

М. Н. Родионова¹

*Учебно-научная библиотека им. В.А. Журавлёва
Удмуртского государственного университета*

ДЕСКТОП-ФИЛЬМ КАК ХУДОЖЕСТВЕННАЯ МОДЕЛЬ КОММУНИКАЦИИ В ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ

В статье производится анализ современных зарубежных фильмов в жанре «десктоп» в контексте философских концепций паноптизма М. Фуко, синоптизма Т. Матиезена и омниоптизма Н. Юргенсена. Показано, что принцип слежения «всех за всеми» (омниоптизм) составляет основу художественным приёмов десктоп-фильмов. Рассмотрена тема отражения проблемы приватности и публичности в десктоп-фильмах. Доказывается, что омниоптичность десктоп-фильмов обусловлена особенностями отношений человека сетевого общества с экранными устройствами, которые становятся пространством воплощения его социальных страхов.

Ключевые слова: кинематограф, десктоп-фильмы, сетевая культура, слежка, паноптизм, синоптизм, омниоптизм

M. N. RODIONOVA

Educational and Academic Library of Udmurt State University

DESKTOP FILM AS AN ARTISTIC MODEL OF COMMUNICATION IN DIGITAL ENVIRONMENT

The article analyzes modern foreign films in the “desktop” genre using the general concept of surveillance as well as philosophical frameworks of panopticism (M. Foucault), synopticism (T. Mathiesen) and omniopiticism (N. Jurgenson). It argues that the principle of ubiquitous surveillance appears to be the major artistic technique of desktop films. The theme of the public and the private represented in desktop films is also discussed. It is proved that the omniopiticity of desktop films is conditioned by the relationship of people, living in the network society, with their screen devices, which provide a space for the manifestation of their social anxieties.

Key words: cinema, desktop films, network culture, surveillance, panopticism, synopticism, omniopiticism

В последнее время в поле внимания кинематографистов всё чаще попадают проблемы современного сетевого общества и изменения, происходящие с личностью человека под его влиянием. Сетевое общество (и создаваемая им сетевая культура) – относительно новое явление, требующее нового художественного языка и создания собственных жанров в искусстве. Одним из них является жанр *десктоп-фильма* в современном кинематографе.

¹ Мария Николаевна Родионова, библиотекарь, Учебно-научная библиотека им. В.А. Журавлёва Удмуртского государственного университета (Ижевск).

Десктоп-фильм (от англ. desktop, то есть «настольный компьютер») – тип кинокартины, действие которой происходит на экране компьютера [Desktop-фильмы, 2016], и история рассказывается с помощью образов и текстовых сообщений, появляющихся на экране [Gingold, 2018].

Единично встречающимися синонимами термина «десктоп-фильм» являются обозначения «скринлайф» (англ. screenlife – «жизнь на экране», или «жизнь экрана»), «скайп-ужасы» (по названию популярной программы обмена видеозвонками), «лэптоп-ужасы» (от англ. «laptop» – ноутбук, переносной персональный компьютер). При этом слово «десктоп» подчёркивает отсутствие мобильности персонажей в ходе киносюжета. В некоторых десктоп-фильмах персонажи действительно не отходят от экрана на протяжении большей части истории, а в других действие выносится на улицу, где персонажи активно передвигаются в физическом пространстве, не отрываясь от своих экранов. В современных десктоп-фильмах компьютер часто заменяется или дополняется мобильными телефонами.

На данный момент термин «десктоп-фильм» и его синонимы используется критиками локально: отечественные и зарубежные рецензенты применяют его в основном для характеристики объединенной общей стилистикой и темой серии фильмов российского режиссёра и продюсера Т. Бекмамбетова «Убрать из друзей», «Волшебник ОС», «Взломать блогеров», «Поиск» и «Профиль» (2015-2018 годы), некоторые из которых были сняты в сотрудничестве с западными кинематографистами и актёрами. Однако фильмы в жанре «десктоп» снимались и до появления этого термина. Один из ранних примеров – картина Дж. Уайнтроба «Онлайн. Секс, ложь и Интернет» («On-Line», США, 2002). Очевидно также, что в настоящее время элементы десктоп-повествования встречаются во многих, если не в большинстве фильмов на тему компьютерных технологий. В связи с этим, чтобы классифицировать фильм как «десктопный», требуется не просто наличие действия на экране компьютера – экранные устройства должны играть неотъемлемую сюжетообразующую роль в управлении действиями героев.

Анализ отношений человека с экраном важен для понимания десктоп-фильмов. Экран в данном жанре превращается в эквивалент реальности и продолжение личности человека, его внутренний мир в миниатюре, аналог человеческой психики. Противоречивость образа экрана и экранных устройств в десктоп-фильмах состоит в том, что они одновременно являются и публичными пространствами (с их помощью можно устанавливать связь с другими людьми, демонстрировать детали собственной жизни аудитории) и частными (на них хранится личная информация, они используются для отправки

личных сообщений). Экранные устройства, подключённые к Сети, потенциально уязвимы для контроля со стороны, а значит, уязвимы и их хозяева. Экран не позволяет гарантировать соблюдение пространством неопределённости и страхов. К таким страхам можно отнести страх нарушения безопасности, вторжения в интимную сферу, столкновения с агрессией. Desktop-фильмы, берущие начало в жанре фильма ужасов, традиционно занимавшегося исследованием подсознательных страхов, позволяют глубже проникнуть в психологию людей сетевого общества, многие страхи которого связаны с проблемой отношений человека и техники.

Экранные устройства, которые становятся в десктоп-фильмах полноценными персонажами, помогают создавать ощущение прозрачности и публичности происходящего действия. Каждый герой, взаимодействуя с ними, становится видимым и подвластным другим персонажам фильма, которые получают шанс контролировать его поведение и управлять его действиями. Таким образом, можно утверждать, что в основе жанра «десктоп» лежит принцип слежения людей друг за другом, присущий масс-медиа, Интернету и социальным сетям.

Слежка является формой социального контроля и власти. Она поддерживает, по определению американского социолога Уильяма Стейплза, «состояние постоянной видимости» [Drapez, 2018, с. 55], характерное для современного общества. Понятие слежки, трактуемой в широком смысле, особенно в её современной высокотехнологичной версии, тесно сопрягается с философскими концепциями паноптизма (И. Бентам, М. Фуко), синоптизма (Т. Матиесен) и омниоптизма (Н. Юргенсон).

Символическим воплощением концепции паноптизма стал образ «паноптикона» – типа организации архитектурного пространства тюрем (термин предложен английским философом Иеремией Бентамом (1791) и расширен Мишелем Фуко (1980)). В теории И. Бентама *паноптиконом* называлось дисциплинарное сооружение округлой формы с просматриваемыми изнутри и снаружи индивидуальными камерами для заключённых и башней для надзирателя в центре [Фуко, 1999, с. 292]. Паноптикон предназначался для осуществления власти над заключённым благодаря знанию узников о том, что в любой момент за ним могут наблюдать [Фуко, 1999, с. 294-295]. Применив понятие паноптикона к обществу, М. Фуко рассматривал его как дисциплинарный механизм надзорных организаций, наблюдающих и управляющих массами людей с целью «поднять производство, развить экономику, распространить просвещение и повысить уровень общественной нравственности» [Фуко, 1999, с. 304].

Термин «синоптикон» был предложен норвежским социологом Томасом Матиесенем в статье «Общество зрителя» (1997) по аналогии с паноптиконом Фуко и означал функциональную инверсию паноптикона. В концепции автора учитывается важная для современности роль средств массовой информации: концепция синоптизма предполагает, что общество может осуществлять наблюдение за отдельными людьми с помощью масс-медиа [Mathiesen, 1997, с. 219].

По мнению авторов, в современном обществе действуют как паноптическая (один наблюдает за многими), так и синоптическая (многие наблюдают за одним) модели слежки, дисциплины и контроля, а также смешанная паноптически-синоптическая модель (один наблюдает за многими и многие наблюдают за одним одновременно), получившая название омниоптизма (автор термина – Н. Юргенсон, 2011 г.) [Гуринская, 2014, с. 90-91], или нового паноптизма [Gouk].

Механизмы паноптикона, синоптикона и омниоптикона и принцип слежения применимы для описания явлений культуры современного цифрового общества, в том числе и в кинематографическом отражении десктоп-фильма.

Наиболее прямолинейное и буквальное воплощение идей пан-, син- и омниоптизма в сетевом обществе представлено в спродюсированном Т. Бекмамбетовым фильме «Убрать из друзей» («Unfriended», режиссёр Л. Габриадзе, США, 2015). Действие почти полуторачасовой картины практически не выходит за пределы экрана компьютера. Пятеро главных героев общаются друг с другом в групповой видеобеседе, при этом каждый находится на отдельном экране, словно заключённый в одиночной камере. За ними наблюдает невидимый пользователь («надзиратель», по терминологии Фуко), личность которого остаётся невыясненной. Предположительно, этот анонимный пользователь связан с их одноклассницей Лорой, которая совершила самоубийство после травли в школе. Таким образом, на экране создаётся паноптикон в миниатюре, в дальнейшем постепенно превращающийся в омниоптикон.

Модель паноптизма Бентама и Фуко не предполагала открытой жестокости и насилия по отношению к заключённым – при всей её дисциплинарной строгости она была предназначена для того, чтобы «увеличивать возможную полезность индивидов» [Фуко, 1999, с. 308]. Однако в фильме «Убрать из друзей» персонажи не занимаются продуктивной деятельностью, их основной целью становится не сохранение человеческой жизни, а её деструкция. «Надзиратель», который, в отличие от надзирателей тюрьмы в модели Фуко, активно вмешивается в происходящее, вынуждая подростков-заключённых сыграть в игру «Правда или действие», где игрок должен ответить

правду на заданный ему вопрос или совершить действие, определённое другими участниками [Truth or Dare]. После каждого откровенного признания между участниками разгораются яростные конфликты, разрушающие их дружбу, а каждое действие ведёт к изощрённому самоубийству – очевидно, наказанию за смерть Лоры. Таким образом, подростки, запертые в видеочате, становятся и заключёнными, и надзирателями по отношению к самим себе.

Попав в омниоптическую среду социальных сетей и превратившись в зрелище для масс, любое «действие» или «правда» – будь то компрометирующее видео Лоры, снятое и опубликованное героями фильма, или их признание друг другу в ходе устроенной «надзирателем» игры, способны стать смертельно опасными. Сцены гибели подростков и Лоры выводят фильм на проблему соотношения приватности и публичности – одного из главных противоречий сетевого общества.

Содержание понятий приватности и публичности менялось с течением времени. Согласно выводам социологов Д. Урри и П. Скэнелла, изменению представления о приватности способствовало развитие масс-медиа, благодаря которым частная жизнь отдельных людей стала публичным достоянием [Мартьянов, 2013]. Появление Интернета способствовало тому, что сферы приватного и публичного начали пересекаться. Если на раннем этапе развития сетевого общества одной из важных ценностей была анонимность (результат сохранения приватности), которая помогала поддерживать безопасность людей в цифровом пространстве, то с середины 2000-х годов и начала эпохи Веб 2.0., характеризующейся привлечением пользователей Интернета к созданию и редактированию собственных и чужих материалов в Сети [Соловяненко, 2007, с. 149], ценность анонимности постепенно снижается, и ей на смену приходят стремление к публичности и самопрезентации, а также нарциссизм [Мартьянов, 2013].

К проблеме анонимности, приватности и публичности, вторжения в частную жизнь обращается фильм «Открытые окна» («Open Windows», режиссёр Н. Вигалондо, Испания, 2014). Главный герой картины, Ник Чэмберс, администратор фэн-сайта актрисы Джилл Годдард, получает предложение от хакера по имени Корд проследить за Джилл, открывая ему доступ к экрану её мобильного телефона и ноутбука. Перед Ником встаёт дилемма – согласиться или не согласиться на это. Несмотря на этическую неоднозначность этого действия, узнавание подробностей частной жизни помогает углубить понимание личности человека, так как жизнь выдающегося человека – «самое гениальное из сотворённых им произведений» [Манкевич, 2009, с. 84]. В действиях Ника Чэмберса, вероятно, проявляется так называемый «парадокс приватности», суть

которого состоит в противоречии между отношением человека к приватности и его фактическим поведением. Социальные эксперименты, в ходе которых был сформулировано это понятие, показали, что люди склонны осознавать важность приватности в онлайн-пространстве, но готовы пожертвовать ею за какое-либо вознаграждение [Kokolakis, 2017, с. 123]. Внутренний конфликт Ника состоит именно в этом: он осознаёт, что действия, на которые его толкает Корд, приведут к нарушению приватности человека, но не может противиться их выполнению, так как знает, что получит «вознаграждение» – доступ к личным данным актрисы и шанс разместить эксклюзивные фото и видео на собственном сайте, повысив его популярность.

Ситуация усложняется тем, что в этой сделке субъектами обмена личными данными становятся последовательно и Джилл, и Ник, и Корд. Герои фильма оказываются втянутыми в сложные омниоптические отношения: Корд следит за Ником, который следит за Джилл, а впоследствии выясняется, что и Ник с самого начала следил за Кордом, и он не тот, за кого выдаёт себя. В омниоптических отношениях с героями фильма находится и аудитория. Дистанция между наблюдателем и наблюдаемыми в «Открытых окнах» постепенно сокращается, и зритель вместе с Ником превращается в вуайериста. Одна из ключевых сцен фильма – сцена срежиссированного Кордом постановочного убийства Джилл. На сайт актрисы, созданный Ником, в режиме реального времени транслируется картинка из заброшенного помещения, где сидит привязанная к стулу Джилл, а рядом с ней – взрывное устройство. На экране для пользователей выводится сообщение о том, что если они покинут сайт в ближайшие несколько секунд, взрыва не произойдёт и Джилл останется жива. Теперь уже зрители вновь сталкиваются с этическим выбором: как решить судьбу актрисы – выбрать публичное зрелище казни или ограничить своё любопытство и вернуть девушке её приватность и этим спасти её. Этот выбор вместе с подразумеваемыми зрителями внутри фильма совершают и зрители, смотрящие фильм. Тем самым создаётся эффект разрушения «четвёртой стены». Узнав, что менее десяти процентов зрителей предпочли отказаться от просмотра её смерти в прямом эфире, Джилл заявляет, что «хочет исчезнуть», на неопределённый срок уйдя от внимания публики.

Символами слежки в фильме становятся окна и «пинг-понг-камеры» – круглые переносные устройства видеозаписи, напоминающие глазное яблоко-всевидящее око. Слежение буквально распланировано повсюду – камеры установлены в машине Ника, в доме Джилл, в бункере, где прячутся спасшиеся герои. Мешок с пинг-понг-камерами оказывается в багажнике машины, в котором хакер запирает

похищенную Джилл, и именно благодаря соседству с камерами, передающими примитивное трёхмерное изображение, Ник обнаруживает девушку. С точки зрения пинг-понг-камеры снята финальная сцена фильма: Ник снимает с себя по кусочкам лицо – выясняется, что всё это время он носил маску другого человека, чью идентичность он украл, а камеры одновременно с его саморазоблачением снимают окружающее героев пространство, которое распадается на фрагменты так же, как маска Ника. Последние минуты фильма иллюстрируют метафору слежки и ухода от неё через слияние и взаимопроникновение двух миров – физического и цифрового: на искажённые фигуры персонажей, спрятавшихся в оборудованном под квартиру подвальном бункере без окон и видимой связи с внешним миром, накладываются сообщения из СМИ, сообщающие о гибели актрисы.

Приём искажения изображения тела или лица героев, когда те на мгновение деформируются и превращаются во внушающую страх маску или химеру, создаёт в десктоп-фильме эффект смещения зрительского сознания и иллюстрирует нестабильность идентичности человека в цифровой среде. Как отмечают исследователи, в социальных сетях каждый участник занят скорее конструированием «образа себя», а не точным воспроизведением своей подлинной личности [Могилевская, 2018]. Именно недостоверность и сконструированность их публичных образов становятся для Ника и Джилл средством сохранения собственной приватности и анонимности и позволяют им избежать слежки.

Тема соотношения публичности и приватности, ставшая одной из наиболее важных для десктоп-кино, тесно связана с проблемой самопрезентации и популярности личности в сетевой среде и отношениями человека с его аудиторией. В омниоптических моделях общества, представленных в десктоп-фильмах, частная жизнь персонажей становится объектом визуализации для зрителей, принимающих на себя роль надзирателей и судей. Эта ситуация представлена в фильме «Нерв» («Nerve», режиссёры Г. Джуст, А. Шульман, США, 2016).

В основу картины положена ситуация игры. Сюжет строится вокруг одноимённой онлайн-офлайн-игры «Нерв», в которую включается девушка-подросток Ви. Участникам даются всё более усложняющиеся и опасные задания, выполнив которые они могут получить материальное вознаграждение и повышение зрительского рейтинга. Анонимная и автоматизированная система игры «Нерв», выполняя функции всевидящего «надзирателя», собирает данные об участниках и подбирает им задания, основанные на их интересах или фобиях. Во время выполнения заданий и между ними игроки

находятся на виду у зрителей, которые следят за ними со своих устройств. Постепенно участники с наибольшим рейтингом превращаются в звёзд в рамках мира игры.

Ви и Иэн, познакомившись при выполнении первого задания, становятся самой популярной парой, но в финале вынуждены сражаться против друг друга. Оба пытаются выйти из игры и уйти от слежки, но это оказывается невозможным. Фильм иллюстрирует идею Фуко о том, что разные формы дисциплины «характеризуют, классифицируют, специализируют; они распределяют по некоей шкале, ориентируются на некую норму, устанавливают иерархию индивидов, а если потребуется – дисквалифицируют и исключают» [Фуко, 1999, с. 327]: когда Ви пытается покинуть игру, она мгновенно превращается из «звезды» в «стукача» (по терминологии фильма).

Финал картины предлагает оптимистичный хэппи-энд: команда друзей-хакеров Ви призывает зрителей-анонимов по всему миру, наблюдающих за финальным поединком на стадионе, покинуть игру и отсылают им сообщения, обращаясь к каждому по его настоящему имени. В результате все зрители отключаются от трансляции дуэли, и игра «ломается», освобождая Ви, Иэна и других её потенциальных будущих пленников. Эта концовка выглядит утопичной, но гуманистична по сути. Только когда множество анонимных зрителей обретают свои настоящие имена, они снова становятся людьми и снова могут принимать человеческие решения.

Все рассмотренные фильмы иллюстрируют оптико-технические свойства киноискусства как такового. Дж. Тёрнер указывает, что язык кино по своей природе отличается «гиперслежкой», так как кинокамера «снимает все различия между публичным/частным, заглядывая во внутреннюю жизнь и пространство её субъектов» [Holmes, 2016]. В десктоп-фильмах глазок камеры ноутбука или экран мобильного телефона превращается во всевидящее око-надзирателя, позволяя следить за персонажами. В свою очередь, благодаря особым художественным приёмам усиливается вовлечённость зрителей в происходящее. Как отмечают рецензенты десктоп-фильмов, «с эпохой веб два ноль самым личным пространством для человека стали социальные сети: вместе с большей частью жизни туда переместились и наши страхи... Лэптоп-триллеры работают с распространёнными современными страхами, которые породили соцсети и технологический прогресс» [Сухагузов, 2015]. Зритель десктоп-фильма наблюдает за действием, происходящим на экране, не отстранённо, а психологически включается в него.

Таким образом, в процессе анализа фильмов в жанре «десктоп» обнаружена связь современной сетевой коммуникации с концепциями пан-, син- и оптицизма, предложенными И. Бентаном, М. Фуко, Т. Матиесеном и Н. Юргенсоном. В художественно-эстетическом

преломлении кинематографа эти идеи визуально воплощаются с помощью характерных для десктоп-кино художественных приёмов: иммерсивности зрителя как наблюдателя-вуайериста, разрушения «четвёртой стены», съёмки субъективной (закреплённой на теле актёра) и ручной камерой, эффекта спонтанности и псевдодокументальности, приёмов метаповествования (экран в экране, фильм в фильме, роль в роли), изменения точки зрения, заимствования приёмов компьютерных игр (разделённый экран, сюжет-игра). Фильмы десктоп-жанра поднимают этические проблемы анонимности и соотношения приватности и публичности, перформативности и подвижности цифровой идентичности, отношений человека и аудитории в сетевом пространстве. Фильмы в жанре «десктоп» или с элементами десктоп-повествования представляют экстремальную, антиутопическую, но достаточно близкую к реальности картину взаимодействия участников современного общества «постоянной видимости» с его стирающимися границами частного и публичного, которая является результатом развития информационно-коммуникационных сетевых технологий.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Гуринская, А. Л. Надзор как средство обеспечения безопасности: от пространства тюрьмы до киберпространства / А.Л. Гуринская // Криминология: вчера, сегодня, завтра. – 2014. – № 2 (33). – С. 86-93. – [Электронный ресурс]. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/nadzor-kak-sredstvo-obespecheniya-bezopasnosti-ot-prostranstva-tyurmy-do-kiberprostranstva> (30.09.2018).

Десктоп-фильмы как новый жанр в кинематографе. – 16 декабря 2016. – [Электронный ресурс]. – URL: <http://luchshii-blog.ru/desktop-filmy-kak-novyi-janr-v-kinematografe/> (30.09.2018).

Манкевич, И. А. Частная жизнь Гения как предмет культурологических штудий / И.А. Манкевич // Вопросы культурологии. – 2009. – № 4. – С. 83-87.

Мартьянов, Д. С. Этические аспекты публичности и приватности в сетевом обществе / Д. С. Мартьянов // Этика массовых коммуникаций: опыт и научные исследования в России и Германии: Материалы международного семинара (3-4 октября 2013 года). – Санкт-Петербург, 2013. – С. 109-112. – [Электронный ресурс]. – URL: jf.spbu.ru/upload/files/file_1380748562_3433.doc (30.09.2018).

Могилевская, Г. И. Проблема приватного и публичного в пространстве Интернета / Г. И. Могилевская, А. Е. Карелин, А.А. Жук // Научно-практический электронный журнал «Аллея науки». – 2018. – № 1 (17). – [Электронный ресурс]. – URL: https://www.alley-science.ru/domains_data/files/1January18/PROBLEMA%20PRIVATNOGO%20I%20PUBLICHNOGO%20V%20PROSTRANSTVE%20INTERNETA.pdf (13.11.2018).

Соловяненко, Д. В. Ключевые принципы Веб 2.0 / Д.В. Соловяненко // Культура народов Причерноморья. – 2007. – Т. 2. – № 10. – С. 147-151. – [Электронный ресурс]. – URL: <http://dspace.nbuv.gov.ua/bitstream/handle/123456789/6913/22-Solovyanenko.pdf?sequence=1> (30.09.2018).

Сухагузов, М. Краткий гид по миру лэптоп-триллеров / М. Сухагузов // Афиша Daily. – 12 мая 2015. – [Электронный ресурс]. – URL: <https://daily.afisha.ru/archive/vozduh/cinema/kratkiy-gid-po-miru-leptoptrillerov/> (17.10.2018).

Фуко, М. Надзирать и наказывать. Рождение тюрьмы / М. Фуко. – Москва: Ad Marginem, 1999. – 480 с.

Draper, R. They Are Watching You / R. Draper // National Geographic. – 2018. – V. 233. – N. 2. – P. 30-65.

Gingold, M. SEARCHING Review: Desktop Thriller Is Gripping, Clever – And Inclusive. – 22 August 2018 / M. Gingold. – [Электронный ресурс]. – URL: <https://birthmoviesdeath.com/2018/08/22/searching-review-desktop-thriller-is-gripping-cleverand-inclusive> (30.09.2018).

Gouk, J. The Viewer Society: ‘New Panopticism’, Surveillance, and The Body in Dave Eggers’ “The Circle” / J. Gouk. – [Электронный ресурс]. – URL: [https://www.academia.edu/26281743/The_Viewer_Society_New_Panopticism_Surveillance_and_The_Body_in_Dave_Eggers_The_Circle_\(30.09.2018\)](https://www.academia.edu/26281743/The_Viewer_Society_New_Panopticism_Surveillance_and_The_Body_in_Dave_Eggers_The_Circle_(30.09.2018)).

Holmes, T. Security and Surveillance in Films / T. Holmes // Oxford Research Encyclopedia, Criminology and Criminal Justice. – USA: Oxford University Press, 2016. – [Электронный ресурс]. – URL: <http://criminology.oxfordre.com/view/10.1093/acrefore/9780190264079.001.0001/acrefore-9780190264079-e-196> (30.09.2018).

Kokolakis, S. Privacy Attitudes and Privacy Behaviour: a Review of Current Research on the Privacy Paradox Phenomenon / S. Kokolakis // Computers & Security. – 2017. – V. 64. – Issue C. – P. 122-134.

Mathiesen, T. The Viewer Society: Michel Foucault's ‘Panopticon’ Revisited / T. Mathiesen // Theoretical Criminology. – 1997. – V. 1. – N. 215. – P. 215-234. – [Электронный ресурс]. – URL: <http://tcr.sagepub.com/content/1/2/215> (30.09.2018).

Truth or dare? – [Электронный ресурс]. – URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Truth_or_dare%3F (30.09.2018).

REFERENCES

Gurinskaja, A. L. Nadzor kak sredstvo obespechenija bezopasnosti: ot prostranstva tjur'my do kiberprostranstva / A. L. Gurinskaja // Kriminologija: vchera, segodnja, zavtra. – 2014. – № 2 (33). – С. 86-93. – [Elektronnii resurs]. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/nadzor-kak-sredstvo-obespecheniya-bezopasnosti-ot-prostranstva-tyurmy-do-kiberprostranstva> (30.09.2018)/

Desktop-fil'my kak novyj zhanr v kinematografe (In Russian). – 16 dekabnja 2016. – [Elektronnij resurs]. – URL: <http://luchshii-blog.ru/desktop-filmy-kak-novyi-janr-v-kinematografe/> (30.09.2018).

Mankevich, I. A. Chastnaja zhizn' Genija kak predmet kul'turologicheskikh shtudij / I. A. Mankevich // Voprosy kul'turologii. – 2009. – № 4. – S. 83-87.

Mart'janov, D. S. Jeticheskie aspekty publichnosti i privatnosti v setevom obshhestve / D. S. Mart'janov // Jetika massovykh kommunikacij: opyt i nauchnye issledovanija v Rossii i Germanii: Materialy mezhdunarodnogo seminaru (3-4 oktjabnja 2013 goda). – Sankt-Peterburg, 2013. – S. 109-112. – [Elektronnij resurs]. – URL: jf.spbu.ru/upload/files/file_1380748562_3433.doc (30.09.2018).

Mogilevskaja, G. I. Problema privatnogo i publichnogo v prostranstve Interneta / G. I. Mogilevskaja, A. E. Karelin, A. A. Zhuk // Nauchno-prakticheskij jelektronnyj zhurnal «Alleja nauki». – 2018. – № 1 (17). – [Elektronnij resurs]. – URL: https://www.alley-science.ru/domains_data/files/1January18/PROBLEMA%20PRIVATNOGO%20I%20PUBLICHNOGO%20V%20PROSTRANSTVE%20INTERNETA.pdf (13.11.2018).

Solovjanenko, D. V. Ključevye principy Veb 2.0 / D.V. Solovjanenko // Kul'tura narodov Prichernomor'ja. – 2007. T. 2. – № 10. – S. 147-151. – [Elektronnij resurs]. – URL: <http://dspace.nbuv.gov.ua/bitstream/handle/123456789/6913/22-Solovyanenko.pdf?sequence=1> (30.09.2018.)

Suhaguzov, M. Kratkij gid po miru ljeptop-trillerov / M. Suhaguzov // Afisha Daily. – 12 maja 2015. – [Elektronnij resurs]. – URL: <https://daily.afisha.ru/archive/vozduh/cinema/kratkij-gid-po-miru-leptoptrillerov/> (17.10.2018).

Fuko, M. Nadzirat' i nakazyvat'. Rozhdenie tjur'my / M. Fuko. – Moskva: Ad Marginem, 1999. – 480 s.

Draper, R. They Are Watching You / R. Draper // National Geographic. – 2018. – V. 233. – N. 2. – P. 30-65.

Gingold, M. SEARCHING Review: Desktop Thriller Is Gripping, Clever – And Inclusive. 22 August 2018 / M. Gingold. – [Elektronnij resurs]. – URL: <https://birthmoviesdeath.com/2018/08/22/searching-review-desktop-thriller-is-gripping-cleverand-inclusive> (30.09.2018).

Gouk, J. The Viewer Society: 'New Panopticism', Surveillance, and The Body in Dave Eggers' "The Circle" / J. Gouk. – [Elektronnij resurs]. – URL: https://www.academia.edu/26281743/The_Viewer_Society_New_Panopticism_Surveillance_and_The_Body_in_Dave_Eggers_The_Circle (30.09.2018).

Holmes, T. Security and Surveillance in Films / T. Holmes // Oxford Research Encyclopedia, Criminology and Criminal Justice. – USA: Oxford University Press, 2016. – [Elektronnij resurs]. – URL: <http://criminology.oxfordre.com/view/10.1093/acrefore/9780190264079.001.0001/acrefore-9780190264079-e-196> (30.09.2018).

Kokolakis, S. Privacy Attitudes and Privacy Behaviour: a Review of Current Research on the Privacy Paradox Phenomenon // *Computers & Security*. – 2017. – V. 64. – Issue C. – P. 122-134.

Mathiesen, T. The Viewer Society: Michel Foucault's 'Panopticon' Revisited / T. Mathiesen // *Theoretical Criminology* – 1997 – V. 1. N. 215. – P. 215-234. – [Elektronnii resurs]. – URL: <http://tcr.sagepub.com/content/1/2/215> (30.09.2018).

Truth or dare? – [Elektronnii resurs]. – URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Truth_or_dare%3F (30.09.2018).