

*На правах рукописи*



РОДИОНОВА Мария Николаевна

**СЕТЕВАЯ КУЛЬТУРА  
В ХУДОЖЕСТВЕННОЙ РЕПРЕЗЕНТАЦИИ  
СОВРЕМЕННОГО КИНЕМАТОГРАФА**

Специальность 24.00.01 – Теория и история культуры

**АВТОРЕФЕРАТ**

диссертации на соискание ученой степени

кандидата культурологии

Иваново – 2021

Работа выполнена на кафедре культурологии, социологии и философии факультета истории, политических наук и культурологии ФГБОУ ВО «Вятский государственный университет»

**Научный руководитель:** **ОСИПОВА НИНА ОСИПОВНА**  
доктор филологических наук, профессор кафедры культурологии, социологии и философии факультета истории, политических наук и культурологии ФГБОУ ВО «Вятский государственный университет»

**Официальные оппоненты:** **ГАШЕВА НАТАЛИЯ НИКОЛАЕВНА**  
доктор культурологии, доцент, профессор кафедры культурологии и социально-гуманитарных технологий ФГАОУ ВО «Пермский государственный национальный исследовательский университет»

**ТАРАСОВ АЛЕКСАНДР ВАЛЕНТИНОВИЧ**

Кандидат культурологии, член Союза кинематографистов России, председатель правления Ивановской областной общественной организации «Киноассоциация»

**Ведущая организация:** **Автономная некоммерческая организация высшего образования «Московский гуманитарный университет» (АНО ВО «МосГУ»)**

Защита диссертации состоится 27 сентября 2021 года в «\_\_\_» часов на заседании Диссертационного совета Д 212.062.08 при ФГБОУ ВО «Ивановский государственный университет» по адресу: 155908, Ивановская область, г. Шуя, ул. Кооперативная, 24, ауд. 220.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке ФГБОУ ВО «Ивановский государственный университет» по адресу: 153025, г. Иваново, ул. Ермака, 37/7, корпус №1, к. 108., и на официальном сайте университета: <http://ivanovo.ac.ru>

Автореферат разослан: «\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2021 года

Ученый секретарь  
диссертационного совета,  
кандидат культурологии,  
доцент



М.Ю. Алексеева

## ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

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

Более того, информационно-цифровой уклад жизни внедряется в традиционный аналоговый. Цифровая и сетевая техническая реальность формирует символическую виртуальную среду, постепенно вытесняющую природу и занимающую её место в сознании человека. В связи с этим генезис информационной, цифровой и сетевой культур, факторы их развития, эволюция процессов и феноменов внутри них привлекают внимание многих учёных<sup>1</sup>. В перспективе исторический процесс развития новых видов культуры способен привести к формированию культуры гибридного аналогово-цифрового характера.

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

Проблемы сетевой среды и человека, взаимодействующего с ней, приобретают ярко выраженный культурантропологический характер и находят отражение в художественной культуре, главным образом в литературе и кино, которые отражают трансформацию социума под влиянием цифровизации и сетевизации. Сетевая культура оказывает ощутимое влияние на сознание современного человека, перестраивая его. Так, например, современная культура пронизана алармизмом и хорроризацией, которые закономерно вызывают в обществе стремление к безопасности, потребность в рефлексии новых страхов и тревожности,

---

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

вызываемых неопределённостью<sup>2</sup>. Современное кино работает с этими страхами. Изучение их репрезентации в фильмах позволяет углубить понимание человека и общества в новых условиях.

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

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

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

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

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

Цель исследования достигается решением следующих **задач**:

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

---

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

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

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

4. Разработать и описать тематический спектр и типологию персонажного ряда кинофильмов о сетевой культуре<sup>3</sup>;

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

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

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

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

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

---

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

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

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

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

Одной из главных задач работы являлся анализ личности и идентичности человека в сетевой среде, проведённый с опорой на исследования Ж. Бодрийера, М. Шпитцера, А. Е. Войскунского, О. Ю. Колосовой, Л. Ф. Косенчук. В связи с темой личности автор обратился к исследованиям таких явлений, как коммерциализация чувств и управление впечатлением в сетевой среде (J. Paliszkiwicz, А. Р. Хохшильд, А. С. Сувалко). В число работ, связанных с трансформацией сетевого человека и его личности, вошли исследования в сфере пост- и трансгуманизма (J. Baldwin, Д. Харауэй, Н. К. Хейлз, Н. А. Комлева, Е. В. Летов, З. Н. Сколота, С. В. Соколовский, С. С. Хоружий). Тема

---

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

личности человека рассматривалась также с точки зрения педагогики, психологии и социологии с привлечением теории поколений Н. Хоува и В. Штрауса и понятия «цифровых аборигенов» (Дж. Пэлфри и У. Гассер). Наконец, в рамках анализа сетевой личности диссертация опиралась на теоретические изыскания современных философов, разрабатывающих концепции «постпостмодернизма» (Н. Буррио, Т. Вермюлен и Р. ван ден Аккер, А. Кирби, Р. Самуэлс, Л. Тёрнер). Большая часть привлечённых для исследования работ относится к последним двум десятилетиям.

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

Существует достаточно много источников, где представлен анализ технологий современного кинематографа и его трансформаций в условиях цифровой и сетевой культуры. Этот процесс анализируется в литературе как общекиноведческого характера, так и в источниках, посвящённых отдельным аспектам современного кинематографа. В монографии Н. А. Агафоновой «Общая теория кино и основы анализа фильма» кинематограф представлен как одно из техногенных искусств, где техногенность выступает как главное свойство неклассических искусств. Тема цифровой революции в кинематографе подробно изучается в монографии Дж. Монако «How to Read a Film: the World of Movies, Media, and Multimedia: Art, Technology, Language, History, Theory». Исследование цифровых трансформаций кинематографа позволяет создать новые теоретические концепции, в центр которых выходят конвергенция киноискусства и технологий и возможности интерактивного взаимодействия зрителей с кино. Эти концепции обобщаются в книге К. Макдональда «Теория фильмов».

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

Н. Б. Маньковской «Постмодернизм в эстетике». Мы интерпретируем ремедиацию в контексте постмодернистского подхода в современном кинематографе.

В ряде исследований рассматривается внутреннее устройство современного цифрового фильма<sup>5</sup>: его композицию, игра с художественным временем и пространством. В статьях Е. В. Николаевой «Фрактальная реальность бесконечности: цифровые образы на компьютерном экране» и «Постнеклассическая картина мира в экранной реальности цифровой эпохи» анализируются виды нелинейных кинонарративов и хромотопов современных фильмов с точки зрения синергетической теории. Дж. Уайнсток в статье «Постмодернизм с Сэмом Рэйми, или Как я научился не волноваться насчёт теории и полюбил “Зловещих мертвецов”» предлагает рассматривать строение современного фильма как соединённую швами мозаику с гибкими временными координатами. Т. Эльзессер и У. Баклэнд в главе «S/Z, the ‘Readerly’ Film, and Video Game Logic (*The Fifth Element*)» своей монографии «Studying Contemporary American Film» выделяют характеристики «цифрового нарратива» современного цифрового фильма, к которым относятся сериализованность, многомерность времени и пространства, превращения персонажей и интерактивность.

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

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

---

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



технологиями. Ш. Денсон в статье «Post-Cinema After Extinction» анализирует другое отличительное свойство посткино – гипернасыщенность информацией. С. Шавиро в главе «Post-Continuity: An Introduction» коллективной монографии «Post-Cinema: Theorizing 21<sup>st</sup>-Century Film» рассматривает «постцелостность»<sup>6</sup>, то есть всеобъемлющую нелинейность посткино.

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

Роль экрана, превращающегося практически в полноценного персонажа современного цифрового кинематографа, осмысляется в работах Л. Мановича «Археология компьютерного экрана» и Э. Хухтамо «Элементы экранологии: к проблеме археологии медиа» из сборника «Экранная культура. Теоретические проблемы», в которых экран описывается как невидимое волшебное зеркало, служащее порталом между реальным миром и кинореальностью.

При разработке типологии персонажей фильмов о сетевой культуре выяснилось, что наиболее популярна среди исследователей фигура учёного. Этот персонаж рассматривается в статьях П. Вайнгарта и др. «Of Power Maniacs and Unethical Geniuses: Science and Scientists in Fiction Films» и М. К. Нисбет и А. Дудо «Entertainment Media Portrayals and Their Effect on the Public Understanding of Science». Другой привлекающий внимание исследователей персонаж фильмов о сетевой культуре – компьютерный специалист, которому посвящена статья С. Л. Смит и др. «Cracking the Code: The Prevalence and Nature of Computer Science Depictions in Media».

---

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

Существуют также работы о фигуре сетевого «фрика»: статья Р. Крисостомо Гальвес «Le freak, C'est chic: *Freak-a gaur egungo telesailen heroi berria*» и диссертация К. Л. Кардиела «Are We Cool Yet?: A Longitudinal Content Analysis of Nerd and Geek Representations in Popular Television». Особую категорию персонажей фильмов о сетевой культуре составляют «странные» и «трогательные» киногерои – основа для их анализа дана в статьях Дж. Макдауэлла «Notes on Quirky» и Г. Дембера «After Postmodernism: Eleven Metamodern Methods in the Arts».

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

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

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

Проблема отношений между людьми в сетевом обществе рассматривается в монографии М. А. Кочетковой «The Problem of Loneliness in American Romantic Comedy of the 1990's. Ethical and Aesthetic Aspects», анализирующей проблему одиночества и поиска отношений, в том числе в Сети, на примере ранних фильмов, посвящённых этой теме. Другая грань отношений людей в сетевом обществе обсуждается в статье Т. Холмса «Security and Surveillance in Films», рассматривающей кинематографическую репрезентацию проблемы слежки и нарушения приватности в сетевом мире, который становится всё более прозрачным для наблюдения и контроля. Близкая к этой тема проблема кибербуллинга, отражённая в современных молодёжных фильмах, исследуется в диссертации М.-Г. Р. Харпер «The

Online Culture of Cyberbullying: Examining the Cycle of Subcultures Through Media Constructions of Cyberbullying as a Deviant Youth Internet Phenomenon» и ряде статей социологическо-психологического характера.

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

**Научная новизна** исследования состоит в следующем:

– представлена комплексная характеристика особенностей сетевой культуры как открытой системы связей, создаваемой сетевыми субъектами, что позволило осуществить анализ проблем сетевой культуры в кинематографе на основе интегративной методологии, анализа современных тенденций и технологий цифрового кино в аспекте синтеза традиционных и новых медиаформ;

– предложена авторская типология проблемно-тематического, сюжетного и персонажного рядов фильмов о сетевой культуре в аспекте актуальных проблем современной культуры, связанных с виртуальной реальностью, идентичностью и межличностными отношениями, в том числе с проблемой киберагрессии;

– расширено представление о «гибридных» жанрово-стилевых формах современного цифрового кинематографа, в частности о десктоп-фильме и постфильме в их связи с особенностями картины мира «сетевого» человека, обусловившей характер интерактивности, иммерсивности, трансмедийности фильмов как «техно-художественных гибридов»;

– впервые осуществлены систематизация и анализ обширного корпуса кинотекстов в ракурсе поставленных в них проблем сетевого общества, в динамике трансформации культурных идей и способов их художественного воплощения;

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

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

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

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

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

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

Рассмотрение актуальных социокультурных тенденций в контексте игрового кино, предпринятое в исследовании, расширяет существующие научные представления в области культурологии и открывает возможности дальнейшей теоретической и практической разработки поставленных проблем.

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

**На защиту выносятся следующие положения:**

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

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

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

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

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

6. Трансформация идентичности сетевого человека выражается в изменчивости и множественности способов его самопрезентации в сетевом пространстве. На телесном уровне изменяющаяся идентичность сетевого человека проявляется в превращении киноперсонажей в постлюдей – киборгов или цифровых двойников человека («Превосходство», «Люси», «Анон»). На интеллектуальном и психическом уровнях трансформация идентичности сетевого человека-киногероя проявляется в колебаниях его статусно-социальных характеристик и эмоциональных состояний («Сфера», «Чёрное зеркало»). Динамично изменяющаяся в русле «эмоционального поворота» идентичность сетевого человека-киноперсонажа способствует

развитию игровых форм сетевой самопрезентации, которая осуществляется с помощью управления впечатлением о себе.

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

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

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

**Структура исследования.** Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованной литературы, двух приложений – фильмографии и глоссария. Библиография включает 245 источников. Общий объём работы составляет 220 страниц.

## ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во **Введении** определяются актуальность, научная новизна, теоретическая и практическая значимость исследования, ставятся цели и задачи, указывается объект и предмет исследования, обозначается методологическая, теоретическая и эмпирическая основа исследования, анализируется степень изученности темы, формулируются положения, выносимые на защиту, приводятся результаты апробации научных результатов.

**Первая глава «Сетевая культура как конструирование новой кинематографической реальности»** посвящена систематизации и обобщению существующих научных представлений об объекте и предмете исследования – сетевой культуре и её художественной рецепции в современном кинематографе.

В **параграфе 1.1. «Виртуальная реальность и трансформация культурного сознания: от человека постмодерна к “homo viator” культуры Web 2.0»** автор рассматривает и систематизирует теории и концепции, определяющие современное понимание сетевой и цифровой культур и виртуальной реальности, отдельно характеризуя процессы и результаты изменений, происходящих с человеком и социумом в условиях «сетевизации» общества и культуры.

Во второй половине XX века в результате совокупности ряда исторических процессов – научно-технического прогресса, социально-политических движений и культуры постмодерна – формируется цифровая культура, основанная на взаимодействии человека с информационно-коммуникационными технологиями, представленная произведениями искусства, культурными практиками, ценностями, знаниями и умениями.

Опираясь на проанализированные источники, диссертант выделяет главные свойства цифровой культуры: гетерогенность, гиперсвязность, децентрализованность, изобилие информации, скорость, интерактивность, многозадачность и приходит к выводу, что ведущими процессами цифровой культуры становятся ремедиация, партиципация, бриколаж, упрощение, персонализация, сохранение оставляемого пользователями «цифрового следа», копирование цифровой информации и работа с информацией и коммуникацией в дискретном режиме (И. Л. Сергеева, M. Deuze, A. Rab).

Автор полагает, что цифровые технологии, в свою очередь, формируют технологическую оболочку для сетевой культуры. Концепция диссертационного исследования опирается на представление о том, что сетевая культура – составная часть информационной и цифровой культуры. Соответственно, определения «цифровой» и «сетевой» используются в работе как близкие по смыслу, при этом слово «цифровой» обозначает технологические аспекты, а «сетевой» употребляется по отношению к создаваемому при помощи цифровых технологий гуманитарному содержанию. Автор приходит к выводу о том, что сетевая культура – это устроенная по типу ризомы самоорганизующаяся, коллаборативная

синергетическая система<sup>7</sup> с множественными центрами, демонстрирующая открытость, неопределённость, калейдоскопичность и способность к адаптивности и саморегуляции (И. В. Лысак и Л. Ф. Косенчук, G. Lovink, A. Mackenzie).

Автор выделяет, вслед за Т. Террановой<sup>8</sup>, три ключевых компонента сетевой культуры: каналы и структуры коммуникации (сеть); люди, общающиеся с их помощью (сетевые субъекты, или сетевые люди); взаимодействия, осуществляемые людьми посредством этих каналов (сетевые взаимоотношения). К продуктам сетевой культуры автор относит произведения сетевого искусства и способы мышления и чувствования, присущие сетевым субъектам.

При этом анализ сетевой культуры углубляется через обращение к понятиям виртуальной реальности и виртуальности. Виртуальная реальность рассматривается в настоящем исследовании в русле определения, данного В. В. Бычковым и Н. Б. Маньковской, как реализованная с помощью компьютерных технологий и воспринимаемая чувствами и психикой человека искусственная символическая среда, имитирующая объективную реальность или создающая фантастический мир<sup>9</sup>. Из многообразия видов виртуальной реальности и виртуальности наиболее важным для диссертационного исследования является «реальная виртуальность» (М. Кастельс), которая подразумевает, что информационно-коммуникационные технологии полностью пронизывают жизнь человека и становятся для него новой жизненной средой, аналогичной природе, а реальность заполняется виртуальными экранными образами, взаимодействие человека с которыми воспринимается как подлинный и реальный опыт.

Диссертант систематизирует теоретические представления о виртуальной реальности (G. Cardoso, М. Кастельс, В. В. Бычков и Н. Б. Маньковская, Е. В. Закаблукровский и Е. В. Кучинов, Д. В. Иванов, А. И. Шипицин), приходя к выводу о том, что виртуальная реальность и виртуальность могут быть интерпретированы как переходное состояние – «онтологическая зыбкость»<sup>10</sup> – между объективно существующим миром и искусственным, созданным человеческим воображением и реализованным с помощью техники миром. Опираясь на теории М. Кастельса, Е. В. Закаблуковского и Е. В. Кучинова, автор полагает, что виртуальная реальность и виртуальность, в особенности реальная виртуальность, являются следствием существования цифровой и сетевой культур, становятся

---

<sup>7</sup> Пригожин И., Стенгерс И. Порядок из хаоса: Новый диалог человека с природой. М.: Прогресс, 1986. 432 с.

<sup>8</sup> Terranova T. Network Culture: Politics for the Information Age. London: Pluto Press, 2004. 191 p.

<sup>9</sup> Бычков В. В., Маньковская Н. Б. Виртуальная реальность как феномен современного искусства // Эстетика: Вчера. Сегодня. Всегда. 2006. Вып. 2. С. 32–60.

<sup>10</sup> Океанский В. П., Океанская Ж. Л. Основания культурологии: история культурфилософской мысли. Шуя: Изд-во «Весть» ГОУ ВПО «ШГПУ», 2008. 152 с. (дата обращения: 12.06.2021)



тотальными и формируют жизненный мир современного человека, который превращается в «жизненный мир сети»<sup>11</sup>.

Образуемая цифровой и сетевой культурами и состоянием реальной виртуальности культурная среда формирует качественно нового субъекта культуры – сетевого человека (сетевого субъекта). Он опосредован цифровыми и сетевыми технологиями на социальном, физическом, интеллектуальном, психологическом уровнях. Данный аспект диссертации опирается на социологическую теорию поколений Н. Хоува и У. Штрауса (1991 г.), согласно которой люди, родившиеся после 1990 года, называются «цифровыми аборигенами». Ведущей формой социализации «цифровых аборигенов» становится киберсоциализация, в ходе которой их убеждения формируются под воздействием существующих в сетевом обществе идей и ценностей.

Характеризуя особенности сетевого человека, автор даёт обзор ряда современных постмодернистских теорий, рассматривающих взаимодействие сетевого человека с сетевой средой и культурой (авто-модернизм Р. Самуэlsa, диджимодернизм А. Кирби, альтермодернизм Н. Буррио, метамодернизм Т. Вермюлена и Р. ван ден Аккера и Л. Тёрнера), в результате выстраивая сводную модель сетевого человека. Сетевой человек существует в условиях постоянного активного взаимодействия с технологиями, которые дают ему неограниченный доступ к культуре всех исторических периодов и наций. Согласно определению Н. Буррио, он – культурный «кочевник», «человек странствующий», «семионавт», перемещающийся по времени и пространству культуры<sup>12</sup>. В его культурной памяти символы, история и география разных эпох и мест пересекаются, обогащают друг друга и образуют сеть. Он выступает не только как потребитель текстов культуры, но и их соавтор. Взаимодействие сетевого человека и культурной среды осуществляется посредством автоматизированных цифровых технологий, лёгкость управления которыми вызывает у него ощущение свободы и контроля над происходящим. Однако эти ощущения зачастую иллюзорны и лишь имитируют активное участие человека в происходящем. В таком случае современный сетевой человек в его отношениях с технологиями приобретает аутистичные черты, заменяя самовыражение пассивным потреблением. Этот осознаваемый им конфликт вызывает желание противопоставить технологизированности современной культуры свою человечность. Существующие в условиях новой культуры сетевые люди обладают тем, что Т. Вермюлен и Р. ван ден Аккер называют особой «структурой

---

<sup>11</sup> Закаблукровский Е. В., Кучинов Е. В. «Homo retis»: философская антропология виртуальной персоны. М.: ФИНТА; Нижний Новгород: Изд-во Мининского университета, 2017. С. 43.

<sup>12</sup> Bourriaud N. Relational Aesthetics. Glossary. 2002. URL: <https://ru.scribd.com/doc/3617799/BOURRIAUD-RELATIONAL-AESTHETICS> (дата обращения: 12.06.2021); Bourriaud N. Altermodern. 2009. URL: <https://ru.scribd.com/document/27396324/Nicolas-Bourriaud-2009-altermodern> (дата обращения: 12.06.2021).

чувствования», в которой гибко сочетаются разнородные и даже противоположные друг другу элементы, и это приводит к тому, что сетевой субъект существует в режиме непрекращающихся «осцилляций»<sup>13</sup>, то есть колебаний между полюсами активности и пассивности, открытости и закрытости, нового и старого, природного и технического, своего и чужого и т. д. Таким образом, изменение общества под воздействием цифровых технологий, сетевых взаимодействий в сфере культуры и виртуализации повседневной жизни формируют человека, чью жизнь и развитие личности в значительной степени определяют процессы цифровизации, сетевизации и виртуализации.

В параграфе 1.2. «Сетевая культура и искусство кино» рассматривается цифровая трансформация кинематографа, изучение которой, в отличие от проблем цифровой культуры в целом, ведётся сравнительно недавно, и содержится анализ трансформаций визуальной поэтики современного кинематографа, обусловленных сетевым социокультурным сдвигом и применением цифровых технологий.

Автор выявляет четыре главные тенденции современного кинематографа, в направлении которых идёт его трансформация и развитие. К технической стороне этих трансформаций относятся *цифровые спецэффекты* и *ремедиация*, то есть процесс взаимодействия и взаимовлияния новых и старых медиаформ, выражающийся в слиянии разных видов искусств и художественных практик, в особенности кинематографа, с компьютерными и мобильными форматами и технологиями (Дж. Д. Болтер)<sup>14</sup>. Влияние цифровой культуры на технологии кинематографа обнаруживается начиная с 1980-х годов, когда проводятся первые эксперименты с цифровыми компьютерными спецэффектами и закладываются основы изображения созданных цифровым способом киноперсонажей и кинореальностей. Ремедиация проявляется в сближении формата фильма, видео и телевидения, а позднее – фильма и компьютерных технологий, в результате чего формируется внешний вид современного кинофильма, представляющий собой «сплав оптического (фотографического) и цифрового (постфотографического) образов»<sup>15</sup>. В последнем десятилетии ремедиация особенно активно осуществляется в области слияния кинематографа и технологий персональных компьютеров и мобильных технологий. Её результатом становится появление фильмов, полностью снятых с помощью камер мобильных телефонов и смартфонов и создание новых жанрово-стилевых форм: веб-сериала, десктоп-фильма и технологии киносъёмки «скринлайф» (screenlife – «жизнь на экране»).

---

<sup>13</sup> Vermeulen T., Akker van den R. Notes on Metamodernism // Journal of Aesthetics and Culture. 2010. Vol. 2. Issue 1. P. 56–77.

<sup>14</sup> Bolter J. Transference and Transparency: Digital Technology and the Remediation of Cinema // Intermédialités. 2005. No. 6. P. 13–26.

<sup>15</sup> Elsaesser T., Buckland W. Realism in the Photographic and Digital Image (*Jurassic Park* and *The Lost World*) // Studying Contemporary American Film / ed. T. Elsaesser, W. Buckland. London: Arnold, 2002. P. 195.

На уровне содержания основными тенденциями развития современного кинематографа являются *цифровой нарратив* и *интерактивность*. Цифровой нарратив предполагает сложное нелинейное строение с несколькими переплетающимися сюжетными линиями. Структуры цифровых нарративов отличает повторение действий; искажающие время и пространство множественные уровни, на которых происходит действие; показ событий с разных ракурсов и точек зрения; волшебные превращения персонажей (Т. Эльзессер и У. Баклэнд). Таким образом, хронотоп цифрового фильма отражает постнеклассическую, синергетически-фрактальную картину мира, где реальные и виртуальные миры создают единую «дополненную реальность»<sup>16</sup>.

Важной особенностью цифрового нарратива является его *интерактивность*. Несмотря на сложности в достижении интерактивности в кинематографе, первые интерактивные фильмы датируются ещё 1960-ми годами («Киноавтомат», 1967, реж. Р. Чинчера). За прошедшие годы подход к интерактивности в кинематографе изменяется незначительно и основывается на возможности выбора зрителем из нескольких вариантов продолжения истории, рассказанной в фильме. Новыми при этом являются технологии, с помощью которых делается этот выбор, а также то, что интерактивность в современных фильмах стремится к трансмедийности, то есть рассказыванию истории в нескольких медиаформатах и на нескольких технических устройствах. Интерактивность современного фильма также может дополняться иммерсивностью – эффектом полного погружения зрителя в происходящее действие.

Автор акцентирует внимание на том, что применение цифровых технологий приводит к масштабным изменениям в кинематографе. Опираясь на концепцию Д. В. Галкина, автор полагает, что слияние технической и художественной областей осуществляется в виде «техно-художественных гибридов»<sup>17</sup> – произведений искусства, чьё содержание определяется технологиями, с помощью которых они созданы, а современный фильм, снятый с применением цифровых технологий, в особенности фильм о проблемах сетевой культуры, можно рассматривать как техно-художественный гибрид.

Такое современное техно-художественное цифровое кино определяется исследователями как *посткино* или *постфильм*, для которого одинаково важны и содержание, и форма. Эти особенности рассматриваются в диссертации на примере фильмов («Геймер», «Облачный атлас»), и делается вывод о том, что применение цифровых спецэффектов, ремедиации, цифровых нарративов и интерактивности в современном кинематографе позволяет расширить его выразительные возможности и превратить зрителя в

---

<sup>16</sup> Николаева Е. В. Постнеклассическая картина мира в экранной реальности цифровой эпохи // Обсерватория культуры. 2015. № 4. С. 8.

<sup>17</sup> Галкин Д. В. Техно-художественные гибриды или Искусство, политика и цифровые технологии в культурной динамике второй половины XX века // Гуманитарная информатика. 2008. Вып. 4. С. 52–78.

участника разворачивающегося перед ним кинозрелища, а также осуществить рефлексию повседневной жизни и психологических особенностей сетевого человека – героя такого кинематографа.

**В параграфе 1.3. «Десктоп-фильм в контексте культурфилософских теорий»** автор рассматривает как пример проявления ремедиации в кино гибридную жанрово-стилевую техно-художественную форму десктоп-фильма, иначе называемого скринлайф-фильмом – фильма, чьё действие происходит на экране компьютера или мобильного телефона. Феномен десктоп-фильма заявил о себе в середине прошлого десятилетия, но в связи с относительной новизной пока не получил широкого осмысления в профессиональном научном сообществе, не считая статей кинокритиков.

Автор прослеживает истоки этой жанрово-стилевой формы, определяя, что историческим предшественником десктоп-фильмов стал неореализм 1960-х (Р. Брессон, Дж. Кассаветис, К. Лоуч, Ж. Ренуар, Р. Олтман), а также авангардные направления кинематографа 2000-х годов – «Догма» (Л. фон Триер) и «мамблкор», или «цифровой реализм» (Дж. Свонберг). В отечественном кинематографе пионером десктоп-фильмов стал режиссёр и продюсер Т. Бекмамбетов («Убрать из друзей», «Поиск», «Профиль»). Автор высказывает предположение, что появление жанрово-стилистической формы десктоп-фильма стало закономерным ответом на перемены в повседневной жизни людей с приходом в неё экранных устройств. Экран превращается в десктоп-фильме в полноправного персонажа, представляя собой одновременно и модель реально-виртуального мира, в котором живут киногерои, и «приложение» к его хозяину-человеку, с помощью которого проецируется вовне внутренний мир и чувства его владельца. В десктоп-фильмах эмоциональные состояния персонажей передаются с помощью действий, которые они совершают со своими экранными устройствами – через скорость их печати, движения курсора на экране, стирание слова, нажатие на кнопки. Определяющими художественными свойствами десктоп-фильма являются съёмка подвижной и субъективной камерой; низкое качество изображения; псевдодокументальность; приём мизанабима (фильма в фильме); соединение разнородных выразительных средств (изображения и текста); ориентация на диалоги персонажей; спонтанность актёрской игры (В. Н. Новиков; П. Орлов). Доверительность и откровенность десктоп-фильмов позволяют зрителю, выступающему в роли наблюдателя, идентифицировать себя с персонажами этих фильмов и сопереживать им.

Образ экрана выводит на передний план основную проблему десктоп-кино: соотношение частного и публичного в пространстве сетевой культуры. Экранные устройства в десктоп-фильмах отражают личность киногероев, выносят на публику общение между ними и открывают возможность для их манипуляции друг другом.

В связи с этим в диссертации развивается предположение о том, что в основе десктоп-фильма лежит принцип тотальной слежки. По мнению автора, десктоп-фильм продолжает имеющее богатую историю

кинонаправление фильмов о слежке (Т. Holmes), а в более широком смысле – реализует на новом материале приём наблюдения и разглядывания, присущий киноискусству в целом (Т. У. Levin).

Автор выдвигает предположение, что в этом отношении философской основой десктоп-фильма становятся идеи пан-, син-, омни- и эгопаноптизма, осмысленные такими философами и социологами, как И. Бентам, М. Фуко, Т. Матиесен, Н. Юргенсон, Ч. Э. Смит и др., полагавшими, что в современном обществе каждый индивид и коллектив могут быть одновременно и наблюдателем, и наблюдаемым объектом, что позволяет всем членам общества контролировать и дисциплинировать друг друга. В работах указанных исследователей эта идея выражается в образах тюрьмы, фигурах надзирателей и заключённых. На примере подробного анализа двух десктоп-фильмов («Убрать из друзей», реж. Л. Габриадзе, «Открытые окна», реж. Н. Вигалондо), аккумулирующих в себе все основные свойства десктоп-кино, диссертант выявляет принцип слежения в десктоп-фильмах, выражающийся в образе героя-акусметра/вуайериста – невидимого персонажа, манипулирующего героями фильма.

В фильме «Убрать из друзей» пятеро юных друзей общаются в видеобеседе, а за ними наблюдает невидимый анонимный надзиратель-акусметр, вынуждающий подростков сыграть в игру, где каждый должен правдиво ответить на заданный ему вопрос о себе или совершить действие, определённое другими участниками. После каждого честного признания между друзьями разгораются яростные конфликты, а каждое действие ведёт к изощённому самоубийству. Так подростки становятся и заключёнными, и надзирателями по отношению к самим себе, а вместе с акусметром в позиции надзирателя и вуайериста оказывается и зритель десктоп-фильма. В фильме «Открытые окна» хакер-акусметр предлагает поклоннику известной актрисы проследить за ней, открывая тому доступ к экрану её мобильного телефона и ноутбука. После долгих колебаний молодой человек соглашается следить за девушкой, так как знает, что сможет разместить эксклюзивные фото и видео актрисы на собственном сайте, на практике реализуя «парадокс приватности»<sup>18</sup>, заключающийся в том, что люди склонны осознавать важность приватности в онлайн-пространстве, но готовы пожертвовать ею за какое-либо вознаграждение.

Анализ киноматериала позволяет диссертанту сделать вывод о том, что десктоп-фильмы поднимают этические проблемы межличностных индивидуальных и групповых отношений в сетевом пространстве, в том числе в границах приватности/публичности, демонстрируя близкую к реальности картину взаимодействия участников современного сетевого общества и моделируя техно-антропологические процессы, происходящие в сетевой культуре эпохи «веб 2.0».

---

<sup>18</sup> Kokolakis S. Privacy Attitudes and Privacy Behaviour: a Review of Current Research on the Privacy Paradox Phenomenon // Computers & Security. 2017. Vol. 64. Issue C. P. 122–134.

Во второй главе «"Человек сети" в отражении современного кинематографа», включающей четыре параграфа, представлено проблемно-тематическое и персонажное поле фильмов о сетевой культуре на основе сравнительно-типологической модели.

В параграфе 2.1. «Тематический диапазон и типология персонажей фильмов о сетевой культуре» автор характеризует три основные темы фильмов о сетевой культуре: *виртуальную реальность*, *идентичность человека* и *сетевые отношения*. Эти три темы соответствуют трём элементам сетевой культуры: сети, воплощающейся в фильмах о виртуальной реальности («Сканирование мозга», «Нирвана», «Матрица», «Авалон», «Первому игроку приготовиться»); личности, находящей отражение в фильмах об идентичности сетевого человека («Сфера», «Ингрид едет на Запад», «Убрать лайк», «Анон») и связям между людьми в сети, изображенным в фильмах о межличностных отношениях («Вам письмо», «Одиночество в сети», «Мужчины, женщины и дети», «Кибер-террор»). Грань между этими тематическими пластами достаточно подвижна, и в некоторых фильмах все три темы встречаются в комплексе («Чат», «Она», «Симона», сериал «Чёрное зеркало»).

В параграфе подробно представлена разработанная диссертантом типологическая классификация персонажей фильмов о сетевой культуре. На основе критерия происхождения (человек или машина), а также профессиональной принадлежности и форм сетевой самопрезентации автор выделяет три основные группы персонажей этих фильмов: *создатели*, *создания* и *пользователи*. К создателям относятся такие киногерои, как учёные, специалисты по информационным технологиям, хакеры, геймеры. К созданиям – разработанные ими технологии, устройства и программы. Остальные герои – потребители сетевых продуктов – входят в группу пользователей. Каждого из них можно рассматривать как отдельный кинотипаж или культурный архетип<sup>19</sup>.

Персонажи фильмов о сетевой культуре изображаются в определённом ключе. Среди киногероев-учёных распространён образ исследователя, преследующего благие цели, но способного переступить этическую грань в своих экспериментах («Превосходство», «Репродукция»). Фигура хакера (сериалы «Мистер Робот», «Компьютерщики») представлена в трёх основных образах: комедийного фрика, борца за социальную справедливость и киберпреступника (S. Arnaldi, C. L. Cardiel, R. Crisóstomo Gálvez, M. C. Nisbet & A. Dudo, P. Weingart & C. Muhl & P. Pansegrau). Кинообраз геймера воплощается через обращение к архетипу воина («Геймер»).

Персонажи-создания в фильмах о сетевой культуре расположены в спектре от человекоподобных роботов до разумных компьютерных программ. К ним относятся: роботы-андроиды («Искусственный разум», реж. С. Спилберг), голограммы («Симона», реж. Э. Никкол), цифровые копии

---

<sup>19</sup> Юнг К. Архетип и символ. М.: Ренессанс, 1991. 297 с.; В. Я. Пропп. Морфология сказки. Л.: Academia, 1928. 152 с.

сознания человека («Чёрное зеркало») и бестелесные разумные технические устройства («Она», реж. С. Джонз), общим свойством которых является антропоморфность (S. Turkle), а также способность к самодетерминации и субъектности (А. В. Костина). Взаимоотношения между персонажами-людьми и персонажами-техническими созданиями существуют в спектре от порабощения человека техникой до полноценного творческого сотрудничества между ними. Основной проблемой для персонажей-созданий становится противоречие между их высоким интеллектом и способностью переживать чувства и отсутствием тела, которое затрудняет выражение ими чувств и эмоций, что приводит к трудности восприятия и принятия их персонажами-людьми. Фильмы с участием персонажей-созданий поднимают вопрос этической ответственности людей за соблюдение прав созданных ими существ, которых они наделяют способностью мышления и чувствования.

В группе персонажей-пользователей автор, основываясь на концепциях Г. Дембера, Л. Тёрнера и Дж. Макдауэлла, выделяет следующие виды киногероев: «странные», «трогательные», «милые» и «ироничные, но искренние». «Странных» персонажей («Как я дружил в социальной сети», «Одиночество в сети», «Она») отличает состояние самопоглощённости в процессе взаимодействий с сетевым миром и стремление к одиночеству и индивидуализму. «Трогательные» герои («Ингрид едет на Запад») отличаются нелепостью и вызывают симпатию. «Милые» персонажи («Первому игроку приготовиться») характеризуются инфантильными чертами и интересами. «Ироничные, но искренние» герои («Бен Икс») используют иронию и сарказм для передачи подлинных эмоций.

Кинематограф отражает общество во всей его сложности, поэтому в кинофильмах о сетевой культуре зритель встречается с широким кругом персонажей, воплощающих разнообразие современного мира как в Сети, так и за её пределами.

**В параграфе 2.2. «Специфика кинообраза виртуального мира в фильмах о сетевой культуре»** автор рассматривает кинорепрезентацию виртуальной реальности, обнаруживая, что виртуальная реальность предстаёт в фильмах о сетевой культуре в двух вариантах: как репродукция объективно существующего мира или как волшебный, фантастический мир. Сюжеты фильмов о виртуальной реальности строятся на мотиве проникновения человека в виртуальный мир или проникновения виртуального мира в жизнь человека, когда киногерой по собственному желанию, чужому заданию или случайному совпадению отправляется внутрь виртуального пространства для достижения определённой цели. Виртуальное кинопространство часто моделируется по типу компьютерной игры-квеста.

Оказавшись в виртуальном мире, киногерой переживает изменения тела, сознания и восприятия, поэтому в ранних фильмах о виртуальной реальности («Газонокосильщик», «Сканирование мозга») виртуальная реальность в основном представлена как отражение психики человека, в особенности её тёмных сторон и скрытых возможностей. В более поздних фильмах

(«Матрица», «Экзистенция», «Авалон», «Нирвана») на первый план выходит само пространство виртуальной реальности, которое изображается в виде волшебного мира – многомерного лабиринта, выступающего аналогом рая. Напротив, в 2000-х и 2010-х годах фильмы на тему виртуальной реальности («Геймер») приобретают социальное измерение: игра в виртуальном кином мире существует уже не сама по себе на компьютере или в игровом автомате, а в объединённом Интернетом и соцсетями реальном мире, превращаясь в полноценное интерактивное реалити-шоу, за которым наблюдают миллионы зрителей.

Главной проблемой фильмов о виртуальной реальности становится проблема выбора между двумя мирами – виртуальным и объективно существующим, который совершает киногерой. Эта проблема разрешается несколькими путями. Герой может навсегда остаться в виртуальном мире («Газонокосильщик», «Люси», эпизоды «USS Каллистер» и «Сан-Джуниперо» сериала «Чёрное зеркало»), стремясь к обретению бессмертия и всемогущества. В ином случае он может не осознавать, что находится в виртуальном мире и поэтому не испытывать необходимости в выходе («Матрица», «Чёрное зеркало: Брандашмыг»). Однако в большинстве героев фильмов о виртуальной реальности живёт стремление к свободе, поэтому наиболее распространённым вариантом становится уход из виртуально-сетевого пространства и возвращение в реальный мир («Геймер», «Первому игроку приготовиться», «Нерв»). Осознание этого желания вынуждает киногероя задуматься о том, какой мир лучше для него – мир утопичной виртуальности или сложной и часто мрачной реальности. В большинстве фильмов процесс ухода из виртуального мира показан как героическое действие, аналогичное битве на войне. Чтобы получить свободу, киногероям приходится преодолевать трудные испытания: сражаться, убивать противников, жертвовать собой и своими друзьями, открывать в себе ранее неизвестные способности. Стремящийся к выходу в реальный мир герой фильма фактически превращается в супергероя, отличаясь от классических супергероев тем, что главным оружием в его борьбе становится не магически полученная сверхсила, а изначально присущие ему человеческие качества – умение принимать этически верные решения, способность сохранять воспоминания и чувства и не поддаваться соблазну превратиться в злодея.

Таким образом, автор приходит к выводу о том, что виртуальная кинореальность выступает метафорой жизни и смерти. Виртуальная реальность привлекает киногероев возможностью погрузиться в захватывающий и яркий мир, переполненный возможностями, недоступными в объективной реальности. Однако когда выясняется, что виртуальное пространство враждебно по отношению к человеку, то перед киногероем встаёт вопрос выбора мира, в котором он хотел бы жить дальше, и варианты этого выбора всегда остаются за ним, а возвращение в реальный мир из виртуального становится победой воли киногероя к жизни.



**В параграфе 2.3. «Трансформация идентичности сетевого человека в кинематографическом измерении»** диссертант прослеживает изменения физической, психологической и социокультурной идентичности сетевого человека в условиях сетевой культуры. Опираясь на концепцию пост- и трансгуманизма (Д. Харауэй, Н. К. Хейлз, С. В. Соколовский, С. С. Хоружий), автор подробно анализирует изменяющуюся телесность сетевого человека на материале фильма «Анон» (реж. Э. Никкол). Сюжет фильма строится на расследовании серии убийств, совершённых девушкой-нейрохакером, стирающей воспоминания из памяти клиентов. Персонажи фильма подвергаются процессам киборгизации и аватаризации. В их глаза встроены экраны, объединённые в коллективную сеть. Кроме того, каждый из них может создать собственного цифрового двойника. Так киногерои фильма становятся постлюдьми – существами, находящимися в промежуточном положении между человеком и машиной, похожими на живые цифровые объекты. Их память, восприятие и жизнь уподобляются компьютерной базе данных или видеоархиву, информация в которых может быть отредактирована, уничтожена, фальсифицирована. В персонажах фильма представлено возможное будущее сетевого человечества.

В пространстве цифровой и сетевой культур меняются также параметры социально-ролевых, психологических, гендерных особенностей человека. Человек сетевого общества, как и его предшественник из докомпьютерной эпохи, испытывает потребность в самоопределении и поиске себя. Сегодня этот процесс усложняется, так как благодаря развитию информационно-коммуникационных технологий в последние десятилетия человек существует в двух жизненных мирах одновременно: мире физической реальности и мире компьютерных сетей. В связи с этим у пользователей компьютерных сетей помимо реальной идентичности формируется также и сетевая идентичность. Автор, опираясь на одноимённую концепцию А. Е. Войскунского и др., определяет сетевую идентичность как часть личной внутренней идентичности человека, существующей в дополнение или в качестве замещения реальной идентичности<sup>20</sup>. Сетевая идентичность не складывается спонтанно, а скорее произвольно создаётся, и в этом плане Интернет представляется «социальной лабораторией», в которой проводятся эксперименты по самоконструкции и самореконструкции личности пользователя<sup>21</sup>. Сетевая идентичность выражается в стратегиях самопрезентации в сетевой среде.

На материале фильмов («Сфера», «Ингрид едет на Запад», «Аватарка», эпизоды сериала «Чёрное зеркало») диссертант анализирует киновоплощение различных граней сетевой идентичности. *Гибкость и изменчивость* сетевой

<sup>20</sup> Войскунский А. Е., Евдокименко А. С., Федунина Н. Ю. Сетевая и реальная идентичность: сравнительное исследование // Психология. Журнал Высшей школы экономики. 2013. Т. 10. № 2. С. 98–121.

<sup>21</sup> Turkle S. Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet. New York: Simon and Schuster, 1995. P. 180.

идентичности проявляется в образах таких киноперсонажей, как герой эпизода «15 миллионов заслуг» сериала «Чёрное зеркало» – дружелюбный юноша, играющий роль опасного агрессора в собственном телешоу, чтобы сохранить однажды приобретённую популярность, и героиня серии «Нырок» – стремящаяся к жизненному успеху девушка-простушка, старающаяся вести себя социально одобряемым образом, чтобы влиться в высшее общество. Присущие сетевой идентичности *сконструированность* и *альтернативность реальной идентичности* воплощаются в образах юных девушек-героинь фильмов «Ингрид едет на Запад» (реж. М. Спайсер) и «Аватарка» (реж. А. Вада), одна из которых строит свой имидж, полностью копируя свою успешную подругу, а другая из робкой школьницы превращается в «богиню» соцсети.

Конструирование сетевой идентичности осуществляется через практику управления впечатлением (J. Paliszkiwicz, R. Payne) и публичного эмоционального труда (А. Р. Хохшильд, А. С. Сувалко), в ходе которых личная жизнь, переживания и эмоции человека становятся ценным товаром, предлагаемым аудитории. Осуществляющий эмоциональный труд в Сети человек превращается в «эмоционального коммуникатора»<sup>22</sup>, «делящегося собой субъекта»<sup>23</sup>, который активно управляет впечатлением о себе. Героини фильмов «Сфера» (реж. Дж. Понсольдт) и «Убрать лайк» (реж. Л. Гуерра Сараньоли) круглые сутки транслируют свою жизнь на камеру и общаются с комментаторами, живя в «режиме прозрачности» и становясь единственными звездами собственного реалити-шоу. Продавая свою открытость и доступ к деталям своей частной повседневной жизни, девушки получают символическую плату в виде внимания и интереса зрителей («Убрать лайк») или реальное денежное вознаграждение («Сфера»).

Сетевая идентичность, несмотря на свой сконструированный характер, одновременно тяготеет к *искренности*, поэтому труд эмоционального коммуникатора в Сети подразумевает искусное сочетание театрализованного действия и подлинности одновременно. Формируя сетевую идентичность и управляя впечатлением о себе, человек создаёт личный бренд в сетевом пространстве, а основным выпускаемым под маркой этого бренда продуктом становится он сам. В качестве стратегии управления впечатлением избирается демонстрация постановочного успеха и позитивных образов.

Таким образом, кинокартины, фокусирующиеся на теме трансформаций идентичности человека в сетевых условиях, стремятся проследить изменяющиеся формы существования, самовыражения и самопрезентации человека в технологизированном обществе и дать прогноз его будущего развития.

---

<sup>22</sup> Сувалко А. С. Эмоциональный капитализм: коммерциализация чувств. М.: Издательский дом Высшей школы экономики, 2013. 48 с.

<sup>23</sup> Payne R. Virality 2.0: Networked Promiscuity and the Sharing Subject // Cultural Studies. 2013. Vol. 27. Issue 4. P. 540–560.

**В параграфе 2.4. «Межличностные отношения в сетевой киносреде и художественная рефлексия кибербуллинга»** автор анализирует репрезентацию межличностных отношений в сетевом пространстве в фильмах о сетевой культуре.

Фильмы об отношениях в сетевой среде выводят на передний план проблемы построения и поддержания связей между людьми в мире, где общение в значительной степени переместилось в цифровое пространство. Их анализ свидетельствует о том, что создателей этих кинокартин привлекают прежде всего сюжеты, выявляющие противоречивые свойства цифровых и сетевых технологий. С одной стороны, технологии сетевого общения сплавивают людей. С другой стороны, они способны стать барьером для отношений. В предельной форме негативный эффект применения сетевых технологий в общении может выражаться в насильственном нарушении психологических границ личности – киберагрессии.

В отношениях взрослых героев этих фильмов преобладает мотив поиска любви в Сети, а главной метафорой становится расстояние между ними и его преодоление. В фильмах показано, что сетевые технологии способны как усугубить это расстояние и отдалённость героев друг от друга, так и уменьшить его и сделать героев ближе. Разделяющая персонажей дистанция может быть как физической, так и психологической и духовной. Любящих отдалают друг от друга разные страны («Одиночество в сети», «10 000 км. Любовь на расстоянии»), возраст («Мистер Штайн идёт в онлайн», «Я, ты и всё, кого мы знаем»), социальное положение и жизненные убеждения («Вам письмо»). Дистанцию создаёт также «коммуникативный маскарад»<sup>24</sup>, в котором участвуют персонажи фильмов, когда пытаются предстать перед своими любимыми людьми не такими, какие они есть на самом деле. Только преодолев эту дистанцию, киногерои могут надеяться на долгие и прочные отношения в будущем.

В кинорепрезентации отношений детей и родителей на первое место выходит мотив контроля, осуществляемого с помощью технологий слежения, что обуславливается изменениями в современном обществе, в частности повышенной потребностью в безопасности поколения миллениалов и «поколения Z» и их родителей («Мужчины, женщины и дети», «Связи нет»). В серии «Аркангел» сериала «Чёрное зеркало» мать соглашается на участие дочери в экспериментальной программе, в рамках которой детям вживляют в тело датчик, который позволяет родителям следить за ними и корректировать реальность с помощью фильтра, размывающего негативные события. Насильственная слежка вызывает у ребёнка протест и приводит к конфликтам и отчуждению в семье.

---

<sup>24</sup> Kochetkova M. A. The Problem of Loneliness in American Romantic Comedy of the 1990's. Ethical and Aesthetic Aspects. Нижний Новгород: Изд-во Нижегородского государственного лингвистического университета им. Н. А. Добролюбова, 2011. 112 p.

Киберагрессия – один из главных мотивов фильмов об отношениях в сетевой среде, и она осмысливается в фильмах о кибербуллинге («Кибер-террор», «Чат»). Автор показывает специфику отражения этой темы в кинофильмах, где персонажи подвергается травле в Сети и встают на свою защиту.

Персонажи фильмов о кибербуллинге выступают в амплуа киберагрессоров и их жертв и могут меняться этими ролями: так, главный герой фильма «Чат» (реж. Х. Наката) воспитывается в неблагополучной семье, и в результате начинает манипулировать своими друзьями; героиня фильма «Кибер-террор» (реж. Б. Чанан) пишет негативные комментарии в адрес знакомой, а затем сталкивается с угрожающим ей анонимным киберагрессором. Метафора маятника (M.-G. R. Harper), аналогично «осцилляциям» сетевых субъектов (Т. Вермюлен, Р. ван ден Аккер), характеризует моральную двойственность персонажей фильмов о кибербуллинге, которая передаётся с помощью приёмов киноязыка: работы с цветовой палитрой, светотенью, приёмами мизанабима.

Двойственность присутствует также на уровне пространства. Герои фильмов о кибербуллинге существуют в режиме переключения между двумя мирами – реальным и виртуально-сетевым. В фильмах о кибербуллинге поднимается вопрос определения границ между сетевым и реальным миром, а также психологических границ между людьми. Несоответствие между реальными и виртуальными личностями персонажей приводит их к негативному психологическому самоощущению и делает их более уязвимыми. Двойственность передаётся через образ комнаты как проекции личности героев, промежуточного пространства между реальным и виртуальным мирами. Безопасность психологических границ личности выражается через безопасность личного пространства комнат персонажей, и в фильмах о кибербуллинге она постоянно нарушается – в комнаты героев вырываются родители, стражи закона, анонимные злодеи-акусметры.

Кибербуллингу посвящён обширный массив фильмов, что позволяет сделать вывод о том, что киберагрессия становится одной из наиболее важных тем сетевой культуры. Явление кибербуллинга свидетельствует о недостаточно высоком уровне знаний и навыков в области культуры безопасности как у детей, так и у взрослых, которые должны обучать детей безопасному поведению. Культура безопасности представляет собой формируемую в ходе развития человека компетентность, которая предполагает осознанное отношение к процессу жизнедеятельности, поведению, предупреждению рисков в разных областях деятельности. В информационной среде особенно актуальными становятся знания и навыки в области социально-правовой безопасности<sup>25</sup>. Фильмы о кибербуллинге

---

<sup>25</sup> Михайлов А. А. Формирование компонентов культуры безопасности жизнедеятельности у студентов педагогического вуза // Научный журнал КубГАУ. 2011. № 68 (04). С. 372– 82; Михайлов А. А. Определение уровней интегративной готовности к профессиональной образовательной деятельности у будущих педагогов – бакалавров

пытаются понять причины киберагрессии и показывают, как переживание негативного опыта в отношениях между людьми помогает человеку повзрослеть и вырасти как личность. Осознавая, устанавливая и защищая свои личные психологические границы, персонажи фильмов о кибербуллинге учатся более ответственно относиться к своим действиям в сетевой среде. Фильмы о кибербуллинге и об отношениях в сетевой среде в целом выявляют противоречивую роль, которую играют цифровые информационно-коммуникационные технологии в жизни человека сетевого общества.

**В Заключение** диссертации подводятся итоги исследования:

1. Изменения общества в связи с повсеместным внедрением в повседневную социокультурную практику цифровых и сетевых технологий приводят к формированию нового человека – сетевого субъекта, чьё интеллектуально-психологическое и культурное развитие и жизненная среда во многом определяются технологиями.

2. Происходящие в сетевом обществе и в жизни сетевого человека социокультурные процессы осмысляются в современном кинематографе как на уровне формы (в техниках спецэффектов и ремедиации), так и на уровне содержания и создания отдельных жанрово-стилевых форм.

3. Фиксируя современную реальность, фильмы о сетевой культуре одновременно являются прогностическим инструментом, давая морально-этическую оценку трансформациям, происходящим в социуме и выявляя потенциальные возможности и риски цифровых и сетевых технологий.

В качестве **перспектив исследования** могут быть намечены такие направления работы, как углублённое изучение новых развивающихся и будущих техно-художественных жанровых форм и направлений кинематографа, в том числе с привлечением количественных методов; изучение процесса кинематографической ремедиации на примере новых фильмов и технологий их создания; дальнейшее исследование роли зрителя как соавтора современного кино.

Основное содержание диссертационного исследования отражено в следующих публикациях:

**Статьи в рецензируемых журналах, входящих в перечень ВАК  
Министерства образования и науки РФ:**

1. *Родионова М. Н.* Социокультурные факторы кибербуллинга в художественной рефлексии современного зарубежного кинематографа // Гуманитарные ведомости ТГПУ им. Л. Н. Толстого. 2018. № 3–2 (27). Т. 2. С. 142-156.

2. *Родионова М. Н.* Десктоп-фильм как художественная модель коммуникации в цифровой среде // Культура и текст. 2019. № 1 (36). С. 159–170.

---

безопасности жизнедеятельности // Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского. Серия: Социальные науки. 2020. № 3 (59). С. 193–197.

3. *Родионова М. Н.* Десктоп-фильм как художественная рефлексия идей постгуманизма / М. Н. Родионова // Идеи и идеалы. 2019. № 4 (42). Т. 2. С. 325–339.

4. *Родионова М. Н.* Репрезентация виртуальной реальности в современном кинематографе // Вестник гуманитарного образования. 2019. № 3. С. 73–79.

#### **Другие публикации по теме диссертации:**

5. *Родионова М. Н.* Сетевая культура в художественной рефлексии современного кинематографа / М. Н. Родионова. Киров : Изд-во «Радуга-ПРЕСС», 2021. ISBN 978-5-6045718-6-6, 147 с.

6. *Родионова М. Н.* Сетевая культура как проблема современного зарубежного кинематографа в контексте теорий метамодернизма // Вестник гуманитарного образования. 2018. № 4. С. 96–102.

7. *Rodionova M. N.* Network Culture as an Artistic Space of Modern Cinema // Informatization of society: socio-economic, socio-cultural and international aspects : materials of the X international scientific conference on January 15–16, 2020 (Prague, 15–16 January 2020) / Пензенский государственный технологический университет и факультет экономики предприятия и менеджмента Пражского экономического университета; Vědecko vydavatelské centrum «Sociosféra-CZ». Prague, 2020. P. 11–14.

8. *Родионова М. Н.* Интерактивность в современном цифровом кино // Проблемы подготовки режиссёров мультимедиа: XII Всероссийская научно-практическая конференция, 24 апреля 2020 г. (Санкт-Петербург, 24 апреля 2020 г.) / Санкт-Петербургский государственный университет профсоюзов. Санкт-Петербург, 2020. С. 98.

9. *Родионова М. Н.* Сетевая идентичность личности как проблема современного кинематографа // Культурные индустрии в институтах общества потребления: материалы Всероссийской научной конференции, 7–8 апреля 2020 г. / сост. и отв. ред. : С. А. Маленко, А. Г. Некита. (Великий Новгород, 7–8 апреля 2020 г.) / Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого. Великий Новгород, 2020. С. 344–350.

10. *Родионова М. Н.* Постфильм как новая жанрово-стилистическая форма цифрового кинематографа // Культурный код. – 2020. – № 4. – С. 29–34. – DOI 0.36945/2658-3852-2020-4-29-34

11. *Родионова М. Н.* Киноперсонажи фильмов о сетевой культуре // Художественное произведение в современной культуре: творчество – исполнительство – гуманитарное знание : сборник статей и материалов / сост.: А. И. Макурина / ГБОУ ВО «ЮУрГИИ им. П. И. Чайковского». Челябинск, 2021. С. 48–52.