы народа – на августовскую встречу 2019 г. собралось более 700 тыс. человек. Не делая акцент на то, что теперь

¹ Сравните русск. «немеч», т.е. «немой», но немой он не потому, что не может говорить, а потому, что не может быть услышанным. Отсюда и толмач оказывается не только «переводчиком», но и приобретает значение «глупого человека», ведь и сам переводчик говорит на непонятном языке.



это превращается в высоко рентабельное коммерческое предприятие, обратим внимание на другой аспект подобных встреч – позирование участников. Костюмированные участники принимают определенные позы, в то время, как зрители фотографируют участников. И дело здесь не в демонстрации своих костюмов и не в необходимости замереть во время фотографии, так как современные сотовые телефоны позволяют снимать и фото, и видео. Нарочитое позирование, как нам кажется, и есть немота – речь совершается невербально, так как герой лишен голоса. Его речь – это сама его поза. Субъект молчит, он недвижим, но говорит его костюм, его поза, его готовность к действию. Это полиморфная немота и полиморфная речь.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Вся культура японских молодежных групп – это уже достаточно мощная вселенная, в которой субъект может совершать самые различные действия, не боясь не быть услышанным. Конечно, как в любой вселенной в ней есть все: и добро, и зло, и творчество, и примитив. Но эта вселенная очень хорошо реагирует на все, что происходит в нашей вселенной, изменяясь под ее влиянием, но и изменяет ее (Алиев, 2015).

Но следует сказать, что японское общество в целом с пониманием относится к происходящему в молодежных культурах. Более того, оно осознало, что эти субкультуры не только не являются Чужими, по отношению к ним, но и могут выступать своеобразной визитной карточкой. Несколько лет назад Министерство иностранных дел Японии начало публиковать для иностранных туристов буклеты с описанием тех мест в Токио, где туристы могут познакомиться с субкультурами. Выпускаются и научные монографии, где изложение материала также подчинено этой логике культурного локуса: *гяру* Сибуйя, *лолиты* Харадзюку, *отаку* Акихабары и т.д. (Kawamura, 2012).

Но как бы то ни было, молодежные субкультуры образуют особый культурный ландшафт в культуре Японии. Мы уже говорили, что образ Чужого, как правило, строится на основе трех ключевых моментов: вестиментарность, алиментарность и сексуальность (Якушенков & Якушенкова). Относительно вестиментарной культуры, т.е. культуры одежды, внешнего вида, эти субкультуры попадают в полной мере под описание их инаковости. Их особое сексуальное поведение также была довольно подробно исследована с самых разнообразных сторон (Saito) (Galbraith) (Prough) (Levi, McHarry, &



Pagliassotti), поэтому мы не будем здесь касаться этого вопроса. Как мы указывали, и их языковая культуры также подчеркивает их инаковость. Единственное, что не указывает на то, что они оказываются Чужими, остается их алиментарная или пищевая культура. Но может быть, здесь просто отсутствуют исследования, на основе которых можно было бы сделать конкретные выводы. Некоторые факты (как, например, наличие «мейд кафе») все же позволяют сделать некоторые предположения, что и этот аспект культуры также выделяет эти субгруппы из общего культурного ландшафта Японии. В любом случае этот феномен еще предстоит подробно изучать, чтобы прийти к окончательному выводу.

Список литературы

- Ayukawa, J. (2004). Night-time and deviant behaviour. The changing night scene of Japanese youth. In *Night-time and sleep in Asia and the West: exploring the dark side of life* (pp. 149-170). London, New York: Routledge.
- Bhabha, H. (1990). The Third Space. In J. Rutherford (Ed.), *Identity: Community, Culture, Difference* (pp. 207-221). London: Lawrence & Wishart Limited.
- Bourdieu, P. (2013). *Outline of a theory of practice*. Cambridge, New York: Cambridge University Press.
- Charles, L. K. (2 November 1989 г.). The American Role in Revising Japan's Imperial Constitution. *Political Science Quarterly*(104).
- Cooney, K. J. (2004). Nissan syndrome and structural reform in Japan: will it take a "gaijin"?". 2(28), 5-34.
- Doak, K. M. (2007). *A History of Nationalism in Modern Japan: Placing the People*. Leiden: Brill.
- Fischer, C. S. (1975). Toward a Subcultural Theory of Urbanism. *American Journal of Sociology*, 80(6), 1319-1341.
- Galbraith, P. W. (2013, 279-297). Osamu Moet Moso: Imagining Lines of Eroticism in Akihabara. *Mechademia: Second Arc*, 8.
- Johnson, H., & Kawamoto, A. (2016). Visual Kei: Glamour In Japanese Pop Music. In I. Chapman, & H. Johnson (Eds.), *Global Glam and Popular Music: Style and Spectacle from the 1970s to the 2000s*. New York: Routledge.
- Kawamura, Y. (2012). *Fashioning Japanese Subcultures*. New York: Berg.
- Kerouac, J. (1957). *On the Road*. New York: Viking Press.
- Kerouac, J. (1958). *The Dharma Bums*. New York: Viking Press.



- Kiritani, E. (2012). *Vanishing Japan: Traditions, Crafts & Culture*. Tokyo: Tuttle Publishing.
- Kristeva, J. (1991). *Strangers to Ourselves*. New York: Columbia University Press.
- Levi, A., McHarry, H., & Pagliassotti, D. (Eds.). (2008). *Boys' Love Manga: essay on the sexual ambiguity and cross-cultural fandom of the genre*. Jefferson: McFarland & Company.
- Madsen, S. (1993). The Japanese Constitution and Self-Defense Forces: Prospects for a New Japanese Military Role. *Transnational Law & Contemporary Problems*, 3, 549-579.
- McLeod, K. (2013). Visual Kei: Hybridity and Gender in Japanese Popular Culture. *Young*, 21(4), 309-325.
- Miller, L. (2004, Number 2). Those Naughty Teenage Girls: Japanese Kogals, Slang, and Media Assessments. *Journal of Linguistic Anthropology*, 14(2), 225-247.
- Miller, L. (2006). *Beauty Up: Exploring Contemporary Japanese Body Aesthetics*. Berkeley, London: University of California Press.
- Prough, J. S. (2011). *Straight from the Heart: Gender, Intimacy, and the Cultural Production of Shōjo Mang*. Honolulu: University of Hawai'i Press.
- Saito, K. (2014). Magic, Shōjo, and Metamorphosis: Magical Girl Anime and the Challenges of Changing Gender Identities in Japanese Society. *The Journal of Asian Studie*, 73(1), 143-164.
- Sato, B. (2003). *The New Japanese Woman: Modernity, Media, and Women in Interwar Japan*. Durham, London: Duke University Press.
- Sato, I. (1994). Boso-zoku: flow in Japanese motorcycle gangs. In M. Csikszentmihalyi, & I. S. Csikszentmihalyi (Eds.), *Optimal Experience: Psychological Studies of Flow in Consciousness* (pp. 92-117). Cambridge, New York: Cambridge University Press.
- Sato, I. (1998). *Kamikaze Biker: Parody and Anomy in Affluent Japan*. Chicago: University of Chicago Press.
- Sterling, M. (2010). *Babylon East: Performing Dancehall, Roots Reggae, and Rastafari in Japan*. New York: Duke University Press.
- Taku, I. (1996). Decision-Making on Harvesting of Kombu Kelp (*Laminaria angustata*) in Hidaka District, Hokkaido, Japan. *Anthropological Science*, 104(1), 65-82.
- Taku, I. (1998). Competition and Communal Regulations in the Kombu Kelp (*Laminaria angustata*) Harvest. *Human Ecology*, 26(3), 405-423.
- Tseelon, E. (1992). Self Presentation through Appearance: A Manipulative vs. a Dramaturgical Approach. *Symbolic Interaction*, 15(4), 501-513.



- Tseelon, E. (1995). *The Masque of Femininity: The Presentation of Woman in Everyday Life*. London: SAGE.
- Wakabayashi, B. T. (1998). *Modern Japanese Thought*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Weiner, M. (2009). Editor's introduction. In M. Weiner (Ed.), *Japan's minorities: the illusion of homogeneity* (pp. XIV-XXII). New York: Routledge.
- Алиев, Р. Т. (2015). Комикс как отражение социокультурной динамики в американской массовой культуре. *Каспийский регион: политика, экономика, культура*(1 (42)), 320-326.
- Якушенков, С. Н., & Якушенкова, О. С. (2012). Тело варвара: конструирование образа чужого на китайском фронтире. *Каспийский регион: политика, экономика, культура*. 2012. № 4 (33).(4 (33)), 233-240.

References

- Алиев, Р. Т. (2015). Comics as a Reflection of the Socio-Cultural Dynamics in American Popular Culture. *Caspain Region: Politics, Economics, Culture* (1 (42)), 320-326. (In Russian)
- Ayukawa, J. (2004). Night-time and Deviant Behaviour. The Changing Night Scene of Japanese Youth. In *Night-time and Sleep in Asia and the West: Exploring the Dark Side of Life* (pp. 149-170). London, New York: Routledge.
- Bhabha, H. (1990). The Third Space. In J. Rutherford (Ed.), *Identity: Community, Culture, Difference* (pp. 207-221). London: Lawrence & Wishart Limited.
- Bourdieu, P. (2013). *Outline of a Theory of Practice*. Cambridge, New York: Cambridge University Press.
- Charles, L. K. (1989, November 2). The American Role in Revising Japan's Imperial Constitution. *Political Science Quarterly*(104).
- Cooney, K. J. (2004). Nissan Syndrome and Structural Reform in Japan: Will It Take a "Gaijin"?". 2(28), 5-34.
- Doak, K. M. (2007). *A History of Nationalism in Modern Japan: Placing the People*. Leiden: Brill.
- Fischer, C. S. (1975). Toward a Subcultural Theory of Urbanism. *American Journal of Sociology*, 80(6), 1319-1341.
- Galbraith, P. W. (2013, 279-297). Osamu Moet Moso: Imagining Lines of Eroticism in Akihabara. *Mechademia: Second Arc*, 8.



- Johnson, H., & Kawamoto, A. (2016). Visual Kei: Glamour In Japanese Pop Music. In I. Chapman, & H. Johnson (Eds.), *Global Glam and Popular Music: Style and Spectacle from the 1970s to the 2000s*. New York: Routledge.
- Kawamura, Y. (2012). *Fashioning Japanese Subcultures*. New York: Berg.
- Kerouac, J. (1957). *On the Road*. New York: Viking Press.
- Kerouac, J. (1958). *The Dharma Bums*. New York: Viking Press.
- Kiritani, E. (2012). *Vanishing Japan: Traditions, Crafts & Culture*. Tokyo: Tuttle Publishing.
- Kristeva, J. (1991). *Strangers to Ourselves*. New York: Columbia University Press.
- Levi, A., McHarry, H., & Pagliassotti, D. (Eds.). (2008). *Boys' Love Manga: Essay on the Sexual Ambiguity and Cross-Cultural Fandom of the Genre*. Jefferson: McFarland & Company.
- Madsen, S. (1993). The Japanese Constitution and Self-Defense Forces: Prospects for a New Japanese Military Role. *Transnational Law & Contemporary Problems*, 3, 549-579.
- McLeod, K. (2013). Visual Kei: Hybridity and Gender in Japanese Popular Culture. *Young*, 21(4), 309-325.
- Miller, L. (2004, Number 2). Those Naughty Teenage Girls: Japanese Kogals, Slang, and Media Assessments. *Journal of Linguistic Anthropology*, 14(2), 225-247.
- Miller, L. (2006). *Beauty Up: Exploring Contemporary Japanese Body Aesthetics*. Berkeley, London: University of California Press.
- Prough, J. S. (2011). *Straight from the Heart: Gender, Intimacy, and the Cultural Production of Shōjo Mang*. Honolulu: University of Hawai'i Press.
- Saito, K. (2014). Magic, Shōjo, and Metamorphosis: Magical Girl Anime and the Challenges of Changing Gender Identities in Japanese Society. *The Journal of Asian Studie*, 73(1), 143-164.
- Sato, B. (2003). *The New Japanese Woman: Modernity, Media, and Women in Interwar Japan*. Durham, London: Duke University Press.
- Sato, I. (1994). Bosozoku: Flow in Japanese Motorcycle Gangs. In M. Csikszentmihalyi, & I. S. Csikszentmihalyi (Eds.), *Optimal Experience: Psychological Studies of Flow in Consciousness* (pp. 92-117). Cambridge, New York: Cambridge University Press.
- Sato, I. (1998). *Kamikaze Biker: Parody and Anomy in Affluent Japan*. Chicago: University of Chicago Press.
- Sterling, M. (2010). *Babylon East: Performing Dancehall, Roots Reggae, and Rastafari in Japan*. New York: Duke University Press.



- Taku, I. (1996). Decision-Making on Harvesting of Kombu Kelp (*Laminaria angustata*) in Hidaka District, Hokkaido, Japan. *Anthropological Science*, 104(1), 65-82.
- Taku, I. (1998). Competition and Communal Regulations in the Kombu Kelp (*Laminaria angustata*) Harvest. *Human Ecology*, 26(3), 405-423.
- Tseelon, E. (1992). Self Presentation through Appearance: A Manipulative vs. a Dramaturgical Approach. *Symbolic Interaction*, 15(4), 501-513.
- Tseelon, E. (1995). *The Masque of Femininity: The Presentation of Woman in Everyday Life*. London: SAGE.
- Wakabayashi, B. T. (1998). *Modern Japanese Thought*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Weiner, M. (2009). Editor's Introduction. In M. Weiner (Ed.), *Japan's Minorities: the Illusion of Homogeneity* (pp. XIV-XXII). New York: Routledge.
- Yakushenkov, S. N., & Yakushenkova, O. S. (2012). Barbarian Body: Construction of the Alien's Body on the Chinese Frontier. *Caspian Region: Politics, Economics, Culture* (4 (33)), 233-240. (In Russian)

General Theory

Общетеоретические вопросы





THE QUIET MEDIUM: A QUALITATIVE APPLICATION OF MARSHALL MCLUHAN'S THEORIES TO SOFTWARE

Roxana Lara Pomplun (a)

(a) King's College London, Strand, WC2R 2LS, London, United Kingdom.
Email: roxana.pomplun[at]gmail.com

Abstract

Software dominates the current state of society, yet, it does not receive much attention as being a vastly influential medium (Manovich, 2013). This paper analyses software in the context of Marshall McLuhan's statement, "the medium is the message" (1964, p. 7). Hereby, I investigate and question Lev Manovich's statement that "software is the message", which he intended as an approach to update McLuhan's ideas in *Understanding Media* (1964). Does Manovich challenge the idea of software not being a medium? In the process of my analysis, I draw on McLuhan's theories in a wider context of his general work, the focus, however, lies upon the background of the "the medium is the message". My aim is to test Manovich's theories in saying that software is such a pioneering medium which is so different from all previous media that McLuhan's theory of the medium being the message needs to be rethought. Software is an influencing and powerful technology that dominates and revolutionizes the contemporary cultural landscape. However, I argue, it could still be regarded within the framework suggested by McLuhan in the 1960s, and any claim that software is a different form of media, such as for example in the works of Lev Manovich, are overestimated. The paper offers a perspective on how past concepts around media can be applied to and interpreted in contemporary media.

Keywords

Digital media; software; media philosophy; digital humanities; media theory; new media



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



БЕЗМОЛВНЫЙ ПОСРЕДНИК: КАЧЕСТВЕННОЕ ПРИМЕНЕНИЕ ТЕОРИЙ МАРШАЛЛА МАКЛЮЭНА К ПРОГРАММНОМУ ОБЕСПЕЧЕНИЮ

Помплун Роксана Лара (а)

(а) Королевский колледж Лондона, Strand, WC2R 2LS, Лондон, Великобритания.
Email: roxana.pomplun[at]gmail.com

Аннотация

Программное обеспечение доминирует в современном обществе, но ему не уделяется должного внимания как чрезвычайно влиятельному средству массовой информации (Manovich, 2013). В данной статье анализируется программное обеспечение в контексте заявления Маршалла Маклюэна "the medium is the message" (медиа – это послание) (1964, с. 7). Автор исследует и подвергает сомнению утверждение Льва Мановича о том, что "программное обеспечение - это послание", которое он намеревался использовать для уточнения идей Маклюэна в "Понимание медиа" (1964). Ставит ли Манович под сомнение идею о том, что программное обеспечение не является носителем информации? В процессе своего анализа автор опирается на теории Маклюэна в более широком контексте, однако фокус, тем не менее, лежит в тезисе "медиа - это послание". Цель работы – опробовать теории Мановича, заявив, что программное обеспечение является новаторским медиа, которое настолько отличается от всех предыдущих СМИ, что теория Маклюэна нуждается в переосмыслении. Программное обеспечение - это влиятельная и мощная технология, которая доминирует и изменяет современный культурный ландшафт. Однако, автор утверждает, что его все еще можно рассматривать в рамках, предложенных Маклюэном в 1960-х годах, и любое утверждение, что программное обеспечение является другой формой медиа, как, например, в работах Льва Мановича, переоценено. В статье представлен взгляд на то, как прошлые концепции медиа могут быть применены и интерпретированы в современных медиа.

Ключевые слова

Цифровые медиа; программное обеспечение; философия медиа; цифровые гуманитарные науки; теория медиа; новые медиа



Это произведение доступно по [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



INTRODUCTION

Text Content usually distracts from its medium which results in underestimating or not even noticing the medium's influence. Certainly, the content itself can wield influence, only to a certain extent, however. Content influences differently and dependently and sometimes, not at all. What definitely influences all of its audience or users is the technological environment that surrounds them. The effect this technological environment has on people became even more vast, caused by seemingly ubiquitous software that found an entry into all domains of culture, economy, and politics.

Quietly, software developed to be the core medium of the present point in time – without being given further notice (Manovich 2013, p. 4). This is one of the reasons software has become such an influential medium. Furthermore, software comes in many appearances, as it has numerous different functions and features. This greatly changed the way people interact with and perceive mass media. Most people around the globe interact with software every day (Kemp, 2019). They do so, without really questioning the technology that enables almost all of their media consumption. In fact, software has merged and replaced many media technologies, enabling a media convergence.

Philosopher and communications theorist Marshall McLuhan's theories on media revolve around the idea that it is the medium that affects people most. The content, however is incidental. Therefore, he reasons, it is the medium that is the message. This statement is framed by his conclusion that all media "[...] are extensions of the physical human body or the mind" (McLuhan and McLuhan, 1988, p. 93). In the following, these ideas will be applied to the contemporary concept and position of software.

Although the computer was already in use as a utilitarian tool throughout the twentieth century, McLuhan did not consider it within his work around media as much as the TV or newspaper, for instance. This is simply, because the computer as such was not a mass medium at that time. Throughout McLuhan's lifetime, it was solely used by small groups of mostly scientists. It was just shortly after his decease in 1980 that the computer advanced to become a personal tool for the regular person. With the introduction of the computer as a personal device in the 80s, software evolved to become a mass medium for a variety of purposes and therefore having a vast effect on its users.

Intangible technologies other than digital software were also mentioned by McLuhan. He pointed out several intangible technologies, "such as theories or laws of science, philosophical systems, remedies or even the diseases in medicine, forms or styles in painting or poetry or



drama or music, and so on” (McLuhan and McLuhan, 1988, p. 3). Essentially, any tool or concept one cannot feel or smell. These however, were until the 19th century exclusively stored and memorised in people’s minds and in written form. Today, a limitless amount of files can be stored digitally and made accessible, because of software.

In his mini article, *The Software is the Message* (2013) Manovich challenged McLuhan’s theories in *Understanding Media* (1964) and how they must be updated to be applied to software as contemporary mass medium:

[...] its [sic] time to update Understanding Media. It is no longer the medium that is the message today. Instead, the software is the message. And continuously expanding what humans can express and how they can communicate is now our “content” (Manovich, 2013).

This paper will analyse Manovich’s argument in context of McLuhan’s statement “the medium is the message” (1964, p. 7) and his broader theories that formed and influenced this assumption.

Apart from software, this paper frequently uses the terms media, technology, and tools, which is why it is essential to clarify how they are defined here. To McLuhan the terms medium, technology, and even tool are somewhat synonymous, yet, he uses them distinctively and interchangeably, depending on the context. This paper goes with the interpretation of these terms as physical and mental extensions of humans, and consequently sees technologies and tools as media. Media are extensions of ourselves and thus, technologies and tools are subcategories of media. Mass media, such as newspapers, television, or social media platforms are to be understood differently than media as a term in general.

Software could be easily explained as a computer programme. However, software as a term, encompasses many different layers and subcategories itself. It is a medium, as described in the previous paragraph. This means, depending on how it is used and built, it can be a technology, a tool, or a mass medium. Here software is seen as an intangible medium that goes through various layers and domains. Therefore, it resembles McLuhan’s concept of the electric technology.

The medium, or process of our time – electric technology – is reshaping and restructuring patterns of social interdependence and every aspect of our personal life. It is forcing us to reconsider and re-evaluate practically every thought, every action, and every institution formerly taken for granted [...] (McLuhan, 1967, p. 8).



Hence, software in general is the source of various formats arising from it. These can be seen as distinct software categories and the effect they bear. New mass media, like Facebook, Instagram, or YouTube, and their influence are results of software. Digital communication, enabled through messenger platforms, like WhatsApp or Viber are results of software. Online shopping, on-demand entertainment providers, or search engines are results of software. These examples serve very distinct purposes, yet, they are enabled by a single medium that is malleable and adaptable.

In the aforementioned context, this paper will analyse how appropriate Manovich's statement "Software is the Message" to an application of McLuhan's theories to software is. The objective is it to test Manovich's assumption about the difference of software to previous media and if it would be fit as an attempt to update McLuhan's theory of the medium being the message. In order to do this, it will be adhered to the two key scholars of this paper McLuhan and Manovich. Additionally, Matthew Fuller's book *Software Studies* (2008) serves as a lexicon for the technological background of software, and Douglas Rushkoff's *Program or be Programmed* (2010) offers a critical perspective of software's present-day use in society.

McLuhan's theories encounter the context of contemporary digital media with application to software as particular medium. Evidently, Manovich already started covering this ground to a degree. Now, this paper tests his thoughts on the topic and see whether and to what extent they are appropriate in context of McLuhan's understanding of media. Predominantly, however, an explanation on how McLuhan's concepts of media can successfully be applied to the software medium will be provided.

UNDERSTANDING MARSHALL MCLUHAN'S MEDIA

"Content couldn't matter less"

Marshall McLuhan's thought provoking theories around media technologies, and their impact on society and culture, are still discussed in application to media technologies that emerged long after his death in 1980. He died just at the edge of rising computerised media technologies for personal usage, which brought significant change to societies and made them reform around digital technology (Levinson, 1999, p. 1). Yet, it seems that McLuhan made many predictions about the media that are being used



today. Viewing media historically allowed him a more accurate prediction of what could occur in the future.

McLuhan did not include the computer as a medium a lot within his theories. This had the simple reason that during the time of his research it was a technology which was not used by the mass but rather by a selected group of people for professional purposes. He mostly looked at media and technologies that were in broader use and thus influenced whole societies (Manovich, 2013). The computer, however, was not a mass medium at that time.

According to McLuhan, it is not the content that affects and shapes people but the media themselves that are used to consume or create the content. This becomes clear throughout his statement “the medium is the message“ (McLuhan, 1964, p. 7). Although content can have an extensive reach and influence varying to people, particularly via social media networks, it is the media technologies that shape the production, the dissemination, and the consumption of that content and thus how the consumer perceives it or interacts with it. Throughout a lecture recorded by ABC Radio National Network on 27 June 1979 in Australia, McLuhan answers a question regarding why it is the medium that is the message, in saying that the technologies which surround people physically and the effect of that technological environment on someone personally is vast, but that the effect of the content is incidental (mywebcowtube, 2011).

Applied to the contemporary media environment, his argument becomes quite clear, as the content is personalised, it is available on demand, and thus ubiquitous. Specifically, present-day mass media usage has become so diverse and filled with all sorts of content that it became a paradox of choice to choose how or what to consume. This shows that it is exclusively the technology that enables such a variety of diverse content for everyone to consume. Content of contemporary digital media is displayed uniquely to every user, because of different user behaviour and preferences. It is this data that generates the algorithms integrated into the software and enables such a targeted and individualised consumption display. The fact that online content is increasing and shifting at such a speed only proves how irrelevant it truly is. What does not diminish as content but continuously improve and therefore influence people tremendously are media technologies – and these have predominantly become software. Hence, by now content has become as redundant as ever.

As users have easy access to so much content, the amount of content users take in every single day on so many levels changed the content’s value even more vastly. It is simply not possible to be influenced by each piece of content that is consumed. Therefore, it is taken for granted and



thus subsidiary. Everything of it can be replaced, copied, or modified. It is clear however, how everyday-life is continuously being adapted to the software medium on many different levels. It has always been this way with emerging technologies; “Societies have always been shaped more by the nature of the media by which men communicate than by the content of the communication” (McLuhan, 1967, p. 8).

John Culkin explains in his article *A Schoolman’s Guide to Marshall McLuhan* (1967) that the medium is not something neutral, but it rather does something to people. He further points out that media shape people *and* content.

We shape our tools and thereafter they shape us. These extensions of our senses begin to interact with our senses. These media become a massage. The new change in the environment creates a new balance among the senses. No sense operates in isolation. The full sensorium seeks fulfilment in almost every sense experience. And since there is a limited quantum of energy available for any sensory experience, the sense-ratio will differ for different media (Culkin, 1967, p. 70).

In application to digital media today, it can be said that it is the technology that enabled such a high degree of user interaction, or rather media concepts that operate by user interaction and therefore offer such a diversity in content.

Extensions

To fully understand what McLuhan meant by the medium being the message, it is necessary to reach back to early human-made tools and the physical human body itself. It is crucial to comprehend that media are all connected to our senses, as this is how we perceive the world. We do it exclusively via senses and this is why any extensions affect those senses. McLuhan argues that “The study of human media and technologies must begin with their humanity and remain steeped in the study of the senses. [...] Any extension, whether of skin, hand, or foot, affects the whole psychic and social complex” (McLuhan and McLuhan, 1988, p. 4). By using tools, humanity started the continuous process of scientific and technological advance. This is because humankind created tools to enhance themselves, physically as well as mentally: “[...] all technologies are extensions of our physical and nervous systems to increase power and speed” (McLuhan, 1964, p. 90).

Tools enabled humans to reach areas and simply do things that their physical body would not suffice for. Tools also enabled developing more



tools for different purposes and these became more and more sophisticated. This process also applies to mental subjects. Media are built upon each other, each new one stems from its predecessor models. Certainly, did these tools not only affect humanity's environments, but to a considerable level, themselves. Tools are the reason cultures developed and therefore the reason for change and progression in civilisation over time.

All of man's artefacts – whether language, or laws, or ideas and hypothesis, or tools, or clothing, or computers – are extensions of the physical human body or the mind. Man the tool-making animal has long been engaged in existing one or another of his senses and faculties (McLuhan and McLuhan, 1988, p. 93).

At some point tools evolved to technologies and with growing progress, the pace of further advancement rapidly increased. With greater progress comes greater influence, meaning that more advanced technologies have an even more considerable impact on human culture and it is and will be further expanding.

When looking at social media platforms for instance, media do not only determine the way users interact with it and each other but also how we behave “offline”, in order to find the best way to represent oneself “online”. However, in many cases there is no true state of being offline anymore. Rather users find themselves in a constant situation of connectiveness to the Internet, to other people, and to other media.

[...] the space that the computer screen invites us to join is indeed everywhere, but unlike the space on the television screen, it is potentially of our own making – we create it and remake it by using it – just like the acoustic space of the pre-literate environment. Further, the notion of being in cyberspace is much less counter-intuitive than being in the acoustic space of television. We go from one place to another on the Web and we feel as if we are moving through that space – a sense we do not usually have when we are jumping from one television station to another (Levinson, 1999, p. 6).

The feeling of moving through the digital space that Levinson describes has also to do with the change of media usage and content creation of today's mass media. Digital social mass media technologies do not provide content anymore, but a platform for its users to generate content with which they constantly interact and through which they disseminate and increase this content. Therefore, a ubiquitous feeling of



connection is enabled, when using the software medium and all its resulting subcategories.

The fact that “[...] the key “media companies” of our time such as Google, Facebook, or Instagram do not create content [and] constantly refine and expand their software tools used by hundreds of millions of people to make content and to communicate” (Manovich, 2013) implies a change in business models. The users of these mass media are not the customers anymore, rather they serve as fuel in order to keep the software media machinery going. They do so in willingly providing personal data. The data in turn is sold to the real customers of this time: companies and corporation that seek to target users for advertising or even political purposes. Thus, these extensions, as other mass media before, are designed for propagandistic purposes – not to act in our favour: “News feeds are purposely designed to auto-refill with reasons to keep you scrolling, and purposely eliminate any reason for you to pause, reconsider or leave” (Harris, 2016). Digital mass media make themselves seem indispensable and give us the idea of a truly needed extension with questionable effects.

To McLuhan, the terms media and technology are to a greater or lesser extent synonyms and he defines them all as extensions of men. His understanding and definition of media being extensions of people’s physical and mental selves is the core to all of his ideas. “[...] the wheel extends our feet, the phone extends our voice, television extends our eyes and ears, the computer extends our brain, and electronic media, in general, extend our central nervous system” (Bobbitt, 2011). McLuhan suggested that all extensions, no matter if integrated in our body or created artificially, affect “the whole psychic and social complex” (McLuhan, 1964, p. 19).

Although language itself, for instance, does not require any external tool, McLuhan considers it as a medium, a software one in fact, as it allows communication of ideas: “It is the extension of man in speech that enables the intellect to detach itself from the vastly wider reality. Without language [...] human intelligence would have remained totally involved in the objects of its attention” (McLuhan, 1964, p. 79). Hence, language is the core medium that triggered the development of humanity in evolutionary terms. Most importantly, language was the medium that enabled culture, which in turn allowed an advance in building sophisticated media.

At the same time, McLuhan thought about the future of people’s extensions and it could be considered that he predicted software and the internet in a way:



Rapidly, we approach the final phase of the extensions of man – the technological stimulation of consciousness, when the creative process of knowing will be collectively and corporately extended to the whole of human society, much as we have already extended our senses and our nerves by the various media. Whether the extension of consciousness, so long sought by advertisers for specific products, will be a 'good thing' is a question that admits a wide solution. There is little possibility of answering such questions about the extensions of man without considering all of them together (McLuhan, 1964, p. 19).

McLuhan even stresses the fact that within studying all aspects in media, in this case an ethical questions regarding the next step in extensions, it is crucial to consider all media, no matter their occurring time. All media are connected and contributed to the constant process of human advance. Douglas Rushkoff seemed to have picked up on this formulation, as regarding digital media technologies he wrote: “Just as words gave people the ability to pass on knowledge for what we now call civilization, networked activity could soon offer us access to shared thinking – an extension of consciousness still inconceivable to most of us today” (2010, p. 8). Therefore, McLuhan’s mindset can be applied to future media scenarios, as it worked for his predictions, while talking about “the extensions of man” and the medium being the message.

LAWS OF SOFTWARE

Software and Hardware

Early software concepts are considered to have first arisen in the 19th century for a planned analytical engine, where the outline of a first piece of software was written by Ada Lovelace (Science Focus, 2018). The first theory about software, even prior to computers as we know them today, was proposed by Alan Turing in 1935. This set the starting point of computing and software engineering and studies. Subsequently, software developed to be a pioneering technology. However, other than most tools and technologies, its fundamental nature operates in the background, without most of its users truly understanding it, yet, being present in all aspects in society.

Software today is in use for a variety of purposes and enabled easier access to many domains for most people that are able to operate a computer.



When you write an article in Word, you are using software. When you are composing a blog post in Blogger or WordPress, you are using software. When you tweet, post messages on Facebook, search through billions of videos on YouTube, or read texts on Scribd, you are using software [...] (Manovich, 2013).

Although it is involved within most structures in contemporary civilisation, it was a process and for it emerged as a process, permeating all of society, it expanded relatively unnoticed (Manovich, 2013). Quietly, one might say, software wields vast influence. Most users do not necessarily question the depth of the technology they are using for almost anything these days. There does not seem a need to interrupt this convenience that user-tailored software, created by corporations, offer.

Software alone, however, cannot function without other technological layers involved in order to access it. It operates through a range of technologies that influence and rely on one another to allow the user to access content. There are different stages that enable the connection to the digital space. The user connects to the content they want to access through different layers. These aiding layers include interfaces that may differ and are continuously updating. In Matthew Fuller's "lexicon" of Software Studies, Fuller and Florian Cramer define these interface layers as follows:

In computing, interfaces link software and hardware to each other and to their human users or other sources of data. A typology of interfaces thus reads:

- 1. hardware that connects users to hardware; typically input / output devices such as keyboards or sensors, and feedback devices such as screens or loudspeakers;*
- 2. hardware that connects hardware to hardware; such as network interconnection points and bus systems;*
- 3. software, or hardware-embedded logic, that connects hardware to software; the instruction set of a processor or device drivers, for example;*
- 4. specifications and protocols that determine relations between software and software, that is, application programming interfaces (APIs);*
- 5. symbolic handles, which, in conjunction with (a), make software accessible to users; that is, "user interfaces," often mistaken in media studies for "interface" as a whole. (2008, p. 149)*



The regular user usually attends to the input / output devices, as described by Fuller and Cramer, and the application software, that can also be called end user programmes. Generally, application software may be defined as any programme designed for the end user. These programmes can range from word processors to web browsers. Application software being a subset of software, again contains a number of categories (Manovich, 2013, pp. 5-6).

In *Software Takes Command* (2013), Manovich named one subcategory of application software, most relevant to mass media usage for regular people, “media software”. According to him, media software is software that is used for creating and interacting with media objects and environments. (2013, p. 26) Examples of media software include programmes like “Word, PowerPoint, Photoshop, Illustrator, After Effects, Final Cut, Firefox, Blogger, WordPress, Google Earth, Maya, and 3ds Max” (2013, p. 2). Thus, essentially, he describes programmes as media software “that enable creation, publishing, sharing, and remixing of images, moving image sequences, 3D designs, texts, maps, and interactive elements, as well as various combinations of these elements such as websites, interactive applications, motion graphics, virtual globes, and so on” (2018, p. 2). This includes software applications that provide access to media content, like web browsers, email and chat programmes, or other news, information, and entertainment apps. It is the application software that the user contacts directly but not the only software that affects its users. The underlying binary code, which is not visible to the user, is the trigger for all digital influence on society.

There is a shift in importance of tangible to intangible technologies. Certainly, there can be some kind of personal affiliation to personal devices, like smartphones or laptops, hardware, however, is replaceable and therefore circumstantial. Nevertheless, it is not expendable, for hardware is needed to access digital files physically, and is involved in the aforementioned process of layers to make software operate. But, it does not come down to individual hardware devices. Almost any computational hardware device can be used to access nearly any software by now.

It is predominantly the concept of software that has brought change to culture, media consumption, and many more cultural and economic spheres.

Outside of certain cultural areas such as crafts and fine art, software has replaced a diverse array of physical, mechanical, and electronic technologies used before the twenty-first century to create, store,



distribute and access cultural artefacts, and communicate with other people (Manovich, 2013).

This indicates that there is no risk about almost any of these cultural artefacts getting lost anymore, for any digital file can be saved, stored, and made available in form of 1s and 0s. Binary code determines the current state of the world and certainly this has a reasonable effect on culture.

McLuhan views intangible and tangible technology as equal, as to him they seem to contribute essentially as extensions that constitute humans.

It makes no difference whatever whether one considers as artefacts or as media things of a tangible 'hardware' nature such as bowls and clubs or forks and spoons, or tools and devices and engines, railways, spacecraft, radios, computers, and so on; or things of a 'software' nature such as theories or laws of science, philosophical systems, remedies or even the diseases in medicine, forms or styles in painting or poetry or drama or music, and so on. All are equally artefacts, all equally human, all equally susceptible to analysis, all equally verbal in structure (McLuhan and McLuhan, 1988, p. 3).

However, software is neither of these examples. It has become more of a media entity and driving power that enabled several sub technologies in itself, which are highly adaptable and make societies form around them. Software as a medium can thus be seen as very similar to how McLuhan described the electric technology.

Manovich, however, sees software as a new dimension that was added to culture:

Another term that we can use in thinking about software is that of a dimension (think of three dimensions that we use to define space). We can say that at the end of the twentieth century humans have added a fundamentally new dimension to everything that counts as culture – that of software (Manovich, 2013).

This is a valid contention, but this is not the first time a medium exerted such an influence on society. It happened several times before and is part of the overall process of human advance. Examples include speech and language, writing, print, and electricity.



“Software is the Message”

In his mini article for the software studies initiative, Lev Manovich describes how software has affected culture and changes the way mass media work. The content of the article stems mainly from his book, *Software takes Command* (2013). Fundamentally, he claims that, because software is unlike any previous media, McLuhan’s ideas on media need to be rethought and that

[...] its [sic] time to update Understanding Media. It is no longer the medium that is the message today. Instead, the software is the message. And continuously expanding what humans can express and how they can communicate is now our “content” (Manovich, 2013).

Manovich starts the article with stating McLuhan’s lack of consideration of the computer as a medium. He argues that McLuhan did not include computers as heavily in his theories as other mass media, like the television or newspaper, for during McLuhan’s time, the computer was not a mass medium. Hence, Manovich claims that McLuhan’s thinking, despite his awareness of computers existing, was not influenced by it as a medium. However, it is necessary to stress here, and Manovich did not mention this, that McLuhan did not consider mass media as media exclusively. To him the definition of what a medium is, is synonymous to technology and tool, no matter if of hardware nature or software nature (McLuhan and McLuhan, 1988, p. 3). Furthermore, McLuhan viewed media or technologies in their context, and describes how it is the environment that impacts people’s perception and understanding of that medium (Bobbitt, 2011). Although, he did not only view mass media exclusively, the computer was not as mentionable to him, for it was not widely in use. Thus, it did not have the effect it reached decades later on the masses.

Manovich introduces software as the new main media form of our time that emerged since the invention of the PC, as it “replaced a diverse array of physical, mechanical, and electronic technologies used before the twenty-first century to create, store, distribute and access cultural artifacts, and communicate with other people” (2013). For this statement, he provides several examples of scenarios in which the regular person is using software in everyday life. He specifically discusses the software category referred to as “web applications” or “webware”, so basically any software that can be accessed by web browsers. Manovich is concentrating on software, designed for the end user in general, which is application



software. Application software has several subcategories, and in his writings Manovich describes the part of application software he is setting his focus on as “media software”. This includes software for mass media consumption, as well as media production.

He then gets back to McLuhan and describes how software, just as the new media at McLuhan’s time, needed time to develop and mature to the dominating point it is by now. Here he draws on different functions the software technology bears and how these influence our behaviour, the content, and how we generate and interact with this content. Manovich reasons here that “McLuhan’s theories cover the key “new media” of his time [...]” (2013), which is not the case. McLuhan refers to new media at his time, but he also does so to previous forms of media. Furthermore, the core of McLuhan’s theories around media is the consideration of media development in a historical concept.

To Manovich, software even reached the point of being “the interface to our imagination and the world” (Manovich, 2013). He continues that it is a “universal language” that makes communication over the entire globe possible, and he even speaks of it as a “universal engine” which drives the world and leads it to function. This reminds of McLuhan’s concept of the “global village” which is considered to be a prediction of the internet, and the Internet is one of the results of software.

Manovich introduces the idea that software can be thought of as a dimension, with the consideration of thinking of three dimensions that are used to define space. He argues that “[...] at the end of the twentieth century humans have added a fundamentally new dimension to everything that counts as culture — that of software” (Manovich, 2013). Manovich speaks of a “cultural software” that is not merely a new object “dropped into the space which we call “culture”.” He further points out that viewing only the “culture of software”, as in values, practices and ideologies of software companies and developers, leads to overlooking the actual importance of software:

Like the alphabet, mathematics, printing press, combustion engine, electricity, and integrated circuits, software re-adjusts and re-shapes everything it is applied to—or at least, it has a potential to do this (Manovich, 2013).

In giving this explanation, Manovich expresses the argument that by “adding” software to a culture and adding the new dimension software brings, it changes “the identity of everything that a culture is made from” (Manovich, 2013). This resembles McLuhan’s idea on how electric



technology re-shaped and re-structured all aspects in society and people's personal lives (McLuhan, 1967, p. 8).

Manovich further points out himself how software relates to McLuhan's work:

In this respect, software is a perfect example of what McLuhan meant when he wrote that the “message of any medium or technology is the change of scale or pace or pattern that it introduces into human affairs” (Manovich, 2013).

Now, pointing it out in this way just presents how software is actually not that different from other media in human history. Every medium influenced culture and humanity in general to a certain extent. Although most media might not have been as influential as software, it still stems from predecessor media. Software is yet another augmentation to the process of all media that are equally connected and all took part in influencing culture and bringing change. Culture is changing constantly, with the technological environment changing.

Naturally, Manovich has his reasons for providing this argument. He argues that the advance and “current hegemony of software” (2013) do not flawlessly exemplify McLuhan's ideas but rather test them. In giving these reasons for this claim he goes back to the roots of software writing and argues that Ted Nelson and Alan Kay were already proposing in the 1960s that computers had the possibility to become a cultural medium. Following their example, he explains that designers produce programming technologies and users of these invent new media whilst using the technologies. Manovich explains that Kay named “[...] computers the first metamedium whose content is “a wide range of already-existing and not-yet-invented media.”” (2013)

Manovich states that this thinking has had vast influence on how the software as a medium works at present time. This is because once computers were commonly used, accessible to a variety of people, creatives started to rather develop new structures and techniques in form of programmes instead of generating content by using existing tools: “During the 2000, extending the computer metamedium by writing new software, plugins, programming libraries and other tools became the new cutting-edge type of cultural activity” (Manovich, 2013). He names examples for open source software sharing platforms, like GitHub, and explains that producing new software is essential for fields like digital humanities or software art. He leaves out the fact, however, that writing software is not something everyone just simply does. Most people who use software in any



way are people that do not know anything about programming and buy, literally as well as metaphorically, software that is modified in a certain way to make it more “user-friendly”. This enables the companies that sell software to integrate their bias. Therefore, they make a massive impact on to how people use the software and determine what they have to give for it, like private personal data.

Following this, Manovich stresses the fact that key player media companies (such as Google or Facebook) do not create content anymore but rather provide platforms for users to generate content. Their success comes from continuously improving their software to enable an environment for users to constantly communicate and share content, he argues. He also does not include how this still comes at a cost. In previous mass media eras, the audience always had to pay, so naturally there has to be a way with new mass media to make profit. There is not much literal payment coming from the users anymore, which makes the media “freely” accessible. The difference to other mass media forms is that the form of payment has changed and the role the masses play in these media.

Subsequently, it is the change of content creation that makes Manovich assume McLuhan’s ideas need to be rethought and “updated”. To Manovich, software is the message instead of the medium, as it reached a “new dimension” and increasingly advances in providing a space for humans to express themselves and to communicate with each other. This, he asserts, “is now our “content”” and this is why he argues *Understanding Media* needs to be modernised.

THE MEDIUM IS QUIET

The Software Era

Software enables new forms of media consumption, and this massively impacts users’ behaviour inside, as well as outside of the digital space. It does differ vastly from media prior to software and the computer in general. However, it is not the first time a media revolution happened. The current one has much more influence than previous ones, but this is part of the process that is found in all media and technology historically. Technological change happens, and the effect, influence, and usage of media increases. Nevertheless, this does not mean that McLuhan’s ways of thinking have become obsolete.

[...] we have undergone such profound shifts before. [...] In the long run, each media technology offers people an entirely new perspective through which to relate to their world. Language led to shared



learning, cumulative experience, and the possibility for progress. The alphabet led to accountability, abstract thinking, monotheism, and contractual law. The printing press and private reading led to a new experience of individuality, a personal relationship to God, the Protestant Reformation, human rights, and the Enlightenment. With the advent of a new medium, the status quo not only comes under scrutiny; it is revised and rewritten by those who have gained new access to the tools of its creation (Rushkoff, 2010, p. 12).

Every revolutionary medium brings something new and this is how it always has been. There is obviously a change and the fact of it being *new*; McLuhan looked at these shifts that media brought upon society in general. Thus, his theories can be applied to any technology after his time:

Societies have always been shaped more by the nature of the media by which men communicate than by the content of the communication. [...] The alphabet and print technology fostered and encouraged unification and involvement. It is impossible to understand social and cultural changes without a knowledge of the workings of media (McLuhan, 1967, p. 8).

As it has also always been with influential media, a selected group of people wields most influence over the medium. Although it might have taken them a few years to find out how to exploit this medium properly, and use it in an influencing and propagandistic way. The way of controlling this medium however, changed with what the technology enabled it to do. This might be one reason for why it was able to get into its users' minds and other aspects in society so unobtrusively. The way Manovich presents software in his article, seems opposing to the idea of mass media's power, the way it used to be. Almost all mass media are influential, propagandistic, and biased, based on those who distribute it. Manovich stresses the fact that it is the user now that generates the content, in producing, sharing, and communicating over software because this technology allows it. It is in fact true, however, that does not mean that users can move freely throughout the software era without being influenced by a group of people that actually exerts power over this medium. There might have been a small window when software seemed a "free" medium in a sense, especially, when people still had to write software themselves, while using computers.

With the introduction of the PC however, corporations needed to find a way to make computers accessible and usable to more people than only those who knew how to programme. First of all, they produced smaller



computers and secondly, they hired people to write operation system software that could be used by people without programming knowledge. This perceptibly evolved and more and more computer programmes arose from operating system software. Operating systems facilitate many things for their users, but it also limits them to access the full potential of software. Rushkoff (2010) argues that the actual property of the current media era is programming, but that most users do not know how to do it and thus do not use the entire capability of this era.

We simply use the programs that have been made for us, and enter our text in the appropriate box on the screen. We teach kids how to use software to write, but not how to write software. This means they have access to the capabilities given to them by others, but not the power to determine the value-creating capabilities of these technologies for themselves (Rushkoff, 2010, p. 13).

This thinking defies Manovich's idea of software, to some extent. His claim that software enables people to create and share media, as well as communicate to one another, is true. Yet, he does not state the fact that users are limited by what software producers create for them, and how this includes the creator's bias. In fact, it is yet another medium that is controlled by a certain group of people that might not even reveal the entire impact of it. Users do create the content of contemporary media but they are marionettes of corporations in a new design, as most users do not actually know much about the technology they are using.

Because software introduces a new model of media production, and is so hidden in layers of other technologies, it evolved unnoticed, yet persuasively. Quietly, it influences its users, because it convinces them of them having control over the medium. At the same time, it makes the users as vulnerable as ever. It already became clear what data collection through software does to our privacy and in the instance of Cambridge Analytica and Facebook it is already shown that this has a tremendous political impact. Nonetheless, people have given and still do give their personal data away so willingly. It mainly enables a higher level of convenience that is mostly, if one actually thinks about it, entirely unnecessary.

The way contemporary business models function has changed vastly through software. It is not its audience that is the customers anymore, rather the audience provides the propellant software runs on, as users continue to feed it with data, valuable personal data. Even if people realise this, by now, it is too late to annul it. As McLuhan described, we build our societies around media and the restructuring and reshaping of software is



already too deeply ingrained in society. This new business model needs people to create content that they share in order to get their private data and it does its best to keep its users in doing so. This does not only apply to social media platforms but to all application software, for it is exclusively interactive.

This however, was not always the case. When new digital media were in process, it took capitalism some time to shape this model to be as beneficial for corporations as it can be.

Early computers were built by hackers, whose own biases ended up being embedded in their technologies. Computers naturally encouraged a hacker's approach to media and technology. They made people less interested in buying media and a bit more interested in making and breaking it. They also turned people's attention away from sponsored shows and toward communicating and sharing with one another. The problem that all this communicating and sharing was bad for business (Rushkoff, 2010, pp. 134-135).

Hence, more complex interfaces were created and a transparent medium started becoming a cryptical one. Hardware companies employed companies that created software for them to make their operating systems more “supposedly “user friendly” while the real workings of the machine got buried further in the background” (Ruskoff, 2010, p. 135). This is how Microsoft started becoming extremely successful and valuable as a business, for instance.

By now, all people using a computer do so via operating systems and software programmes that stem from these, but most of the users do not know how to write the software, only how to use what is shown to them and what is produced for them. It was chosen what is and is not allowed in using software and corporations are simply being trusted. In fact, this limits the user and societies in general tremendously. There is much more that could be done with software, if the regular user knew more about programming it. Usually what is embedded in the software cannot even be accessed. Rather, the users are being instructed on where their limits of usage are in software.

We remain unaware of the biases of the programs in which we are participating, as well as the ways they circumscribe our newfound authorship within their predetermined agendas. [...] we are now capable of some active participation, but we may as well be sending text messages to the producers of a TV talent show, telling them which



of their ten contestants we think sings the best. Such are the limits of our interactivity when the ways in which we are allowed to interact have been programmed for us in advance (Rushkoff, 2010, p. 140).

Predominantly, the regular user does not actually make a noticeable difference or impact with content production. Software however, has a massive impact on society and it bears the instructions corporations are giving people, without them actually noticing.

Software's Reshaping and Restructuring

Another powerful shift, which influencing technologies wield, is the restructuring and reshaping of the environment. From the point where it starts and some changes are being made, this process goes on continuously, adapting the environment to the medium, "For the "message" of any medium or technology is the change of scale or pace or pattern that it introduces into human affairs" (McLuhan, 1964, p. 8). This can be seen in how places are shaped around power-outlets and Wi-Fi-availability, for instance. McLuhan already described this phenomenon with the introduction of the railway.

The railway did not introduce movement or transportation or wheel or road into human society, but it accelerated and enlarged the scale of previous human functions, creating totally new kinds of cities and new kinds of work and leisure. This happened whether the railway functioned in a tropical or northern environment, and is quite independent of the freight or content of the railway medium (1964, p. 8).

Because of software, environments are generally being made to be more interactive. In many cases, it does not seem necessary anymore to have people take on professions that can be easily replaced by software, which all members of society are capable of operating. This can be seen happening in fast food franchises, luggage check ins at airports, ticket machines, self-checkouts at supermarkets, and many more instances. This kind of automation is happening as a result of software.

It is software that changed the way mass media work at present time, and these mass media concepts have always changed and will change continuously. In the wake of the Internet, resulting in the Web 2.0, and framed by software technology, a whole new consumption pattern was introduced not only to mass media, but to the workings of all businesses: user interaction and active participation with the content. It has further



found its way into all spheres of society, making environments digitally interactive. Thus, software, being involved in all sorts of other domains, integrates its way of workings to all those areas:

[...] if we want to understand contemporary techniques of control, communication, representation, simulation, analysis, decision-making, memory, vision, writing, and interaction, our analysis cannot be complete until we consider this software layer. Which means that all disciplines which deal with contemporary society and culture—architecture, design, art criticism, sociology, political science, art history, media studies, science and technology studies, and all others—need to account for the role of software and its effects in whatever subjects they investigate (Manovich, 2013, p. 15).

Software is connecting these previously distinct fields and makes them more easily accessible within a society to interact with.

For software is too entangled in social and economic structures, it has become a vital part of the overall system. Without it, these structures will not be able to operate anymore and it would evoke chaos in a civilised society.

If we were to turn off the computers that manage these networks, the complexity of the modern world would come crashing in some cases, quite literally, to an abrupt halt. And yet, this is not the whole story, for each of the computers and technologies is actually mediating its own relationship with the world through the panoply of software. These computers run software that is spun like webs, invisibly around us, organising, controlling, monitoring and processing. (Berry, 2011, p. 3)

McLuhan's argument about the content being incidental becomes very clear, when viewing the changes software made to people and their surroundings. It would be easy to assume that the content people consume and interact with everyday today affects them significantly. However, it is the medium, the software that affects people most significantly and by now, it has become indispensable.

CONCLUSION

Software is a revolutionary medium that restructured and reshaped whole societies as well as its individual users. It therefore, also changed the way that people use mass media and technologies. Yet, Manovich's claim



that “Software is the Message” (2013) is according to this analysis, a misinterpretation of McLuhan’s statement “the medium is the message” (1964). Manovich suggests that, because the content is now created by its users, *Understanding Media* needs to be updated. The audience generating the content does not imply that the meanings of McLuhan’s ideas have changed. Software could even be considered as the medium that McLuhan described futuristically as an extension of people’s consciousness, for it definitely is an extension of the mind.

Manovich reasons that the software is the message now, as it massively changed the way media consumption works. Software as a medium enables its users to create and interact with content themselves. What McLuhan meant by "the medium is the message" is that it is the medium behind the content that carries the actual message in influencing people entirely and not the content itself. It is true that now the users create the content and thus have more impact on what they are creating, which leads to more diversity in mass media content. However, it is still very apparent how influencing the media behind this are. Software, as well as other layers of media technology, like the hardware, affect people tremendously in the way they create and perceive content. What also affects people is the fact that the content is not (necessarily or solely) created by corporations and this gives the audience many different perspectives. Software has thus changed and impacted culture, economy, and politics.

Manovich concludes that the computer as a medium did not influence McLuhan’s mindset; “[...] his awareness of computers did not have significant effect on his thinking” (Manovich, 2013). McLuhan did not consider the computer as much as other influential mass media at his time, for it was not a mass medium and did not nearly have the influence that it wields today. However, McLuhan always looked at media in context of time and environment. Thus, a medium did not affect his thinking without any other factors, as a medium only. It is problematic to categorise McLuhan’s thoughts in a linear way, as they all require individual judgement. He did not talk about medium by medium and how each of those affected him or the audience specifically. Rather, he was talking about media as a whole and how these shape a society. “McLuhan's theories rest on the universal affectivity of technology on man, not just in particular instances” (Friesner, 2005). Most importantly, he considered media historically in terms of their emergence, not exclusively the modern ones of his time. In other words, McLuhan was looking at the bigger picture and his thoughts can therefore be applied to all technologies and media being and those that are coming.



Media are constantly changing and with them culture changes. Software is a result of a perpetual state of change. Hence, software is a result of previous media and further underlying technologies. Software is yet another layer to the process of all technology, tools, and media that are equally connected and all take part in influencing culture and thus bringing change. Previous media stay, as they are what following media consist of and stem from, like the electric technology, that McLuhan presented as a highly impactful medium. As other revolutionary media, it is still integrated in civilisation and clearly an essential ingredient of society. All media build upon each other and contribute to the continuing process of technological advance. Software emerged as a result of electricity. It is a very influential and revolutionary technology but so where many media before, and McLuhan built his argument around media in a greater context, being aware of what media revolutions have brought before. He was not merely looking at contemporary media technologies of his time, but also at the development of tools historically. This is why his arguments can still be applied to software today and media that are to come. Within this ongoing process, extensions will never fail to affect humanity vastly. This is also what McLuhan understood several decades ago.

The new media era that brought digital tools, is in terms of its effect on culture, principally no different to other eras in history. It is more advanced and thus brought more change in general, but that is part of the advancement due to technology as a whole. Using fire as a tool was the first big step towards advance, as was language. Following this, revolutionary tools have always come up, such as in the invention of the wheel, advancements in weaponry, the first industrial revolution, the second industrial revolution that involved electricity, and currently it is software that runs through all domains in society. New tools will bring the next media revolution and it will be even vaster in its effect. This medium will be built on the previous and existing ones, and thus continue the process of technological progress.

Social media platforms have received quite a lot of attention as a radical form of mass media. They are entirely different in terms of content production to every form of media that have existed before. But they are merely a result of the software medium. Software merged various mass media channels and brought connectivity between all kinds of computer programmes. The striking difference to old forms of media is that, because of software, various products became ubiquitously accessible and connected digitally. Software brought digital interaction to all domains in cultural products:



[...] all social, economic, and cultural systems of modern society—run on software. Software is the invisible glue that ties it all together. While various systems of modern society speak in different languages and have different goals, they all share the syntaxes of software [...] (Manovich, 2013, p. 8).

The way Manovich portrays software, it seems, gives its users control over the media. This is not the case at all. The overall model of a small group of people being in control of mass media has not changed – on the contrary, it has refined. The content people create is just the catalyst for contemporary digital media to function. Regular people are marionettes of big corporations and this is something that has not changed in regards to mass media of McLuhan’s time. It does not matter whether McLuhan was influenced by computers as mass medium or not, for he was not only viewing mass media of his time, but thought about media in the wider context of all tools and technologies in history. Societies have always formed and still form around media.

All media work us over completely. They are so pervasive in their personal, political, economic, aesthetic, psychological, moral, ethical, and social consequences that they leave no part of us untouched, unaffected, unaltered. The medium is the message. Any understanding of social and cultural change is impossible without a knowledge of the way media work as environments (McLuhan, 1967, p. 26).

Therefore, software can be applied to McLuhan’s ideas about the medium being the message. McLuhan was not looking at particular mass media of his time, he viewed tools, technologies, and media historically and generally. Therefore, no matter the development in technology, the idea of the medium being the message and extensions of ourselves can be applied to them all.

The way that businesses operate new forms of media is another indicator for a systematic repetition in history. How media function, always involved biases that were integrated in, but also hidden behind the content. Because media change, however, the way that people perceive this changes, as well. The content of software is the usage and interaction of it by its users, not the content that the users create. Thus, the way that the medium affects and shapes people and societies, has not changed and will not change. McLuhan’s idea of the medium being the message is applicable to all media; those in the past, at present, and in the future. Throughout the overall process of media advance, software reinforced another medium that



has, as a concept, been existing for longer than one can think, yet, obtaining its most powerful artificial form through software. This medium is the algorithm. As software it is already present as well as vastly influential. Furthermore, it is very likely to dominate the next media era, that has already begun developing, quietly.

References

- Barker, T. (2012). *Time and the Digital*. Hanover, New Hampshire: Dartmouth College Press.
- BBC Radio 4 (2019). *The Medium is the Message*. [video] Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=Ko6J9v1C9zE>
- BBC Science Focus Magazine. (2018). *How Ada Lovelace's notes on the Analytical Engine created the first computer program*. Retrieved from <https://www.sciencefocus.com/future-technology/how-ada-lovelaces-notes-on-the-analytical-engine-created-the-first-computer-program/>
- Berry, D. (2011). *The Philosophy of Software: Code and Mediation in the Digital Age*. London: Macmillan.
- Bobbitt, D. (2011). *Teaching McLuhan: Understanding Understanding Media*. Retrieved from Enculturation.net. <http://enculturation.net/teaching-mcluhan>
- Brown, D. (1998). *Cybertrends*. London: Penguin Books.
- Chatfield, T. (2013). *Netymology*. London: Quercus.
- Cramer, F. (2005). *Words Made Flesh*. Rotterdam: Piet Zwart Institute.
- Culkin, J. (1967). A Schoolman's Guide to Marshall McLuhan. *The Saturday Review*, pp.51-53, 70-72.
- de Vries Hoogerwerff, M. (2014). *The Software is the Message*. Retrieved from Masters of Media <https://mastersofmedia.hum.uva.nl/blog/2014/09/10/the-software-is-the-message/>
- Eudaimonia (2016). *The Medium is the Message by Marshall McLuhan / Animated Book Review*. [video] Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=gCr2binb4Fs>
- Folding Ideas (2015). *Minisode - The Medium is the Message*. [video] Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=OseOb_wBsi4
- Friesner, N. (2005). *A Review of Method is the Message: Rethinking McLuhan through Critical Theory*. Retrieved from Cyberartsweb.org. <http://www.cyberartsweb.org/cpace/infotech/mcluhan1.html>



- Fuller, M. (2008). *Software Studies*. Cambridge, Massachusetts London, England: The MIT Press.
- Grosswiler, P. (1998). *Method is the Message: Rethinking McLuhan through Critical Theory*. Montreal: Black Rose Books.f
- Harris, S. (2019). *Digital Capitalism: A Conversation with Douglas Rushkoff*. [podcast] Retrieved from Making Sense. <https://samharris.org/podcasts/146-digital-capitalism/>
- Harris, T. (2016). *How Technology is Hijacking Your Mind—from a Former Insider*. Retrieved from Medium <https://medium.com/thrive-global/how-technology-hijacks-peoples-minds-from-a-magician-and-google-s-design-ethicist-56d62ef5edf3>
- Kemp, S. (2019). *Digital 2019: Global Internet Use Accelerates*. Retrieved from We Are Social. <https://wearesocial.com/blog/2019/01/digital-2019-global-internet-use-accelerates>
- Kennedy, S. (2019). *Chaos media: a sonic economy of digital space*. London: Bloomsbury Academic.
- Kittler, F. (1995). There is no software. *Ctheory* (18 Nov 1995).
- Levinson, P. (2006). *Digital McLuhan*. London: Routledge.
- LicenceDashboard (2017). *The History of Software*. [video] Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=au-gE-Ohbhg>
- Manovich, L. (2013). "Software is the Message". Retrieved from Lab.softwarestudies.com. <http://lab.softwarestudies.com/2013/12/software-is-message-new-mini-article.html>
- Manovich, L. (2013). *Software takes command*. New York London: Bloomsbury.
- Manovich, L. (2002). *The Language of New Media*. Cambridge, Massachusetts London, England: The MIT Press.
- McLuhan, M. and McLuhan, E. (1988). *Laws of Media*. Toronto Buffalo London: University of Toronto Press.
- McLuhan, M. (2001). *Understanding media*. London: Routledge.
- McLuhan Galaxy. (n.d.). *Marshall McLuhan on Computers & the Future Internet*. Retrieved from <https://mcluhangalaxy.wordpress.com/2014/10/07/marshall-mcluhan-on-computers-the-future-internet/>
- mywebcowtube (2011). *Marshall Mcluhan Full lecture: The medium is the message - 1977 part 1 v 3*. [video] Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=ImaH51F4HBw>
- Negroponte, N. (1995). *Being Digital*. Chatham, Kent: Hodder and Stoughton.



- Owen, J. (2015). *How Software is Made*. [video] Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=bWdeGTJxMQc>
- Paterson, M. and Higgs, J. (2005). Using Hermeneutics as a Qualitative Research Approach in Professional Practice. *The Qualitative Report*, 10(2), 339 - 357.
- Pinkston, W. (2017). *Marshall McLuhan - Understanding Media*. [video] Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=OpexbEcsN2A>
- Rodowick, D. N. (2001). *Reading the Figural, or, Philosophy after the New Media*. Durham & London: Duke University Press.
- Rouse, M. (2016). *What is software?*. Retrieved from SearchMicroservices <https://searchmicroservices.techtarget.com/definition/software>
- Rushkoff, D. (1994). *Cyberia: Life in the Trenches of Hyperspace*. London: Flamingo Original.
- Rushkoff, D. (2010). *Program or be Programmed*. New York: OR Books.
- Slouka, M. (1996). *War of the Worlds: Cyberspace and the high-tech assault on reality*. London: Abacus.

Список литературы

- Barker, T. (2012). *Time and the Digital*. Hanover, New Hampshire: Dartmouth College Press.
- BBC Radio 4 (2019). *The Medium is the Message*. [video] Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=Ko6J9v1C9zE>
- BBC Science Focus Magazine. (2018). *How Ada Lovelace's notes on the Analytical Engine created the first computer program*. Retrieved from <https://www.sciencefocus.com/future-technology/how-ada-lovelaces-notes-on-the-analytical-engine-created-the-first-computer-program/>
- Berry, D. (2011). *The Philosophy of Software: Code and Mediation in the Digital Age*. London: Macmillan.
- Bobbitt, D. (2011). *Teaching McLuhan: Understanding Understanding Media*. Retrieved from Enculturation.net. <http://enculturation.net/teaching-mcluhan>
- Brown, D. (1998). *Cybertrends*. London: Penguin Books.
- Chatfield, T. (2013). *Netymology*. London: Quercus.
- Cramer, F. (2005). *Words Made Flesh*. Rotterdam: Piet Zwart Institute.
- Culkin, J. (1967). A Schoolman's Guide to Marshall McLuhan. *The Saturday Review*, pp.51-53, 70-72.
- de Vries Hoogerwerff, M. (2014). *The Software is the Message*. Retrieved from Masters of Media



- <https://mastersofmedia.hum.uva.nl/blog/2014/09/10/the-software-is-the-message/>
- Eudaimonia (2016). *The Medium is the Message by Marshall McLuhan / Animated Book Review*. [video] Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=gCr2binb4Fs>
- Folding Ideas (2015). *Minisode - The Medium is the Message*. [video] Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=OseOb_wBsi4
- Friesner, N. (2005). *A Review of Method is the Message: Rethinking McLuhan through Critical Theory*. Retrieved from Cyberartsweb.org.
<http://www.cyberartsweb.org/cpace/infotech/mcluhan1.html>
- Fuller, M. (2008). *Software Studies*. Cambridge, Massachusetts London, England: The MIT Press.
- Grosswiler, P. (1998). *Method is the Message: Rethinking McLuhan through Critical Theory*. Montreal: Black Rose Books.f
- Harris, S. (2019). *Digital Capitalism: A Conversation with Douglas Rushkoff*. [podcast] Retrieved from Making Sense.
<https://samharris.org/podcasts/146-digital-capitalism/>
- Harris, T. (2016). *How Technology is Hijacking Your Mind—from a Former Insider*. Retrieved from Medium <https://medium.com/thrive-global/how-technology-hijacks-peoples-minds-from-a-magician-and-google-s-design-ethicist-56d62ef5edf3>
- Kemp, S. (2019). *Digital 2019: Global Internet Use Accelerates*. Retrieved from We Are Social. <https://wearesocial.com/blog/2019/01/digital-2019-global-internet-use-accelerates>
- Kennedy, S. (2019). *Chaos media: a sonic economy of digital space*. London: Bloomsbury Academic.
- Kittler, F. (1995). There is no software. *Ctheory* (18 Nov 1995).
- Levinson, P. (2006). *Digital McLuhan*. London: Routledge.
- LicenceDashboard (2017). *The History of Software*. [video] Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=au-gE-Ohbhg>
- Manovich, L. (2013). *"Software is the Message"*. Retrieved from Lab.softwarestudies.com.
<http://lab.softwarestudies.com/2013/12/software-is-message-new-mini-article.html>
- Manovich, L. (2013). *Software takes command*. New York London: Bloomsbury.
- Manovich, L. (2002). *The Language of New Media*. Cambridge, Massachusetts London, England: The MIT Press.
- McLuhan, M. and McLuhan, E. (1988). *Laws of Media*. Toronto Buffalo London: University of Toronto Press.



- McLuhan, M. (2001). *Understanding media*. London: Routledge.
- McLuhan Galaxy. (n.d.). *Marshall McLuhan on Computers & the Future Internet*. Retrieved from <https://mcluhangalaxy.wordpress.com/2014/10/07/marshall-mcluhan-on-computers-the-future-internet/>
- mywebcowtube (2011). *Marshall Mcluhan Full lecture: The medium is the message - 1977 part 1 v 3*. [video] Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=ImaH51F4HBw>
- Negroponte, N. (1995). *Being Digital*. Chatham, Kent: Hodder and Stoughton.
- Owen, J. (2015). *How Software is Made*. [video] Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=bWdeGTJxMQc>
- Paterson, M. and Higgs, J. (2005). Using Hermeneutics as a Qualitative Research Approach in Professional Practice. *The Qualitative Report*, 10(2), 339 - 357.
- Pinkston, W. (2017). *Marshall Mcluhan - Understanding Media*. [video] Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=OpexbEcsN2A>
- Rodowick, D. N. (2001). *Reading the Figural, or, Philosophy after the New Media*. Durham & London: Duke University Press.
- Rouse, M. (2016). *What is software?*. Retrieved from SearchMicroservices <https://searchmicroservices.techtarget.com/definition/software>
- Rushkoff, D. (1994). *Cyberia: Life in the Trenches of Hyperspace*. London: Flamingo Original.
- Rushkoff, D. (2010). *Program or be Programmed*. New York: OR Books.
- Slouka, M. (1996). *War of the Worlds: Cyberspace and the high-tech assault on reality*. London: Abacus.

Critics & Reviews
Критика и рецензии





«LOOK OUT! THIS IS METAMODERN»: MODERNITY AS AN UMBRELLA AND A PENDULUM

Artem Vladimirovich Morozov (a)

(a) Institute of Philosophy Russian Academy of Science. 12 Goncharnaya str., 1, Moscow, Russia,
109240. Email: cmpelok[at]gmail.com

Abstract

Book Review: van den Akker, R. (2019). *Metamodernism. Historicism, Affect and Depth after postmodernism*. (V. M. Lipk, Trans.) Moscow: RIPOL classic. (in Russian)

Keywords

Metamodernism; modernity; postmodernism; umbrella; pendulum; affect; depth; historicity



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



ОСТОРОЖНО, МЕТАМОДЕРН: СОВРЕМЕННОСТЬ КАК ЗОНТИК И МАЯТНИК

Морозов Артем Владимирович (а)

(а) Институт философии РАН. 109240, ул. Гончарная, д. 12, стр.1, Москва, Российская Федерация.
Email: cmpelok[at]gmail.com

Аннотация

Рецензия на книгу ван ден Аккер, Р. (2019). *Метамодернизм. Историчность, Аффект и Глубина после постмодернизма*. (В. М. Липк, Перев.) Москва: РИПОЛ классик.

Ключевые слова

Метамодернизм; современность; постмодернизм; зонтик; маятник; аффект; глубина; историчность



Это произведение доступно по [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



ВВЕДЕНИЕ

Очередная новинка из серии «Фигуры философии» издательства «Рипол классик» посвящена теме, которая усиленно разрабатывалась философами и теоретиками культуры на протяжении последних двух десятилетий, — постпостмодернизму. Уже с конца 1990-х годов утверждение о том, что «состояние постмодерна» завершилось или, по меньшей мере, значительно трансформировалось, стало общей идеей. В связи с чем возникла потребность в новом языке описания современности. Так, на замену постмодерну с тех пор «были предложены концепции перформатизма (2000), гипермодерна (2005), автомодерна (2008), диджимодерна (2009), альтермодерна (2009) и реновализма (2010)», космодерна (2011) (Павлов 2018, стр. 3; Сафронов 2019; Афанасов, Павлов 2019а) и т.д. Эти теории и покрываются весьма осторожным зонтичным термином «постпостмодернизм», выдвинутым канадским теоретиком литературы Линдой Хатчеон, — список можно продолжать чуть ли не до бесконечности.

Необходимо, однако, признать, что из всех подобного рода концепций на сегодняшний день наиболее успешной — если не в теоретическом отношении, то в плане известности и востребованности (Павлов 2018, стр. 3) — оказалась концепция метамодерна, предложенная в 2010 году норвежским медиатеоретиком Тимотеусом Вермюленом и нидерландским философом Робином ван ден Аккером в программной статье «Заметки о метамодернизме» (Вермюлен, ван ден Аккер 2015). Спустя семь лет ван ден Аккер и Вермюлен вместе с английской исследовательницей экспериментальной литературы Элисон Гиббонс выпустили сборник статей дружественных им авторов, посвященных метамодерну во множестве его культурных ипостасей, с переводом которого спустя всего лишь два года может ознакомиться русский читатель. Книга, на что, собственно, намекает читателю ее полное название, состоит из четырех разделов — вводного «Метамодернизма», а также основных блоков «Историчности», «Аффекта» и «Глубины». Она также сопровождается критическим введением философа и социального теоретика Александра Павлова и несколько отдаленным от основных тем книги «эпилогом» арт-критика Джеймса Элкинса, посвященным перипетиям письма (и в особенности письма об искусстве) и рассуждений о нем в современной академии.

Что же такое метамодерн? Центральное понятие, к которому прибегают Вермюлен и ван ден Аккер для его определения, — «структура чувства» (само выражение принадлежит



неомарксистскому теоретику литературы и культуры Реймонду Уильямсу). Именно она отражается в самой приставке, которую Вермюлен и ван ден Аккер предлагают на замену «пост»: если, с точки зрения Фредрика Джеймисона, «пост» заключает в себе «ощущение конца», которым отмечен постмодерн (конца тех самых «Историчности, Аффекта и Глубины»), то «мета» указывает на захватывающую нас в текущий исторический момент структурную эмоцию совершенного иного плана. «Мета» может означать «после», подобно «пост», то есть метамодерн в каком-то смысле заключает в себе постмодерн, но вместе с тем располагается уже за ним, то есть преодолевает ощущение конца или, по крайней мере, к этому стремится. «Мета» также означает «среди» или «наряду», то есть метамодерн располагается «*sреди* или *наряду* более старых и более новых структур чувства», которые оказываются по отношению к нему, однако, второстепенными (стр. 56). Наконец, «мета» употребляется в значении «между»: метамодерн подразумевает в первую очередь осцилляции, колебания между полюсами, с которыми он никогда не совпадает в полной мере (поскольку находится наряду с ними). Так, метамодерн располагается между искренним энтузиазмом, глубиной или наполненностью модерна, с одной стороны, и безучастной иронией, поверхностностью или бессодержательностью постмодерна, с другой, нисколько не отменяя модерн и постмодерн целиком, а лишь отодвигая их на второй план подобно тому, как движение маятника отвлекает нас от своих крайних точек. Как же тогда выглядит, если позволите, превращение постисторичности, постаффекта и постглубины, по мнению авторов данного сборника, — в метаисторичность, метааффект, метаглубину?

ИСТОРИЧНОСТЬ

Взяв за образец рассуждения Фредрика Джеймисона (правда, без их обстоятельности), ван ден Аккер в прелюдии ко второму разделу заявляет, что новое общее ощущение — или структура чувства — родилось в результате новой мутации капитализма. О том, как именно преобразовался капитализм, он пишет мало — по всей видимости, ответ на этот вопрос должны дать статьи авторов раздела (далее я более-менее подробно рассмотрю лишь некоторые из них). Однако он дает набросок чувства истории в метамодерне: если модерн с воодушевлением глядел вперед, а постмодерн ностальгически оборачивался назад, то, в свою очередь, «глашатаи метамодерна открывают заднюю дверь, но проходят в парадную» — оглядываются на прошлое с тем, чтобы обнаружить в нем ключи к будущему (с. 88).



Стоит отметить, что подобная ретрофутуристическая позиция уязвима для критики — ретрофутуризм слишком уж с большой легкостью скатывается в ретроманию (Павлов 2019а), так что метамодернизм становится трудно отличить от постмодернизма. Однако, по мнению одного из авторов второго раздела, нидерландского философа Сьерда ван Туинена, прошлое прошлому — рознь. Так, например, возрастающий в настоящее время интерес к ремеслам и ручному труду, будь то кулинария, вязание или даже самостоятельное программирование, свидетельствует отнюдь не о ностальгии по всему доиндустриальному, поскольку вывод о такой ностальгии сам уходит корнями в XIX столетие с его моделью труда и автоматизации, которую мы вовсе не обязаны принимать (с. 186). Нынешнюю ситуацию можно было бы куда выгоднее представить исходя, с одной стороны, из XVI века (а точнее — из того, что в нем было футуристичным, но оказалось несбывшимся), а с другой — из модели технологической операции, предложенной философом техники и индивидуации Жильбером Симондоном. В XVI столетии главной оппозицией в материальной сфере была не «индивидуальный гений — коллективное производство», а «неоремесленничество — массовый неквалифицированный дизайн». По Симондону, модель такой массовой работы, которую через три века предоставит диалектика, предполагает гилеморфизм, то есть представление о технике как о наложении инженерного замысла или концепции (формы) на пассивную и бесформенную материю, в то время как в действительности материя всегда активна, а наши замыслы определяются во взаимодействии с мириадами форм, сокрытых в ее движении. Ремесленник же как раз и представляет собой посредника между концепцией и исполнением. Заимствуя из второго тома «Капитализма и шизофрении» Делёза и Гваттари образ «космического ремесленника», ван Туинен обогащает его идеями таких направлений, как новый материализм и объектно-ориентированная онтология, которые, по его мнению и с точки зрения нескольких других авторов и редакторов сборника (стр. 49, 250, 354), являются выражениями метамодернистских тенденций в современной философии.

В отличие от ван Туинена, канадский литературовед Джош Тот в своем прочтении романа «Возлюбленная» Тони Моррисон обращается к гегельянским концепциям Славоя Жижека и Катрин Малабу, сочетая логику пластичности Гегеля/Малабу с логикой прозрачности, описанной Жаком Деррида (к последней, кстати, все чаще прибегают и объектно-ориентированные онтологи, например, Тимоти Мортон (Мортон 2019)), для того чтобы описать различие между



историографичной и историопластичной метапрозой, характерной для постмодерна и метамодерна соответственно. Пластичность и призрачность оказываются, с точки зрения Тота, удобными и продуктивными метафорами для описания свойственных для метамодернизма колебаний в ощущении историчности. Если несколько упростить изложение, проблема героини романа состояла в ее неспособности обратить статичные привидения прошлого в пластичные его призраки, то есть в неспособности отвергнуть прошлое для того, чтобы затем отвергнуть само это отвержение и позволить себе по-настоящему прошлое принять, но принять иначе, не как нечто застывшее и довлеющее, то есть — проработать травму, открыть в прошлом новое будущее. Во многих отношениях ход мысли Тота здесь, как несложно заметить, пересекается с рассуждениями ван Туинена (XVI век как травма), пускай предмет их размышлений и разнится. На мой взгляд, однако, для того чтобы составить предложенную Тотом модель историчности, достаточно было обратиться не к Гегелю в версии Малабу, а к «Мировым эпохам» Шеллинга (причем безо всяких посредников), где отвержение прошлого решением субъекта становится условием для его подлинного проживания и утверждения. Однако, судя по всему, Шеллингу недостает модного философа-интерпретатора, которого можно было бы отнести к мета- или хотя бы постпостмодерну, чтобы он мог появиться в качестве фигуры в подобном эссе.

АФФЕКТ И ГЛУБИНА

Для постмодерна, как уже говорилось, характерна безучастная, отстраненная ирония — это уплощение аффекта. Не будучи в силах возвратиться назад к «героическому энтузиазму» модерна, метамодернистские писатели, режиссеры и художники тем не менее пытаются иронию укротить, придав ей искренности и попытавшись выйти за пределы «солипсистского солипсизма» ощущаемой оторванности и изоляции как от других людей и их переживаний, так и от собственных чувств. В этом смысл стратегии, которую можно назвать «постиронией», и посвященная ей статья литературоведа Ли Константину в третьем разделе является несомненной удачей сборника (в том числе для того русского читателя, который из любопытства ищет определение данного термина). Разумеется, новая искренность, к которой приходит метамодерн, не является полной непосредственностью. Скорее, речь идет о просвещенной наивности, а также о притворной чувственности и курируемой аутентичности, с которыми связана так называемая политика постправды,



рассматриваемая Сэмом Браузом в четвертом разделе в контексте двух различных видов производства искренности на примере британской политики (Блэр, Корбин). Анализ Брауза любопытен тем, что он вычленяет в постправде не только отрицательное, но и положительное измерение, что резонирует и с моими взглядами на данную тему (Морозов, 2019).

Статью Джеймса МакДауэлла из второго раздела, посвященную отражениям метамодерна в кинематографе («quirky», квир-утопизм, неоромантизм), на месте редакторов сборника я бы, скорее, отнес в третий раздел и разместил рядом с размышлениями по поводу метамодернистского ситкома Грая Растеда и Кая Ханно Швинда. Метамодернистские жанры кино и качественного телевидения отличаются от их постмодернистских предшественников и современников «эмоциональная, интеллектуальная позиция (утверждение, оптимизм, сентиментальность) перед потенциальным материалом для скептицизма (иронии, осознания абсурдности, показной отстраненности)» их героев (стр. 109–110), признание ими своей уязвимости и незащитности, своей оторванности и ущербности, оборачивающееся теплотой. Если постмодернистская холодная ирония блокирует всякий эмоционально значимый ответ за исключением аморфной и безличной эйфории, возникающей как реакция на «скользящие по поверхности ощущения» (Джеймисон), то (пост)ирония метамодерна представляет собой не что иное, как отчаянные сознательные усилия по обнаружению глубины в себе и вокруг.

Итак, если постмодернизм был отмечен исчезновением или, скорее, «затуханием» Историчности, Аффекта и Глубины, то метамодернизм указывает на их возвращение или, по меньшей мере, его возвещает, причем прослеживается оно ни много ни мало, как заявляют редакторы книги, в тенденциях, «доминирующих в современных творениях искусства и культуры» (стр. 50). Этот тезис с легкостью подвергается критике, что и делает Александр Павлов в своем введении (с. 23 и далее), — неужели мы сталкиваемся с метамодернистскими творениями на каждом шагу? Условно говоря, разве программа кинотеатров состоит исключительно из фильмов категории «мамблкор» и уж тем более «quirky», если ограничиться примером кино? Художественные произведения и тенденции, к которым отсылают авторы сборника, без сомнения, важны и интересны, и их анализ может многое дать для понимания духа нового времени, однако большинство из них остаются достаточно маргинальными, иными словами, краевыми явлениями. Быть может,



край, который они занимают, — даже передний, быть может, как раз это составители и имели в виду, и тем не менее уравнивать доминирующую и *авангардную* позиции, с моей точки зрения, — шаг далеко не обоснованный. Ровно то же замечание я бы высказал и в отношении заявляемых философских инстанцииций метамодерна — спекулятивный реализм и объектно-ориентированная онтология в частности, безусловно, представляют собой модные течения в нынешней континентальной философии и пользуются большим успехом у современных художников и кураторов, но назвать данные направления мейнстримными было бы, мягко говоря, немалым преувеличением. (В меньшей степени это относится к Жижеку и Малабу. Вопрос же с отнесением Делёза или Деррида к метамодерну является гораздо более дискуссионным). Перед нами старая добрая ошибка экстраполяции, которой, кстати, зачастую грешат именно философы — свой ограниченный круг чтения принимается за всеохватывающее отображение ситуации, а попытка ее описания или концептуализации походит больше на предписание или программу.

В то же время сам метамодерн как концепция оказывается весьма общим описанием, и уровень обобщения в нем чуть ли не граничит с бессодержательностью (причем это вполне входит в задумку того же Вермюлена, см. (стр. 355)): вся суть дела, как мы видели, по большому счету буквально заключается в приставке («мета» как «наряду», «между» и «после»), которая прилагается, с одной стороны, к постмодернизму, который предположительно преодолевается в рассматриваемых явлениях культуры и политики, а с другой — к целому множеству независимо сформулированных концепций более локального характера, будь то находящиеся на слуху, таких как «новый романтизм», «новая искренность», «постирония», «постправда» и т. п., или еще лишь претендующих в настоящий момент на дальнейшую теоретическую востребованность, таких как «супергибридность» или «новый маньеризм». Справедливо было бы заявить, что метамодернизм сам оказывается в положении якобы более абстрактного постпостмодернизма — это не более чем зонтичный термин, покрывающий вышеперечисленные концепции. Хотя подобная зонтичность, если эксплицитно сделать ее содержанием термина, даже впечатляет: маятник, который в то же самое время представляет из себя зонтик, — это ли не шедевр нового ремесленничества по версии Сьерда ван Туинена или шизофренического бриколажа любимых им Делёза и Гваттари, но не в материальном, а концептуальном измерении? За столом, сделанным шизофреником, невозможно сидеть, да и вообще обращаться с ним



хоть по какому-нибудь из его назначений, как нельзя прикрыться от дождя постоянно раскачивающимся и колеблющимся зонтиком, и в то же время по какой-то причудливой причине они не могут нас не восхищать. Быть может, метамодерн лучше всего характеризует не «призрачность» Деррида, а логика целого, представленная в «Капитализме и шизофрении»: целое всегда меньше, чем сумма его частей (в данном случае — локальных концепций), и потому оно прибавляется к ним — оказывается наряду с ними, среди них и между ними — уже после, в самом конце их постоянно возобновляемого перечисления (Делёз, Гваттари 2007, стр. 75 и далее).

Причем стоит отметить, что и некоторые из этих концепций тоже являются, по сути, зонтичными терминами, хотя и более четко проработанными — так, постирония в описании Ли Константину представляет собой не некое вполне очерченное и единообразное явление культуры, а набор стратегий, притягивающих к себе современных творцов. По мнению Константину, который ограничивается примером литературы, их как минимум четыре — это мотивированный постмодернизм, доверчивая метапроза, постироничный роман воспитания и реляционное искусство, причем любое постироничное произведение может сочетать в себе использование сразу нескольких векторов. И, в конечном счете, постиронии вернее будет описать как *усилия*, предпринимаемые рядом авторов по преодолению еще господствующего постмодерна, нежели «готовый», положительный феномен, нежели искомое новое состояние, которое, что называется, «пришло на смену». Эти рассуждения Константину позволили бы отвести от метамодернизма критические замечания на счет его неправомерного «скатывания» с уровня описания на уровень предписания, если бы только за ходом его мысли следили и остальные авторы сборника. С точки зрения некоторых из них, представляется возможным применить метамодернистскую оптику даже к тем произведениям, которые традиционно считаются постмодернистскими. Иными словами, вдобавок ко всем прочим своим метаниям метамодернизм все же не может решить, по справедливому замечанию Павлова, является ли он онтологическим описанием (то есть анализом наличных трендов, выявляющим их реальную структуру или тональность; здесь структура чувства оказывается предметом) или же эпистемологическим (то есть способом прочтения новых, а также *перепрочтения* прежних культурных явлений; и тогда структура чувства становится методом).



Почему же в таком случае статьи из настоящего сборника — статьи именно на тему «состояния метамодерна», а не, допустим, космодерна или же гипермодерна? На мой взгляд, многие из них вполне могли бы фигурировать и в изданиях, посвященным альтернативным языкам описания современности. А статья Джоша Тота и вовсе указывает на его переход от реновализма к метамодерну — правда, молчаливо, без каких-либо комментариев со стороны автора. Если вкратце, сборнику не хватает сопоставления одноименной концепции с другими постпостмодернистскими теориями. Данный недостаток отчасти восполняет введение Павлова (хотя это вовсе не входило в его задачи, и к тому же читатель может обратиться к многочисленным статьям автора, посвященным «образам современности в XXI веке», приведенным в библиографии, а главное — к его книге, всецело посвященной постпостмодернизму, (Павлов, 2019b)), а также статья немецко-американского слависта Рауля Эшельмана, твердо придерживающегося собственной позиции в рамках перформатистского направления и вступающего в спор с метамодернизмом.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В заключении своего эссе, посвященного перформатистской фотографии, Эшельман проводит достаточно содержательное сравнение и противопоставление метамодернизма и перформатизма (стр. 449 и далее), по результатам которого различия между ними можно суммировать следующим образом. Если метамодерн ратует за колебания, но без того, чтобы осуществлялся синтез, то перформатизм выступает как раз за «старый добрый гегелевский» синтез и рассматривает саму фразу «диалектические колебания» как вздор, поскольку, с точки зрения Эшельмана, придерживаться можно либо колебаний (ничем не увенчивающихся, а потому статичных — метамодерн занимает «слишком уж выжидательную позицию»), либо их диалектического синтеза, и никак иначе. Новому романтизму метамодерна, наследующему эстетику хаоса от постмодернизма, перформатизм противопоставляет, скорее, новый классицизм, который опирается на эстетику порядка. (Было бы любопытно узнать, к какому из полюсов склоняется новый маньеризм ван Туинена!). Наконец, в отличие от метамодерна, который занят в первую очередь «структурой чувства», то есть пространственными рассуждениями насчет аффектов (будь то аффектов самого создателя произведения, его критиков или аудитории), перформатизм сосредотачивается на формальном и функциональном анализе содержания произведений, с



чем связан его отказ от интерпретаций явлений из политической сферы, не имеющей непосредственного отношения к приемам искусства и подспудным нормам, направляющим их использование. Во многом из-за данных различий метамодернизм и перформатизм оказываются комплементарными, и тем не менее их взаимодополнительность зачастую больше напоминает лиотаровскую «распрю», в которой то и дело одна сторона затыкается другой, а поиск общего языка ими постоянно откладывается.

Представленные выше спорные моменты концепции метамодернизма (отдельные проблематичные решения и подчас необоснованные амбиции, акцент на структуру чувства в противовес остальным факторам, гетерогенность частных подходов авторов на фоне бедного понятийного аппарата общей теории, проблема с описанием/предписанием, расплывчатость по сравнению с альтернативными языками описания), разумеется, с легкостью могут быть восприняты и как его достоинства. Как бы то ни было, сборник представляет несомненный интерес для широкой аудитории и специалистов, поскольку он может послужить значимой опорной точкой для плодотворных дискуссий о ситуации современности на русском языке.

Список литературы

- Афанасов, Н. Б. & Павлов, А. В. (2019). Образы современности в XXI веке: космодернизм. *Знание. Понимание. Умение*, (2), 46–62.
- Вермюлен, Т. & ван ден Аккер, Р. (2015). Заметки о метамодернизме. *Metamodern*. Retrieved from <http://metamodernizm.ru/notes-on-metamodernism>.
- Делёз, Ж. & Гваттари, Ф. (2007). *Анти-Эдип: Капитализм и шизофрения*. Екатеринбург: У-Фактория.
- Морозов, А. В. (2019). Ответ на вопрос: что такое постправда? Перспектива проблематологии. *Горизонты гуманитарного знания*, (3), 93–105.
- Мортон, Т. (2019). Род человеческий: солидарность с нечеловеческим сообществом. *Логос*, 29(5), 57–70.
- Павлов, А. В. (2018). Образы современности в XXI веке: метамодернизм. *Логос*, 28(6), 1–19.
- Павлов, А. В. (2019а). Постмодернистский ген: является ли посткапитализм постпостмодернизмом. *Логос*, 29(2), 1–24.



- Павлов, А. В. (2019b). *Постпостмодернизм: как социальная и культурная теории объясняют наше время*. М.: Издательский дом «Дело» РАНХиГС.
- Сафронов, Э. Е. (2019). Что будет вместо постмодерна? Диджимодернизм как культурная доминанта. *Галактика медиа: журнал медиа исследований*, (1), 178–195. doi: 10.24411/2658-7734-2019-00010

References

- Afanasov, N. B. & Pavlov, A. V. (2019). Images of the Present in the 21st Century: cosmopolitanism. *Knowledge. Understanding. Skill*, (2), 46–62. (in Russian)
- Vermölen, T. & van den Akker, R. (2015). Notes on Metamodernism. *Metamodern*. Retrieved from <http://metamodernizm.ru/notes-on-metamodernism>. (in Russian)
- Deleuze, J. & Guattari, F. (2007). *Anti-Oedipus: Capitalism and Schizophrenia*. Ekaterinburg: U-Factoria. (in Russian)
- Morozov, A. V. (2019). The Answer to the Question: What is post-Truth? The Perspective of Problematology. *Horizons of Humanitarian Knowledge*, (3), 93–105. (in Russian)
- Morton, T. (2019). The Human Race: Solidarity with a non-Human Community. *Logos*, 29 (5), 57–70. (in Russian)
- Pavlov, A. V. (2018). Images of the Present in the 21st Century: Metamodernism. *Logos*, 28 (6), 1–19. (in Russian)
- Pavlov, A. V. (2019a). Postmodern gene: Is postcapitalism a post-Postmodernism? *Logos*, 29 (2), 1–24. (in Russian)
- Pavlov, A. V. (2019b). *Post-Postmodernism: How Social and Cultural Theories Explain Our Time*. М.: Publishing house "Delo" RANEPА. (in Russian)
- Safronov, E. E. (2019). What Will Happen Instead of Postmodern? Digimodernism as a Cultural Dominant. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, (1), 178–195. doi: 10.24411/2658-7734-2019-00010 (in Russian)



HENRY JENKINS AND MEDIA THEORY FANFICTION

Nikolai Borisovich Afanasov (a)

(a) Institute of Philosophy Russian Academy of Sciences, 12 Goncharnaya str., 1,
Moscow, Russia, 109240. Email: n.afanasov[at]gmail.com

Abstract

Book review: Jenkins, H. (2019). *Convergence Culture*. Moscow: RIPOL Classic / Pangloss. (in Russian)

Keywords

Media theory; social philosophy; popular culture; collective intelligence; transmedia storytelling; media convergence; convergence; convergence culture



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



ГЕНРИ ДЖЕНКИНС И ФАНФИК ПО ТЕОРИИ МЕДИА

Афанасов Николай Борисович (а)

(а) Институт философии РАН, 109240, Российская Федерация, г. Москва,
ул. Гончарная, д. 12, стр. 1. Email: n.afanasov[at]gmail.com

Аннотация

Рецензия на книгу: Дженкинс, Г. (2019). *Конвергентная культура*. Москва: РИПОЛ классик / «Панглосс».

Ключевые слова

Теория медиа; социальная философия; популярная культура; коллективный интеллект; трансмедийное повествование; конвергентная культура; конвергенция; медиаконвергенция



Это произведение доступно по [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



Теория медиа пока ещё не имеет репутации Теории с большой буквы, несмотря на то что с каждым десятилетием значение медиа в современном мире увеличивается. Работать с культурой после «культурного поворота» в социальных исследованиях без понимания того, по каким законам функционируют и развиваются медиа уже невозможно. Генезис любой теоретической концепции – это эпистемологическая проблема. Предшествует ли практике теоретическое осмысление существующих в области тенденций или прогнозирование? Или же случайно и децентрализованно складывающаяся практика даёт акторам пищу для размышлений и основания для действий? До времени отложив в сторону этот эпистемологический спор, отметим, что медиатеория по большей части описательна. Медиамир не создаётся кабинетными учёными. Это сфера практической деятельности, что роднит её с бизнесом, в котором реальные истории успеха сами становятся кейсами для исследования (Larsson, 1993, p. 1523). В анализе оказываются заинтересованы в первую очередь те, кто обеспокоен получением прибыли, а не разработкой теории.

Американский профессор, теоретик медиа, культуролог и просто фанат современной культуры Генри Дженкинс сумел поколебать это скептическое отношение к возможностям медиатеории и вообще к теории со стороны тех, кто непосредственно связан с медиа. На обложку русского издания (Дженкинс, 2019) вынесены слова американского ученого Стивена Джонсона: «Книга Дженкинса больше похожа на операционную систему, нежели на традиционную книгу. Это платформа, на которой мы будем выстраивать новые теории в последующие десятилетия». Стивен Джонсон в 2005 году сам опубликовал работу «Всё плохое – хорошо для вас: как современная популярная культура действительно делает нас умнее» (Johnson, 2005), также посвящённую современной популярной культуре и медиатеории. Не часто приходится слышать столь лестные слова от коллег, работающих в той же области, что и ты. Определённо, Дженкинс получил признание. Но, возможно, даже важнее оценка Уилла Райта, гейм-дизайнера *SimCity* и *The Sims*: «Генри Дженкинс предлагает нам ключ к пониманию будущего». Если разработчик игр думает, что понимание Дженкинса верное, то есть основания предполагать, что будущее действительно будет учитывать теоретические наработки американского исследователя.

Многие интеллектуалы также оказались очарованы его анализом и идеями. Последнее очень важно, потому что Дженкинсу удалось если и не потеснить, то хотя бы составить конкуренцию некоторым



влиятельным направлениям анализа современных медиа и популярной культуры. Многие из них были вдохновлены левой культуркритикой Франкфуртской школы, постструктуралистскими представлениями о языке или правым культурным консерватизмом (Real, 1980, pp. 240-242). Вероятно, это уже не отвечает тем изменениям, которые произошли с современной культурой в эпоху интернета. Вслед за Генри Дженкинсом многим из нас, чья жизнь связана с современной популярной культурой, хотелось бы немного побыть оптимистами. Если современные медиа функционируют не так, что мы от них лишь становимся глупее и теряем то небольшое время, которым обладаем, то было бы здорово узнать об этом побольше. В особенности, если эти теоретические размышления, или вернее будет сказать «наблюдения», повлияют на индустрию культуры.

Генри Дженкинс как никто разбирается в популярной культуре: «Дженкинс был фаном всегда. Ещё в детстве, как признаётся сам Дженкинс, он зачитывался популярнейшими среди подростков журналами “Mad” и “Famous Monsters of Filmland”. <...> После он открыл для себя комиксы, научную фантастику, начал коллекционировать игрушки, сделанные по мотивам телевизионных персонажей, и стал писать сценарии для собственных фильмов Super 8» (Павлов, 2019, с. 7). Таким послужным списком могут похвастаться немногие любители комиксов, фильмов или фанфиков, не говоря об учёных. Его погружённость в материал заслуживает уважения не тем, что он попробовал всё и по многу. Это не такая большая редкость. Значение имеет то, что Дженкинс не растворился в фанатской культуре. Пожалуй, самым важным свидетельством в преданности и верности Дженкинса не только популярной, но и академической культуре будет то, что он пишет о ней не только на форумах или в социальных сетях, но и в научных журналах, публикует книги в крупных издательствах с безупречной репутацией. Его работы становились бестселлерами, при этом содержательно являясь продолжением его увлечений, чему может позавидовать любой автор.

Как хорошо знакомый с медиа человек, Дженкинс всегда умел привлечь читателя к своим трудам. Чего только стоит название сборника 1998 года «От Барби к *Mortal Kombat*: гендер и компьютерные игры» (Castell, Jenkins, 1998), который вышел под его редакцией. Куклы Барби, *Mortal Kombat*, гендерные исследования и computer studies под одной обложкой. Сложно представить себе что-то более интересное и одновременно вызывающее даже в американском гуманитарном пространстве 1990-х. Сама стратегия его работы и продвижения в академическом мире – хороший пример того, что



автор понимает законы функционирования современной культуры, взаимопроникновение и диффузию медиа-мира и мира исследований. Дженкинс начинал как традиционный исследователь кинематографа и эстетических феноменов, создавая себе репутацию анализом голливудских комедий 1930-х годов (Jenkins, 1992b) и новаторскими идеями «соучастия» в процессах производства, которые пришлись по душе пользователям ещё незарегулированного компаниями интернета. Благодатные темы для исследования, сочетающие академизм и работу с «низким» жанром. Позже, понимая законы грамотного таргетирования, он обращался к темам, которыми активно интересовались представители субкультур: ко вселенной «Звёздных войн» и к сериалу «Стартрек».

Помимо этого, Генри Дженкинс никогда не оставлял непосредственно публичную деятельность. Он принимал и принимает участие в многочисленных мероприятиях, которые проводятся фанатами и корпорациями для поклонников того или иного феномена массовой культуры. Дженкинс ведёт свой собственный блог, который регулярно обновляется¹. На нём исследователь размещает все важные анонсы, связанные со своей академической деятельностью, а также создаёт свой особый неформальный образ, играя на контрасте с традиционными страницами учёных на сайтах академических учреждений. Что ж, он может себе это позволить.

Иначе говоря, путь Дженкинса в академии следует рассматривать, как реализацию на практике тех феноменов, о которых он пишет: конвергентной культуры и трансмедийного повествования. Однако не нужно воспринимать историю успеха Генри Дженкинса как попытку создать себе академическую репутацию не самым достойным путём, или тем более как интеллектуальное мошенничество. Абсолютно очевидно, что Дженкинс не только ценит современную культуру, но и действительно любит исследования медиа. Однако это иронично: чтобы кто-то купил и прочитал книгу с названием «Конвергентная культура», необходимо, чтобы имя автора было понятнее и известнее, чем слово «конвергентная», а на обложке оригинального издания был изображён известный каждому американцу в 2006 году iPod (Jenkins, 2006). Правда, для многих современных читателей этот образ уже выглядит как анахронизм (Гасилин, 2019, с. 23) или просто какой-то гаджет непонятного назначения из так и не наступившего будущего. Несмотря на очевидно более высокий, чем принято считать, интеллектуальный уровень любителей популярной культуры, сомнительно, что их могло

¹ См.: <http://henryjenkins.org/>



бы заинтересовать нечто «конвергентное». В конце концов, это не Барби и даже не *Mortal Kombat*.

Русский перевод «Конвергентной культуры» выходит спустя 13 лет после публикации оригинала. Несмотря на то, что это «...одна из самых цитируемых работ Дженкинса, и одно из важнейших исследований в области медиакультуры, опубликованных в середине нулевых» (Гасилин, 2019, с. 22), это первое сочинение американского автора на русском языке. Ни одна другая из многочисленных работ Дженкинса на русский не переведена, что является досадным упущением. Как бы то ни было, именно «Конвергентная культура» является ключевой работой по современной медиатеории. Вероятнее всего, многим из современных исследователей медиа доводилось сталкиваться с идеями, похожими на мысли Дженкинса, или даже с его рецепцией, однако новатором и автором является именно он. Поэтому издание «Конвергентной культуры» Генри Дженкинса восполняет тот пробел в теории медиа, который существует на русском языке.

Самое важное понятие, описывающее диффузные процессы в современных медиа и культуре – это «конвергенция». Дженкинс приглашает нас отказаться от стереотипов об устаревшей телевизионной культуре и познакомиться с новым миром медиа: «Добро пожаловать в конвергентную культуру, где сталкиваются старые и новые медиа, где пересекаются корпоративные и локальные медиа, где энергия медиапроизводителей и энергия потребителей медиаконтента сочетаются самыми непредвиденными способами» (Дженкинс, 2019, с. 28). Под «конвергенцией» следует понимать феномен трансформации культуры, чьё развитие начинает определяться не одним замыслом автора, который опосредуют крупные медиахолдинги, извлекающие прибыли. Дженкинс считает, что у медиа и культурной конвергенции три решающих аспекта: развивающаяся партиципаторная культура, коллективный интеллект и технологии с обратной связью. Основная методологическая предпосылка Генри Дженкинса состоит в том, что содержание культуры и способы её производства или передачи взаимосвязаны. Не следует считать, что одно полностью определяет другое. Это не поглощение. Скорее, речь идёт о сложном процессе, когда новые формы медиа меняют старые культурные воплощения.

Идея партиципаторной культуры, или культуры соучастия, давно занимала Дженкинса. Ещё в 1992 году он посвятил ей свою первую книгу «Текстовые браконьеры. Фанаты телевидения и культура соучастия» (Jenkins, 1992a). Культура соучастия перерабатывает опыт



потребления медиа в новое производство, которое не только создаёт новую культуру, но и поддерживает старую (Jenkins, 1992a, p. 46). Представление о коллективном интеллекте Дженкинс заимствует у другого теоретика медиа: «Согласно Пьеру Леви, сумма общей информации, принадлежащей в индивидуальном порядке членам сообщества знания, доступная в любое время в ответ на конкретный запрос» (Дженкинс, 2019, с. 30). Коллективный интеллект важен для смыслового наполнения медиапродукта, потому что делает возможным создавать более сложные произведения. Если рядовой телезритель, наслаждающийся сериалами со своей семьёй, не мог понять сложные продукты «качественного телевидения», то зритель, в распоряжении которого находится коллективный разум фанатских сообществ, может усиливать свой опыт и понимать гораздо больше. Коллективный интеллект, в свою очередь, невозможен без новых технологий. Ключевой из них является интернет, который значительно снижает издержки на обмен информацией, позволяя находить единомышленников по всему миру в любое удобное время. Это та технология, которая переводит существование фанатских сообществ из территориально ограниченных рамок в глобальное пространство.

Все три указанные аспекта конвергентной культуры, в конечном счёте, меняют производство в индустрии культуры. Современные продукты существуют в мире, где их успех зависит от того, узнают ли о них пользователи, понравятся ли они потребителю и будет ли раскручиваться маятник, снижающий затраты компании на продвижение продукта. Только таким произведениям удастся достичь успеха на рынке культурного перепроизводства.

Самая большая ошибка, с точки зрения Генри Дженкинса, полагать, будто техническая форма медиа полностью определяет культурное наполнение. Экстраполяция законов физического мира на культуру ошибочна. Он элегантно называет это «софизмом чёрного ящика»: «Согласно распространённому мнению, рано или поздно весь медиаконтент будет поступать в наши гостиные посредством одного единственного Чёрного Ящика (в мобильном варианте – посредством портативных Чёрных Ящиков)» (Дженкинс, 2019, с. 46). Сам исследователь фиксирует, с одной стороны, что в его гостиной с каждым годом становится всё больше подобных «чёрных ящиков», а, с другой стороны, сомневаясь, подтверждает, что в рамках одного медиаустройства потребитель может найти всё больше функций. Вероятно, спустя более чем десятилетие после первой публикации «Конвергентной культуры», мы можем сказать, что сомнение



Дженкинса оказалось ближе к истине, чем его основной тезис. Перенесение законов функционирования популярной культуры на техническое её воплощение оказалось слишком наивным. На это указывает и автор предисловия к русскому изданию книги, социальный философ Александр Павлов, ссылаясь на исследование современных технологий британского теоретика Адама Гринфилда (Гринфилд, 2018): «...теперь всё то, что вы потребляли в разных форматах, часто уживается в одном маленьком черном (белом, золотом и т.д.) ящичке» (Павлов, 2019, с. 12).

Рассуждение о медиа и культуре нужно начинать с самой культуры. Это сильный тезис, учитывая, что культура, как правило, понимается, как нечто производное от «более реального». Пожалуй, самым замечательным напоминанием об этом обстоятельстве служит изначальный смысл этого слова: «Одно из его исходных значений – “культивирование”, или присмотр за ростом чего-то природного. <...> Популярная ныне фраза “культурный материализм” – в некотором роде тавтология» (Иглтон, 2019, с. 8). Самым «реальным» для Дженкинса оказываются не техника, интересы корпораций или политиков, а интересы самих потребителей культуры.

Десятилетия потребления популярной культуры не только видоизменили культурный ландшафт поколений, но и послужили тому, что новые потребители стали предъявлять более высокие требования к фильмам, сериалам, играм, комиксам и книгам. Увеличившееся предложение на рынке традиционных медиа и культурное перепроизводство привели к тому, что удержать внимание потребителя на одном продукте, изначально рассчитанном на максимально-широкую аудиторию, стало невозможным. В мире культурного изобилия и осведомлённости потребителей о меркантильных намерениях авторов разных шоу бессмысленно делать индустриальный продукт. Идея состоит в том, что невозможно контролировать способность зрителя противостоять рекламе (в конце концов, популярная культура создана именно ради рекламы). Дженкинс цитирует интервью 2003 года, в котором президент компании *Coca-Cola* так резюмировал эту пессимистичную для традиционных медиа картину: «Постепенная фрагментация и пролиферация медиа в одних руках будет сопровождаться массовым разделением специализации крупных медиакомпаний. Эрозией массового рынка. Расширением потребительских опций» (Дженкинс, 2019, с. 119).

Однако, если невозможно заставить человека забыть, что он знает, что реклама – это реклама, и его всегда используют, то



необходимо сделать так, чтобы ему самому нравилось то, что его используют. Так возникали наиболее интересные и качественные шоу последних трёх десятилетий, в которых зрители были участниками. В книге Дженкинс анализирует уже почти позабывшихся «Последнего героя» и «Американского идола». Погрузившись в энтузиазм вокруг этих шоу, зрители буквально забыли, для чего всё это создавалось. Наивно полагать, что эти ТВ-передачи были избавлены от рекламы. Подчас, в них было столько рекламы, что зритель, которому всё равно было интересно, это осознавал и был готов мириться. Качественно сделанная и правильно поданная реклама всё равно работает, даже если зритель хочет от неё отделаться: «Вы знаете, чем я занимаюсь во время рекламных пауз? Обновляю содержимое чашки для попкорна. Иду в ванную. Пеку пирог. Пою песню. Танцую. Я не хочу просто сидеть и смотреть всю эту чушь! Впрочем, мне нравится реклама ванильной Колы с участием Саймона» (Дженкинс, 2019, с. 142).

Ещё одно важное понятие из представленной Генри Дженкинсом теории – это «трансмедийное повествование» или «трансмедийный сторителлинг». Его идея предельно проста. Чтобы погрузить потребителя в активность, которая даёт ощущение более интенсивного переживания любимшегося произведения, необходимо децентрировать содержание: «Трансмедийный сторителлинг – это новая эстетика, возникшая в ответ на медиаконвергенцию. Речь идёт об эстетике, которая предъявляет к потребителям новые требования, находясь в прямой зависимости от активного участия сообществ знания» (Дженкинс, 2019, с. 142). За этим романтическим описанием скрывается та простая мысль, что пользователю будет неинтересно исследовать продукт, в котором всё содержание сконцентрировано в одной форме медиа. Необходимо разделять его на части, сподвигая потребителя к активному поиску. Наиболее показательным примером для Генри Дженкинса является франшиза фильма «Матрица», создатели которой распределили столь важную для фанатов информацию по мультивселенной фильмов, игр, комиксов и даже аниме. Для Дженкинса это интересный пример. Но многие ли из тех, кто посмотрят Матрицу, к примеру, в 2020 году, пойдут скачивать компьютерную игру? Вероятнее всего, установить её будет уже невозможно. И, к разочарованию Дженкинса и сестёр Вачовски, никто не отправится в магазин за новым «чёрным ящиком», чтобы осуществить эту процедуру.

Когда Генри Дженкинс начинал свой путь исследователя культуры, он главным образом фокусировался на исследовании субкультур, в особенности порождающих сплочённые и активные



фанатские сообщества в интернете. «Текстовые браконьеры» должны были продемонстрировать то, как фанаты конструируют свои особенные миры и то, как пристрастие к определённому вымышленному миру связывает их между собой. Дженкинс выделяет несколько основных закономерностей функционирования фанатских сообществ. Фанаты потребляют любимые ими продукты гораздо внимательнее, чем это делают обычные зрители или читатели. Их потребление социально и ориентировано на приобретение тех знаний, которыми можно было бы поделиться с другими. Знание внутри фандома – это социальный капитал. Дженкинс отмечает, что фанатские сообщества непредставимы без внутреннего института репутации и критики. Стать настоящим фанатом непросто. Фанаты создают собственные базы и платформы для интенсивного и лояльного потребления. С точки зрения корпораций, имеет смысл всячески поддерживать фанатские группы, даже если они совсем немногочисленны. Фандом заимствует наработки коммерческой культуры, чтобы создавать свою собственную культуру, которую Дженкинс относит к воплощениям народной. В конце концов, фандом функционирует как альтернативное социальное сообщество, предоставляя комфортную среду своим участникам (Jenkins, 1992a, pp. 284-287). Всё это было сказано в 1992 году.

Если говорить о «Конвергентной культуре» критически, то у нее несколько слабых сторон. С точки зрения истории мысли, Генри Дженкинс проделал трюк, о котором знают многие историки философии. Часто оказывается, что мыслитель пришёл к своей основной мысли ещё в ранний период. Однако для того, чтобы её сформулировать и донести до читателей, ему потребовалась вся жизнь. За несколько десятилетий Генри Дженкинс экстраполировал свои исследования фанатских сообществ и феномена «фандом» на всю культуру. В сущности, ничего такого, что он не говорил бы раньше, в «Конвергентной культуре» не сообщается. Вопрос, однако, в том, действительно ли бóльшая часть культуры функционирует как фандом. Превратилась ли вся тотальность популярной культуры в фрагментированные, вовлечённые и заинтересованные сообщества по интересам? Похоже, что нет, и многие продукты, которым можно было бы предсказать финансовую неудачу, продолжают добиваться успеха, оставаясь достаточно простыми, функционирующими по старым законам медиаменеджмента.

Однако это не означает, что Генри Дженкинс не прав. Речь идёт об ограниченной применимости его идей. Мы возвращаемся к тезису о первичности культурного содержания в изменении моделей



потребления и производства. На практике оказывается, что техника доступа к культуре изменилась повсеместно, предоставив пользователям новые возможности. Но сообщества и конвергенция стали пусть и распространённым, но не глобальным феноменом. Даже если тенденция к тому, чтобы фрагментировать медиа-потребление, сохраняется, то не следует забывать, что её инициируют и продвигают сами производители в надежде на получение прибылей. Казалось бы, что в этом нет ничего страшного, если все довольны. Но соучастие потребителей в производстве или «просьюмеризм» (Ritzer, 2015, p. 3) на деле не гарантирует хорошего результата. Во-первых, часто один талантливый человек лучше справляется с работой, чем сотни и тысячи менее талантливых. Даже если последние и соучаствуют в производстве исключительно своей реакцией, то результат не всегда устраивает их же (Афанасов, 2019, с. 133). Во-вторых, полностью позабыв о реальности в угоду культуре, Дженкинс теряет многое в самой культуре. Предположив, что исследователь мыслит в парадигме культурной логики позднего капитализма, следует отметить, что он забывает о том, что культура и капитализм соотносятся. Капитализм продолжает определять культурное производство, как бы нам ни хотелось владеть той самой культурой, в создании которой нас призывают поучаствовать. Приведённое замечание не является «дежурной» критикой капитализма, о которой упоминает Дженкинс. К примеру, если отгалькиваться от концепции капитализма платформ (Срничек, 2019), то окажется, что медиаконвергенция при кажущейся фрагментации происходит в рамках платформенной централизации. Элиминация культуры из современного социально-философского дискурса возможна (Сафронов, 2019, с. 281), но игнорировать капиталистическую природу популярной культуры и медиа по меньшей мере наивно.

Вторым важным аспектом будет то, что очень точно указал в предисловии Александр Павлов. Дженкинсу катастрофически не хватает теоретической базы. Самостоятельно её создать он не может. Точнее он пытается это делать, но схватывает лишь часть феномена современной культуры, оставляя за скобками целый ряд вопросов, на которые не даётся никакого ответа. Если культура соучастия придаёт смысл потреблению, и делает его более качественным, то это не означает того, что мир культуры принадлежит фанатам. На примере франшизы «Звёздные войны» Джорджа Лукаса «...Дженкинс много энергии тратит на то, чтобы показать, какое великое значение фанатское сообщество имеет для развития франшизы, и усердно пытается доказать, что правообладатели “Звёздных войн” были не



против вступить в коллаборацию со зрителем. Но в итоге все мы знаем, чем закончился этот роман, в котором фанаты любили, а Джордж Лукас – позволял себя любить» (Павлов, 2019, с. 12).

Генри Дженкинс настолько любил фаномы, что написал блестящий фанфик по медиатеории фанатской культуры, который понравится всем увлеченным. Тем, кто «в теме», всегда приятно прочитать про спойлинг в «Последнем герое», Гарри Поттера или «Матрицу». Концепции «конвергенции» и «трансмедийности» также следует считать продуктивными и адекватно описывающими существование части современной популярной культуры. Здесь мы возвращаемся к поднятому в начале текста вопросу о том, что первично для теории медиа Генри Дженкинса. Похоже, что наблюдение и описание в его мысли превалирует над размышлением. Правда в том, что за пределами конкретных кейсов, историй и их интерпретаций есть целый мир, который продолжает функционировать по другим законам. Вопрос лишь в том, станем ли мы все потреблять культуру как фанаты, и, если это случится, то как скоро? И останемся ли мы довольны такой культурой?

Список литературы

- Castell, J., Jenkins, H. (Eds.) (1998). *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. Cambridge: MIT Press.
- Jenkins, H. (1992a). *Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture*. London – New York: Routledge.
- Jenkins, H. (1992b). *What Made Pistachio Nuts? Early Sound Comedy and the Vaudeville Aesthetic*. New York: Columbia University Press.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Johnson, S. (2005) *Everything Bad is Good For You: How Today's Popular Culture is Actually Making Us Smarter*. N.Y.: Riverhead.
- Larsson, R. (1993). Case Survey Methodology: Quantitative Analysis of Patterns across Case Studies. *The Academy of Management Journal*, 6(36), 1515-1546
- Real, M. (1980). Media Theory: Contributions to an Understanding of American Mass Communications. *American Quarterly*, 3(32), 238-258.
- Ritzer, G. (2015). The “New” World of Prosumption: Evolution, “Return of the Same”, or Revolution? *Sociological Forum*, 1(30), 1-17.
- Афанасов, Н. (2019). Разочарование в «Игре престолов»: сериальная логика, трансмедийное повествование и капитализм платформ.



Галактика медиа: журнал медиа исследований, 2(1), 120-141. doi: 10.24411/2658-7734-2019-10016

- Гасилин, А. (2019). Вступление переводчика. В Дженкинс, Г. *Конвергентная культура* (с. 22-24). Москва: РИПОЛ классик.
- Гринфилд, А. (2018). *Радикальные технологии: устройство повседневной жизни*. Москва: РАНХиГС «Дело».
- Дженкинс, Г. (2019). *Конвергентная культура*. Москва: РИПОЛ классик.
- Иглтон, Т. (2019). *Идея культуры*. 2-е изд. Москва: Издательский дом Высшей школы экономики.
- Павлов, А.В. (2019). Генри Дженкинс, акафан-утопист. В Дженкинс, Г. *Конвергентная культура* (с. 5-21). Москва: РИПОЛ классик.
- Сафронов, Э. (2019). Как акселерационизм превратился в платформенный капитализм. *Логос*, 3(29), 279-289.
- Срничек, Н. (2019). *Капитализм платформ*. Москва: Издательский дом Высшей школы экономики.

References

- Afanasov, N. (2019). Disillusionment in “Game of Thrones”: Logic of TV Series, Transmedia Storytelling and Platform Capitalism, *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 2(1), 120-141. doi: 10.24411/2658-7734-2019-10016 (in Russian)
- Castell, J. & Jenkins, H. (Eds.) (1998). *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. Cambridge: MIT Press.
- Eagleton, T. (2019). *The Idea of Culture*. 2nd ed. Moscow: HSE Publishing House. (in Russian)
- Gasilin, A. (2019). Translator’s Introduction. In Jenkins, H. *Convergence Culture* (pp. 22-24). Moscow: RIPOL classic. (in Russian)
- Greenfield, A. (2018). *Radical Technologies: The Design of Everyday Life*. Moscow: Ранера “Дело”. (in Russian)
- Jenkins, H. (1992). *Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture*. London – New York: Routledge.
- Jenkins, H. (1992). *What Made Pistachio Nuts? Early Sound Comedy and the Vaudeville Aesthetic*. New York: Columbia University Press.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Jenkins, H. (2019). *Convergence Culture*. Moscow: RIPOL classic. (in Russian)
- Johnson, S. (2005) *Everything Bad is Good For You: How Today’s Popular Culture is Actually Making Us Smarter*. N.Y.: Riverhead.



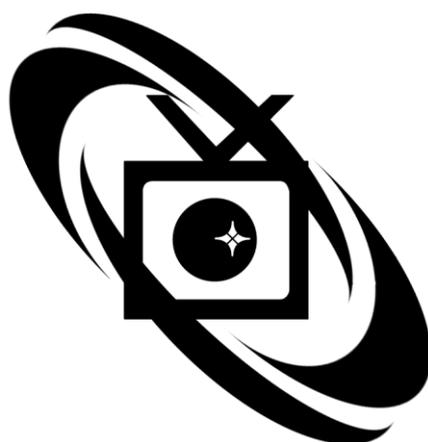
- Larsson, R. (1993). Case Survey Methodology: Quantitative Analysis of Patterns across Case Studies. *The Academy of Management Journal*, 6(36), 1515-1546
- Pavlov, A.V. (2019). Henry Jenkins, akafan-utopist. In Jenkins, H. *Convergence Culture* (pp. 5-21). Moscow: RIPOL classic. (in Russian)
- Real, M. (1980). Media Theory: Contributions to an Understanding of American Mass Communications. *American Quarterly*, 3(32), 238-258.
- Ritzer, G. (2015). The “New” World of Prosumption: Evolution, “Return of the Same”, or Revolution? *Sociological Forum*, 1(30), 1-17.
- Safronov, E. (2019). How Accelerationism Became Platform Capitalism, *Logos*, 3(29), 279-289. (in Russian)
- Srnicek, N. (2019). *Platform Capitalism*. Moscow: HSE Publishing House. (in Russian)

GALACTICA MEDIA
Journal of Media Studies

Scientific E-Journal

www.galacticamedia.com

No 3



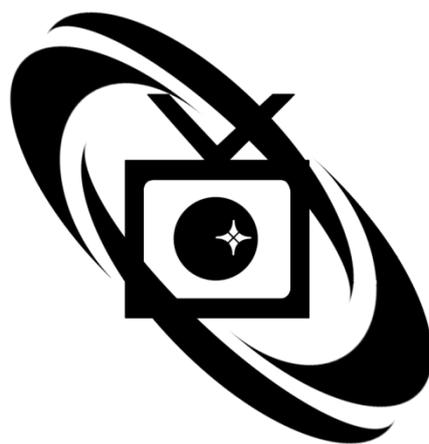
2019

ГАЛАКТИКА МЕДИА
журнал медиа исследований

Научный электронный журнал

www.galacticamedia.com

№ 3



2019