

## ВІРТУАЛЬНАЯ САЦЫЯЛЬНАЯ ГРУПА ЯК СУБ'ЕКТ ІНТЭРНЭТ-ФАЛЬКЛОРУ<sup>1</sup>

**І. А. ШВЕД, доктар філалагічных навук, прафесар,**

**І. В. ПОУХ, кандыдат філалагічных навук, дацэнт**

*Брэсцкі дзяржаўны ўніверсітэт імя А.С. Пушкіна*

*г. Брэст, Рэспубліка Беларусь*

Высокі тэмп тэхналагічнага развіцця напрыканцы ХХ – у пачатку ХХІ стст. абумовіў хуткае стварэнне і распаўсюджванне новых сродкаў і асяроддзяў міжсабовай камунікацыі, якія, у сваю чаргу, спрыялі ўзнікненню новых камунікатыўных мадэляў у фармаце інтэрнэт-форумаў і тэматычных груп. Шчыльная эмацыйная сувязь і т. зв. агульная “віртуальная ідэнтычнасць” [1] удзельнікаў такіх груп дазваляюць разглядаць іх як самастойных суб’ектаў інтэрнэт-камунікацыі, нароўні з асобнымі інтэрнэт-карыстальнікамі. Вынікам унутрыгрупавой камунікацыі на ўзроўні віртуальных супольнасцяў становіцца з’яўленне т.зв “фальклору абмежаванага асяроддзя” (*environmental folklore*) [2, с. 169], які адлюстроўвае агульны досвед удзельнікаў той ці іншай віртуальнай сацыяльнай групы і зразумелы толькі ім. У сваю чаргу, сеткавая журналістыка, сімвалічнае ўзаемадзеянне і вернакулярны дыскурс ствараюць аўтарытэт віртуальных сацыяльных груп, забяспечваюць іх унутраную еднасць і згуртаванасць.

Характарызуючы супольнасць карыстальнікаў інтэрнэту як сацыяльную групу, венгерская даследчыца Марыян Домакас (*Mariann Domokos*) [1] адзначае яе штучны характар, што не дазваляе вылучыць агульныя характарыстыкі, уласцівыя групе ў цэлым. Гэтую штучнасць падкрэслівае і амерыканскі фалькларыст Сайман Бронер (*Simon Bronner*), сцвярджаючы, што апасродкаваныя сацыяльныя кантакты, якія ўсталёўваюцца і падтрымліваюцца з выкарыстаннем электронных прылад, не могуць лічыцца аўтэнтычнымі, таму што не маюць агульнай тэрытарыяльнай альбо этнічнай асновы [3]. Тым не менш, асобныя невялікія інтэрнэт-супольнасці можна апісаць па іх сацыялагічных прыкметах. Віртуальна створаныя супольнасці гуртуюцца вакол агульных зацікаўленасцяў, якія выходзяць далёка за межы расавай, этнічнай, класавай або гендарнай прыналежнасці, вылучаюцца ананімным характарам, пачуццём адзінства і прыналежнасці, наяўнасцю ўласных традыцый, слэнгу, канцэпцый і сімволікі, а таксама ажыццяўляюць вусны і/або пісьмовы абмен інфармацыяй [3; 4; 5]. Менавіта наяўнасць неабмежаванага і нефармальнага абмену інфармацыяй дазволіла прафесару амерыканістыкі Джону Дорсту (*John Dorst*) у 1990 годзе вылучыць прыхільнікаў электроннай камунікацыі ў асобную сацыяльную групу, якая, нягледзячы на адсутнасць адзінай тэрыторыі, ажыццяўляе непасрэдны, неабмежаваны і нефармальны абмен інфармацыяй, што ўваходзіць у сферу фалькларыстычных даследаванняў [6].

Адной з неад’емных уласцівасцей віртуальнай сацыяльнай групы, альбо супольнасці, даследчыкі называюць наяўнасць “пляцоўкі”, з дапамогай якой усталёўваюцца і бесперапынна пераўсталёўваюцца межы паміж удзельнікамі супольнасці і староннімі асобамі. У якасці такога тэкстуальнага і тэхналагічна апасродкаванага асяроддзя выступаюць сайты, інтэрнэт-форумы, серверы спісаў рассылкі і іншыя “носьбіты”, якія выступаюць “голосам” віртуальнай групы, а таксама вызначаюць, цалкам ці часткова, яе сутнасць і місію [7]. Найважнейшыя адметнасці інтэрнэт-форумаў найбольш выразна выяўлены ў дынаміцы сацыяльнага

---

<sup>1</sup> Праца выканана пры фінансавай падтрымцы Беларускага рэспубліканскага фонда фундаментальных даследаванняў у межах задання “Беларуская фалькларыстыка ў сучасным свеце: метадалагічны, праблемна-тэматычны дыяпазон, тэарэтычныя навацыі”; дамова № Г20У-004, нумар дзяржаўнай рэгістрацыі 20201112 ад 26.06.2020.

аспекту. Многія форумы існуюць на працягу доўгага часу, выступаючы пляцоўкай для групы карыстальнікаў, якія ствараюць на іх аснове віртуальную сацыяльную супольнасць з выражанай іерархічнай структурай, функцыямі і правіламі паводзінаў для ўдзельнікаў. Супольнасці карыстальнікаў інтэрнэт-форумаў праходзяць бесперапынныя дынамічныя пераўтварэнні. Адны з іх з цягам часу становяцца ўсё больш спецыялізаванымі, іншыя страчваюць вузкую накіраванасць. Форумныя супольнасці могуць пашырацца, прыцягваючы новых карыстальнікаў, заставаюцца нязменнымі альбо страчваюць карыстальнікаў і прыходзіць у заняпад [8].

З адзінства тэкстуальнага і тэхналагічнага складнікаў асяроддзя віртуальных супольнасцяў вынікае пытанне, ці можна звесці сутнасць віртуальнай групы да тэксту, у якім увабляецца яе дзейнасць, ці, наадварот, тэкст адлюстроўвае асобу чалавека, які разглядаецца як “класічны інфармант” і суб’ект этнаграфічнага даследавання. Часам карыстальнікі, якія змяшчаюць матэрыял у інтэрнэце, прыпадабняюцца да мастакоў-аматараў, а інтэрнэт-публікацыі разглядаюцца як прамежкая катэгорыя паміж апублікаванымі і неапублікаванымі матэрыяламі. Акрамя таго, улічваецца намер аўтараў інтэрнэт-публікацыі захаваць уласнае права на іх ці адмовіцца ад яго [7].

Абмен інфармацыяй паміж прыхільнікамі электроннай камунікацыі, новыя культурныя формы, якія ўзніклі альбо набылі асаблівую актуальнасць у другой палове ХХ стагоддзя, а таксама ўзаемасувязь новых і “традыцыйных” культурных форм, уплыў фальклору на сучасныя камунікатыўныя працэсы становяцца прадметам цікавасці фалькларыстаў, аб’ектам прыкладання фалькларыстычных метадаў даследавання. Сярод найбольш актуальных праблем вывучэння фальклору віртуальных сацыяльных груп даследчыкі [4] называюць таксама фундаментальны зрух парадыгмы міжасабовых, унутрыгрупавых і міжгрупавых камунікацый пад уплывам сучасных інфармацыйных тэхналогій, што патрабуе перагляду фалькларыстычнай тэрміналогіі, пераацэнкі ўсіх папярэдніх дасягненняў фалькларыстычнай навукі, а таксама ўскладненне канцэптаў “фальклорная група” і “супольнасць”. Пад уплывам сацыяльных сетак пераасэнсоўваецца іерархія ўзаемасувязяў паміж індывідамі, адбываецца мадыфікацыя сэнсавага напайнення паняццяў “сябар”, “старонні” і інш. Удзельнікі віртуальнай сацыяльнай групы як інфарманты ўяўляюць вялікую каштоўнасць для даследчыкаў сучаснай культуры, “постфальклору” (тэрмін С. Няклюдэва), нягледзячы на немагчымасць дакладна вызначыць іх асобу ці ўсталяваць асабісты кантакт. Аб’ектам вывучэння ў гэтым выпадку выступаюць аватаркі, калажныя відэа, апрацаваныя ў праграме *Photoshop* выявы, жарты і гарадскія легенды, якія распаўсюджваюцца ўдзельнікамі групы, адгалінаванні форумных дыскусій, калектыўныя камп’ютарныя гульні ў рэжыме рэальнага часу, а таксама веб-сайты [4]. Фалькларысты імкнуцца прааналізаваць працэс стварэння супольнасці і фарміравання яе ідэнтычнасці, самаідэнтыфікацыю індывідаў як прадстаўнікоў віртуальнай супольнасці, а таксама суадносіны індывідуальнага і калектыўнага пачаткаў у розных формах інтэрнэт-фальклору.

Адначасова з хуткім развіццём тэхнічных сродкаў камунікацыі з’яўляліся, адаптаваліся і эвалюцыянавалі новыя ўзоры і формы вернакулярнага самавыражэння ў межах культурных асяроддзяў і сістэмы сімвалаў, уласцівых той ці іншай віртуальнай супольнасці, віртуальна ўвабляючы дынаміку і перфарматыўныя ўласцівасці ранейшых фальклорных форм. Існаванне не абмежаваных тэрытарыяльнай прыналежнасцю віртуальных супольнасцяў, на думку даследчыкаў [9], ставіць пад сумніў распаўсюджанае ўяўленне пра фальклор як прыналежнасць невялікіх лакалізаваных груп. Невыпадкова шматлікія навукоўцы [6; 9; 10] разглядаюць сацыяльныя супольнасці, створаныя ў камп’ютарным асяроддзі, як “актыўную фальклорную прастору” [9, с. 2], аналагічную рэгіянальнай прыналежнасці. Тым не менш, у адрозненне ад

рэальнай тэрыторыі, віртуальная прастора з'яўляецца фактычна неабмежаванай, што дазваляе яе карыстальнікам ствараць шэраг новых фальклорных форм: мемы, візуальныя жарты, байкі пра вірусы і інш. Так, напрыклад, у камп'ютарызаваным асяроддзі паўтаральнасць і варыянтнасць як нязменныя ўласцівасці фальклору нярэдка ўвасабляюцца ў новых шырока распаўсюджаных візуальных вернакулярных формах самавыражэння – трапных гумарыстычныя выявах і відэароліках. Такія канструкты атрымалі назву “мем” – тэрмін, першапачаткова сканструяваны біёлагам-эвалюцыяністам Рычардам Докінзам (*Richard Dawkins*) у 1976 годзе з мэтай вытлумачэння базавых прынцыпаў эвалюцыі культурных з'яў [4].

Асобны тып віртуальных сацыяльных груп складаюць супольнасці, якія паядноўваюць людзей з агульным, звычайна трагічным, вопытам. Грамадска-палітычныя падзеі мяжы тысячагоддзяў мелі вынікам, у тым ліку, узнікненне інтэрнэт-супольнасцяў ахвар тэрарызму. Адным з рэактыўных механізмаў, якія дапамагалі людзям асэнсаваць жахлівыя падзеі, стала іх адлюстраванне ў фальклорнай культуры: аповедах пра асабісты вопыт, гарадскіх легендах і чутках, якія распаўсюджваліся праз інтэрнэт, а таксама спецыфічным гумары. Амерыканскі фалькларыст Біл Эліс (*Bill Ellis*) вылучае асобны паджанр сучаснага фальклору – жарт пра катастрофу (*disaster joke*) – у якім увасабляецца трансфармаваная рэакцыя супольнасці на трагедыю. Даследчык сцвярджае, што жарты пра катастрофы, як правіла, ствараюцца і распаўсюджваюцца не паасобку, а цыкламі з выразна акрэсленай структурай, якая адлюстроўвае этапы асэнсавання наступстваў катастрофы і прыстасавання да іх. Цыкл распачынаецца ў выглядзе асобных хваляў пасля т. зв. “перыяду маўклівага смутку і жалобы”. Найбольш папулярныя жарты пра катастрофу выкарыстоўваюць яе дамінантныя зрокавыя вобразы. Кожны наступны цыкл жартаў абапіраецца на элементы папярэдніх цыклаў. Эфект дыстанцыявання, які стварае інтэрнэт, забяспечвае ананімнасць, памяншае верагоднасць таго, што жарт пакрыўдзіць пачуцці непасрэдных сведкаў трагедыі, і тым самым спрыяе ўзнікненню і распаўсюджванню цыклічных жартаў пра катастрофы як паджанру інтэрнэт-фальклору [9]. Варта адзначыць шырокі тэматычны дыяпазон жартаў пра катастрофы: ад тэрарыстычных актаў (ню-ёркскія вежы-блізняты) да пандэміі (каранавірус) і змены палітычнага ладу (Афганістан).

Сучасныя метадалагічныя падыходы да этнаграфічнага даследавання віртуальных супольнасцяў ахопліваюць шэраг напрамкаў: лічбавая этнаграфія, інтэрнэт-этнаграфія, сеткавая этнаграфія, кіберэтнаграфія і інш. Кожны з іх усталёўвае ўласную сувязь з класічнай этнаграфіяй і яе традыцыямі. Як адзначаюць навукоўцы, этнаграфія віртуальных груп – гэта не проста этнаграфічнае даследаванне супольнасцяў, якія існуюць у інтэрнэце, але і вывучэнне сітуацый з рэальнага жыцця, якія маюць дачыненне да дзейнасці такіх супольнасцяў, этнаграфічнае даследаванне суб'ектаў, якія належаць або не належаць да свету людзей. У адозненне ад класічнай этнаграфіі, кіберэтнаграфія не абапіраецца на традыцыйныя ўяўленні пра законы існавання і функцыянавання супольнасці. Задача кіберэтнаграфіі – вывучэнне працэсаў усталявання межаў і ўзаемасувязей, найперш, паміж “віртуальным” і “рэальным”. Такія межы не існуюць самі па сабе, а вызначаюцца этнаграфічнымі даследаваннямі [7].

Тэрмін “віртуальная этнаграфія” ахоплівае шырокі дыяпазон метадалагічных падыходаў, якія адлюстроўваюць разнастайныя спосабы канструявання аб'екта даследавання, праблемы выкарыстання разнастайных дадзеных (тэкст, аўдыёвізуальная інфармацыя і інш.), а таксама паралельнае вывучэнне “рэальнай” і віртуальнай культуры. Даследчыкі разыходзяцца ў меркаваннях адносна метадалагічнага статусу віртуальнай этнаграфіі. Адны з іх вызначаюць віртуальную этнаграфію як асобны метадалагічны падыход, іншыя сцвярджаюць, што кіберэтнаграфія пераасэнсоўвае пэўныя фундаментальныя прынцыпы класічнай этнаграфіі, але не з'яўляецца самастойным напрамкам [11].

Метады віртуальнай этнаграфіі выкарыстоўвае не толькі антрапалогія, але і іншыя дысцыпліны: сацыялогія, філасофія, псіхалогія, эканоміка і г.д. – з мэтай вывучэння культурных аспектаў з’яў, якія складаюць іх аб’ект даследавання. Типовыя праблемы традыцыйнай этнаграфіі – узаемасувязь паміж даследчыкам і сферай даследавання, этычныя пытанні, назіранне за інфармантамі і канструяванне этнаграфічнага дыскурсу – знаходзяць новае вырашэнне ў вывучэнні культуры віртуальных супольнасцей. Такі мультыдысцыплінарны падыход да этнаграфіі ўзбагачае яе і пашырае яе метадалагічны дыяпазон.

Такім чынам, асноватворнымі фактарамі для існавання віртуальнай сацыяльнай групы з’яўляюцца т.зв. “віртуальная ідэнтычнасць”, альбо самаідэнтыфікацыя кожнага яе ўдзельніка як прадстаўніка супольнасці, неабмежаваны і нефармальны абмен інфармацыяй на аснове агульных зацікаўленасцяў альбо асабістага вопыту, нярэдка адмоўнага, а таксама наяўнасць “пляцоўкі”, якая выступае своеасаблівым інтэрфэйсам паміж удзельнікамі групы і грамадствам. Аб’ектам вывучэння жанравага дыяпазону фальклору віртуальных сацыяльных груп выступаюць калажныя відэа, апрацаваныя ў праграме *Photoshop* выявы, жарты і гарадскія легенды, мемы, візуальныя жарты, байкі пра вірусы і інш. Вывучэннем фальклору віртуальных сацыяльных груп займаецца віртуальная этнаграфія.

### Спіс выкарыстаных крыніц

1. Domokos, M. Towards Methodological Issues in Electronic Folklore / M. Domokos // *Slovak Ethnology*. – 2014. – Vol. 62, № 2. – P. 283–298.
2. Hajduk-Nijakowska, J. Towards the New Folklore Genre Theory / J. Hajduk-Nijakowska // *Slovak Ethnology*. – 2015. – Vol. 63, № 2. – P. 161–173.
3. Bronner, S. *Folk Nation: Folklore in the Creation of American Tradition* / S. Bronner. – Wilmington, DE: SR Books, 2002. – 283 p.
4. Blank T. J. Introduction: Pattern in the Virtual Folk Culture of ComputerMediated Communication // *Folk Culture in the Digital Age* / ed.: T. J. Blank. – Boulder : Utah State University Press, 2012. – 1–24.
5. Kõiva, M. Contemporary Folklore, Internet and Communities at the Beginning of the 21st Century / M. Kõiva, L. Vesik // *Media & Folklore. Contemporary Folklore IV* / ed.: M. Kõiva. – Tartu : ELM Scholarly Press, 2009. – P. 97–117.
6. Dorst, J. Tags and Burners, Cycles and Networks: Folklore in the Telectronic Age / J. Dorst // *Journal of Folklore Research*. – 1990. – № 27. – P. 179–190.
7. Teli, M. The Internet as a Library-of-People: For a Cyberethnography of Online Groups / M. Teli, F. Pisanu, D. Hakken // *Forum: Qualitative Social Research*. – 2007. – Vol. 8, No.3 [Electronic resource]. – Mode of access: <https://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/283/622>. – Date of access: 24.06.2021.
8. Morzy, M. Evolution of Online Forum Communities / M. Morzy // *The Influence of Technology on Social Network Analysis and Mining* / ed.: T. Özyer, J. Rokne, G. Wagner, A. H.P. Reuser. – Wien ; New York : Springer Science & Business Media, 2013. – P. 614–630.
9. Ellis, B. Making a Big Apple Crumble: The Role of Humor in Constructing a Global Response to Disaster / B. Ellis [Electronic resource] // *New Directions in Folklore*. – Mode of access : <https://scholarworks.iu.edu/journals/index.php/ndif/article/view/19883/25953> . – Date of access : 20.01.2021.
10. Mason, B. L. Moving toward Virtual Ethnography / B. L. Mason // *American Folklore Society News*. – 1996. – Vol. 25, № 2. – P. 4–6.
11. Domínguez, D. Virtual Ethnography / D. Domínguez, A. Beaulieu, A. Estalella, E. Gómez, B. Schnettler, R. Read // *Forum: Qualitative Social Research*. – 2007. – Vol. 8, No.3 [Электронны рэсурс]. – Рэжым доступу: [https://www.researchgate.net/publication/260402298\\_Virtual\\_Ethnography](https://www.researchgate.net/publication/260402298_Virtual_Ethnography). – Дата доступу: 20.06.2021.