

УДК 008**Основные черты технологии NFT и возможность «криптовесны»****Васильева Марина Александровна**

Кандидат философских наук,
доцент Высшей школы общественных наук,
Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого,
195251, Российская Федерация, Санкт-Петербург, ул. Политехническая, 29;
e-mail: ma.vasilyeva@gmail.com

Исследование профинансировано Министерством науки и высшего образования РФ в рамках Программы стратегического академического лидерства «Приоритет-2030» (соглашение № 075-15-2024-201 от 6 февраля 2024 г.).

Аннотация

Статья посвящена рассмотрению основных черт технологии NFT (non-fungible token). Согласно измерениям компании Гартнер, разработавшей кривую ажиотажа, NFT может в скором времени вернуться в общественный дискурс, вступив на «плато продуктивности». Автор рассматривает наиболее яркие черты технологии, сделавшие ее популярной в прошлом, и анализирует, какие из этих особенностей смогут продолжить проявляться в будущем. В фокусе внимания статьи такие черты NFT, как сериализация и игра. Сериализация рассматривается в контексте серийного производства вещей и контента в современной культуре. Игровой компонент технологии автор предлагает исследовать с точки зрения эстетики и социального взаимодействия вокруг NFT-объектов. Эстетическая игра в цифровом искусстве может быть сравнима с «падонковским» языком Рунета. На уровне социального взаимодействия игра проявляла себя в различных акциях, которые устраивали музеи и другие институции мира искусства в связи с популярностью технологии NFT. Автор предлагает рассмотреть концепцию игры глубже и видит в NFT цифровой аналог понятия «аура», введенного В. Бенямином. NFT становится аурой «понарошку», компенсирует отсутствие пространственной и временной уникальности объекта в цифровом мире.

Для цитирования в научных исследованиях

Васильева М.А. Основные черты технологии NFT и возможность «криптовесны»// Культура и цивилизация. 2024. Том 14. № 8А. С. 153-160.

Ключевые слова

NFT, невзаимозаменяемый токен, цифровое искусство, цифровая культура, криптовалюта, аура.

Введение

В мае 2023 года состоялся Третий Российский эстетический конгресс [Тезисы докладов, 2023], на котором было затронуто много актуальных тем из области эстетики, философии и теории искусства, философской рефлексии современных культурных явлений. Среди прочих была на нем и секция, посвященная эстетике цифровых объектов, на которой в основном обсуждались эстетические особенности и судьба технологии NFT (non-fungible token). Планировалась она еще на пике популярности темы, но весной 2023 года главным вопросом уже было будущее этой технологии. Секция прошла очень бодро, с яркими докладами и интересными обсуждениями. Много внимания было уделено новым терминам, которые докладчики использовали для описания особенностей цифрового искусства и NFT. Все сошлись на том, что, несмотря на резкий спад интереса и инвестиционного потенциала NFT, у самой технологии есть свои особенности, которые хорошо отражают специфику современной культурной и социальной жизни. Именно эти особенности сделали технологию NFT столь популярным явлением в прошлом, и именно они могут дать ей будущее.

Сейчас, год спустя, несколько исследователей, выступивших на секции, провели ревизию своих докладов и идей, чтобы понять настоящее состояние NFT, актуальность тех самых ярких терминов и всей технологии на сегодняшний день. Екатерина Эдуардовна Сулова рассматривает NFT как творчество в рамках handmade-идеологии и кластеризации общества. Елена Анатольевна Иваненко вводит интересный термин «криптомещанство» и рассуждает о силе и слабости криптоискусства. Данная статья посвящена понятию игры в современных практиках в сфере искусства и цифровой коммуникации и тому, какую проблему NFT решает в цифровом мире, учитывая его игровые возможности.

Технология NFT и «кривая хайпа»

Говоря об NFT в 2024 году, невозможно не сказать о реальной прогностической силе так называемой кривой Гартнера, или «кривой хайпа», которая в социогуманитарных науках встречается не так уж и часто. Эта кривая, которую еще также называют циклом зрелости технологий или циклом ажиотажа, описывает реакцию общества на появление новой технологии. Сначала предполагается «инновационный триггер» и взлет ожиданий, пик популярности и инвестиционной привлекательности. Он связан с тем, что новизна и необычность технологии внушает людям идею о неизбежных кардинальных изменениях либо в одной определенной сфере, либо даже в культуре в целом. Сейчас, например, очень забавно вспоминать, какие ожидания от социальных сетей были у исследователей в начале десятых годов. Когда ожидания не сбываются, технологию ждет «пропасть разочарования», полная потеря инвестиций и готовность общества к полному забвению. Однако далее реальные возможности технологии признаются, она выходит на «склон просветления», на которой технология совершенствуется и пересматривается. Область влияния становится, возможно, уже уверенней, и в целом на кривой Гартнера она выходит на «плато продуктивности» и функциональное применение. Эта модель описания вхождения технологии в использование и ее социальное принятие была предложена компанией Гартнер в 1995 году [Макова, Картечина, Ильченко, 2023]. Интересно, что истории развития многих технологий хорошо иллюстрируют эту кривую, поэтому можно предположить, что она может оказаться очень полезным инструментом для анализа происходящего с NFT.

По оценке, на август 2022 компания «Gartner NFT» прошла пик популярности и скатывалась в пропасть разочарования на пару с технологиями сознания систем облачного хранения данных [Анализ популярности технологий на август 2022, [www](#)]. Занятно, что в августе 2024 года на том же месте находятся технологии под общим названием «Generative AI», т.е. созидательный искусственный интеллект, который может генерировать тексты, изображения, видео, музыку и проч. [Анализ популярности технологий на август 2024, [www](#)]. Специалисты компании оценивают все эти технологии как «быстрые», т.е. общий срок прохождения по кривой у них занимает довольно немного времени: 2-5 лет до достижения плато. Соответственно, нахождения в пропасти может занять у них 1-3 года, так что для NFT, согласно этим расчетам, скоро может наступить период улучшения и совершенствования с последующим выходом на плато продуктивности. В связи с этим интересно провести трезвую оценку возможностей NFT и их потенциального вклада в мир искусства и социального взаимодействия на основе анализа ярких черт, которые сделали технологию заметной и популярной, а также анализа внутренней логики.

Технология невзаимозаменяемого токена подразумевает создание особой цифровой единицы, которая представляет собой запись в регистре, распределенной в блокчейн-цепочке. В мире цифровой экономики токен может быть сравним с акциями и ценными бумагами, т.е. он не является валютой, но представляет баланс некоторого актива. Особенность невзаимозаменяемых токенов состоит в их уникальности, т.е. в создании особой единичной цифровой метки для конкретного токена. Токен может быть скопирован, однако технология NFT позволяет определить его собственника и регулировать процессы передачи собственности.

В первую очередь возможности NFT были замечены специалистами из мира искусства. В период пика популярности NFT воспринималось как нечто, способное кардинально поменять наше представление об искусстве в цифровой среде, изменить практики взаимодействия с ним, перевернуть весь арт-рынок и повлиять даже на оффлайн-искусство. Период разочарования предсказуемо связан с тем, что ничего подобного не случилось, более того, время позволило увидеть в явлении NFT проявление более глобальных трендов культурной реальности.

Сериализация NFT

Исследуя отражения общих культурных явлений и трендов в NFT-технологии, следует указать на особенности проявления в ней сериализации. Для NFT понятие коллекции сразу стало одним из базовых. В данном контексте вполне уместно вспомнить рассуждения Жана Бодрийяра о коллекции [Бодрийяр, 2021], поскольку тут мы наблюдаем влияние этого паттерна потребления на цифровую среду и пространство бытования образов. Сериализация предполагает выстраивание в ряд объектов, предполагающий их общее принципиальное сходство и небольшие отличия. NFT часто выпускались коллекциями разного размера, в которых содержалась серия изображений: скучающие обезьянки, роботы и т.д., нарисованные в единой стилистике объекты, серия фотографий одного человека. Таким образом, сериализация сразу стала важной чертой NFT-рынка, хотя это может несколько противоречить распространенным представлениям об искусстве и уникальности арт-объекта. Сегодня можно уже привести новые актуальные примеры сериализации в искусстве: серия лондонского стрит-арта, посвященного животным Бэнкси, которая возникла в августе 2024 года [Banksy's London animal series, [www](#)]. Однако это явление еще не в полной мере проанализировано и принято на уровне теоретического дискурса.

Для развитой культуры потребления сериализация стала мощным инструментом, который действительно меняет порядки социального взаимодействия, коммуникации и сами практики

потребления. Самый очевидный и простой пример сегодня – это сериалы и многочисленные серии фильмов как специфическая форма смыслового потребления [Пархоменко, 2018]. Мы вживую наблюдаем, как сериалы меняют мир кино и телевидения, какие экономические и социальные особенности есть у этого процесса. Сериализованными становятся и другие объекты в социальной коммуникации, например мемы. Причиной устойчивой и все нарастающей популярности сериализации является специфический баланс между новизной и известностью. С одной стороны, человек стремится к уникальности потребляемых товаров и контента, поскольку это позволяет добиться уникальности или хотя бы иллюзии уникальности, круга Собственного, который неразрывно связан с идентичностью. То есть через устремление к уникальности в потреблении человек решает задачи, связанные с самоидентификацией в условиях массовой культуры. В то же время объем разнообразной информации и обилие событий, с которыми сталкивается человек в информационном обществе, оказываются практически непосильными, нервирующими. Человек одновременно со стремлением к уникальности потребляемых товаров и смыслов начинает ценить что-то знакомое и повторяющееся, поскольку это дает опору и ощущение стабильности. Сериализация становится идеальным сочетанием обоих устремлений: каждый объект в серии, например эпизод или сезон сериала, позволяет получить ощущение новизны при повторении общих стилистических приемов, известной предсказуемости персонажей и проч. Поэтому этот тренд становится так важен для всего цифрового пространства, а NFT его активно поддерживает. Таким образом, сериализация является значимой чертой NFT, которая, скорее всего, будет активно проявляться в будущем.

Игра NFT

Другое важное свойство NFT, возможно, наиболее заметное и объединяющее множество отдельных мелких моментов, – это игра. Игровой компонент NFT проявлял себя очень по-разному на пике популярности технологий, но именно он вызывал самую сильную реакцию – как позитивную, так и негативную.

Во-первых, игра проявляется в эстетическом плане NFT: объекты изображения и стили часто выбираются таким образом, чтобы быть противопоставленным тому, что обычно рассматривается как ценное в эстетическом плане. Очень схематично и стилизованно нарисованные животные и объекты, кричащие, мультяшные цвета, непонятные по композиции фотографии и проч. Кульминацией, пожалуй, стало схематичное изображение коричневого камня, которое было продано за 1,3 млн долларов в 2021 году [Борзенкова, [www](#)]. По своей тяге к хулиганскому преодолению правил и норм это было похоже на другое явление цифровой культуры времен развития русскоязычного сегмента Интернета. Так называемый «падонковский» или «олбанский» язык был явлением, которое многих забавляло и шокировало [Антипов, Штифель, 2008; Кудинова, 2010]. Г.Н. Трофимова рассматривала концептуально-сущностные доминанты функционирования русского языка в Интернете и отмечала рост диалогичности, полилогичность, минимизацию избыточности, стандартизацию клишированных формул наряду с концентрацией экспрессивности и лаконичности, смеховое переосмысление заимствований, активизацию латиницы, гипертекст как основную форму организации синтаксической структуры [Трофимова, 2004]. Это опрокидывание, игнорирование всех правил русского языка демонстрировало свободу нового коммуникативного пространства и отсутствие в нем всякой иерархии. Однако использование «олбанского» хорошо показывало, насколько человек знает эти правила. По сообщениям было

видно, насколько случайно или же, наоборот, специально ошибки попали в текст. Планомерная замена всех безударных «о» на «а» при правильных запятых уверенно выдавала бывшего отличника. Как мы видим по сегодняшнему Интернету, эта игра в целом пропала, оставив после себя действительно более гибкие правила текстовой коммуникации в сети и новые коммуникативные порядки. Период популярности NFT отличался частым обращением к такому «олбанскому» выбору эстетических средств. Можно вспомнить NFT с примитивными пиксельными изображениями, или с заведомо бессмысленными, неприятными, «кринжовыми». Важным отличием от языковых игр все же следует назвать вовлечение реальных денег, причем довольно больших денег. Все эти изображения создавались и публиковались в сети не просто ради веселья, а ради продажи, что задевало и раздражало многих людей, однако и создатели токенов, и покупатели увлеченно играли по своим правилам. Эстетическую игру NFT можно назвать практически свободной, но и у нее, как и у любой другой игры, были свои правила: среди дорогих NFT не было китча, там было много иронии и явное стремление проблематизировать категорию «хорошего вкуса» в условиях информационной культуры.

Во-вторых, игра проявлялась в социальном взаимодействии. Например, в 2021 году Государственный Эрмитаж выпустил токены с картинами из своей коллекции. Фотографии картин были сделаны в залах музея, на них был поставлен автограф директора музея Михаила Борисовича Пиотровского, и уже получившееся изображение было оцифровано и превращено в невзаимозаменяемый токен. В своих выступлениях по этому поводу Пиотровский называл NFT «философией, эстетикой обладания» и рассуждал на тему доступности искусства: «Эрмитаж – консервативный инноватор – консервативный музей, который использует новейшие технологии. К ним относятся и наш проект «Ваш токен хранится в Эрмитаже», и вся наша работа с NFT. Мы расширяем цифровые возможности знакомства с коллекцией Эрмитажа, с его залами и зданиями. Это пути, которые подчеркивают, с одной стороны, демократичность музея, с другой – доступность роскоши его посещения» [Маркина, www]. Использованные оксюмороны показывают, что привычные музейные практики действительно находятся в некотором конфликте с происходящим в цифровом мире, но стараются элегантно с этим справиться. Надо отметить, что у Государственного Эрмитажа это получилось весьма удачно: в сложные для всех музеев пандемийные годы он смог воспользоваться моментом и заработать на шумихе, поднятой вокруг NFT, сохраняя уникальность своих экспонатов. Подчеркнем, что цифровых копий каждого шедевра было два: один остался в собственности музея, второй продан. Это сразу выглядело не как распродажа цифровых двойников картин, но как благотворительная акция. Другой пример взаимодействия музея с NFT можно рассмотреть как негативный и даже как опыт «проигрыша». Руководство галереи Уффици также решило заработать на технологии NFT и создало цифровую копию картины «Тондо Дони» работы Микеланджело, которая была продана за 170 тыс. долларов [Новость на портале «Арт-архив», www]. Эта акция была раскритикована, поскольку довольно за небольшую сумму музей передал частным лицам право собственности на цифровой оригинал картины. Стратегия Государственного Эрмитажа выглядит гораздо более продуманной и дальновидной.

Логика игры

Если принять идею об игровой сути NFT, то возникает вопрос о логике этой игры. Игра только со стороны кажется свободным пространством, однако она всегда подчиняется внутренним правилам, которые разделяют все участники. Игра обычно подразумевает наличие своей семиотической системы, в которой отношения элементов имитируют реальную жизнь.

Например, дети, играющие в магазин, могут использовать вместо денег листья деревьев, что является имитацией, и обменивать их на товары, как в настоящем магазине. При том, что деньги в игре используются игрушечные, ненастоящие, но ценность товаров, определяемая игрой, и сам процесс покупки в общих чертах повторяют реальность. Для того чтобы развить идею NFT как игры, необходимо понять, что с помощью этой технологии может быть симитировано. Для этого нужно проанализировать роль NFT для цифрового арт-рынка. Главная функция NFT – маркировка оригинала. Для оффлайн-рынка также очень остро стоит вопрос о подлинности произведений, который бывает крайне сложно решить, однако же уникальность объекта и его истории во времени и пространстве может быть подтверждена разного рода исследованиями. Конечно, в XX веке этот вопрос стал острее из-за технологической возможности копирования, но ответом стало введенное Вальтером Беньямином понятие ауры. В дальнейшем оно было уже множество раз переосмыслено, однако в данном случае важно его изначальное значение. В этом понятии Беньямин суммирует то, что исчезает в условиях технического воспроизводства произведений: «Репродукционная техника, так можно было бы выразить это в общем виде, выводит репродуцируемый предмет из сферы традиции. Тиражируя репродукцию, она заменяет его уникальное проявление массовым» [Беньямин, 2017, 79]. Аура – это то, что есть у подлинника, уникальное соединение нематериальных, пространственных и временных характеристик, которые невозможно технически воспроизвести даже при самом точном повторении объекта. Цифровой мир не располагает пространством, понятие ауры невозможно применить по отношению к цифровым объектам, и тем сложнее вопрос об их подлинности. NFT отчасти этот вопрос решает. Продолжая метафору игры, можно сказать, что NFT – это аура «понарошку» в цифровом мире. Опираясь на NFT как маркер подлинности, можно опознать конкретный файл как оригинальный и тогда реализовывать в цифровом мире отношения реального арт-рынка.

Заключение

Таким образом, опираясь на приведенные примеры, можно выделить основные моменты развития NFT в прошлом: эстетическая и социальная игра, сериализация. Конечно, в социогуманитарных исследованиях крайне сложно давать прогнозы. Однако, принимая во внимание историю развития других явлений цифровой среды, можно предположить, что из этих черт NFT будет проявляться и в будущем, на этапе плато продуктивности. «Олбанскость» и эстетическая игра, скорее всего, перестанет быть такой явной и даже навязчивой, хотя общие «правила» арт-рынка, вполне возможно, изменятся. Социальная шумиха и игра, скорее всего, также стихнут в связи со снижением общественного интереса к самой технологии, на первый план выйдут ее функциональные качества. Среди них следует особо отметить сериальность, которая уже долгое время является мощным трендом цифровой культуры и можно предположить, что и далее она будет проявлять себя в разных формах. При этом главная функция NFT – это определение исходного объекта и права собственности на него в цифровой реальности.

Библиография

1. Антипов А.Г., Штифель Е.А. О так называемых подонках // СибСкрипт. 2008. № 2. С. 98-101.
2. Беньямин В. Производство искусства в эпоху его технической воспроизводимости // Краткая история фотографии. М.: Ад Маргинем Пресс, 2017.
3. Бодрийяр Ж. Система вещей. М.: РИПОЛ классик, 2021. 256 с.

4. Кудинова Т.А. Язык Интернет и жаргон пафнков // Актуальные проблемы филологии и педагогической лингвистики. 2010. № 12. С. 336-340.
5. Макова Н.Е., Картечина Н.В., Ильченко М.А. О циклах зрелости современных информационных технологий // Наука и образование. 2023. № 1.
6. Маркина Т. Эрмитаж продал пять NF-шедевров из своей коллекции. 2021. URL: <https://www.theartnewspaper.ru/posts/20210907-idth>.
7. Пархоменко Я.А. Сериальная культура в контексте эстетических и функциональных ориентиров современности // Телекинет. 2018. № 3 (4). С. 6-12.
8. Трофимова Г.Н. Функционирование русского языка в Интернете: концептуально-сущностные доминанты, АДД. М., 2004. 32 с.
9. III Российский эстетический конгресс: эстетика во времена глобальных перемен. Тезисы докладов участников. Владимир, 2023.
10. Banksy's London animal series. Статья Wikipedia. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Banksy%27s_London_animal_series.
11. Новость на портале «Арт-архив» от 17.05.2021. URL: https://artchive.ru/news/4656~Galereja_Uffitsi_prodala_NFT_Mikelandzhelo_za_170_tys_i_spushno_chekanit_novye.
12. Анализ популярности технологий компанией Гартнер на август 2022 года. URL: <https://www.gartner.com/en/articles/what-s-new-in-the-2022-gartner-hype-cycle-for-emerging-technologies>.
13. Анализ популярности технологий компанией Гартнер на август 2024 года. URL: <https://www.gartner.com/en/newsroom/press-releases/2024-08-21-gartner-2024-hype-cycle-for-emerging-technologies-highlights-developer-productivity-total-experience-ai-and-security>.
14. Борзенкова К. NFT-рисунок камня продали за \$1,3 млн – в начале августа он стоил в 270 раз меньше // Газета.ru URL: https://www.gazeta.ru/culture/news/2021/08/25/n_16432394.shtml.

Key features of the NFT technology and the possibilities of "crypto spring"

Marina A. Vasil'eva

PhD in Philosophy,
Associate Professor of the Educate School of Social Sciences,
Peter the Great Saint Petersburg Polytechnic University.
195251, 29 Politekhnikeskaya str., Saint Petersburg, Russian Federation;
e-mail: ma.vasilyeva@gmail.com

Abstract

The article researches the main features of NFT (non-fungible token) technology. According to the measurements of the Garner company, which developed the "hype curve", NFT may soon return to public discourse, entering the "plateau of productivity". The author considers the most striking features of the technology that made it popular in the past, and analyzes which of these features and characteristics of the technology will bring it to the plateau in the future. The article focuses on such features of NFT as serialization and gamification. Serialization is considered in the context of the serial production of things and content in modern culture. The author proposes to study the game component of the technology from the point of view of aesthetics and social interaction around NFT objects. Aesthetic game in digital art can be compared to the "padonkovskiy" language of the Runet. In social interaction the game manifested itself in various events organized by museums and other institutions of the art world within the popularity of NFT technology. The author proposes to develop the concept of the NFT-game and sees in it a digital analogue of the concept of "aura" introduced by W. Benjamin. NFT becomes an aura in the digital world and compensates for the lack of spatial and temporal uniqueness of an object in it.

For citation

Vasil'eva M.A. (2024) Osnovnye cherty tekhnologii NFT i vozmozhnost' "kriptovesny" [Key features of the NFT technology and the possibilities of "crypto spring"]. *Kul'tura i tsivilizatsiya* [Culture and Civilization], 14 (8A), pp. 153-160.

Keywords

NFT, non-fungible token, digital art, digital culture, cryptospring, aura.

References

1. Antipov A.G., Shtifel E.A. On the so-called scumbags // SibScript. 2008. No. 2. P. 98-101.
2. Banksy's London animal series. Wikipedia article. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Banksy%27s_London_animal_series.
3. Baudrillard J. The system of things. Moscow: RIPOL classic, 2021. 256 p.
4. Benjamin V. A work of art in the era of its technical reproducibility // A brief history of photography. Moscow: Ad Marginem Press, 2017.
5. Borzenkova K. NFT drawing of a stone sold for \$1.3 million - in early August it cost 270 times less // Gazeta.ru URL: https://www.gazeta.ru/culture/news/2021/08/25/n_16432394.shtml.
6. Gartner's analysis of technology popularity for August 2022. URL: <https://www.gartner.com/en/articles/what-s-new-in-the-2022-gartner-hype-cycle-for-emerging-technologies>.
7. Gartner's analysis of technology popularity for August 2024. URL: <https://www.gartner.com/en/newsroom/press-releases/2024-08-21-gartner-2024-hype-cycle-for-emerging-technologies-highlights-developer-productivity-total-experience-ai-and-security>.
8. III Russian Aesthetic Congress: aesthetics in times of global change. Abstracts of participants' reports. Vladimir, 2023.
9. Kudinova T.A. The language of the Internet and the jargon of scumbags // Actual problems of philology and pedagogical linguistics. 2010. No. 12. P. 336-340.
10. Makova N.E., Kartechina N.V., Ilchenko M.A. On the maturity cycles of modern information technologies // Science and education. 2023. No. 1.
11. Markina T. The Hermitage sold five NF masterpieces from its collection. 2021. URL: <https://www.theartnewspaper.ru/posts/20210907-idi>.
12. News on the Art Archive portal dated 05/17/2021. URL: https://artchive.ru/news/4656~Galereja_Uffitsi_prodalala_NFT_Mikelandzhelo_za_170_tys_i_speshno_chekanit_novye
13. Parkhomenko Ya.A. Serial culture in the context of aesthetic and functional landmarks of our time // Telekinet. 2018. No. 3 (4). P. 6-12.
14. Trofimova G.N. Functioning of the Russian language on the Internet: conceptual and essential dominants, ADD. M., 2004. 32 p.