

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«САМАРСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ АКАДЕМИКА С.П. КОРОЛЕВА»  
(САМАРСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ)

Н.А. МАСЛЕНКОВА

## ЦИФРОВАЯ АНТРОПОЛОГИЯ

Рекомендовано редакционно-издательским советом федерального государственного автономного образовательного учреждения высшего образования «Самарский национальный исследовательский университет имени академика С.П. Королева» в качестве учебного пособия для обучающихся по основной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 39.04.01 Социология

Самара  
Издательство Самарского университета  
2022

УДК 301+004.9(075)  
ББК 60.54я7  
М315

Рецензенты: канд. социол. наук Е. С. Б а е в а,  
канд. филол. наук, доц. Е. А. Б а р а ш к и н а

*Масленкова, Наталья Александровна*

**М315** **Цифровая антропология:** учебное пособие / *Н.А. Масленкова.* – Самара: Издательство Самарского университета, 2022. – 80 с.

**ISBN 978-5-7883-1827-1**

Учебное пособие написано в соответствии с программой курса «Цифровая антропология» направления подготовки 39.04.01 Социология, профиль «Социальная аналитика новых медиа». Проведен анализ социальных практик в контексте цифровой трансформации общества. Основано на материале исследовательских кейсов и аналитике фундаментальных практик современного человека (чтение и письмо). Содержит рекомендации для самостоятельной работы над курсом, контрольные вопросы и задания для зачета.

Предназначено для обучающихся по социальным и гуманитарным специальностям, а также для всех, кто интересуется проблемами цифровой антропологии.

УДК 301+004.9(075)  
ББК 60.54я7

ISBN 978-5-7883-1827-1

© Самарский университет, 2022

## ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ .....	4
1. ПРАКТИКИ ЧТЕНИЯ И НОВЫЕ ФОРМАТЫ ТЕКСТА. КЕЙС «ЧИТАЮ + СМОТРЮ» .....	8
2. СПОСОБНОСТЬ К ЧТЕНИЮ В КОНТЕКСТЕ ПОТРЕБЛЕНИЯ. КЕЙС «СЛУШАЮ+ЧИТАЮ» .....	21
3. ИГРОФИКАЦИЯ ЛИТЕРАТУРНОГО ЧТЕНИЯ. КЕЙС «ЧИТАЮ И ИГРАЮ» .....	36
4. ПРАКТИКИ ПИСЬМА В СРЕДНЕЙ ШКОЛЕ. КЕЙС «ПИШУ И ПЕЧАТАЮ» .....	50
ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....	71
БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК .....	74

## ВВЕДЕНИЕ

Более 60% населения на земном шаре имеют доступ к интернету. Это позволяет многим исследователям говорить: «Опосредованная цифровыми технологиями коммуникация, по крайней мере в современных индустриальных обществах, носит массовый характер». С развитием цифровых технологий заметно меняется наша повседневность: очевидно, что появляются совершенно новые социальные практики, новые форматы сфер социального – экономики, политики, искусства, образования и пр.

Цифровая среда задает новые принципы коммуникации, опосредуя контакты между людьми все новыми техническими устройствами. Новые медиа с их невидимой инфраструктурой, принципиальной неполнотой контекста и временной дискретностью вызывают к жизни новые принципы и методы исследования. Возникают цифровые ответвления в традиционных науках: цифровая социология, лингвистика, этнография. Цифровая антропология, наряду с ними, является подобной активно развивающейся областью Digital Humanities (цифровых гуманитарных наук).

Новые компоненты социальной жизни в виде всяких технологических устройств требуют корректировки методов исследования сообществ и анализа цифровых технологий и нуждаются в разработке новых методов антропологических исследований в цифровой среде. Фактически, методология цифровой этнографии сегодня – это активно формирующееся поле экспериментов. Говорить об устоявшихся определениях в данной области, о сложившейся совокупности конкретных методов, адаптированных к целям исследований, очень и очень рано. В цифровой гуманитаристике в целом ставится проблема определения границ объекта исследования. Причем мы можем наблюдать картину адаптации и контаминации методов: в цифровой этнографии, искусствоведении, социологии и проч.

С одной стороны, мы видим применение таких классических методов, как насыщенное описание, интервью, контент-анализ, массовые опросы и анализ текста в разных видах. Активно верифицируются существующие протоколы исследований в применении к онлайн-исследованиям. Но, с другой стороны мы видим отчетливую специфику цифрового поля.

Вслед за авторами одной из первых книг по цифровой антропологии<sup>1</sup>, мы будем следовать некоторым принципам, которые определяют наш подход к написанию этого пособия. Первый принцип: термин «цифровой» определен как все то, что может быть в конечном счете сведено к двоичному коду, но что приводит к возникновению и распространению особенностей и различий в социальных и культурных практиках человека. Второй принцип: цифровые практики всегда соотносятся с доцифровыми, аналоговыми в схожих контекстах. Третий принцип: цифровой мир – часть большей системы человеческих практик и не может быть рассмотрен вне связей с этой системой. Т.е. никакого отдельного цифрового мира не существует и цифровой мир так же материален, как любая другая часть действительности. И четвертый принцип: цифровая культура, как и вся материальная культура, – это нечто большее, чем субстрат; это неотъемлемая часть того, что делает нас людьми. Переход на цифровые технологии не сделал нас менее человеческими либо более опосредованными. Мы остаемся такими же людьми, цифровые технологии просто предоставляют множество новых возможностей. Цифровой человек отличается от аналогового только тем, что имеет опыт жизни при участии цифровых технологий.

---

<sup>1</sup> Miller, D. The Digital and the Human: A Prospectus for Digital Anthropology / H. A. Horst, D. Miller // Digital Anthropology / Edit. H. A. Horst, D. Miller. – Taylor & Francis, 2013. – P. 3-38.

Пособие состоит из 4-х глав, три из которых посвящены практикам чтения, а четвертая – практикам письма. Из всего многообразия человеческой деятельности мы выбрали для данного пособия именно эти, так как цель его состоит в выявлении конкретных особенностей *digil*-практик, наблюдение и которых позволит увидеть системные триггеры, распространяющие и на другие виды человеческой деятельности при использовании цифровых технологий, а более общая картина выходит далеко за рамки объема учебного пособия. Кроме того, некоторые обоснования, почему автор выбрал именно чтение и письмо для выявления маркеров присутствия цифры в жизни человека, содержатся в каждой из глав пособия.

Еще одно принципиальное замечание касается принципов обучения: представляется важным любому человеку, изучающему предмет, дать возможность не просто познакомиться с предметной областью и почитать некоторое количество сведений. В данном пособии предмет социально-антропологических исследований и применяемых в них методы рассматриваются на примере конкретных исследовательских кейсов. Поэтому особенности антропологического знания в цифровой среде предполагают практический подход к материалу.

Поэтому структура пособия определена следующим образом. Каждая глава содержит описание реального исследования в классической логике: теоретические основания рассмотрения вопроса, описание методологии (более или менее развернутое), аналитика, основанная на собранных фактах. После главы обучающемуся предложены 4 контрольных вопроса и одно задание. Вопросы строятся в последовательности программы исследования. Первый вопрос всегда носит реферативный характер (студенту предлагается сделать обзор теоретических оснований главы). Второй вопрос касается методологии и терминологии исследования. Третий вопрос

направлен на понимание аналитики кейса и содержит дискуссионные моменты. И четвертый вопрос – это всегда предложение реконструировать программу исследования данного кейса. После вопросов студенту предлагается сделать небольшой исследовательский эксперимент: этот исследовательский эксперимент – составная часть заданий для зачета по дисциплине.

Такая структура учебного пособия позволит использовать его в качестве материала при самостоятельной подготовке обучающегося по данной дисциплине.

## 1. ПРАКТИКИ ЧТЕНИЯ И НОВЫЕ ФОРМАТЫ ТЕКСТА. КЕЙС «ЧИТАЮ + СМОТРИЮ»

В настоящее время чтение активно меняет способы своего существования: цифровые формы вербального текста порождают новые культурные практики. Электронный ридер требует иных навыков, нежели книга в переплете, экран ноутбука формирует такие телесные привычки, которые формируют моторные навыки, отсутствующие у посетителей традиционных библиотек. Большинство обычных читателей (вернее, людей, умеющих читать) нуждаются в текстах, которые бы отвечали их возможностям декодировать информацию.

Цифровой читатель по-другому ощущает литературу (в том числе физиологически), потому что электронные носители диктуют другие правила и принципиально другие ожидания от вербальных текстов. Появляются новые формы взаимодействия вербальных текстов с кинематографом, анимацией. Кинороман, комикс, визуальная новелла, интерактивная литература и т.п. – все эти феномены отвечают потребностям современного читателя в визуальной информации. Если использовать терминологию Маршалла Маклюэна<sup>2</sup>, обитатель современной глобальной деревни не довольствуется только словами: ему нужны иллюстрации. В принципе, можно говорить, что вербальный знак у современного читателя запускает иной механизм восприятия, чем еще 20 лет назад. Обычный читатель нуждается в дублировании вербальной информации визуальной.

Необходимо подчеркнуть, что основным жанрообразующим фактором подобных произведений надо считать взаимозависимость воображения воспринимающего субъекта и некоей исходной содержательной структуры – фильма, литературного текста, картины.

---

<sup>2</sup> Маклюэн М. Галактика Гутенберга: Сотворение человека печатной культуры / Пер. с англ. А. Юдина. – Киев: Ника-Центр, 2003. – 432 с.

Так, например, существует новый литературный жанр – кинороман: он представляет собой вербальное воплощение фильма и существует как на бумажных, так и на электронных носителях. Как правило, это касается прежде всего кассово успешных картин, в том числе анимационных: «Пираты Карибского моря», «Титаник», «Индиана Джонс», «Кунгфу-Панда» – все эти фильмы имеют литературный аналог, причем не сценарий, а эпический вариант, возникший уже после выхода картины. Причем необязательно эпический вариант пишется на основе сценария, в основном авторы книги ориентируются на зрительское восприятие. Кинороман нужно рассматривать не как автономное произведение, а, скорее, как литературный вариант кинотекста, который принципиально не нацелен на самостоятельное существование и, соответственно, воспринимается исключительно в связи со своим киноисточником<sup>3</sup>.

Но если кинороман – это, бесспорно, литература, то о принадлежности комикса к литературе ведутся достаточно оживленные споры. И сразу оговорюсь, что более убедительными представляются аргументы тех, кто считает комикс особым видом искусства со своими особенностями – материалом, из которого создан художественный образ, способами сюжетно-композиционного развертывания, а также собственной системой жанров (графический роман, биография, репортаж и пр.). Но все-таки главным отличием от литературы – вследствие использования рисунка как составляющей информативного кода – является именно способы выстраивания сюжета и композиции. То есть речь идет о том, что комиксы читают иначе, чем произведения литературы. По определению Скотта Макклауда («Understanding comics»), «комиксы – смежные рисунки и

---

<sup>3</sup> Подробнее об этом: Масленкова Н.А. Сценарий → кино → роман. Новая жанровая форма в современной литературе // Культура в фокусе знака. – ТверьСФК-офис, 2010. – С. 244-256.

другие изображения в смысловой последовательности, предназначенные для передачи информации и/или для вызывания в зрителе эстетического чувства»<sup>4</sup>. Он считает, что в комиксе на первое место в организации сообщения выходит пространственный принцип пространственной смежности, тогда как в киноискусстве и литературе на первом месте стоит принцип временной: слова и кадры выстраиваются в последовательность. В комиксе же рисунки помещены в пространстве одной страницы: «Пространство для комиксов значит то же, что и время для фильма. Мультфильм – это изображения, последовательные во времени, а не помещенные смежно в пространстве, как комиксы»<sup>5</sup>.

Интересно, что потребители комиксов (не знаю, как точнее их называть – зрители или читатели?), считают, что «комикс – нечто среднее между литературой и мультфильмом <...>, при этом комиксу никогда не быть литературой, зато стать мультком он имеет полное право» [5].

Александр Ремизов в дискуссии на форуме «Лунный свет», рассуждая об отличии комиксов (он называет их рисованными историями, сокращенно – РИ) от книг с картинками, видит два принципиальных отличия между ними: «1) в книжке с картинками, как и в книжке без картинок, историю двигает текст, а картинки не имеют между собой динамических, смысловых и монтажных связей; 2) в РИ сюжет и фабулу двигает смысловая последовательность изображений. Монтаж и динамические связи играют принципиальную роль. Текст является вспомогательным средством»<sup>6</sup>.

---

<sup>4</sup> McCloud, S. Understanding Comics: The Invisible Art. – New York: Harper Collins & Kitchen Sink Press. 1994. – URL: <http://www.mormyshka.narod.ru/new/comics/uncomics/uncomicsindex.html> (дата обращения: 06.11.2022).

<sup>5</sup> Там же.

<sup>6</sup> Ремизов А. Почему такое уничижительное отношение к комиксу // Форум. Лунный свет [сайт]. – 2015. – URL: [moonrainbow.ru/forum/](http://moonrainbow.ru/forum/)

Вот это свойство текста – быть вспомогательным средством – опять указывает на некоторую несамостоятельность воображения реципиента по отношению к письменному вербальному знаку. Ведь существуют такие комиксы, в которых совсем нет вербального текста: «Хороший комикс (а есть и полнейший шлак (орфография оригинала сохранена. – Н. М.)) это всегда выразительная рисовка, поражающая своей глубиной и эмоциональностью... А текст иногда вторичен. <...> Порой в череде сумасшедших мазков и штриховке можно увидеть столько, сколько не даст увидеть и страница текста...»<sup>7</sup>. И еще одно мнение из той же дискуссии: «...комикс, конечно, не литература, а совершенно отдельный вид искусства. Живопись в нем первична, я видел немало комиксов вообще без текста, в которых сюжет был интуитивно понятен»<sup>8</sup>.

Хотя, справедливости ради, надо уточнить: есть такие жанры комиксов, в которых текст все-таки стоит на первом плане. Это, например, упомянутая работа Маклауда «Понимая комикс» или манга по «Капиталу» Карла Маркса, недавно переведенная на русский. Жанр подобных произведений подобен научно-популярной статье, некоей лекции с использованием слайдов в качестве наглядного материала: картинки без слов в таком сообщении малоинформативны. Но организация пространства страницы (неважно, бумажной или электронной) отвечает здесь принципам, отличным от литературной: текст выстроен нелинейно и монтируется в русском варианте не всегда слева направо и сверху вниз (рис. 1).

---

[viewtopic.php?p=24713&sid=d22e5259d4672e507e7429543b7cfdcc](http://viewtopic.php?p=24713&sid=d22e5259d4672e507e7429543b7cfdcc) (дата обращения: 12.12.2016).

<sup>7</sup> Сумрак // Форум. Комиксы. Форумы журнала «Мир фантастики» [сайт]. – 2010. – URL: <https://forum.mirf.ru/printthread.php?t=4743> (дата обращения: 12.10.2022).

<sup>8</sup> Robin Pack // Форум. Комиксы. Форумы журнала «Мир фантастики» [сайт]. – 2010. – URL: <https://forum.mirf.ru/printthread.php?t=4743> (дата обращения: 12.10.2022).



Рис. 1. Композиция комикса: пример нелинейности<sup>9</sup>

Комикс, как и кино, мыслит кадрами, текст, представленный для читателя, – это либо речь персонажа, либо указания на место и время действия. И то и другое с литературной точки зрения – неполные высказывания, сильно усеченные фразы, междометия, звукоподражания: «А в это время...», «А еще дорога, что под аркою читального зала...», «фррррр!!!», «!?!». Вот пример диалогов из манги «1812», помещенных на одной странице: «Малиновский, куда ты мои стихи... – А что такого! – Что такое клубы, а? – Ты переборщил с отрывом от реальности - ! – Э-э, я...». Очевидно, что

<sup>9</sup> Источник изображения: Bigant comics – профессиональное производство комиксов: сайт. – 2014. – URL: //www.bigant.ru (дата обращения: 12.10.2022).

данный словесный ряд вторичен по отношению к изображениям: он выстраивается по законам устной речи и абсолютно привязан к нарисованному контексту, который, по сути, и является основным содержанием сообщения (рис. 2).



Рис. 2. Кадровое мышление комикса: приоритет визуальной информации<sup>10</sup>

Еще одним новым жанром, имеющим пограничный характер и весьма похожим на комикс, стал визуальный роман (калька с английского visual novel). Синонимы названия визуальный роман (от англ. visual novel) – «визуальная новелла» (что, кстати, является более корректным переводом термина), или ренай, как их называют в Японии. Важно отличать их от графических романов – это второе

<sup>10</sup> Источник изображения. Манга 1812// WANIME [сайт]. – URL: [http://www.wanime.ru/starter/manga\\_byid/1812/](http://www.wanime.ru/starter/manga_byid/1812/) (дата обращения: 06.11.2022).

название комиксов. Жанр воспринимается прежде всего как разновидность компьютерных игр, в которых история рассказывается с помощью картинок и текста. В игре могут использоваться музыка и звуковые эффекты, иногда озвучка персонажей (здесь все зависит от бюджета проекта либо энтузиазма создателя, так как визуальные романы иногда создаются фанатами того или иного произведения и считаются разновидностью фанарта), но главными составляющими в играх этого жанра являются, как и в комиксе, текст и иллюстрации. Однако, в отличие от комикса, они представлены как последовательность кадров, подобно диафильму, очень редко несколько кадров совмещены в пространстве одной страницы. Кроме того, чтение (или просмотр?) визуального романа требует активного участия читателя, так как включает в себя элементы игры-квест с ее сюжетными развилками и необходимостью решать головоломки и совершать выбор сюжетных ходов: игроку время от времени показывают список доступных действий, либо карту, на которой можно выбрать, куда идти дальше. Иногда предлагается выбрать тот или иной вариант развития диалогов.

Жанр визуального романа близок интерактивной литературе – там также важен текст и интерактивность. Но все-таки визуальный роман прежде всего считается именно компьютерной игрой, а не произведением литературы, хотя и в другом формате, как графический роман, и, в отличие от комиксов, споры по этому поводу не ведутся.

У визуального романа существует несколько поджанров, которые определяются прежде всего принципами организации сюжета игры: наличие множества развилок и концовок, длина или краткость, наличие параметров персонажей, с мини-играми или без них. Так, короткая визуальная новелла – игра длиной 15-30 минут, в которой может быть несколько выборов и концовок, обычно включает диалоги с персонажами (рис. 3).



Рис. 3. Пример диалога с персонажем в визуальной новелле<sup>11</sup>

Кинетическая новелла – абсолютно прямолинейная игра с одной концовкой и без развилки в сюжете. В ней даже может не быть персонажей в обычном понимании – просто текст на экране, фоновые картинки и музыка.

Симулятор свиданий (например) отличается от прочих конечной целью игрока – добиться расположения одной из девушек-персонажей сюжета и заслужить свидание. Здесь предполагается немалое количество диалогов и сложная система отношений с героинями. Поэтому в этом поджанре концовки могут исчисляться десятками, а варианты прохождения открываться в зависимости от того, какие концовки были просмотрены игроком. Кстати, именно этот жанр лег в основу жанра визуальной новеллы, которая, как правило, вследствие этого иногда содержит хентайные сцены.

В последнее время появляются визуальные романы с литературной основой, которые имеют отечественное происхождение, а

---

<sup>11</sup> Источник изображения: Визуальные новеллы и движок RenPy // Gamer: [сайт]. – 2022. – URL: [www.gamer.ru/ren-py/vizualnye-novelly-i-dvizhok-ren-py](http://www.gamer.ru/ren-py/vizualnye-novelly-i-dvizhok-ren-py) (дата обращения: 06.11.2022).

значит, очень сильно отличающуюся от японских образцов структуру. Кроме того, подобный симбиоз, как и в случае с кинороманом, выявляет специфику восприятия литературного текста в современной культурной ситуации, а также особенности современных читательских практик. Речь идет прежде всего о продукте студии Dreamlore – визуальной новелле «Евгений Онѣгинь»<sup>12</sup>. Отрывок из рецензии на сайте студии определяет визуальную новеллу «шокирующей»: ««Евгений Онѣгинь» превращен в аниме, с безумными прическами, безумными персонажами и неожиданными вывихами в сюжете». Сами создатели весьма остро переживают проблему своего отношения к исходному тексту. На сайте игры они специально оговаривают свое отношение к происходящему:

**Вопрось:** Вамъ не стыдно глумиться надъ святымъ именемъ Пушкина и его безсмертнымъ шедевромъ?

**Отвѣтъ:** Ну вотъ смотрите. Когда Тимъ Бертонъ «глумился» надъ классическимъ произведениемъ Вашингтона Ирвинга, почему-то никто не возмущался такимъ вольностямъ. А тамъ – на минуточку – чинный рассказъ о лицемѣрномъ сельскомъ учителѣ превратили в готическую буффонаду съ отсылками къ трэш-хоррорам и безголовымъ Уокеномъ, размахивающимъ мечомъ. И подобныхъ примѣровъ можно привести массу. American McGee&apos;s Alice уже позабыли? Мы, конечно, пока не Бертоны, но не стоитъ на пустомъ мѣстѣ городить чепуху»<sup>13</sup>.

Сюжет игры, как и говорили создатели, имеет весьма отдаленное отношение к первоисточнику, есть несколько опорных моментов, которые все же привязывают его к роману: Онегин приезжает в имение умершего дяди, знакомится с Ленским, семейством Лариных, иногда

---

<sup>12</sup> Евгений Онѣгинь: Игра для персонального компьютера: [сайт]. – 2009. – URL: <http://www.dreamlore.com/onegin/> (дата обращения: 06.11.2022).

<sup>13</sup> Евгений Онѣгинь: Игра для персонального компьютера.

(если игроку удастся выйти на эту сюжетную линию через множество развилок) стреляется с Ленским. Но остальные сюжетные ходы абсолютно самостоятельны и относят игру скорее к жанру хоррор с элементами детектива. Кроме того список персонажей также существенно отличается от пушкинского. Отец Лариных жив, у него молодая жена Полина, Ольга и Татьяна – близнецы (рис. 4).



Рис. 4. Персонажи визуальной новеллы «Евгений Онѣгинь»<sup>14</sup>

Ленский, вопреки пушкинскому портрету, блондин. Одним из основных действующих лиц в визуальной новелле стал Александр Чацкий – профессиональный охотник на нечисть. Также в сюжет введен Евгений Базаров – главный злодей и воскреситель мертвецов (сохранена его склонность к естественнонаучным экспериментам,

<sup>14</sup> Все изображения визуальной новеллы «Евгений Онѣгинь» взяты с указанного выше сайта игры.

только вместо лягушек, он теперь экспериментирует с умершими крестьянами, пробуя на них действие эликсира бессмертия). В игре существует шесть версий концовок: в одной них умирает Онегин, в другой Ленский становится пособником Базарова, в третьей Татьяна и Ольга становятся зомби и т.д. (рис. 5).



Рис. 5. Одна из версий концовок игры «Евгений Онѳгинь»

Совершенно очевидно, что визуальный роман менее, чем киноroman и комикс, имеет привязку к исходному тексту, особенно если учитывать вариации развития сюжета. В этом смысле визуальный роман ближе к экранизации с ее вольными трактовками сюжета сценаристами, чем к новеллизации, которая очень привязана к сюжету фильма. Это вполне объяснимо, так как киноroman опирается на зрительный образ, который достаточно жестко задает параметры воспроизведения содержания фильма. Комикс и визуальный роман, если они написаны по литературному произведению, выполняют более сложную задачу – визуализация и интерпретация образа, лишая тем самым читателя свободы воображения при восприятии текста.

Это иногда вызывает протест у реципиента, уже прочитавшего произведение: кто в России не имеет представления о Евгении Оне-

гине? Особенно если учесть, что стандарты восприятия героев заданы традицией иллюстрирования данного произведения. Создатели игры по роману вполне осознанно нарушают эту традиции, так как переходят в русло другой, а именно – визуального романа с его японскими корнями. Это особенно ярко проявляется не только в аниме-облике персонажей, но и в том, что они делают попытку увести сюжет из разряда «симулятор свиданий» и в анонсе игры проговаривают, что в игре не будет постельных сцен Онегина с Татьяной (отсюда, кстати, абсолютно невинная трактовка ее образа: она весьма серьезная девушка со строгими правилами), но зато присутствует обилие зомби и сцен с вырванными глотками (рис. 6).



Рис. 6. Вариант развития сюжета: Татьяна Ларина – зомби

Все упомянутые выше жанры – это яркая иллюстрация того, что большинство современных читателей чувствует себя гораздо комфортнее, если при чтении они опираются на зрительные впечатления. Мы лучше понимаем прочитанный сюжет, когда до этого его видим. «Читаю и смотрю» – это принцип восприятия современного читателя. Слово работает в его восприятии гораздо эффективнее,

когда оно параллельно воплощено в зрительном образе. Новые жанры, возникающие на грани литературы, кино и иллюстрации, вызваны потребностями современного реципиента, в распоряжении которого появились новые типы носителей, новые способы кодирования информации, которые в свою очередь трансформируют нового реципиента. Каким термином его обозначить: зритель? читатель? Видимо, пришло время для нового названия для этого феномена.

### **Контрольные вопросы к главе 1:**

1. На какие теоретические основания опирается данное исследование. Сделайте краткий реферат. В конце реферата поместите глоссарий исследования (пусть это будут концептуально важные термины).

2. Определите, какие методы использовались в исследовании. Какие исследовательские задачи решались каждым из этих методов?

3. Как соотносятся формы носителей текста с ожиданиями читателей? Восстановите логику аналитики и представьте ее в виде схемы. Какие выводы автора представляются вам спорными или недостаточно обоснованными? Как в аналитике представлены собранные автором материалы?

4. Предположите, как в программе данного исследования были определены его объект, предмет и цель. исследовательский эксперимент.

### **Исследовательское задание**

В доцифровую эпоху были популярны диафильмы. Предположите, какие современные форматы родственны диафильмам: проследите формальное и функциональное сходство феноменов. Представьте результаты в виде нескольких слайдов презентации.

## 2. СПОСОБНОСТЬ К ЧТЕНИЮ В КОНТЕКСТЕ ПОТРЕБЛЕНИЯ. КЕЙС «СЛУШАЮ+ЧИТАЮ»

Чтение – одна из базовых культурных практик человечества со времен возникновения письменности. И давно уже нет никаких сомнений в том, что весь комплекс действий, операций, которые мы обозначаем словом «чтение», не сводится к наделению смыслом печатных или рукописных символов на бумаге или каком-то другом носителе. Это деятельность на порядки и порядки сложнее. Можно привести множество примеров того, как чтение исследуется в рамках различных подходов, различных наук. Каждый из этих подходов демонстрирует невозможность редукции чтения, его однозначного определения. Приведем несколько точек зрения, прежде чем сформулировать исследовательскую задачу, освещаемую в этой главе.

Чтение – прежде всего физиологический процесс, в котором участвуют зрительный, речедвигательный, речеслуховой анализаторы. Как пишет Б.Г. Ананьев, в его основе лежат «сложнейшие механизмы взаимодействия анализаторов и временных связей двух сигнальных систем»<sup>15</sup>. При этом автор подчеркивает, что в процессе овладения письмом у человека устанавливаются новые связи между словом слышимым, произносимым и видимым. Если устная речь – это сфера речедвигательного и речеслухового анализаторов, то письменная речь, считает Б.Г. Ананьев, «является не слухомоторным, а зрительно-слухомоторным образованием»<sup>16</sup>. Таким образом, чтение объединяет сразу несколько действий, причем в процессе жизни одного индивида, соотношение этих видов деятельности меняется. Так, в начале, когда человек учится читать слухомоторный и зрительный процесс неразделимы и доминирует скорее слуховое

---

<sup>15</sup> Ананьев Б.Г. Анализ трудностей в процессе овладения детьми чтением и письмом // Известия АПН РСФСР. – 1950. – Вып. 70. – С. 106.

<sup>16</sup> Там же.

восприятие речи, чем зрительное. Постепенно, когда навык переходит в стадию чтения «про себя», слуховое отходит на второй план.

Данную точку зрения поддерживают отечественные психологи: чтение – это психофизиологический процесс, в результате которого «осуществляется понимание на основе звуковой формы слова, с которым связано его значение»<sup>17</sup>. Однако данное утверждение представляется спорным, так как чтение, являющееся основой письменной формы речи, в последние несколько столетий может служить также основанием овладения языком, никак не соотносящимся с его устной формой. Ярким примером этого процесса является, например, умение читать и понимать тексты на иностранном языке при полном отсутствии понимания речи на слух.

«Отделим чтение от письма, – пишет Армандо Петруччи в статье «Читать, чтобы читать: чтение в будущем», – чтение до наступления телевизионной эры было лучшим средством распространения ценностей и идеологий... Что касается письма, то оно, напротив, олицетворяет индивидуальную способность личности, делающую ее совершенно свободной: писать где угодно, чтобы создавать то, что хочется вне всякого контроля»<sup>18</sup>. А для Р. Шартье и Г. Кавалло чтение – «это не только абстрактная интеллектуальная операция. В процессе чтения человек вступает во взаимоотношения с самим собой и другими людьми, в нем участвует и тело, и пространство»<sup>19</sup>.

Мы видим, что чтение как явление определяется разными исследователями через его телесность (правда, понимаемую в рамках

---

<sup>17</sup> Эльконин Д. Б. Некоторые вопросы усвоения грамоты // Вопросы психологии. – 1956. – №5 сентябрь-октябрь 1956. – С. 39.

<sup>18</sup> Петруччи А. Читать, чтобы читать: чтение в будущем // История чтения в западном мире от Античности до наших дней / Сб. статей под ред. Г. Кавалло, Р. Шартье. – М.: Изд-во ФАИР, 2008. – С. 447.

<sup>19</sup> Кавалло Г., Шартье Р. Введение // История чтения в западном мире от Античности до наших дней / Сб. статей под ред. Г. Кавалло, Р. Шартье. – М.: Изд-во ФАИР, 2008. – С. 13.

разных наук неоднозначно), и прежде всего – через способы чтения, работу тела и обращение с книгой. Причем важно, что необходимой составляющей этого процесса является технология, обеспечивающая процесс чтения. И именно она представляется определяющей о всем процессе. Важно, как производится текст, что является его носителем. Авторы замечательной документальной видеотрилогии «Письменный код» («The Writing Code», 2007), проследившая историю письменности (NB: не чтения, а именно производства текстов) от первых иероглифов до математических кодов цифрового века, выстраивают логику сюжета, отталкиваясь именно от способов производства текста:

1 серия «Величайшее изобретение / The Greatest Invention»: от изобретения знака – клинописи, иероглифа, буквы;

2 серия «Мастерство и производство / The Art and the Craft»: к его носителю – камень, папирус, бумага, электронный код;

3 серия «Образованное общество / The Literate Society»: и наконец, к обучению чтению.

Авторы фильма считают, что способ чтения, несомненно, определяется формой теста, формой книги, если можно так сказать. Если следовать этой логике, то получается, что чтение – это всего лишь часть процесса производства письменных текстов, но необходимая его часть, потому что читатель, как второй субъект, необходим для запуска всего процесса. При этом навыки производителя текстов и его потребителя должны быть скоординированы просто уже в том, что оба они должны быть знакомы со знаками (буквами или чем-то еще), то есть уметь читать.

Мы не будем затрагивать здесь сложности процесса производства текстов, включающее в себя соотношение автора текста и его производителя, нас интересует именно структура феномена «читатель», который может быть описан через набор некоторых параметров. Одним из них является грамотность, то есть «умение читать и

писать» в той или иной степени<sup>20</sup>. То есть в ситуации, когда человек не знает букв и не может прочесть текст, то есть задействовать визуальную составляющую процесса, но он слушает, например, озвученный кем-то текст в аудиозаписи, то это нельзя называть чтением. Но ведь при этом он участвует в процессе чтения, является составляющей ситуации чтения: ему читают. Мало того, подобная ситуация в европейской культуре до XII века является одной из типичных ситуаций чтения, она характерна для мира, в котором «устная речь преобладала над речью письменной»<sup>21</sup>. Понимание текста связывается с произнесением слов, изучение книги связывается с бормотанием или декламацией вслух. Чтец – это лектор, тот кто одновременно читает (видит) и произносит слова, а слушатель – часть этого процесса.

А. Петруччи пишет о новом каноне чтения, который приходит вместе с новой формой существования текстов. Появляется новый объем текстов, новое отношение к авторству (паралитература/сетература и парапублицистика (блоги, посты и перепосты)), которые, в свою очередь, диктуют новый порядок чтения текстов – чтение ленты и блуждание в ссылках. Свободный доступ к библиотекам влечет за собой новые структуры отношений между читателями и всеми остальными.

Технологии изменили не только поведение реципиентов, но и авторов, изменили критерии оценки художественного произведения. Автор, в свою очередь, также становится потребителем – по-

---

<sup>20</sup> Грамотность // Ушаков Д. Н. Большой толковый словарь современного русского языка: Толковый словарь Ушакова онлайн: [сайт]. – 2008-2022. – URL: <http://www.classes.ru/all-russian/russian-dictionary-Ushakov-term-10995.htm> (дата обращения: 07.11.2022).

<sup>21</sup> Амесс Ж. Схоластическая модель чтения // История чтения в западном мире от Античности до наших дней / Сб. статей под ред. Г. Кавалло, Р. Шартье. – М.: Изд-во ФАИР, 2008. – С. 140.

требителем чужих сюжетов, мелодий, идей. Примером может служить коллаж в изобразительном искусстве, семплирование в музыке, экранизация в кинематографе. Еще более радикально высказался Джеймс Шеймас, сценарист и продюсер. Он считает, что современность очень серьезно изменила саму сущность художника. Сегодня художник – прежде всего исполнитель, он исполняет заказы фактических авторов – маркетологов и менеджеров, всего лишь применяя творческий подход: «Границы понятия “авторство” очень сильно раздвинулись, – сказал Шеймас. – Автор – это владелец произведения, тот, кто платит художникам за их время, потраченное на работу. Вот настоящий автор»<sup>22</sup>.

Писатель продолжает «делать» книгу из слов, но даже для него становится важным, пишет он книгу в прямом смысле ручкой по бумаге либо набирает ее на компьютере. Например, орудием Александры Марининой или Маргарет Этвуд является клавиатура ноутбука, а вот Элмор Леонард настаивал на использовании шариковой ручки и «желтых блокнотных листов». Какой вариант более творческий, решать самим писателям, все равно читатель не видит черновиков, так как «потребляет» уже готовый вариант текста в его изданном, опубликованном варианте. Если еще двадцать лет назад «прочитать книгу» означало использовать исключительно бумажный вариант книги (купить, взять в библиотеке и пр.), то теперь читатель может предпочесть бумажный вариант электронному или аудиоформату.

Сегодня, по мнению Уолтера Онга, идеолога «второй устности»<sup>23</sup>, возвращается средневековая практика вокализации книги

---

<sup>22</sup> Цит. по: Сибрук, Дж. Nowbrow. Маркетинг культуры. Культура маркетинга / Пер. с англ. В. Козлова. – М.: Ад Маргинем, 2012. – С. 81.

<sup>23</sup> Ong W. Orality and Literacy: The Technologizing of the Word. – London & New York, 2002. – 214 p.

Формат аудиокниги позволяет ознакомиться с книгой, не задействуя зрение, но просто слушая голос чтеца. Использование гаджетов (MP3-плееров различных устройств) сохраняет интимность процесса, как при чтении про себя, однако возникает вопрос, можно ли назвать это чтением. Самое главное возражение против того, чтобы назвать процесс чтением: слушающий не видит текст, букв. Но он грамотный, он может читать, в отличие от ранних коллективных форм чтения-слушания. В моей личной практике было несколько случаев, когда мне хотелось побыстрее прочесть книгу, и тогда я переходила от аудио к бумажному варианту. Можно ли сказать, что я прочитала книгу?

Чтобы решить этот вопрос, можно провести параллель с похожим явлением. Например, что такое «радиотеатр», «театр у микрофона» – это театр, спектакль? Сюжет здесь организован по всем драматургическим законам, есть все составляющие, кроме визуальной, как в случае с аудиокнигой. Но если толкования «радиотеатра» более-менее единодушны («Театр, имеющий своей задачей исполнение пьес, вокальных и музыкальных произведений специально для передачи их по радио»<sup>24</sup>), то мнения относительно аудиокниги сильно расходятся.

Некоторые респонденты высказывают мнение что аудиокнига – это все-таки разновидность радиоспектакля<sup>25</sup>.

«Аудио Книга – это книга, записанная на аудиокассету или компакт-диск в исполнении профессиональных актеров», – считают

---

<sup>24</sup> Радиотеатр // Словари и энциклопедии на Академике. Академик: [сайт]. – 2000-2022. – URL: <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ushakov/993618> (дата обращения: 06.11.2022).

<sup>25</sup> Что такое аудиокниги? // @Ответы. Проект VK: [сайт]. – 2022. – URL: <https://otvet.mail.ru/question/10145349> (дата обращения: 06.11.2022).

авторы сайта «Аудиокниги и бизнес-тренинги для вас»<sup>26</sup>. То есть это просто другая форма книги, отличается она тем, что не требует специально отведенного для чтения времени, а может сопровождать другие действия: «Если у Вас нет времени читать – Вы всегда сможете найти время слушать, ведь все мы каждый день тратим столько времени на дорогу, уборку или рутинную работу, во время которых можно наслаждаться аудиокнигой». Схожее мнение высказывает актер Денис Семенов на сайте «Театр музыкальной драмы»: «Аудиокнига. Возникла из записей для ВОС. Как правило, моноисполняемое произведение, главная задача которого, ознакомить слушателя с литературным произведением. Стремясь к чистой передаче информации, аудиокнига, изначально, не является самостоятельным произведением искусства. Однако же многие современные аудиокниги, записанные актерами, или озвученные шумами и музыкой, уже отходят от чистоты жанра в пользу радио- или аудиоспектакля, становятся самостоятельным произведением искусства и, по идее, должны так и называться»<sup>27</sup>. Здесь высказана очень важная мысль о том, что, во-первых, аудиокнига – это моноисполнение, и она вторична по отношению к оригиналу. То есть пока книгу озвучивает один чтец – берет и читает книгу, без написания сценария, репетиций, разыгрывания ролей – это вариант ситуации чтения. Остальные варианты уходят в область пограничных явлений искусства.

---

<sup>26</sup> Что такое АудиоКнига // Аудиокниги и бизнес-тренинги для вас. Главная страница [сайт]. – 2010. – URL: <http://vashakniga.narod.ru/faq.html> (дата обращения: 06.11.2022).

<sup>27</sup> Семенов Д. Что такое аудиокнига? Что такое радиоспектакль? Что такое аудиоспектакль? Что такое аудиofilm? и в чем отличие? // Театр музыкальной драмы: [сайт]. – 2004-2022. – URL: <http://www.tmdt.ru/denis-semenov-uchin-stati-razmyshlenija/chto-takoe-audiokniga-chto-takoe-radiospektakl-chto-takoe-audiospektakl-chto-takoe-audiofilm-i-v-chem-otlichie-denis-semenov-uchin.html> (дата обращения: 06.11.2022).

Конечно, чтец так или иначе трактует текст, добавляя свои эмоции, интонации и даже делая паузы. Многие слушатели аудиокниг жалуются на то, что они «не совпадают» с чтецом, не нравится голос, манера и прочее. Иногда не нравится темп воспроизведения или мешают посторонние шумы. Конечно, обычное чтение бумажной книги оставляет опытному читателю большой простор для фантазии, но читатели начинающие или не очень регулярные нуждаются в иллюстрациях, крупном шрифте и т.д. Это уже вопросы поэтики текста, и они вне проблематики данной статьи.

Интересно, что в словарных статьях, посвященных аудиокнигам, подчеркивается больший комфорт восприятия речи на слух, нежели через зрение: «Человеческое зрение изначально не приспособлено для чтения букв с листа и восприятия покадровых фильмов, поэтому основным преимуществом аудиокниги является естественность восприятия информации, при условии воспроизведения через громкоговоритель»<sup>28</sup>.

Сегодня литература существует по другим законам, чем в XVIII или XIX веке, ориентируясь прежде всего на рынок и фактически сливаясь с ним: в современной массовой культуре нет границ между культурой и маркетингом. А это, в свою очередь, означает, что возникают новые критерии отбора произведений в пространстве культуры, что реципиент – это прежде всего индивидуальность и потребитель, а художник – производитель, который отвечает его запросам. Изменилось само толкование понятия «культура». «К девятидесятым годам идея, что высокая культура является некоей высшей реальностью, а люди, которые ее создают, – высшими существами, была отправлена на помойку. Старое значение слова «культура» – нечто ортодоксальное, доминирующее и возвышенное – уступило место

---

<sup>28</sup> Аудиокнига // Словари и энциклопедии на академике. Академик: [сайт]. – 2001-2022. – URL: <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/140308> (дата обращения: 06.11.2022).

антропологическому, в духе Леви-Стросса, значению: характерная деятельность любой группы людей», – пишет Дж. Сибрук в работе «Маркетинг культуры. Культура маркетинга»<sup>29</sup>.

Развитие мультимедиа и интернета существенно сократило расстояние между художником и реципиентом, расширило аудиторию искусства за счет упрощения доступа к продуктам искусства. Сегодня найти и купить книгу можно не выходя из дома лишь при условии доступа в интернет и наличия электронных денег. К тому же не нужно ждать посылки с бумажной книгой, а сразу же скачать в аудио- или электронном варианте.

Исследование, на материалы которого мы опираемся в данной работе, было проведено в октябре-ноябре 2015 года в Самаре, оно имело своим объектом прежде всего аудиокниги как феномен современных культурных практик. Было проведено 23 полуструктуризованных интервью с респондентами обоего пола в возрасте от 17 до 54 лет. Гайд интервью содержал блоки вопросов, касающихся опыта, ситуации слушания аудиокниг, проблем, которые при этом возникают у респондента. Но интересно, что подавляющее большинство опрошенных подробно рассказывали, почему они выбирают аудиовариант, а не бумажный. Респондентам было важно говорить об этом, фактически они сами поднимали эту тему, когда им задавали вопрос «как вы выбираете аудиокнигу?», выстраивая своеобразный рейтинг существующих книжных форматов:

- *«Ну вообще предпочтения у меня печатную, если например выбирать из печатных, аудио и электронных, то мне книга вот, бумажная, мой фаворит. Электронные я читала, это приводит к порче зрения» (Анна, 24 года).*

- *«Бумажные книги бессмертны»)) Бумажные книги бессмертны, они представляют некую ценность. Я, конечно, иногда не*

---

<sup>29</sup> Сибрук Дж. Указ. соч. – С. 79.

*против послушать аудиокнигу, но все равно поклонница бумажной версии» (Валерия, 21 год).*

- *«Я не перестал читать бумажные книги, то есть, на бумажном носителе естественно и в естественном варианте. А выбираешь именно по применению на данный момент, и есть или нет ее на бумажном носителе» (Андрей, 43 год).*

Характерно, что читатели считают бумажную книгу «естественной» формой, хотя, если смотреть в исторической перспективе, книга сменила много носителей – от камня и глины, до пергамента и папируса. И каждый из этих материалов может быть оценен современниками как «естественный» и «нормальный». Можно предположить, что смена материала каждый раз вызывала беспокойство и сожаления по этому поводу, подобно опасениям античных мыслителей по поводу появления письма и вследствие этого возможного ухудшения памяти людей, с той лишь разницей, что в вину электронным книгам обычно ставят ухудшение зрения или слуха:

- *«Бумажную книгу, бумагу трогать приятно, так перелистываешь. И запах книги тоже, а у электронной нет. И глаза портятся» (Юлия, 26 лет).*

- *«И очень многие люди получают огромное удовольствие от того, что читают, именно держат в руках бумажную версию. И даже, по-моему, были произведены некоторые научные исследования, которые доказывают, что вот эти тактильные ощущения, когда вы держите книгу, они все равно придают более... доставляют большие удовольствия, чем слушать аудиокнигу, потому что просто смотрите в никуда, например, когда вы слушаете аудиокнигу» (Михаил, 20 лет).*

Формулировка «смотреть в никуда» в последней цитате весьма примечательна: книгу надо видеть, смотреть «в нее», слушание же

требует совершенно других навыков восприятия литературного текста. И об этих затруднениях также упоминают опрошенные:

- *«Сначала трудно было просто вот так слушать. Минут пять, а потом раз и не понимаешь, мысли куда-то пошли, возвращаешься – и уже непонятно, приходится обратно прокручивать, чтобы въехать. А потом? потом привык, нормально слушаю, но все равно иногда отвлекаюсь» (Вадим, 25 лет).*

Новые форматы требуют от читателя навыков, которые надо приобретать, вырабатывать, как когда-то человека учили читать по бумаге (скользить глазами по строчкам, аккуратно перелистывать страницы). Электронная книга в этом смысле наиболее приближена к бумажной, так как touch-технологии создают иллюзию перелистывания страницы, когда читатель проводит пальцем по экрану справа-налево. Кроме того, современные технологии позволяют воспроизводить иллюстрации и – если читателю это так принципиально важно – даже показывать разворот страниц.

С аудиокнигами, как уже было отмечено одним из респондентов, возникает больше трудностей. Просто слушать, параллельно ничего не делая, современному человеку трудно:

- *«Если я просто в самолете или поезде слушаю, сижу-лежу, то засыпаю, и заново, сначала потом приходится...» (Наталья, 42 года).*

- *«Если у меня настроение такое, что я могу сосредоточиться и послушать, или даже не настроением, а своим состоянием, то есть обычно в транспорте едешь рано утром и хочешь спать, и как-то очень сложно сосредоточиться и слушать именно аудиокнигу, когда ты засыпаешь каждые пять секунд. Поэтому я, в такие моменты слушаю только музыку» (Михаил, 20 лет).*

Хотя справедливости ради нужно отметить, что все опрошенные имеют детский опыт восприятия произведений на слух: им всем в детстве «ставили» пластинки, кассеты или диски со сказками или

детскими произведениями, так что навыки слушания надо актуализировать, вспомнить.

Читатель-слушатель использует аудиокнигу как дополнение к ситуации, в которой ему скучно: в транспорте (причем неважно, в личном или общественном), на прогулке, в очереди куда-либо или в ситуации необходимости выполнять однообразные, механические действия (бег, вязание, уборка), когда читать бумажный или электронный вариант он просто физически не может:

- *«Здесь два типа ситуаций: когда я куда-то еду, то есть в дороге. Здесь, как правило, скучно смотреть на пейзаж или просто устаю, поэтому включаю наушники и просто слушаю текст. Либо это ситуация, когда я что-то делаю дополнительно: сижу дома, рисую, и делаю поделку, игрушку. Мне так проще вникать в процесс» (Анастасия, 20 лет).*

- *«Аудиокнига отличный, для меня лично, отличный способ скоротать время в маршрутках или в транспорте по пути на работу, потому что так получилось, что я езжу через весь город, и дорога у меня занимает примерно два часа в день, и то есть я в большинстве своем слушаю аудиокниги в транспорте» (Михаил, 20 лет).*

Среди достоинств электронной книги респонденты обычно называют ее компактность, малый вес устройства и «емкость», а с распространением планшетов – еще и возможность иметь под рукой необходимые тексты:

- *«С планшетом вообще удобно: закачиваешь, что надо или можно прямо с инета, когда вдруг надо, скачать и всё. На паре когда говорили про какую-то книгу и я ее сразу ищу иногда, смотрю. А иногда радио включаю или просто читаю – удобно» (Анна, 24 года).*

Электронная форма книги делает ее более доступной с нескольких точек зрения. Во-первых, имеется в виду ее пространственная

доступность, когда оцифровываются ресурсы библиотек, создаются электронные варианты литературных новинок и вне зависимости от места жительства, читатель может иметь к ним доступ. Во-вторых, интернет формирует новые практики обмена книгами, когда любой пользователь может выложить в сеть те ресурсы, которыми обладает сам (что, конечно, ставит проблему авторских прав на книги, но это тоже одна из практик, которая должна приобрести совершенно новую структуру и новые способы регуляции):

- *«Где беру... Через интернет. Это прям 90 % моих поисков. В принципе, у меня есть любимые сайты, из которых я скачиваю аудиокниги, и вот так вот. В магазинах никогда не брала, если честно» (Алена, 17 лет).*

- *«Во-первых я скачаю это бесплатно, а не заплачу почти 600 рублей за бумажный вариант, хотя нет, в последний раз я скачала электронную книгу этой... "Черной воды" за 160 рублей. Про Фандорина последние три повести. И понимаю, что лучшие на слух, на слух это лучше бы воспринималось, интереснее. Потому что я мучалась, пока читала» (Наталья, 42 года).*

Как это отметил последний респондент, немаловажным преимуществом электронных и аудиокниг является их цена по сравнению с бумажными вариантами. Цена бумажных книг в последнее время очень выросла. Позволить купить себе книгу за 400-500 рублей, чтобы прочитать ее и поставить на полку и «вечно вытирать с нее пыль» (Наталья, 42 года), могут позволить себе фанаты чтения или те, кому книга нужна, например, в профессиональных целях. Однако четкое представление о том, что электронная книга или ее аудиOVERсия должны быть существенно дешевле, повторяется и участниками опроса, и многочисленными участниками разных форумов любителей книг, и авторами блогов:

- *«Да, я тоже с интересом посмотрел. Впечатлило о записи Евангелия и история с фондом и вдовой Солженицына. Соглашусь*

на 100% и со Ster и с Iudushкой. Мне тоже не нравятся их (союзские -) сокращения (непонятно по какому принципу [сокращения текстов в аудиоверсии студии Союз = Н.М.]). Какой смысл покупать такую книгу, да еще задорого, хоть и с буклетом?» (elaz17a, форум Любителей клуба аудиокниг)<sup>30</sup>.

- «А теперь давайте посмотрим на цены, которые установили наши авторы за свои электронные шедевры. Старт начинается от 10 долларов, верхний предел ограничен только наглостью запросов автора... Конечно, для наших пользователей идеальным будет вариант бесплатного распространения, однако и по невысокой разумной цене они будут покупать вашу информацию. А это намного лучше, чем не будут покупать совсем» (анонимный автор, форум Любителей клуба аудиокниг)<sup>31</sup>.

Читатель-слушатель скачивает (иногда покупает) книгу и даже хранит ее, но это коренным образом отличается от того, как люди поступают с бумажной книгой. Электронная книга отчетливо виртуальна, она не занимает пространство в квартире и не может быть частью интерьера, она занимает место на диске компьютера, но потребитель не готов платить за это такие же деньги, как за «обычную вещь». Как отмечает один из авторов форума «Клуба любителей аудиокниг», цена 300 рублей за аудиокнигу «вообще золотая».

Очевидно, что читательские практики за последние десятилетия претерпели трансформации. Новые технические возможности существенно расширили ситуации, когда человек может читать (или как вариант – слушать) литературу. Появились новые тактики и сценарии поведения, касающиеся покупки книг. И хотя по инер-

---

<sup>30</sup> Форум Любителей клуба аудиокниг // Сайт Клуб любителей аудиокниг: [сайт] – 2015. – URL: <http://abook-club.ru/forum/index.php?showtopic=25818&st=0&#entry315020> (дата обращения: 06.12.2021).

<sup>31</sup> Там же.

ции бумажные книги еще признаются «нормальными» по сравнению с электронными и аудиоформатами, потребность в последних определяет популярность и распространенность литературных произведений в современном обществе.

### **Контрольные вопросы к главе 2:**

1. На какие теоретические основания опирается данное исследование. Сделайте краткий реферат. В конце реферата поместите глоссарий исследования, причем расположите термины не в алфавитном порядке, а по степени значимости для исследования (по вашему мнению) – от самого важного до менее значимого.

2. Определите, какие методы использовались в исследовании. Какие исследовательские задачи решались каждым из этих методов?

3. Как соотносятся формы носителей текста с ожиданиями читателей? Восстановите логику аналитики и представьте ее в виде схемы. Какие выводы автора представляются вам спорными или недостаточно обоснованными? Как в аналитике представлены собранные автором материалы?

4. Предложите вариант гайда, который использовался в этом исследовании (соотнесите их с теми задачами, которые вы выделили в вопросе 2).

### **Исследовательское задание**

Напишите автоэтнографию (не более страницы). Опишите свой опыт слушания аудиокниг. Определите период, который будет использован в автоэтнографии, опишите, в каких ситуациях вы слушаете аудиокниги, на каких носителях, где вы берете аудиокниги, опишите свои предпочтения формата книг (например, сравните книги, которые вы читаете и которые вы слушаете). Вы можете следовать той логике гайда, которую вы изложили в ответе на четвертый вопрос.

### 3. ИГРОФИКАЦИЯ ЛИТЕРАТУРНОГО ЧТЕНИЯ. КЕЙС «ЧИТАЮ И ИГРАЮ»

Еще раз напомним основной методологический постулат этой книги: носители информации определяют особенности культурного облика эпохи – ее мировоззрение, способы мышления и т.д. «Сложные мобильные гибриды, образованные своеобразным соединением людей, машин и технологий» (по выражению Джона Урри)<sup>32</sup> не просто кардинально меняет соотношение между разными чувствами, но меняет природу социальных отношений и существующее в гуманитарных науках понимание общества. Цифровые носители информации, развивающиеся последние двадцать-тридцать лет, так меняют культурные практики, что возникают виды искусств, о которых в середине прошлого века даже нельзя было помыслить. Не говоря уже о том, что традиционные виды искусств начинают трансформироваться в нечто совершенно новое. Если последние три века ведущую роль играла литература (что логично: печатная культура делает ее основой любого человеческого действия), то возникает вопрос, что станет с литературой в век цифровых технологий?

Речь здесь идет о новых видах и жанрах искусства (см. глава 1), а не о развитии уже существующих литературных форм. Дело в том, что происходящие цифровые трансформации затрагивают самую основу существования литературы как вида искусства – линейность ее сюжета. Конечно, можно вспомнить попытки преодолеть эту линейность в таких классических примерах, как множество вариантов развития сюжета в «Назову себя Гантенбайн» Макса Фриша, в «Инь и Янь» Бориса Акунина. Эти произведения все равно относятся к литературе, так как все эти варианты сюжета не нарушают его ли-

---

<sup>32</sup> Урри Дж. Социология за пределами обществ: виды мобильности для XXI столетия / пер. с англ. Д. Кралечкина. – М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2012. – С. 14.

нейности: они возникают в восприятии читателя в строгой последовательности, один за другим, так, как их расположил автор. Иначе и быть не может, потому что бумажный носитель предполагает именно такое взаимодействие с реципиентом.

По мнению Н. Хомски, существует генетически встроенный механизм обработки внешней информации, который позволяет человеку представлять свой жизненный опыт представлять в виде вербальных конструкций. Для описания вербального языка Хомски прибегает к принципу «линейности/нелинейности» организации знаков вербального языка: «...понимание структурной дистанции как-то встроено в наше мышление, поэтому у ребенка не возникает сомнений насчет интерпретации фразы.

*Линейный порядок, при котором одно слово следует за другим и два слова не могут занимать одно и то же место одновременно, необходим для воплощения языка, но не для системы осмысления синтаксиса и семантики». Формально звуки (и как следствие – буквы, их обозначающие) языка могут существовать только линейно, следуя друг за другом: это зависит от артикуляции и «формальной фонетики».*

Цифровые носители информации, развивающиеся последние двадцать-тридцать лет, меняют в том числе культурные практики, касающиеся порождения и способов рецепции сюжетов в искусстве. Под сюжетом в данном случае понимается прежде всего линейный информационный код – «временное» (в противовес пространственному) выстраивание знаков сообщения. То есть речь идет о природе временных видов искусств, которые, по выражению Лессинга, основаны на «последовательности поэтического изображения»<sup>33</sup>, в противовес природе живописного кода, когда «материальные пределы искусства <живописи> ограничены изображением одного только момента»<sup>34</sup>.

---

<sup>33</sup> Лессинг Г. Э. Лаокоон, или о границах живописи и поэзии // Избранные произведения. – М.: Худож. лит., 1953. – С. 395.

<sup>34</sup> Там же. С. 397.

Здесь надо отметить еще один интересный факт. Если само литературное произведение существует именно как линейная структура, то литературный жанр в сознании авторов и читателей имеет несколько иную природу. Когда Станислав Лем описывал, что такое научно-фантастический роман, он прибег к схеме, воспроизводящей алгоритм развертывания компьютерной программы (см. рис. 7).

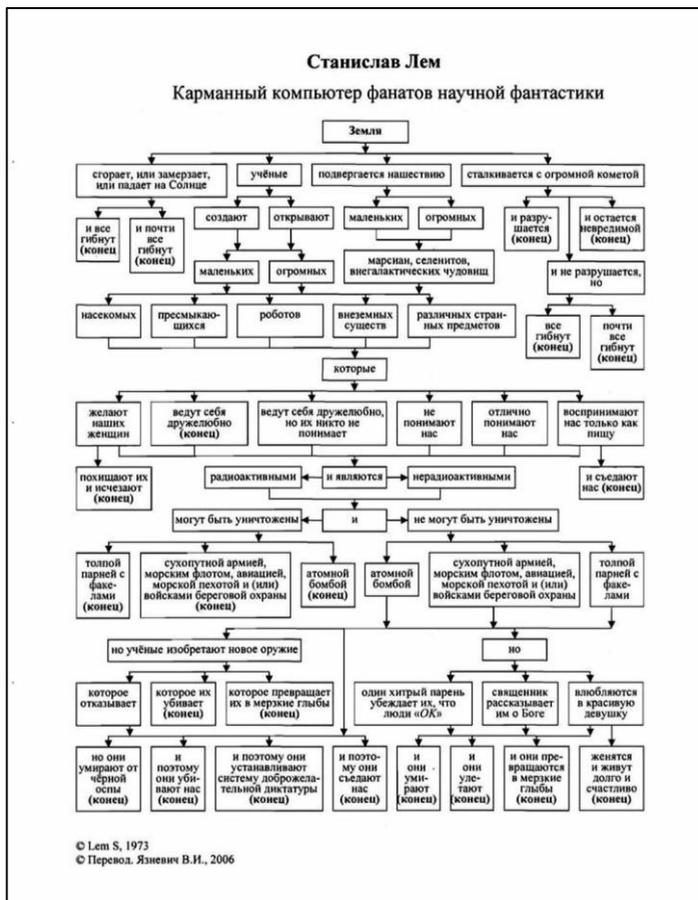


Рис. 7. Алгоритм развертывания сюжета научно-фантастического романа Станислава Дема

Схема весьма наглядно иллюстрирует нелинейность жанра: это спектр возможностей развития сюжета. У фантастического романа он отличается от исторической новеллы и, как следствие, ограничивает автора в выборе сюжетных ходов, а читателя – в ожиданиях от текста. Например, если в трэш-хорроре вдруг появится любовная линия в духе дамского любовного романа, это будет свидетельствовать либо о жанровом эксперименте, либо об авторском непрофессионализме. Потому что автор, создавая конкретное произведение, выбирает из «пучка потенциальных возможностей» (выражение Ю. М. Лотмана), предоставленных ему в рамках конкретных жанров и видов искусств.

Особенность литературы как вида искусства определяется именно способами порождения и рецепции сюжетов. Жанр – это культурный контекст, который реализуется в литературе в виде конкретного и единственного набора слов, образующих линейный сюжет произведения.

Одним из знаковых явлений новой культуры, воплотившим в себе преодоление линейности развертывания истории, стал квест (или *adventure*) с его возможностями альтернативного развития сюжета и зависимостью от активности реципиента и его способностей решать головоломки и задания. Этот жанр компьютерных игр отличается от прочих жанров тем, что изначально в его основе всегда лежит повествование, и природа его – не просто родственная литературе. Если вспомнить, что прообразом всех современных форм квеста была именно *Interactive Fiction (IF)* – «интерактивная литература» (как это принято переводить на русский язык), существующая именно в виде сюжета, воплощенного в вербальной форме, то можно говорить о том, что фактически литературное мировосприятие породило форму компьютерной игры (например, «*Adventure*» или «*Zork*»). Однако математическое, а если быть более точной –

программистское, мышление ее создателей внедрило принцип разветвления алгоритмов программ в структуру литературного рассказа, да и в принципы наррации как таковой.

В фан-сообществах «интерактивная литература» обычно определяется как жанр компьютерных игр, в котором «общение с игроком осуществляется посредством текстовой информации»<sup>35</sup>. Развитие этого жанра, в связи с низким требованием к ресурсам, началось практически вместе с появлением компьютерных игр (IF появилась уже в 1975 году), и не прекратилось даже с появлением графических игр. В самом широком понимании термина, это – «любая разновидность художественных произведений, сюжет которых не является жестко фиксированным, но способен изменяться в зависимости от действий читателя (в компьютерном варианте – пользователя)»<sup>36</sup>. Например, книги-игры (или – книгры), с нелинейным или «ветвящимся» сюжетом – это тоже вариант IF (рис. 8).

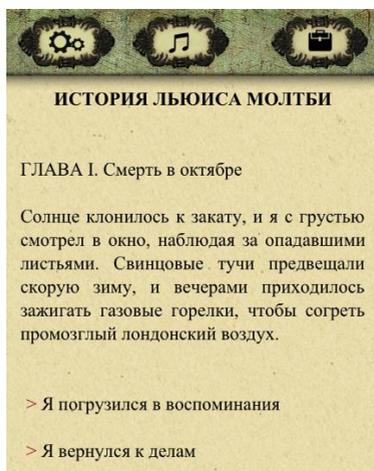


Рис. 8. Скриншот страницы КНИГИ-игры

<sup>35</sup> Интерактивная литература. Открытая группа // ВКонтакте: [сайт]. – 2022. – URL: <http://vk.com/club23385889> (дата обращения: 06.11.2022).

<sup>36</sup> Там же.

Надо отметить, что жесткого определения жанров книг, их признаков и границ пока не существует ни в среде геймеров, ни в научной литературе. Есть некоторые попытки выделить разновидности книг. Например, Стюарт Ллойд в статье «КНИГИ-игры против книг-ИГР» пишет, что «существуют книги-ИГРЫ, которые являются больше играми, чем книгами, и КНИГИ-игры которые больше книги, чем игры»<sup>37</sup>. Автор исходит из того, что книга-игра – это слияние двух сущностей (игры и (истории) книги). Преобладание одной из этих сущностей качественно меняет суть продукта. Если «в книге-ИГРЕ больше игры, чем книги», то в ней все действие направлено на выигрыш, победу. Это означает, что сюжет выстраивается как движение к единой цели. Ситуации выбора, в которые по ходу сюжета попадает игрок, предполагают правильные и неправильные варианты (рис. 9. «Книга-ИГРА»). Если игрок выбирает неправильные варианты, то, как правило, это означает его гибель и предложение вернуться к началу сюжета (или к последней ситуации выбора) и переиграть.



Рис. 9. Скриншот книги-ИГРЫ «Туннели и тролли»

<sup>37</sup> Ллойд С. КНИГИ-игры против книг-ИГР // Форум. Книги-игры и интерактивные рассказы: [сайт]. – 2021. – URL: <http://quest-book.ru/forum/viewtopic.php?t=2492> (дата обращения: 06.11.2022).

В книгах-ИГРАХ большую роль играет выбор параметров персонажа. Они используются для определения умений персонажа и никак не влияют на сюжет. Это могут быть способность сражаться и применять заклинания: если игрок неправильно выбрал оружие или применил заклинание, то это означает поражение и возврат в начало сюжета. У персонажей в книгах-ИГРАХ есть некоторая величина измеряющая здоровье, в то время как возможность смерти в КНИГАХ-играх чаще определяется текстом, а не ситуацией.

В основном выбор здесь сводится к менеджменту ресурсами, а не реальному выбору пути персонажа: из-за обилия параметров правила сводятся к манипулированию ими (см. рис. 9).

Игрок стоит перед проблемами типа «Должен ли я использовать свою способность к очарованию сейчас или потом? Какой кубик мне перебросить? Надо ли мне выпить снадобье исчезновения? Лучше взять предмет, улучшающий скорость или мускулы?». Всё это варианты выбора, но ни один из них не является выбором сюжета. То есть фактически сюжет в данной разновидности игр сводится к тому, чтобы найти правильный путь через лабиринт заданий. Примеры книг-ИГР: серия *Fighting Fantasy*, книги из соло-приключений «Туннелей и троллей» (*Tunnels and Trolls*).

В КНИГЕ-игре меньше уделено внимая игровой части, а больше – собственно истории. В них не обязательно есть правильный конец. наоборот, в ней возможны несколько вариантов развития сюжета. Здесь важно, что сделает персонаж или в каком направлении игрок хочет продолжить историю. КНИГИ-игры принципиально нелинейны потому, что нет определенных условий, которые игрок должен выполнить. В зависимости от того, что выберет игрок – кем лучше стать – ниндзя или пиратом? отправиться на вечеринку или поиграть в компьютерные игры? – и будет дальше развиваться история.

IF попадает именно в эту категорию игр. Своеобразие сюжета IF заключается в том, что игрок бродит по пространству не по жестко заданному автором – единственно возможному – направлению, как это происходит в традиционном литературном произведении, а скорее по случайностному принципу. Конечно, случайность здесь тоже весьма относительная, так как сюжет предполагает ограниченное количество вариантов развития, ответвлений, которые возможно пройти: они заданы автором игры. Так устроено подавляющее большинство IF: пока игрок не пройдет все возможные варианты сюжета, игра продолжается. Примеры КНИГ-игр: "Choose Your Own Adventure", "Life's Lottery", "Choice of Games".

Важно отметить еще одну особенность, которая напрямую влияет на то, как будет разворачиваться сюжет: книги делают в двух вариантах носителей – в электронном (цифровом) и бумажном (книга в переплете). И каждый из этих вариантов задает разные варианты поведения игрока. Если электронный вариант после выбора того или иного варианта сюжета перенаправляет игрока на соответствующую страницу, то бумажный вариант требует от игрока несколько иных навыков. Например, эпизод игры с развилкой сюжета в бумажном варианте выглядит так:

«Ты можешь посетить еще какое-нибудь место в этой деревне, а можешь отправиться осматривать окружающий мир.

Посетить таверну Вонючки Пита – прочти 22.

Посетить лавку Харпер – прочти 44.

Осмотреть лес – прочти 41.

Осмотреть пещеры – прочти 30.

Осмотреть руины – прочти 16»<sup>38</sup>.

---

<sup>38</sup> Hanson, Matthew J. Анила, священник-человек (Aneela, Human Cleric). Игра // Форум. Книги-игры и интерактивные рассказы: [сайт]. – 2021. – <http://quest-book.ru/forum/viewforum.php?f=86> (дата обращения: 06.11.2022).

Если игрок выбирает, скажем, последний вариант, то он должен пролистать книгу до 16-й главы. В ней он прочитает следующее:

«16

По пути ты проходишь мили и мили пахотных земель, но с приближением к скоплению каменных строений почва становится плохой. На ней не растет ничего кроме нескольких чахлых травинок.

Если ты сегодня была в лесу или пещерах гоблинов, прочти 40.

Если ты еще НЕ была в лесу или пещерах, прочти 39»<sup>39</sup>.

Совершенно очевидно, что бумажную книгу приходится читать не страница за страницей, но постоянно листать ее то назад, то вперед. Можно прочитать все страницы подряд, пока листаешь, прочитать лишь избранные страницы и т.д. Этой альтернативы у игрока нет, если он имеет дело с электронным вариантом: программа автоматически перенаправляет его на соответствующий этап в соответствии со сделанным выбором. Таким образом, совершенно очевидно, что электронный носитель более жестко задает такой параметр развития сюжета, как активность игрока и его привычные игровые (или шире – культурные) практики.

Как правило, текст в книге сопровождается, а если сказать точнее – дублируется рисунками. Иногда в электронном варианте текст еще раз продублирован: он озвучен.

Сами игроки по-разному оценивают преимущества электронного и бумажного вариантов. На форумах высказываются как за бумажные варианты:

«Вот самая фишка бумажных книг – скрытые параграфы: в бумажной книге игрок должен уметь сам определить, где в тексте скрытый путь: нашел – прибавил – прочитал. А в электронном варианте игроку не надо определять: если есть скрытый переход, то ему он высвечивается при соблюдении определенных условий. Как

---

<sup>39</sup> Hanson, Matthew J. Указ соч.

правильно заметил Златолюб, в электронном варианте у игрока не возможности забыть о скрытом варианте» (Алекс<sup>40</sup>);

Так и за электронные:

«А нету их, преимуществ. Возможность читерства – очень сомнительное превосходство. В плане удобства/доступности электронные ридеры+Интернет уделывают бумажные аналоги начисто (учтите еще широту просторов нашей родины+транспортные тарифы+качество работы ада под названием Почта России). Тут никакие придумки не помогут. Смиритесь и попытайтесь получать удовольствие. Прогресс, че. Я всю жизнь книги покупал. Четыре года назад купил первый ридер, два года назад роздал все книги, что-то даже просто выкинул. Тыщи две было. Оставил от силы штук 30, на которые рука не поднялась» (Ulrick<sup>41</sup>).

Еще одним вариантом гибрида литературы и компьютерных игр является «визуальный роман» (см. глава 1). Они похожи на комиксы, так как главными составляющими в играх этого жанра являются всё-таки текст и иллюстрации. Но всё-таки визуальный роман прежде всего считается именно компьютерной игрой, а не произведением литературы или комиксом, в которых отсутствует интерактивность в формировании сюжета.

Очевидно, что все описанные выше варианты интерактивной литературы формируют восприятие сюжета как необязательно линейного и существенно меняют роль читателя истории, превращая его в игрока, который в большей или меньшей мере задает последовательности эпизодов.

Но нужно говорить и о том, что принцип вариативности срывает и в обратном направлении: современный литературный сюжет может разворачиваться по компьютерному принципу.

---

<sup>40</sup> Форум. Книги-игры и интерактивные рассказы: [сайт]. – 2021. – URL: <http://quest-book.ru/forum/viewtopic.php?t=2517> (дата обращения: 06.11.2022).

<sup>41</sup> Форум. Книги-игры и интерактивные рассказы.

Здесь уместно привести более развернутую цитату из статьи Ю.М. Лотмана «Смерть как проблема сюжета» 1980-х гг.: «...Размышления о тех событиях, которые потенциально «могли бы» произойти, но не произошли в результате гибели героя на дуэли, меняют для читателя кардинальным образом переживания самой сути сюжета. Реальность выступает перед читателем как разрушение пучка потенциальных возможностей»<sup>42</sup>.

Лотман пишет о том, что литература, в отличие от реальности, может предоставить герою предоставлен целый веер «возможных траекторий» жизни. Реальность как «пучок потенциальных возможностей» и его разрушение в момент осуществления одной из них становится для литературы неиссякаемым источником сюжетов. Фактически сюжетом становится попытка литературы преодолеть свою «временную» зависимость.

А возможности литературы, в свою очередь, уже в XX веке позволяют писателю проделывать то же самое с реальностью, превращать ее во множество потенциальных жизненных траекторий и рассказывать их одну за другой, пока не иссякнет интерес.

Можно найти примеры, когда делает сам автор пытается изменить вариант сюжета, например, воскресив умершего героя (Шерлока Холмса или Остапа Бендера). Иногда попытки написать иную судьбу героя произведения предпринимают другие писатели. И здесь примеры многочисленны – от классической новеллы Карела Чапека 1932 года «Ромео и Джульетта», в которой рассказывается, как Джульетта вовсе не умерла, а избавившись от страстной любви, вышла замуж за Париса и стала добропорядочной матроной, до пьесы 2002 года «Анна Каренина 2» Олега Шишкина, в которой толстовская героиня выжила после своего самоубийственного шага

---

<sup>42</sup> Лотман Ю. М. Смерть как проблема сюжета // Русская культура: структура и традиция. Studies in Slavic Literature and Poetics, Vol. XX; Literary Tradition and Practice in Russian Culture. – Amsterdam – Atlanta, 1993. – С. 423.

под поезд, но осталась калеккой. Именно такое adventure-мышление лежит и в основе жанра альтернативной истории («Укус ангела» П. Крусанова, «Искатели неба» С. Лукьяненко и др.), когда активен не столько реципиент, сколько автор, который выбирает из пучка возможных исторических альтернатив любую, не ограничиваясь реально произошедшей.

Так, например, рассказ Т. Толстой «Сюжет» начинается так: «Допустим, в тот самый момент, когда белый указательный палец Дантеса уже лежит на спусковом крючке, некая рядовая, непоэтическая птичка божия, спугнутая с еловых веток возней и топтанием в голубом снегу, какает на длань злодея. Кляк! Рука, естественно дергается произвольно. Выстрел, Пушкин падает... Слухи о дуэли разносятся быстро: Дантес убит, Пушкин ранен в грудь»<sup>43</sup>. Далее рассказывается история старения Пушкина. Как и в IF, меняется сюжет российской истории: «Бабах! Скверный мальчишка со всего размаху всаживает снежок-ледышку в старческий затылок <...> И Пушкин, вскипая в последний, предсмертный раз, развернувшись в ударе, бьет, лупит клюкой – наотмашь, по маленькой рыжеватой головке негодяя, по нагловатым глазенкам, по оттопыренным ушам, – по чему попало. Вот тебе, вот тебе! ... "Володя, Володя!" – обеспокоенно кричат из-за забора»<sup>44</sup>. И вследствие этого удара Володя Ульянов становится не революционером, а патриотом «необыкновенным», «истовым». Толстая заставляет Пушкина сыграть роль той самой птички, которая когда-то изменила историю его самого, для Володи Ульянова.

Иногда квест становится основой для литературного эксперимента с нелинейным сюжетом, стимулирующим активность читателя, как это произошло, например, с одноименным произведением

---

<sup>43</sup> Толстая Т. Сюжет // Lib.ru: [сайт]. – 2001. – URL: <http://lib.ru/PROZA/TOLSTAYA/suzhet.txt> (дата обращения: 06.11.2022).

<sup>44</sup> Там же.

Б. Акунина<sup>45</sup>, в котором читателя постоянно отсылают, как в компьютерной игре, к выбору альтернативы сюжета. Причем текст романа, как и ИГ, существует на двух носителях – бумажном и электронном. И читательские практики свидетельствуют о том, что, хотя автор и следовал общим принципам развития сюжета квеста, работают эти приемы только в электронном виде, а в бумажном побеждает принцип последовательного чтения: «бродить» по пространству шестисот страниц, то и дело переворачивая книгу, хватает терпения очень немногим. Владельцы бумажной книги предпочитают читать роман по старинке – последовательно, страницу за страницей. Они отдельно прочитывают шпионский роман и историю одного из Фандориных, любимых акунинских героев.

А те, кто знакомится с текстом в варианте электронного ридера, читают авторский вариант монтажа этих двух сюжетных линий, потому что не могут избежать ситуаций выбора, предполагаемых программой. Как в классическом варианте ИГ, после выбора определенного варианта, читатель оказывается в том участке текста, который задан этим выбором.

Хотя, конечно, выбор здесь иллюзорен: Б. Акунин всего лишь играет в ИГ, как в книге-ИГРЕ, в романе есть только один правильный вариант ответа. Но парадокс заключается в том, что в читательской практике существует несколько (как минимум два) вариантов сюжета, заданных особенностями носителя текста.

Это означает, что форма носителя все-таки играет решающую роль в развертывании сюжета, а электронный носитель меняет способ существования литературного текста, когда литература пытается превратиться в интерактивную игру.

---

<sup>45</sup> Акунин Б. Квест: Коды к роману. Роман – компьютерная игра. – М.: АСТ, 2011. – 640 с.

### **Контрольные вопросы к главе 3:**

1. На какие теоретические основания опирается данное исследование. Сделайте краткий реферат. В конце реферата поместите глоссарий исследования, причем расположите термины не в алфавитном порядке, а по степени значимости для исследования (по вашему мнению) – от самого важного до менее значимого.

2. Определите, какие методы использовались в исследовании. Какие исследовательские задачи решались каждым из этих методов?

3. Как вы понимаете термин «нелинейность»? Восстановите логику аналитики и представьте ее в виде схемы. Какие выводы автора представляются вам спорными или недостаточно обоснованными? Как в аналитике представлены собранные автором материалы?

4. Напишите программу исследования, о котором говорилось в этой главе (формат программы соответствует требованиям к ВКР).

### **Исследовательское задание**

Проведите мини-исследование. Сделайте онлайн-опрос: «Вспомните хотя бы одно художественное произведение (фильм, книгу и пр.), в которых есть несколько вариантов развития сюжета. Например, несколько вариантов концовки. Назовите его». Сделайте аналитику результатов этого опроса.

#### 4. ПРАКТИКИ ПИСЬМА В СРЕДНЕЙ ШКОЛЕ. КЕЙС «ПИШУ И ПЕЧАТАЮ»

Любое орудие, которым пользуется человек, есть продолжение или восполнение его тела. Пишущая ручка – продолжение руки, автомобиль – ног. Речь – более сложный инструмент, дополняющий жизнь человека во времени: это и отчет о прожитом, и воспоминания о прошлом, и планы на будущее. Когда в нашу жизнь пришел интернет и клавиатура как инструмент письма, мы получили еще один вариант техники работы с телом, еще одно его продолжение. Новая телесность письма – еще один культурный формат, активно развивающийся и требующий своего осмысления.

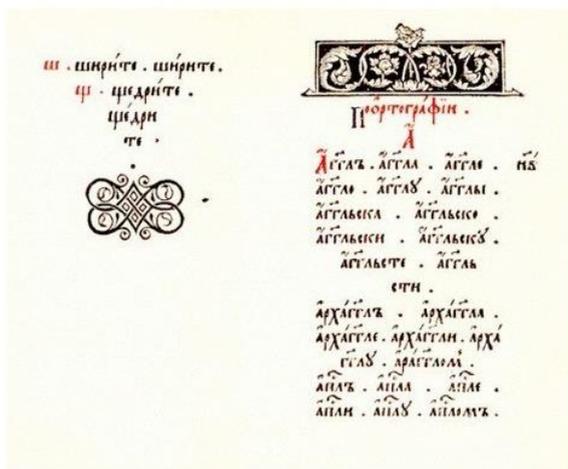


Рис. 10. Страницы Азбуки Ивана Федорова XVI в.

Чуть больше века в нашей стране массово воспитываются поколения тех, кого учили читать по книгам с картинками. Буквари до середины XIX века традиционно имели несколько иную структуру: они включали алфавит с названием букв, двухбуквенные и трехбуквенные слоги, некоторые принципиально важные тесты (например,

молитвы и вероучительные тексты) (см. рис. 10). Буква для учащегося читать и писать по такому букварю прежде всего звучала, так как при учении ее надо было произносить. Написанное в первую очередь ассоциировалось со звучащим.

А современные азбуки по большей части передают информацию через иконическое изображение. Текст в них дублируется рисунками: если надо прочесть слова «пилот, плотник, капитан», то на картинке рядом изображены пилот, плотник и капитан (рис. 11). Такое обучение связывает написанное в первую очередь с увиденным, а не с услышанным. Можно предположить, что во втором случае декодирование напечатанного текста будет для респондента более успешным, если оно будет сопровождаться или предваряться визуальной передачей той же или похожей информации.



Рис. 11. Страница Букваря, 1987 г.<sup>46</sup>

<sup>46</sup> Букварь / Общ. ред. С. В. Михалкова. — М.: Просвещение, 1987. — С. 35.

Неслучайно современные книги, предназначенные для детей, обязательно включают в себя картинки. Детская оценка книги без картинок – это, по мнению ребенка, «неинтересная книга». Опыт показывает, что большинство визуальных образов, сохраняющихся у человека в течение жизни, связано именно с впервые увиденными в книге иллюстрациями (например, внешний облик жар-птицы или хитрой лисы). При этом надо учесть, что маленькому ребенку лет трех-четырёх книгу читают, а значит, слова для него прежде всего звучат, а видит он при этом картинку, а не буквы.

Человек, который в силу обстоятельств прочитывает огромное количество печатных текстов, может стать профессиональным читателем: вербальный напечатанный текст для него самодостаточен, а память достаточно натренирована, чтобы во время письма вспоминать и воспроизводить текст. Это означает, что у такого человека, как правило, не бывает проблем с орфографией. Если же читательская память не натренирована и, как на ранних этапах, сильно зависит от сопровождающих письмо картинок и звуков, то письмо обычно бывает достаточно затруднено. И тогда у человека возникает много проблем, связанных с письменными практиками.

Проблемное поле данного исследования определено развитием цифровых технологий, которые провоцируют трансформацию образовательных практик. Этот аспект общественной жизни важен для изучения в связи с тем, что поколение обучающихся кардинально изменилось, в то время как система образования в России представляет собой достаточно консервативный социальный институт, с трудом поддающийся каким-либо трансформациям. Система образования – это веками сложившаяся практика организации деятельности: экзамены, тесты, исправления ошибок, задания, запоминание, повторение. Как пишет М. Заковоротная, «такая практика <...> оформлена письменно в виде предписаний, программ, учебни-

ков, моделей и методик обучения, она кодифицирована»<sup>47</sup>. Т. Сафонова и Д. Лукина в работе «Актуальные проблемы стандартизации образования» отмечают, что консерватизм обуславливает медленную реакцию системы образования на новые требования и вызовы», а авторитарная модель власти в системе образования более устойчива, чем в других социокультурных пространствах<sup>48</sup>. А учитель Л. Брайнис в статье «Почему школа превратилась в ненужную обязанность?» отмечает, что «система школьного образования, которая существует сейчас, уже не справляется с задачей обучения на том же уровне, что и раньше. Система отчаянно устарела»<sup>49</sup>. Цифровое поколение с равнодушием воспринимает предписанные официальным образованием образцы и правила, отторгая ненужные и непонятные ему сведения, материалы, правила.

Письменные практики и система власти взаимосвязаны. Об этом пишут разные исследователи достаточно давно, рассматривая письмо сквозь призму власти и делая письмо структурным элементом властных отношений. Как отмечает К. Гаазе, «связь между ними, очевидно, не односторонняя: не только телеология и рациональность правительности определяют облик средств, задействованных для достижения поставленных государством целей, но, как нам представляется, и средства определенным образом меняют

---

<sup>47</sup> Заковоротная М. В. Трансформация образовательных практик в контексте изменения исторических форм коммуникации // Научные ведомости Белгородского государственного университета. Серия: Философия. Социология. Право. – 2017. – № 3(252). Вып. 39. – С. 191.

<sup>48</sup> Сафонова Т. В., Лукина Д. Г. Актуальные проблемы стандартизации школьного образования // Вестник Удмуртского университета. Серия: Философия. Психология. Педагогика. – 2012. – Вып. 2. – С. 59.

<sup>49</sup> Брайнис Л. Почему школа превратилась в ненужную обязанность // Т&P: [сайт]. 2018. – URL: <https://theoryandpractice.ru/posts/1819-pochemu-shkola-prevratilas-v-nenuzhnyuyu-obuyazannost> (дата обращения: 01.10.2022).

представления о целях, их рациональности и достижимости»<sup>50</sup>. Поэтому векторы исследований взаимосвязи власти и письма ожидаемо развиваются в нескольких направлениях. В первом случае письмо рассматривается как разновидность властных практик, в которых, собственно, и реализуется власть. Второе направление в исследованиях определяет письмо как «реальную повседневность» (по выражению М. Фуко), основу для кодирования информации, которая задает тип и форму в том числе властных практик (М. Маклюэн). В этих рамках властные практики можно рассматривать как часть письменных. Еще Мишель Фуко отмечал, что всякая власть тесно связана с технологиями, которые становятся основой новых способов управления. Современная власть, по его мнению, не ограничивается только политической деятельностью в узком смысле слова – это всего лишь одна из разновидностей власти, опирающаяся на гораздо более широкий комплекс властных отношений, существующий в обществе и являющий собой «множественность отношений силы». Эти отношения представляют систему точек насилия, распределенных по всему социальному пространству: власть пронизывает все дискурсы и виды деятельности в обществе<sup>51</sup>. В нашем исследовании письменные практики рассматриваются как технология, через которую (в том числе) проявляются властные практики в образовании.

Одной из животрепещущих проблем становятся способы письма, принятые в школе. Нужно ли учить рукописному письму или важнее уметь печатать на клавиатуре? Нужно ли ограничиться только работой в бумажной тетради или можно напечатать, например, упражнение по русскому языку как электронный документ?

---

<sup>50</sup> Гаазе К. Б. Рукописное письмо как практика российской правительности // Социология власти. – 2016. – № 28 (4). – С. 108.

<sup>51</sup> Фуко М. Надзирать и наказывать. Рождение тюрьмы. – М.: Ad Marginem, 1999. – 454 с.

Очевидно, что современная школа отвергает новые технологии, не отвечает вызовам новых технологий. И здесь речь идет уже не об утвержденных программами учебниках, но об их формате: возможен ли в сегодняшней школе учебник в электронной форме, если аттестация учебных заведений проходит по имеющимся в библиотеке бумажным носителям? Почему ЕГЭ по литературе или русскому языку нельзя сдать в электронной форме, а непременно надо писать черной капиллярной ручкой? С этой точки зрения актуально замечание Е. Шапинской: «В большинстве случаев состояние системы образования различается с характером общей социокультурной ситуации, а степень и форма ее динамизма отстают от тех, что свойственны любому конкретному состоянию общества»<sup>52</sup>. Такую инертность в развитии письменных практик можно объяснить тем, что письмо в школе решает гораздо больше задач, нежели задачи образовательные и социализирующие.

Умение человека читать и писать не всегда было одним из основных человеческих навыков и одним из основных инструментов власти социума, но в печатном и цифровом обществе это одно из базовых умений: «Знаки, которые опосредуют отношения становятся частью системы отношений между субъектами»<sup>53</sup>. Мишель де Серто указывал на связь истории письменности и власти: «Чтение – это лишь один, но наиболее фундаментальный аспект потребления. В обществе, которое становится все более и более письменным, в основании которого лежит власть менять вещи и преобразовывать структуры исходя из моделей письма (научных, экономических, политических), которое постепенно превращается в многоаспектные «тексты» (административные, урбанистические, индустриальные),

---

<sup>52</sup> Шапинская Е. Н. Модели властных отношений в образовательном пространстве современной // Культурологический журнал. – 2012. – №4. – С. 4.

<sup>53</sup> Серто М. де. Разновидности письма, разновидности истории // Логос. – 2001. – № 4 (30). – URL: [http://www.ruthenia.ru/logos/number/2001\\_4/02.htm](http://www.ruthenia.ru/logos/number/2001_4/02.htm) (дата обращения: 01.10.2022).

пару «производство-потребление» можно нередко заменить её эквивалентом и основным выразителем – парой «письмо-чтение»<sup>54</sup>. И сейчас мы наблюдаем, как «эпоха первичной устности, на смену которой пришли века торжества письменности, возвращается в виде новых форм коммуникации (собственно немой, иконической формы устности и собственно голосовой формы)<sup>55</sup>. Однако этот процесс пока не затронул образовательный процесс в средней школе.

Надо понимать, что рукописное письмо – это «сложный процесс, в котором происходит соотношение букв, речевых знаков и производимых человеком речедвижений»<sup>56</sup>, то есть это сложный навык и с физиологической, и с психической точки зрения и вполне предсказуемы трудности в овладении письмом, которые имеют объективные причины неврологического и психологического характера. Неумение писать и читать считалось нормальным для России XIX века, а приобщение к грамотности – благом, но не обязанностью. Потому неудачи в обучении не оценивались как препятствующие процессам социализации и были относительно единичными. Ситуация коренным образом меняется в 1920-е годы, когда ликвидация безграмотности становится политикой государства, а среднее образование приобретает статус всеобщего. В последние годы в России количество детей, страдающих дисграфией, существенно

---

<sup>54</sup> Серто М. де. Изобретение повседневности. 1 Искусство делать / пер. с фр. Д. Калугина, Н. Мовниной. – СПб.: Изд-во Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2013. – С. 282.

<sup>55</sup> Загидуллина М. В. Иконическое и голосовое: глобальная трансформация письменной коммуникации // Язык и речь в Интернете: личность, общество, коммуникация, культура: сборник статей II Международной научно-практической конференции. Москва, РУДН, 29–30 марта 2018 г.: в 2 т. / под общ. ред. А. В. Должиковой, В. В. Барабаша. – М.: РУДН, 2018. – Т. 1. – С. 325.

<sup>56</sup> Назарова Г. И. Обучение иноязычному письму // Лингвострановедческий аспект преподавания иностранных языков: сб. науч. ст. Вып. 3. – Казань, 1998. – С. 136.

увеличилось. Дисграфия выявляется у 10-25 % российских школьников начальных классов. Результаты исследований свидетельствуют о том, что в средних общеобразовательных школах число на рубеже XX-XXI вв. детей с дисграфией и дислексией составляет 30 %, в гимназиях – 20 %, тогда как в 70-е гг. XX века количество детей с такими нарушениями составляло 11 % (см. например, М. Безруких и др.<sup>57</sup>, Н. Жинкин<sup>58</sup>).

Требование обязательной грамотности в XX веке становится социальным насилием, которое порождает дисциплинарную ситуацию и «нормализующие санкции» (термин М. Фуко). Невозможность в требуемом программой школы объеме овладеть чтением и письмом оценивается людьми как социальное фиаско (см. эпиграф): человек, не умеющий писать, подобен немому, человеку с ограниченными возможностями. Именно в конце XIX – начале XX века начинают говорить о дислексии и дисграфии как о патологии, которая обусловлена недоразвитием (распадом) высших психических функций, которые реализуют процесс письма у человека в норме. См. например, определение дисграфии, данное логопедом Р. Лалаевой, в котором причины дисграфии заключены в незрелости некоторых функций мозга: «Дисграфия – это частичное нарушение процесса письма, которое проявляется в повторяющихся, стойких ошибках, обусловленных несформированностью высших психических функций, участвующих в процессе письма»<sup>59</sup>. И. Садовникова занимает более мягкую позицию, называя дисграфией частичное расстройство письма, основным признаком которого является наличие стойких специфических ошибок. Возникновение таких ошибок,

---

<sup>57</sup> Безруких М. М., Сонькин В. Д., Фрбер Д. А. Возрастная физиология (физиология развития ребенка). – М.: Академия, 2002. – 251 с.

<sup>58</sup> Жинкин Н. И. Речь как проводник информации. – М.: Наука, 1982. – 159 с.

<sup>59</sup> Лалаева Р. И. Логопедическая работа в коррекционных классах: методическое пособие. – М.: Владос, 2001 – С. 12.

по ее мнению, «не связано с выраженными нарушениями зрения и слуха, нерегулярностью школьного обучения, снижением интеллектуального развития»<sup>60</sup>. То есть если бы не необходимость учиться писать, этот дефект бы не возник. Это означает, что дисграфия имеет культурную природу и вызвана появлением определенных – культурных – практик, связанных с развитием способов письма и требованием социума к индивиду непременно овладеть ими.

Получается, что полная или частичная неспособность к производству письменной речи (и параллельно дислексия – частичная и полная неспособность воспринимать письменную форму речи, то есть читать) потенциально существовала у всех людей, но обнаружилась только тогда, когда эти способности стали обязательными для членов сообществ – т.е. перешли в разряд обязательных навыков, вошли в сферу властных практик того или иного общества. Причем специалисты считают, что в старшем школьном возрасте дисграфию исправить невозможно, а следовательно, у человека, испытывающего трудности с письмом, возникают существенные проблемы с социализацией – со сдачей экзаменов, с выбором профессии, с контактами с бюрократической стороной жизни, а также проблемы в отношениях с учителями, родителями и одноклассниками.

Все это свидетельствует, что дисграфия – это конкретно-историческое явление, она появилась в поле зрения социума совсем недавно и связана с потребностью всеобщей грамотности населения.

Гипотеза нашего исследования состоит в следующем: если дисграфия вызвана определенными технологиями (в частности, это рукописное письмо), то преодоление дисграфии также может быть связано со сменой технологий производства текста: имеется в виду

---

<sup>60</sup> Садовникова И. Н. Нарушения письменной речи и их преодоление у младших школьников. – М.: Просвещение, 1995. – С. 56.

уход от рукописного письма к печатанию (в легких формах дисграфии) и использованию программ распознавания речи, звуковым файлам и т.п. Другими словами, использование новых медиа позволяет скорректировать проявления «нормализующей санкции» по отношению к дисграфикам со стороны учителей и одноклассников.

Объектом исследования стали старшеклассники-дисграфики средних общеобразовательных школ г. Самары, чтобы выяснить, как дисциплинарные практики письма в рамках школьной среды «репрессируют» эту категорию учащихся, вынуждая их соответствовать определенным образовательным нормам. Предмет исследования – интерпретация практики письма старшеклассниками-дисграфиками средних общеобразовательных школ г. Самары. В ноябре-декабре 2017 г. было проведено интервью с десятью информантами. Информанты подбирались способом целевого отбора, где критериями выступали наличие нарушения письма у информантов – дисграфии (имелась справка ПМПК); возраст (15-19 лет); социальный статус: ученик старших классов средней общеобразовательной школы (9-11 класс) либо выпускник средней школы первого года.

Затруднения с рукописным письмом у детей с дисграфией появляются с самого начала обучения в школе. Для того чтобы процесс письма осуществлялся правильно с точки зрения школьных нормативов, у ребенка уже к первому классу должны быть достаточно сформированы определенные речевые и неречевые функции: языковой анализ и синтез, пространственные представления, слуховая дифференциация звуков, нормативное их произношение, зрительный анализ и синтез, сформированность лексико-грамматической стороны речи. Если родители не проявляют должного внимания к данной проблеме, то уже в средних классах ситуация становится запущенной, обрывает трудностями и психологического, и социального характера. Стойкие специфические ошибки,

которые не позволяют им соответствовать нормам, диктуемым учителями в школе и системой образования в целом. Отношение некоторых педагогов к таким детям не всегда объективно, а формируется исходя из того, соответствует ли ребенок образовательной норме или нет. Большинство информантов отмечали, что в большинстве случаев учителя их «не понимают»:

«Ну..(показывает жестом пренебрежение) что он там может..» [об учителе русского языка и литературы] (Андрей, 16).

«В школе самой большой проблемой было недопонимание преподавателя в плане то, что я не могу выучить английский. Было сложно объяснить преподавателям, что мне нет смысла делать какие-то вещи, то, что я в принципе не смогу» (Савва, 19).

При этом, несмотря на трудности с письмом, у всех опрошенных дисграфиков есть успехи по другим предметам. Как только в процессе обучения отпадает необходимость писать и читать, ситуация становится комфортной, а ребенок успешным:

«По биологии, например, я была лучше всех в классе. У меня недавно была лучшая работа в классе по биологии. При этом русский язык у меня при этом западает» (Елена, 18);

«Математичка честно понимает, что выведение я могу, а вот вычисление нет и как бы многие вещи мне прощает, потому что по идее я сильно тащу [«понимаю в математике»=Н.М.]» (Андрей, 16).

Некоторые информанты отмечали, что их логика решения какой-либо задачи не совпадала с логикой учителя:

«Я пытался найти какой-то принцип, понять по какому принципу. Каким боком вы пришли вот к этому. То есть, почему икс – это пять. Я считаю, что икс будет двадцать и могу рассказать как. И у меня было больше претензий к преподавателю потому, что я не понимаю, как он построил его логику» (Андрей, 16).

Возможно, это связано с тем, что у большинства дисграфиков очень хорошо развито образное мышление, они часто находят нестандартные решения для каких-либо задач или своеобразно интерпретируют какую-либо ситуацию:

«Геометрия пошла, потому что там была визуализация, я более менее понимал, как это работает» (Андрей, 16).

«Я читаю, и у меня в какой-то момент вдруг пробелы составляются в какой-то узорчик. И у меня идет текст, так пролетает, пролетает, пролетает и в голове: «Дерево! Боже это похоже на дерево. Какая красота. Где я читал? Блин!»» (Савва, 19).

Некоторые информанты говорили о трудностях в написании не только буквенного текста, но и математических знаков, формул:

«Формулы я не мог запомнить. Я путал буквы. И писал, как N, и наоборот. Было трудно соотносить английскую П как русскую Р. Все путалось в голове» (Андрей, 17).

Трудности с восприятием и воспроизводством букв при этом легко снимаются, если сменить носитель. Один из информантов говорит, что у него не было проблем с литературой, потому что была возможность слушать аудиоверсии текстов:

«По русскому тройбаны-четверка, из-за того, что я дружил с преподам. Он более-менее понимал мою ситуацию. По литературе все было отлично, потому что я слушал аудиокниги» (Савва, 19).

Проблема усугубляется тем, что учителя, как правило, не знакомы с феноменом дисграфии и трудности с письмом связывают с невнимательностью, нежеланием добросовестно учиться. Учителю кажется, что если ученик «напряжется», то проблема будет устранена. Но исследования показывают, что для дисграфика «напряжение», а именно: увеличение количества письменных текстов, большие объемы письма, многократное переписывание – только усугубляет ситуацию, закрепляя дисграфическое поведение:

«Учителя не понимали, что это может быть из-за дисграфии, а думали, что только из-за того, что я не старалась, грубо говоря. Для них все было как лень, невнимательность. Ты не старалась. Ты не хочешь напрячься» (Маша, 16).

«Учителя говорили мне: «А ну если бы ты хотел, если бы ты тогда-то учил, если бы ты тогда-то тогда-то не ленился, у тебя все было прекрасно». Обидненько было, потому что я старался. Я делал. Я не ленился. Выполнял задания» (Савва, 19).

Однако сообщать в школе о наличии у ученика дисграфии нежелательно, так как в российской логопедической традиции (и в школьной как следствие) дисграфия не считается особенностями восприятия, но диагнозом со всеми вытекающими последствиями для репутации ученика и комплексом действий со стороны врачей, психиатров и педагогов (ПМПК – психолого-медико-педагогическая комиссия, которая ставит подобные «диагнозы» и выдает соответствующие справки):

«У нас в России дисграфией с дислексией в основном занимаются психиатры, а справка от психиатра у нас в стране говорит о том, что ты «какой-то не такой». И, с этой справкой могут не взять в официанты, еще что-то. Но если полазить по форумам, там можно найти кучу примеров на этот счет» (Савва, 19).

«Какой-то не такой» означает в данном контексте сомнения в интеллектуальной и физической сохранности человека, что может повлечь за собой серьезные ограничения в возможностях человека учиться или работать. Так, один из информантов рассказал о том, что безуспешно пытался освоить английский в российской школе и считался неспособным к иностранным языкам, но когда, в силу обстоятельств, оказался в среде, где основное внимание уделялось устной правильной речи, то смог достаточно быстро говорить на чешском:

«И они такие: «Солнышко, правильно говорить вот так вот.» Я такой: «Ааа. Черт.» А..Я нашел очень много друзей, только исключительно в этой тусовке. В Праге. И благодаря этим людям, я действительно научился чешскому, потому что им действительно было интересно, чтобы я говорил правильно» (Савва, 19).

Российская средняя школа не предполагает других способов обучения, чем через чтение и письмо, хотя как уже говорилось выше, технические возможности для этого имеются. Ученик не может вместо годовой контрольной по математике принести презентацию или рисунки, а вместо изложения и сочинения снять фильм:

«В Чехии другое отношение к дисграфии и дислексии. Когда я пришел в институт и сказал: «Ну знаете, у меня вот немножко еще проблемка с изучением языка. У меня невосприимчивость письменного текста. У меня немножко путаются буквы». Они такие: «Братан, дружище, все хорошо. Ты не будешь просто писать тесты. Ты будешь делать презентации. Не переживай». Предлагали построить программу под меня, то есть индивидуальный подход выстроить. И этого действительно очень не хватает в России, потому что отношение совсем другое» (Савва, 19).

Поступив в российский вуз, информант снова столкнулся с теми же проблемами – необходимость осваивать иностранный язык, используя чтение и письмо:

«Сейчас я учусь на актера в Институте культуры. Но о том, что у меня дислексия с дисграфией там никто не знает, потому что это профнепригодность для актера. Там надо учить текст, а у меня слуховое восприятие. То есть все приходят домой, они садятся и начинают учить текст. Я прихожу домой и спать, спать, спать. Потому что выучивание какого-то монолога или еще чего-то выходит только на площадке. Только во время работы именно с людьми» (Савва, 19).

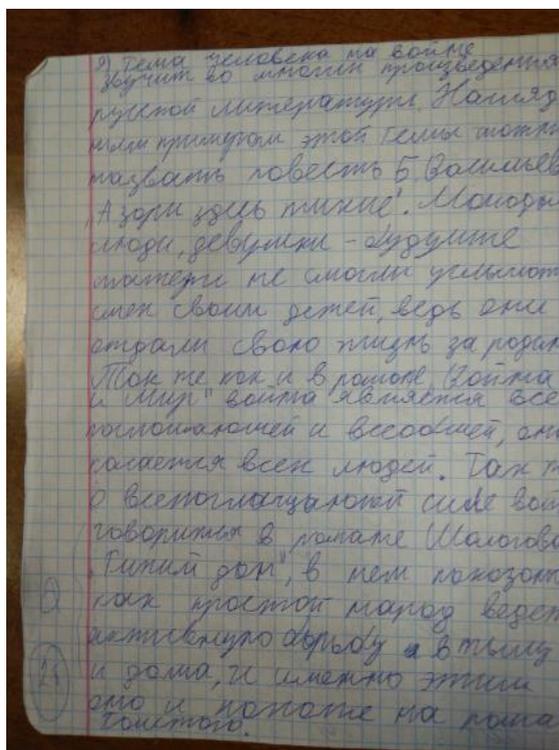


Рис. 12. Почерк человека с подтвержденным диагнозом «дисграфия»

Возможность избегать письменной речи, проходить обучение, используя только устные формы – это выход для случаев сильно выраженной дисграфии. Современные технологии уже позволяют это делать. Так, сдать сочинение в виде аудиофайла или прослушать параграф учебника – это доступно и учителю, и ученику. Но система современной российской школы не разрешает обычному ученику избежать выпускных письменных работ или проверки орфографических умений.

Некоторые информанты говорили о трудностях с почерком, что также является одним из признаков дисграфии. Ученик не мо-

жет на письме различить буквы, состоящие из сходных графических элементов. Как следствие, он может «сливать» несколько букв в одну или писать лишние крючки: на фотографии работы ученика-дисграфика (см. рис. 12) можно видеть специфическую «неаккуратность» почерка, но более важным является написание некоторых букв и их сочетаний. В слове «молодые» видны усилия в написании слога «ло» (затруднения с количеством крючков, из-за чего буква стала похожа на «м»), ученик стабильно не прописывает петельку у «щ» и т.д. Дисграфики хорошо знают про свои трудности, но если к старшим классам не удастся их преодолеть, то они, как правило, начинают избегать ситуации, в которых нужно писать, оценивая свою неспособность как неполноценность:

«Было сложно в плане того, что у меня отвратительный почерк, что ожидаемо. Я периодически сам не могу прочитать, что я написал, поэтому вариант с конспектами у меня отпадал сразу» (Савва, 19).

«Была такая ситуация, что мне было нужно сдать реферат по истории, который я писала и за это получить оценку. Я его принесла. И принимали у меня его со скандалом, пока я не показала еще 4 тетрадки, в которых было написано точно так же, как будто бы 4-мя разными или 5-ю почерками» (Елена, 18).

«Нормализующая санкция» во школьной практике письма проявляется в плохих оценках, в том числе и устных («отвратительный почерк», «безграмотность», «неудовлетворительно», «двойки», «слабая троечка» и т.д.):

«За орфографию выше единицы не получал. Думаю, что можно было ставить просто двойку. Единственная единица в классе - про мою безграмотность» (Петр, 16).

«В прошлом году было два за первое полугодие...» (Андрей, 16).

Оценки в насмешках, нелестных высказываниях высказываются прежде всего учителями и одноклассниками:

«А когда читал и писал на английском, сильно коверкал слова, и учительница придумывала мне прозвища на основе исковерканных слов. Называла меня при одноклассниках эти прозвищами. Самое смешное, она была же и классной нашей руководительницей» (Петр, 16).

«Раз в году учитель стабильно шутил на тему, что «Я подарю тебе прописи» (Савва, 19).

«Про меня учителя говорили так: «С Машей все понятно. Она конечно ничего не напишет.» Это звучало так унизительно» (Маша, 16).

Унижающие ученика действия проявляются в требовании учителей заучивать и переписывать тексты по несколько раз:

«Я переписывала тексты. Я заучивала куски текста наизусть из стиха «Бородино» например, со всем знаками препинания. Потом переписывала их по памяти. Я переписывала строфы из Евгения Онегина. На мой взгляд, это было все довольно бессмысленное занятие. Оно не помогало» (Маша, 16).

«В начальных классах учитель была не довольна моим почерком. Она заставляла меня писать буквы по сто раз на доске и в тетради» (Елена, 18).

Большинство старшеклассников-дисграфиков отмечали, что учителя применяли различные наказания по отношению к ним именно за организацию текста на тетрадном листе. Такие наказания имели выражение в устных и письменных замечаниях учителя, в снижении оценок за несоблюдение дисграфиками в тексте межстрочных, межсловесных, межбуквенных интервалов:

«Интервалы между буквами есть, но на фоне межсловесных они теряются и, в общем, был один спорный момент, когда можно написать «ни» отдельно, а можно написать «ни» слитно и там достаточно маленький интервальчик и мне вот за него поставили ошибку и снизили оценку. От этого интервальчика зависела оценка» (Андрей, 16).

Учителя подвергали наказанию дисграфиков за неиспользование дисграфиками в текстах знаков препинания:

«Я читаю, я вижу саму мысль, которую я хочу донести, но знаки препинания, пунктуация, грамматика страдают. Например, я иногда вовсе не ставлю запятые в тексте. Использую только точки» (Андрей, 16).

«Еще очень забавный момент – у меня нет знаков препинания. Совсем. Я иногда смотрю то, что надо точку, наверное, поставить. Запятая – случайное наваждение. То есть из знаков препинания я использую точку иногда, кавычки, двоеточия» (Савва, 19).

Наказания за организацию текста выносятся и в том случае, когда ученик выходит за поля тетради и не соблюдает структуру абзацев:

«Один раз снизили оценку за изложение за то, что текст вышел за поля тетради» (Елена, 18).

«Когда появляется какой-то формат, то уже возникают проблемы, потому что я привык писать что-то творческое, а не по шаблону. У меня выходит сочинение в кашу, непонятное, неструктурированное. У меня какие-то проблемы были с написанием сочинения на ОГЭ, ЕГЭ. Может быть, и сейчас есть отчасти. Потому что там надо структурировать материал» (Андрей, 16).

Таким образом, информанты-дисграфики ощущают себя «не такими как все, приписывают себе отрицательные качества, имеют низкую самооценку именно вследствие невозможности освоить нормы письма:

«Дисграфия, возможно. Возможно, я просто тупой. Я не знаю, как это работает (смеется)» (Петр, 16).

«И если ты «не как все», то ты «не такой». Ты плохой ученик. И с этим была проблема» (Савва, 19).

«Из -за русского у меня была плохая самооценка, я думал, что я очень глупый. Это и повлияло на остальные предметы, я не отвечал на вопросы, даже если знал ответ» (Андрей, 16).

«Аутсайдер. Я в конце. Некоторые преподаватели меня даже не спрашивали, потому что они знали, что: «Ну, он... Что он может сказать? Ну, зачем тратить время?» (Савва, 19).

«А с русским языком на меня смотрят как на прокаженного» (Андрей, 17).

Эти дети наиболее ярко чувствуют на себе проявления властных практик письма из-за того, что вынуждены писать ручкой на бумаге. Все информанты отмечали, что на уроках они всегда используют традиционные средства письма, то есть тетрадь и ручку. Большинство информантов говорили о том, что современные цифровые средства письма в школах есть, но их применяют в своей работе не все учителя или пользуются ими достаточно редко. Мнения по поводу использования на уроках традиционных и цифровых средств письма разделились: одни говорили о том, что в школе необходимо придерживаться традиционных способов письма, другие утверждали, что лучше перейти на цифровые способы письма. Многие информанты говорят, что их жизнь была бы существенно легче, если бы им в школе разрешали выбирать между письмом от руки и письмом на компьютере:

«Инт.: Как ты думаешь если бы тебе разрешили писать на клавиатуре, на планшете, чтобы ты выбрал? Тебе так легче бы было бы учиться?»

Инф.: Печатание, печатание, печатание! Мне пару преподавателей разрешали печатать. Мне было безумно легче» (Савва, 19).

Возможности клавиатуры позволяют дисграфiku избежать набора больших объемов письменного текста, копировать готовый текст:

«Это с 8 класса. 8 класс – планшет под мышку. Домашнее задание расписание. Все, что я мог по максимуму, я записывал в него, то есть какие-то наброски сочинений может быть. Скучная пара или нужно было что-то законспектировать. Я просто находил в лекцию в Интернете и кидал и копировал» (Андрей, 16).

Технология диктует тактику поведения: вместо выведения букв (сложная мелкая моторика, с которой не справляется дисграфия) клавиатура предлагает однообразные движения пальцев. Эти различия во мнениях информантов обусловлены разными видами дисграфий у опрашиваемых детей. Если дисграфия не осложнена, например, дислексией (затруднения в чтении, распознавании букв), то такое письмо становится выходом для таких учеников. Если же дисграфия имеет сложные формы, сопровождается сопутствующими дефектами, то уход от письменных практик иногда также решает проблему:

«У планшетов есть чудная возможность: я могу сидеть писать свои каракули, а потом не читать свои каракули, а читать нормальный печатный текст. Уже печатного формата. Это божественно. Или надиктовка, то есть запись на микрофон, чтобы это переводилось в текст. И наоборот, чтобы какой-то текстовый материал мне переходил в аудиоформат. То есть я безумно благодарен Apple, прям» (Андрей, 16).

Большинство учащихся отмечали, что цифровые средства письма могут быть эффективными в образовании, если они будут действительно интересны и разработаны по аналогии с игрой. Ученики предпочитают обучение через визуальные и графические источники, нежели чем через текст.

Предварительные выводы исследования подтверждают выдвинутую гипотезу о том, что смена технологий письма может помочь ученикам с разными формами дисграфии преодолеть проблемы с письмом. Однако для более конкретных результатов необходимо интервью дополнить конкретными кейсами перехода учащихся с дисграфией от рукописных способов письма к набору с клавиатуры и к устным формам создания текстов.

#### **Контрольные вопросы к главе 4:**

1. На какие теоретические основания опирается данное исследование. Сделайте краткий реферат. В конце реферата поместите глоссарий исследования, причем расположите термины не в алфавитном порядке, а по степени значимости для исследования (по вашему мнению) – от самого важного до менее значимого.

2. Определите, какие методы использовались в исследовании. Какие исследовательские задачи решались каждым из этих методов?

3. Как проявляются властные практики в сфере письма? Восстановите логику аналитики и представьте ее в виде схемы. Какие выводы автора представляются вам спорными или недостаточно обоснованными? Как в аналитике представлены собранные автором материалы?

4. Напишите программу исследования, о котором говорилось в этой главе (формат программы соответствует требованиям к ВКР).

#### **Исследовательское задание**

Проведите мини-исследование и выясните предпочтения 2-3 человек в разных ситуациях, когда они предпочитают рукописное письмо, когда печатное. Программу (цель, методы, критерии выборки информантов и прочее) придумайте сами. Подготовьте документ с программой и аналитикой исследования.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Мы говорили о цифровой антропологии и рассматривали человека как специфический организм, наделённый в том числе таким свойством, как социальность, но опосредованный некими цифровыми технологиями. Мы интересовались, влияют ли цифровые технологии на человеческую деятельность (ее цели, формы и прочее), на взаимодействия между людьми. Мы рассматривали специфическую человеческую деятельность – чтение и письмо – и ее обусловленность внешними контекстами, средой обитания.

Причем нас интересовала не вся среда как таковая, но ее цифровая составляющая как расширения человеческого тела. Так, письмо и чтение существовали на протяжении разных этапов истории человеческого общества в разной технологической среде: об этом не раз говорилось в разных главах (про книги-кодексы, свитки, ридеры и экраны устройств, про ручки и клавиатуры). И мы исходили из постулата: если в системе человеческой деятельности появляется новый элемент (в нашем случае – цифровые технологии), то это влияет на всю систему в целом. В том числе и на субъекта деятельности – человека. Как меняется деятельность и как меняется субъект, если его жизнь включает в себя некоторые устройства (умные вещи, компьютеры смартфоны и проч.), которые связаны между собой в локальные или глобальные сети?

Конечно, исследовательское поле цифровой антропологии гораздо шире, чем представлено в данном пособии, но, исходя из закономерностей существования систем, мы можем утверждать, что принципы организации систем так или иначе проявляются во всех элементах, данную систему образующих. Это означает, что практики чтения и письма в цифровой среде, в сопоставлении с теми же видами деятельности в оффлайне, могут дать представление о процессах, происходящих с человеком, в целом.

Давайте обобщим выводы четырёх кейсов, представленных в пособии.

Читательские практики за последние десятилетия очень изменились. Появились новые технические возможности для чтения – новые носители в виде разных электронных устройств, которые, конечно, не заменили, бумажную книгу, но добавили новые формы бытования книг. Появились ситуации, когда человек может одновременно читать, смотреть и слушать текст. Появились новые тактики и сценарии поведения, касающиеся покупки книг. И хотя по инерции бумажные книги еще признаются «нормальными» по сравнению с электронными и аудиоформатами, потребность в последних все более отчетливо проявляется.

Изменился способ восприятия (перцепции) текстов. Большинство современных читателей при чтении опираются на зрительные впечатления. «Читаю, слушаю, играю и смотрю» – это принцип восприятия современного читателя. Слово работает в его восприятии гораздо эффективнее, когда параллельно задействованы разные каналы восприятия.

Можно утверждать, что форма носителя играет решающую роль в развертывании текста и делает его нелинейным за счет работы нескольких каналов восприятия, а электронный носитель меняет способ существования текста, когда сюжет превращается в интерактивную игру.

Цифровые средства чтения письма могут быть эффективными в образовании, если они будут действительно интересны и разработаны по аналогии с игрой. Ученики активно подхватывают обучение через визуальные и графические источники, нежели чем через единственный печатный текст. Смена технологий чтения письма может помочь ученикам с разными формами затруднений в обуче-

нии преодолеть проблемы. Можно и нужно дальше исследовать эффекты от рукописных способов письма к набору с клавиатуры и к устным формам создания текстов.

Цифровая антропология – открытое и активно формирующееся научное поле. Данная книга – это не ответы на поставленные в нем вопросы, но приглашение к дальнейшим исследованиям и к обсуждению поднятых в ней вопросов.

## БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Акунин, Б. Квест: Коды к роману. Роман – компьютерная игра / Б. Акунин. - М.: АСТ, 2011. – ISBN 978-5-17-116233-7. – 640 с.
2. Амесс, Ж. Схоластическая модель чтения // История чтения в западном мире от Античности до наших дней/ Сб. статей под ред. Г. Кавалло, Р. Шартье. – М.: Изд-во ФАИР, 2008. – С. 138-160.
3. Ананьев, Б. Г. Анализ трудностей в процессе овладения детьми чтением и письмом / Б. Г. Ананьев // Известия АПН РСФСР. – 1955. – Вып. 70. – ISSN отсутствует. – С. 104-148.
4. Аудиокнига // Словари и энциклопедии на академике. Академик: [сайт]. – 2001-2022. – URL: <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/140308> (дата обращения: 06.11.2022).
5. Безруких, М. М. Возрастная физиология (физиология развития ребенка) / М. М. Безруких, В. Д. Сонькин, Д. А. Фарбер. – М.: Академия, 2002. – ISBN 5-7695-0581-8. – 251 с.
6. Брайнис, Л. Почему школа превратилась в ненужную обязанность / Л. Брайнис // Т&P: [сайт]. 2018. – URL: <https://theoryandpractice.ru/posts/1819-pochemu-shkola-prevratilas-v-nenuzhnyu-obyazannost> (дата обращения: 01.10.2022).
7. Визуальные новеллы и движок Ren&Py // Gamer: [сайт]. – 2022 – URL: [www.gamer.ru/ren-py/vizualnye-novelly-i-dvizhok-ren-py](http://www.gamer.ru/ren-py/vizualnye-novelly-i-dvizhok-ren-py) (дата обращения: 06.11.2022).
8. Гаазе, К. Б. Рукописное письмо как практика российской правительности / К. Б. Гаазе // Социология власти. – 2016. – ISSN 2074-0492. – № 28 (4). – С. 104-131.
9. Грамотность // Ушаков, Д. Н. Большой толковый словарь современного русского языка: Толковый словарь Ушакова он-

- лайн: [сайт]. – 2008-2022. – URL: <http://www.classes.ru/all-russian/russian-dictionary-Ushakov-term-10995.htm> (дата обращения: 07.11.2022).
10. Евгений Онегинъ. Игра для персонального компьютера: [сайт]. – 2014. – URL: <http://www.dreamlore.com/onegin/> (дата обращения: 07.11.2022).
  11. Жинкин, Н. И. Речь как проводник информации / Н. И. Жинкин. – М.: Наука, 1982. – ISBN отсутствует. – 159 с.
  12. Загидуллина, М. В. Иконическое и голосовое: глобальная трансформация письменной коммуникации / М. В. Загидуллина // Язык и речь в Интернете: личность, общество, коммуникация, культура: сборник статей II Международной научно-практической конференции. Москва, РУДН, 29–30 марта 2018 г.: в 2 т. / под общ. ред. А. В. Должиковой, В. В. Барабаша. – М.: РУДН, 2018. – С. 324-330.
  13. Заковоротная, М. В. Трансформация образовательных практик в контексте изменения исторических форм коммуникации / М. В. Заковоротная // Научные ведомости Белгородского государственного университета. Серия: Философия. Социология. Право. – 2017. ISSN 2075-4566. – № 3 (252). Вып.39. – С. 81-98.
  14. Интерактивная литература. Открытая группа // ВКонтакте: [сайт]. – 2022. – URL: <http://vk.com/club23385889> (дата обращения: 06.11.2022).
  15. Кавалло, Г. Введение / Г. Кавалло, Р. Шартъе // История чтения в западном мире от Античности до наших дней/ Сб. статей под ред. Г. Кавалло, Р. Шартъе. – М.: Изд-во ФАИР, 2008. – С. 9-52.
  16. Какая должна быть цена у электронной книги? [Электронный ресурс] / Сайт Рваные куски кода. – URL: <http://www.j369.ru/kakaya-dolzha-byt-cena-u-elektronnoj-knigi> (дата обращения: 06.12.2015).

17. Комиксы. Форумы журнала «Мир фантастики» [сайт]. – 2010. – URL: <https://forum.mirf.ru/printthread.php?t=4743> (дата обращения: 12.10.2022).
18. Лалаева, Р. И. Логопедическая работа в коррекционных классах: Методическое пособие / Р. И. Лалаева. – М.: Владос, 2001. – ISBN 5-691-00137-X. – 162 с.
19. Лессинг, Г. Э. Лаокоон, или о границах живописи и поэзии / Г. Э. Лессинг // Избранные произведения. – М.: Худож. лит., 1953. – ISBN отсутствует. – С. 385-516.
20. Ллойд, С. КНИГИ-игры против книг-ИГР / С. Ллойд // Форум. Книги-игры и интерактивные рассказы: [сайт]. – 2021. – URL: <http://quest-book.ru/forum/viewtopic.php?t=2492> (дата обращения: 06.11.2022).
21. Лотман, Ю. М. Смерть как проблема сюжета / Ю. М. Лотман // Русская культура: структура и традиция. Studies in Slavic Literature and Poetics, Vol. XX; Literary Tradition and Practice in Russian Culture. – Amsterdam - Atlanta, 1993. ISSN отсутствует. – С. 425-463.
22. Назарова, Г. И. Обучение иноязычному письму / Г. И. Назарова // Лингвострановедческий аспект преподавания иностранных языков: сб. науч. ст. Вып. 3. – Казань, 1998. – ISSN отсутствует. – С. 135-142.
23. Маклюэн, М. Галактика Гутенберга: Сотворение человека печатной культуры / М. Маклюэн / пер. с англ. А. Юдина. – Киев: Ника-Центр, 2003. – ISBN: 966-521-295-8. – 432 с.
24. Манга 1812 // WANIME [сайт]. – URL: [http://www.wanime.ru/starter/manga\\_byid/1812/](http://www.wanime.ru/starter/manga_byid/1812/) (дата обращения: 06.11.2022).
25. Масленкова, Н. А. Сценарий → кино → роман. Новая жанровая форма в современной литературе / Н. А. Масленкова // Культура в фокусе знака: сб. статей / ред. В. Ю. Лебедев, А. Г. Степанов. – ТверьСФК-офис, 2010. – ISBN: 978-5-91504-001-3. – С. 244-256.

26. Петруччи, А. Читать, чтобы читать: чтение в будущем // История чтения в западном мире от Античности до наших дней / Сб. статей под ред. Г. Кавалло, Р. Шартье. – М.: Изд-во ФАИР, 2008. – С. 442-472.
27. Радиотеатр // Словари и энциклопедии на Академике. Академик: [сайт]. – 2000-2022. – URL: <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ushakov/993618> (дата обращения: 06.11.2022).
28. Ремизов, А. Почему такое уничижительное отношение к комиксу / А. Ремизов // Форум. Лунный свет [сайт]. – 2015. – URL: [moonrainbow.ru/forum/viewtopic.php?p=24713&sid=d22e5259d4672e507e7429543b7cfdcc](http://moonrainbow.ru/forum/viewtopic.php?p=24713&sid=d22e5259d4672e507e7429543b7cfdcc) (дата обращения: 12.12.2016).
29. Садовникова, И. Н. Нарушения письменной речи и их преодоление у младших школьников / И. Н. Садовникова. – М.: Просвещение, 1995. – ISBN отсутствует. – 256 с.
30. Сафонова, Т. В. Актуальные проблемы стандартизации школьного образования / Т. В. Сафонова, Д. Г. Лукина // Вестник Удмуртского университета. Серия: Философия. Психология. Педагогика. – 2012. ISSN 2412-9550. – Вып. 2. – С. 59-64.
31. Семенов, Д. Что такое аудиокнига? Что такое радиоспектакль? Что такое аудиоспектакль? Что такое аудиofilm? и в чем отличие? / Д. Семенов // Театр музыкальной драмы: [сайт]. – 2004-2022. – URL: <http://www.tmdt.ru/denis-semenov-uchin-statizrazmyshlenija/chto-takoe-audiokniga-chto-takoe-radiospektakl-chto-takoe-audiospektakl-chto-takoe-audiofilm-i-v-chem-otlichie-denis-semenov-uchin.html> (дата обращения: 06.11.2022).
32. Серто, М. де. Изобретение повседневности. 1 Искусство делать / М. де Серто / пер. с фр. Д. Калугина, Н. Мовниной. – СПб.: Изд-во Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2013. – ISBN 978-5-94380-150-1. – 330 с.
33. Серто, М. де. Разновидности письма, разновидности истории / М. де Серто // Логос. – 2001. № 4 (30). – URL:

- [http://www.ruthenia.ru/logos/number/2001\\_4/02.htm](http://www.ruthenia.ru/logos/number/2001_4/02.htm) (дата обращения: 01.10.2022).
34. Сибрук, Дж. Nowbrow. Маркетинг культуры. Культура маркетинга / Дж. Сибрук; пер. с англ. В. Козлова. – М.: Ад Маргинем, 2012. – ISBN 978-5-91103-121-3. – 238 с.
  35. Соколовский, С. В. Методология и принципы цифровой антропологии / С. В. Соколовский // Сибирские исторические исследования. – 2021. – ISSN 2312-4628. – № 1. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/metodologiya-i-printsipy-tsifrovoy-antropologii> (дата обращения 07.11.2022).
  36. Толстая, Т. Сюжет / Т. Толстая // Lib.ru: [сайт]. – 2001. – URL: <http://lib.ru/PROZA/TOLSTAYA/suzhet.txt> (дата обращения: 06.11.2022).
  37. Урри, Дж. Социология за пределами обществ: виды мобильности для XXI столетия / Дж. Урри; пер. с англ. Д. Кралечкина. – М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2012. – ISBN 978-5-7598-0824-4. – 336 с.
  38. Фуко, М. Надзирать и наказывать. Рождение тюрьмы / М. Фуко. – М.: Ad Marginem, 1999. – ISBN 5-93321-010-2. – 454 с.
  39. Что такое АудиоКнига // Аудиокниги и бизнес-тренинги для вас. Главная страница [сайт]. – 2010. – URL: <http://vashakniga.narod.ru/faq.html> (дата обращения: 06.11.2022).
  40. Что такое аудиокниги? // @Ответы. Проект VK: [сайт]. – 2022. – URL: <https://otvet.mail.ru/question/10145349> (дата обращения: 06.11.2022).
  41. Шапинская, Е. Н. Модели властных отношений в образовательном пространстве современной России / Е. Н. Шапинская // Культурологический журнал. – 2012. – ISSN 2222-2480. – №4. – С. 24-38.

42. Эльконин, Д. Б. Некоторые вопросы усвоения грамоты / Д. Б. Эльконин // Вопросы психологии. – 1956. – ISSN отсутствует. – №5 сентябрь-октябрь 1956. – С. 38-53.
43. 10 аудиокниг с шикарной озвучкой. [Электронный ресурс] / Сайт ADME. Творчество. – URL: <http://www.adme.ru/tvorchestvo-pisатели/10-audioknig-s-shikarnoj-ozvuchkoj-981110/> (дата обращения: 06.12.2015)
44. 10 книг, которые стоит прочитать, пока их не экранизировали [Электронный ресурс] / Сайт Афиша. Воздух. – URL: <http://vozduh.afisha.ru/books/10-sovremennyh-knig-kotorye-nado-prochitat-poka-ih-ne-isportila-ekranizaciya/> (дата обращения: 06.12.2015).
45. Bigant comics – профессиональное производство комиксов: сайт. – 2014. – URL: [//www.bigant.ru](http://www.bigant.ru) (дата обращения: 12.10.2022).
46. Digital Anthropology / Edit. H. A. Horst, D. Miller. – Taylor & Francis, 2013. – ISBN 0857852922. – 328 p.
47. Hanson, Matthew J. Анила, священник-человек (Aneela, Human Cleric). Игра / Matthew J. Hanson // Форум. Книги-игры и интерактивные рассказы: [сайт]. – 2021. – URL: <http://quest-book.ru/forum/viewforum.php?f=86> (дата обращения: 06.11.2022).
48. McCloud, S. Understanding Comics: The Invisible Art / S. McCloud. – New York: Harper Collins & Kitchen Sink Press. 1994. – ISBN 0-06-097625-X. – 215 p. – URL: <http://www.mormyshka.narod.ru/new/comics/uncomics/uncomicsindex.html> (дата обращения: 06.11.2022).
49. Ong, W. Orality and Literacy: The Technologizing of the Word / W. Ong. – London & New York, 2002. – ISBN 0-415-28128-8. – 214 p.

Учебное издание

*Масленкова Наталья Александровна*

## **ЦИФРОВАЯ АНТРОПОЛОГИЯ**

*Учебное пособие*

Редакционно-издательская обработка А.В. Ярославцевой

Подписано в печать 07.12.2022. Формат 60×84 1/16.

Бумага офсетная. Печ. л. 5,0.

Тираж 120 экз. (1-й з-д 1-25). Заказ . Арт. – 30(Р2УП)/2022.

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«САМАРСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ АКАДЕМИКА С.П. КОРОЛЕВА»  
(САМАРСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ)  
443086, САМАРА, МОСКОВСКОЕ ШОССЕ, 34.

---

Издательство Самарского университета.  
443086, Самара, Московское шоссе, 34.