

УДК 81'276:316.454.5:004.738.5

*Віолетта Кравчик-Василевська  
(Польща)*

## ЕЛЕКТРОННИЙ ФОЛЬКЛОР ЯК ЯВИЩЕ ЦИФРОВОЇ КУЛЬТУРИ

Авторка описує появу протягом останніх 15 років нового типу фольклору (зображеного як електронний фольклор чи «е-фольклор»), спричиненого розвитком цифрової електронної комунікації. Електронна революція, що почалася в середині минулого століття, а особливо розвиток Інтернету та технологій мобільного зв'язку у 1990-х роках, зумовили появу нових глобальних форм фольклору. Традиційні фольклорні жанри, а саме: жарти, анекдоти, загадки тощо, ще трапляються як форми електронного фольклору, але з'являються нові фольклорні форми мультимедійного характеру. Ера е-фольклору спричинила появу нової транснаціональної мови, що базується на англійській мові, а також появу особливого поведінкового коду («нетікет»). Проте класифікація та кодифікація е-фольклору виявляють нові проблеми. Виникають питання походження та автентичності е-фольклору, особливої уваги потребують політичні й етичні проблеми та питання охорони інтелектуальної власності.

**Ключові слова:** електронний фольклор (е-фольклор), цифрова електронна комунікація, нові глобальні форми фольклору, нетікет.

The author describes the emergence during the last 15 years of a new type of folklore (described here as Electronic Folklore or «E-Folklore») that has been enabled by the development of the world-wide age of digital electronic communication. The electronic revolution that began in the middle of the last century and particularly the development of the internet and of mobile phone and sms technology in the 1990s, have led to the emergence of new global forms of folklore. Traditional folklore genres such as jokes, anecdotes, riddles, etc., still occur as forms of e-folklore but new forms of a multi-media character are also evident. In addition, the era of e-folklore has spawned a new transnational language based upon English as well as a special behavioural code ('netiquette'). However,

classifying and codifying e-folklore presents new problems. Questions of originality and authenticity arise; and political, ethical and property rights issues must all be addressed.

**Key words:** electronic folklore (e-folklore), digital electronic communication, new global forms of folklore, netiquette.

*«Взування черевиків 30 сек. Прогулянка до виборчої дільниці 600 сек. Голосування 120 сек. Споглядання незадоволеної міни Качура<sup>1</sup> після виборів БЕЗЦІННЕ:-)» (текст SMS-повідомлення, відісланого під час передвиборчої кампанії, 18–21.10.2007).*

Початок історії міжособистісного спілкування починається з доби кроманьйонців (ранній палеоліт), звісно ж, якщо припустити, що система мови сформувалася власне в той час. Минуло тридцять тисяч років, поки людина опанувала мистецтво письма. Отже, протягом тисячоліть способи комунікації не підлягали істотним змінам, а світ усної культури домінував над світом писемної культури. Цієї ситуації не змінив навіть винахід Гутенберга в середині XV ст., оскільки писемні і друковані форми повідомлень були доступні лише вузькому колу освічених людей.

Ситуація змінилася лише в середині XIX ст. – через п'ять тисяч років після винайдення письма. Завдяки поступовій демократизації суспільного життя в Європі, а також у результаті боротьби з неграмотністю і появи масового читача писемна культура стає домінуючою. Винахід телеграфа, телефона, грамофона і фотоапарата у другій половині XIX ст. привів до стрімкого поступу комунікативних технологій. У XX ст. з'явилося багато нових видів комунікації: радіо, телебачення, комп'ютери, сателітні системи зв'язку тощо. Розвиток кібернетики в другій половині XX ст. спричинив удосконалення комунікаційних та

---

<sup>1</sup> Президент Польщі Лех Качинський – об'єкт безлічі жартів і пародій у польських мас-медіа (прим. перекладача)

інформаційних технологій – на сімдесяті та вісімдесяті роки припадає розвиток так званих нових медіа-ресурсів, які започаткували епоху глобального інформаційного суспільства.

У дев'яностих роках ХХ ст. нові засоби комунікації стали доступними для всіх, про що свідчить популярність персональних комп'ютерів і мобільних телефонів. Одним із наріжних каменів технологічної революції став винайдений 1989 р. Тімом Бернерсом Лі Інтернет. Він, неначе павутина (англ. *www* – *World Wide Web*), уже в 1992 р. охопив один мільйон комп'ютерів у понад 100 країнах. 2007 р. кількість комп'ютерів у світі перевищила 1 млрд (у Польщі – 8,5 млн), а мобільних телефонів – 1,5 млрд (у Польщі – близько 30 млн).

Справжня революція в галузі телефонних комунікацій відбулася із запровадженням мультимедійних послуг – надсилання повідомлень, наприклад через оператора ISDN (*Integrated Services Digital Network*), звуку, образу і даних у цифровій (дігитальній) формі. Мобільні телефони почали виконувати функції підручних міні-фотоапаратів і міні-комп'ютерів, у яких електронне повідомлення називається SMS (англ. *Short Messaging Service*), а MMS (англ. *Multimedia Messaging Service*) зробила можливим пересилання фотознімків та відеосюжетів.

Такий динамічний, безпрецедентний в історії людства технологічний поступ дозволив людині блискавично обмінюватись інформацією на глобальному рівні та уможливив для неї вихід у новий просторовий (так званий кібернетичний) вимір з його віртуальною дійсністю. Комп'ютер, мобільний телефон і всі похідні інтерактивні цифрові пристрої витворили нову комунікаційно-культурну сферу, яка пройшла шлях від епохи мультимедій, через *вторинну усність* (термін Вальтера Джексона Онга), аж до цифрової культури.

Для спеціаліста з культурної антропології поняття «цифрова (дігитальна) культура» видається ближчим, оскільки для культури загалом характерне творення і переказування зна-

чень за допомогою певних кодів (чи, правильніше, категоризації понять), які в сучасному світі підлягають цифровому перекодуванню (дігіталізації). Очевидно, що дігіталізація культури глобально пов'язана з концентрацією думки, утім, слід пам'ятати, що це стосується заледве однієї шостої частини людства. Парадоксально, але факт: другий після Силіконової Долини світовий комп'ютерний центр, розташований біля індійського міста Бангалор, нараховує понад 6,5 млн жителів, але більшість із них навіть не користується електрикою!

На наших очах розвивається цифрова культура, яка спричиняє адекватні та різноманітні зміни в різних життєвих сферах сучасних високо- і середньорозвинутих суспільств, а також тих соціумів, які до них наближаються. Оскільки триумфальна хода «технополісу» (термін Ніла Постмана) триває, цифрова культура стає живою лабораторією суспільних наук, про що свідчать численні публікації багатьох світових і вітчизняних (тобто польських. – *Прим. перекладача*) наукових авторитетів. Цій дискусії немало сприяє польський міждисциплінарний журнал «Трансформації», редагований професором Лехом В. Загером, який надає слово як апологетам нової культури, так і її критикам.

До нових явищ культури не можуть залишатися байдужими також фольклористи, які вживають поняття «фольклор» стосовно форм безпосередньої комунікації між людьми, що віддзеркалює неформальне знання, самоідентифікацію, цінності і правила поведінки групи, стереотипний світогляд, традиційне мистецтво, мову, вірування, звичаї та обряди тощо. Для спеціаліста з культурної антропології фольклор – як частина символічної культури – виявляє також повсякденну реальність групи: її позиції, думки, упередження, страхи стосовно чужих, незнаних або ризикованих явищ чи ситуацій.

Індивідуальні лише на перший погляд, разові фольклорні оповіді, що стосуються певної проблеми, є насправді проек-

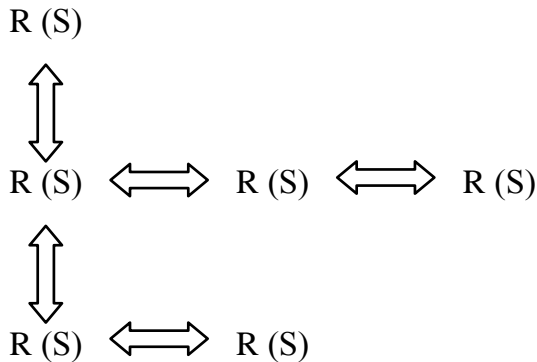
цією повсякденного мислення, яке має універсальний характер. Фольклорна оповідь завжди мала характер анонімний, колективний і мусила знаходити схвалення у групі, в якій функціонувала. Крім того, вона була мультиплікована у варіантах, які переказуються синхронно в межах групи, а діахронно – передаються з покоління в покоління, стаючи предметом постійного процесу творення та відтворення. Згадані тут риси (варіантність і динамізм оповіді) сприяли функціонуванню традиційного фольклору, який не існує поза локальними спільнотами, культур традиційного типу чи, зрештою, культур середовищно-професійних. У такому розумінні фольклор ототожнювався з мистецтвом слова (усною літературою), з часом він почав використовувати музику, письмо та інші виражальні засоби, і зрештою потрапив під нездоланий вплив масової культури. З плином часу змінювалися засоби його вираження, ідейні та естетичні цінності, однак функції фольклору не змінилися: універсальними залишаються комунікативна, розважальна, культуротворча (як за сіб трансляції культурних цінностей) функції.

Невпинна глобалізація завдяки сучасним електронним технологіям витворила новий стиль міжособистісної комунікації – і не тільки в найближчому оточенні, а й у різних куточках світу. Мобільні телефони та Інтернет – ця своєрідна всесвітня енциклопедія народного знання у глобальному вимірі – слугують не лише для пошуку інформації, а й одночасно для розваги, для товариських контактів on line, для обміну особистими поглядами, думками. Ці нові засоби комунікації дають змогу миттєво реагувати на нові факти та явища, а також обмінюватися емоціями, даючи вихід радості, смутку чи агресії її користувачів. Така можливість безпосереднього реагування в міжнародному масштабі стала причиною формування специфічного різновиду писаного, усного і візуального фольклору транснаціонального характеру, та й, зрештою, і глобального фольклору, що передається електронним шляхом (e-folklor).

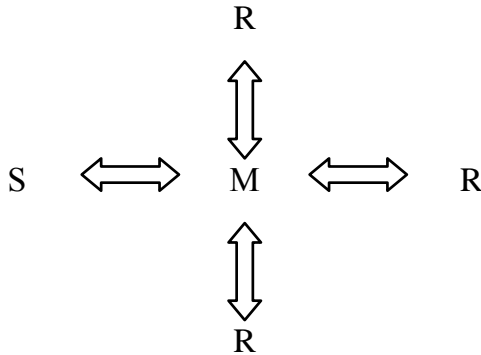
Традиційний фольклор, що передбачає передавання інформації «з уст в уста», неможливий без виконавців – оповідачів, народних співців, бардів, мандрівних «менестрелів», оповідачів анекдотів (жартівників) та інших носіїв фольклорної традиції. Сьогодні таку роль може виконувати кожен, хто має можливість використовувати матеріальні засоби передачі інформації між адресатом і адресантом. Давній фольклор мав локальний вимір, тому сильно впливав на самоідентифікацію середовища і групи. Сучасний e-folklor втратив локальний характер, він більше не диференціюється за середовищем побутування, швидше поширюється, потрапляючи до більшої кількості адресатів, і переміщується, часто ігноруючи етнічно-культурні та просторові кордони.

Різницю між традиційним і сучасним механізмом передачі фольклору можна проілюструвати схемою, де S позначає адресанта (виконавця, творця, суб'єкта – наприклад, казкаря, співака, оповідача), R – адресата (слухача, глядача, читача), M – технічний засіб передачі інформації (рукопис, друковане видання, аудіозапис, відеозапис) (див. схему).

### ПРИРОДНА КОМУНІКАЦІЯ



## КОМУНІКАЦІЯ «ТЕХНІЧНОГО» ТИПУ



Традиційні форми (жанри) фольклору, по суті, залишаються незмінними. Візьмемо, наприклад, хоча б плітки, чутки, персональні наративи, анекдоти, жарти, байки, перекази, легенди, пісні, замовляння, дотепи, загадки, римівки, пародії, а також жанри, що зберігають так звану індивідуальну і колективну пам'ять (меморати, хронікати), зрештою, різноманітні типи ігор і забав. Під впливом нових мас-медійних засобів багато традиційних жанрів зазнали модифікації, функціонуючи у змішаній формі: слово – написання – звук – образ (часто у формі анімації), з'явилися також цілком нові анімаційні форми. Їх трансляція відбувається через SMS, комп'ютерні ігри, електронну пошту, блоги, чати і багато інших форм електронної комунікації.

Завдяки найдемократичнішій формі мас-медіа – Інтернету – плітка, чутка чи жарт облітають світ протягом хвилини. Причому поширюють їх найактивніші інтернет-користувачі – а це переважно молодь та офісні працівники. Повідомлення е-фольклору множаться в межах, які навіть важко уявити, швидко змінюють адресатів і «ховаються» в різних тематичних

сайтах на просторах www. Утім, вони так само швидко зникають, як і з'являються, даючи місце наступним актуальним явищам. Тому знаходити давніші повідомлення нелегко, навіть якщо користуєшся популярними пошуковими системами. Часто в цьому не допомагає навіть молитва до патрона Інтернету – святого Ізидора із Севільї (Isidorus Hispalensis, 560–636 н. е.).

Важливу роль у трансляції е-фольклору відіграє мова учасників комунікації. Англійська, як мова першовідкривачів медіа-технологій, стала спільною, глобальною мовою, яка виконує функції сучасної «lingua franca». Для окреслення дискурсу електронної комунікації існує багато різних назв, зокрема: *Netspeak*, *Cyberspeak*, *Netlish*, *Weblish*, *Internet Language*, *Electronic Language*, *Interactive Written Discourse*, *Computer-Mediated Communication (CMC)*.

Переймаючи комунікаційні технології, інші мови одночасно запозичили англійський лексичний запас – і не лише технічну термінологію, а й своєрідний жаргон, який з'явився саме завдяки стрімкому прогресу у сфері медіа-технологій. Це не лише певні назви, а й популярні – в міжнародному масштабі – англійські аббревіатури. Цей жаргон створив також субжаргони, поширені передусім серед користувачів інтернету та SMS-послуг, включаючи елементи «таємної» мови (для «своїх») зі спеціальним кодом, що нагадує таємні мови дітей чи ув'язнених. До таких «таємних» мов належить, наприклад, «a leet» (походить від англ. elite), особливістю якої є транслітерація слів з використанням цифр, літер алфавіту та інших графічних знаків (у фонетичному записі і прочитанні) або ж спеціальних друкарських помилок.

Інтеграційну функцію в повідомленнях е-фольклору виконують також графічні знаки і піктограми, що слугують для вираження емоцій. В англійській мові вони називаються **emoticons** і **smileys**, у польській мові – «śmieszki» і «buźki» (в українській – смайлики. – Прим. перекладача).



Мова е-фольклору є новим різновидом загальнонародної мови, яка перебуває між писемною та розмовною формами, зазнає постійної еволюції, проникає в розмовну мову, а також у написані від руки повідомлення. Однак ця мова зберігає свої характерні риси, а саме: тяжіння до сконденсованої й експресивної оповіді, наявність певного коду, використання формул, неологізмів, аббревіатур і зменшувальних форм, ігнорування традиційних орфографічних норм, насамперед пунктуації.

Мова е-фольклору сприяє підтриманню спільних правил і заборон для її користувачів. Ці звичаї називають *нетикетом* (англ. *netiquette*), або неписаним зібранням правил користування Інтернетом, інакше – інтернетного *savoir-vivre* (з фр. «вміння жити»). Цей неписаний «статут» має вже певні традиції, що зазнають постійної модифікації. До основних правил належить, зокрема, вимога відповідати на e-mail так швидко, як це тільки можливо, ознайомлення зі списком FAQ (Frequently Asked Questions) перш ніж ставити запитання, вимога писати саме на заявлену тему, заборона надсилати «на канал» надто великі повідомлення, надокучати іншому користувачеві, вживати в повідомленнях вульгаризми, надсилати e-mail'и одночасно кільком групам і засмічувати Всесвітню мережу, писати тільки великими літерами, що сприймається як крик, а також ряд інших норм поведінки. Прикладом поведінкових норм, що суперечать нетикету, є хоча б «*flamewar*», або війна заради образи, яка відбувається в межах дискусійного або тематичного форуму. Свідоме і вперте протистояння принципам нетикету може стати причиною дисциплінарного відсторонення користувача з дискусійного форуму або чату чи навіть заборони доступу на сервер.

Вказані вище елементи е-фольклору не вичерпують проблематики цього явища, яке вимагає детальніших досліджень і систематизації. Традиційна фольклористика ґрунтувалася на збиранні фольклорних одиниць, їх класифікації, архівізації та

інтерпретації згідно з методологічними настановами, прийнятими дослідником. У випадку е-фольклору збирати матеріал стає певною мірою простіше: польові дослідження обмежуються медіальним простором, а збирач може працювати як невидимий спостерігач, що підглядає за повідомленнями інших учасників, і трактувати досліджуваний матеріал як джерела, отримані з Інтернету.

Але з іншого боку, збирач е-фольклору стикається з принциповими труднощами, пов'язаними з неможливістю автентичної ідентифікації носія (наратора), який «маскується» за будь-якою назвою чи псевдонімом («*handle*», «*nickname*»). Крім того, він часто приховує власну віртуальну ідентичність за допомогою «аватарів» (маленьких малюнків, які втілюють якийсь репрезентативний елемент особистості наратора). Автор повідомлення може взагалі не повідомляти, ким він є, може видавати себе за чоловіка, будучи насправді жінкою, може представитися молодою людиною, будучи особою старшого віку, або описати себе як багатого і привабливого, будучи насправді кимось іншим, може писати «з місця роботи», перебуваючи насправді у в'язниці. Ці маніпуляції відображені, наприклад, у роботі служби знайомств.

Проблема верифікації ідентичності є, очевидно, однією з багатьох «больових точок» Всесвітньої мережі. Щодо інших проблем, то слід звернути увагу на етичний, політичний, комерційний і правничий аспекти, а також питання охорони інтелектуальної власності і культурного спадку.

Багато труднощів виникло також із візуальним фольклором (*PhotoShop-lore*), що походить від так званого *XeroxCopy-lore* і поширюється з 1990 року за допомогою додатків до e-mail'ів. Ці додатки розсилаються в межах певних груп, з якими дослідник може не мати жодного контакту. Різнобарвні жартівливі малюнки та фотографії, часто мультіпліковані і графічно перероблені, – це блискавичний коментар до бага-

тьох суспільних явищ, це своєрідна *ars electronica*. PhotoShop-lore є, по суті, функціональним відповідником усних анекдотів і віддзеркалює ті самі розчарування, упередження, культурні табу або потреби людської фантазії. Цей матеріал для дослідника справді дуже цікавий – у цьому ми переконалися, збираючи е-фольклор, пов'язаний з темою тероризму, після трагедії 11 вересня 2001 р. Зауважимо, що візуалізація жарту не обмежується лише повідомленнями у додатках до e-mail'ів, а виявляється також у відеороликах (наприклад, *Quicktime*) і мультфільмах (*Macromedia*), зрештою, розсилається у формі презентації (*PowerPoint*). Ці останні, які ми продемонстрували на заняттях з е-фольклористики студентам етнології Лодзинського університету, підтверджують синкретичний характер фольклору як мистецтва вже не наївного, а цілком свідомо створеного і відтворюваного.

Окремим є питання збирання і зберігання е-фольклору, який «живе» дуже короткий час. Відтоді як існує фольклористика, запис і архівізація фольклору – з огляду на ефемерний характер явища – відбувалися під гаслом порятунку зникаючого матеріалу від вимирання. Однак старі фольклорні архіви вже не можуть виконувати своєї місії документування культурних артефактів відповідно до нових потреб. Створення сучасного електронного фольклорного архіву ще попереду. Над цією проблематикою працює комітет з е-фольклору при Міжнародному товаристві з дослідження фольклорної нарації (ISFNR), активним членом якого є авторка цієї статті.

Отже, сучасні засоби передачі інформації не знищили традиційної усної комунікації, за допомогою якої поширюється фольклор. Вони лише розширили до глобальних масштабів кількість її учасників і вплинули на розвиток модифікованих форм фольклорних повідомлень.

## ЛІТЕРАТУРА

*Brednich R. W.* Humor im Cyberspace. – Freiburg, 2005. – [www.worldwidewitz.com](http://www.worldwidewitz.com).

*Globan-Klas T., Sienkiewicz P.* Społeczeństwo informacyjne: szanse, zagrożenia, wyzwania, 1999.

*Krawczyk-Wasilewska V.* Po 11 września, czyli folklor polityczny jako wyraz globalnego lęku // *Literatura Ludowa*. 2003. – N 3(47). – S. 25–34; версія англ.: Post September 11<sup>th</sup>: Oral and Visual Folklore in Poland as an Expression of the Global Fear // *Consciousness, Literature and the Art*. – 2003. – Vol. 4. – N 63. – [www.aber.ac.uk/tfs/journal](http://www.aber.ac.uk/tfs/journal).

*Krawczyk-Wasilewska V.* E-Folklore in the Age of Globalization // *Fabula*. – 2006. – 3/4 (47). – S. 248–254.

*Miller D., Slater D.* The Internet. An Ethnographic Approach // Berg Publishers – New York, 2000.

*Ong W. J.* Oralność i piśmienność. Słowo poddane technologii. – Lublin, 1992.

*Postman N.* Technopol – Triumf techniki nad kulturą. – Warszawa, 1995.

Переклад з польської О. Лобашук

Автор описує появу на протяженні останніх 15 років нового типу фольклору (представленого як електронний фольклор або «е-фольклор»), викликаного розвитком цифрової електронної комунікації. Електронна революція, яка почалася в середині минулого століття, в особливості розвиток Інтернету та технологій мобільної зв'язі в 1990-х роках, стали причиною появи нових глобальних форм фольклору. Традиційні фольклорні жанри, а саме: шутки, анекдоти, загадки тощо, все ще зустрічаються як форми електронного фольклору, однак з'являються нові форми фольклору мультимедійного характеру. Ера е-фольклору викликала появу спеціального поведінкового коду («нетикет»). Однак класифікація та кодифікація е-фольклору виявляють нові проблеми. Виникають питання походження та автентичності е-фольклору, особливу увагу вимагають політичні та етичні проблеми, а також питання захисту інтелектуальної власності.

**Ключові слова:** електронний фольклор (е-фольклор), цифрова електронна комунікація, нові глобальні форми фольклору, нетикет.