Нина Осиповна Осипова

Венгеро-российский культурно-просветительский фонд «Dialogorum»

[vengria.2017@gmail.com](mailto:vengria.2017@gmail.com)

**Мифосемиотика интернет-мема в игровом пространстве сетевой культуры**

Рассматривается знаково-символическая природа интернет-мема, основанная на семантике архетипа. Кроме традиционных архетипических свойств (свернутость, установка на бессознательность и др.), выявляются дополнительные характеристики мема, основанные на постмодернистской семантике абсурда, парадокса и особенностях культурного контекста.

Ключевые слова: сетевая культура, смеховая культура, архетип, интернет-мем.

В силу космополитичности интернета в нем заложена определенная общечеловеческая матрица (алгоритм, модель определенных представлений), отсылающая нас к стихии коллективного бессознательного, которое реализуется в том числе в игровой стихии сетевой культуры. При этом она обнаруживает, с одной стороны, явственную связь с «матрицей» средневековой смеховой культуры, с другой – трансформирует эту модель в соответствии с постмодернистской (а теперь уже и диджимодернистской) парадигмой сознания.

В известном смысле такой матрицей является архетипическое сознание (или архетипические паттерны), которое К.-Г. Юнг отличал от архетипов-образов [4]. В различном своем проявлении паттерны организуют бинарное поле средневекового карнавала с его пространственным топосом (площадь), временнóй заданностью (закрепленное время карнавала и выхода из него, восходящее к архетипу смены «кромешного» и «данного»), сакрального и профанного. Отмена нормы как таковой, слияние сословий, стихия всеобщего равенства и масковости демонстрировали власть коллективного бессознательного [1].

Архетипическая матрица определяет и знаково-символическую природу современной сетевой культуры (не случайно в последние годы во множестве исследований муссируется метафора «Нового Средневековья» – но не в «бердяевском» смысле, а в трактовке У. Эко).

При этом составляющие архетипической матрицы подчиняются культурной интернет-парадигме, трансформируясь в парадокс, постмодернистскую иронию, абсолютный распад бинарности (нормы и анормальности, добра и зла и т.д.) [2]. Карнавальная площадь превращается во всемирную интернет-площадку, а само действо представляет бесконечный круговорот мифомотива «трикстериады», когда все смеются над всем – смешным, серьезным, трагическим, сентиментальным – вне времени, уровня интеллекта и образования.

Гуманизм в сфере сетевой культуры исключает человека из общей парадигмы, выводя его за пределы антропности. Отсюда так часто в сегодняшних исследованиях употребляются такие понятия, как «полиантропность», «гуманология», «трансгуманизм», «постчеловеческий», «принцип руин» и т.п. [3].

Сетевая культура формирует свое мифологическое пространство, обусловленное киберкоммуникацией – смеховые и игровые формы находят в ней свое отражение в виде вэб-комиксов, приколов, интернет-стёба, демотиваторов, вэб-жаб, интернет-мемов и иных форм, которые могут «работать» как в глобальном формате, так и в рамках отдельного национального сектора Интернета.

В докладе на современных примерах рассматривается интернет-мем в контексте знаково-символической природы архетипа трикстера и его трансформации в интерсубъективном поле сетевой культуры. Являясь преимущественно креолизованной формой сетевой игры, интернет-мем воплощает основные архетипические черты трикстера: отнесенность к апологетике и развенчанию одновременно, чаще всего анонимность, нарушение правил, снятие границ между социально-серьезным и кощунственно-комичным (как в случае с переходом социоформульности в кощунственно-смеховой ряд). В то же время он характеризуется собственным типом формульности, симулятивностью, семантикой абсурда, неконтролируемостью, мимикрией, зависимостью от контекста, интертекстуальностью и в то же время терапевтическим эффектом (последнее свойство лишь доказывает его связь с мифологической культурой).

Литература

1. Бахтин М. М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса. М., 2015.

2. Докинз Р. Эгоистичный ген. URL: <http://www.litmir.me/br/?b=7296&p=66>

3. Тульчинский Г. Л. Гуманитарное знание и гуманизм цифровизованной ответственности // Историко-философские штудии. 2018. Том 7. № 2 (14) С. 162–177.

4. Юнг К. Г. Структура психики и архетипы. М., 2013.