

24. Федоров, А. В. Медиаобразование: история, теория и методика / А. В. Федоров. – Ростов : ЦВВР, 2001. – 708 с.
25. Федоров, А. В. Новые стандарты – реальная возможность для медиапедагогики / А. В. Федоров // *Alma Mater – Вестник высшей школы*. – 2012. – № 3. – С. 55–58.
26. Чельшева, И. В. Медиареальность как новый тип социокультурного пространства / И. В. Чельшева // *Инновации в образовании*. – 2011. – № 11. – С. 95–101.
27. Чельшева, И. В. Медиареальность и картина мира: основные этапы развития / И. В. Чельшева // *Дистанционное и виртуальное обучение*. – 2011. – № 7. – С. 77–87.
28. Череповська, Н. І. Візуальна медіакультураучнів ЗОШ: спецкурс для учнів / Н. І. Череповська. – Київ, 2010. – 155 с.
29. Andretta, S. Transliteracy: take a walk on the wild side [Electronic source] / S. Andretta // *World Library and Information Congress: 75th IFLA General Conference and Assembly «Libraries create futures: Building on cultural heritage»*, Milan, Italy, 23–27 August 2009. – Mode of access: <http://www.ifla.org>. – Date of access: 11.04.2016.
30. Cordes, S. Horizons Broad: The Role of Multimodal Literacy in 21st Century Library Instruction [Electronic source] / S. Cordes // *World Library and Information Congress: 75th IFLA General Conference and Assembly «Libraries create futures: Building on cultural heritage»* Milan, Italy, 23–27 August 2009. – Mode of access: <http://www.ifla.org>. – Date of access: 11.04.2016.

УДК 366.637

О. М. Косюк

*Восточноевропейский национальный университет
им. Леси Украинки (Україна)*

ДИДАКТИЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ ТЕХНОЛОГИИ ПЕРФОРМАНСА В СФЕРЕ МАССМЕДИА

В статье рассматривается дидактический потенциал современных медиа-технологий на примере перформанса. Современная технология рассматривается в контексте древнейших поисков ее реализации и культурных трансформаций.

Didactic potential of performance technology in the field of mass media

The article discusses the didactic potential of modern media technology as an example of the performance. Modern technology is considered in the context of the search for the oldest of its implementation and cultural transformations.

Современные технологии основаны на достижениях научно-технического прогресса и ориентированы на чрезвычайно совершенное производство, однако большинство из них появились не сегодня. Особенно это касается перформанса – технологии, характеризующей постановочные процессы передачи инфор-

мации, которыми пользовались еще в древнейшие времена. Перформанс (от англ. Performance) – представление, спектакль. Проще говоря, это игра на публику в любых сферах коммуникации.

По мнению ученых, перформанс имеет три воплощения: ритуальное, театральное, игровое. Мы бы не осуществляли такой классификации, поскольку она совсем не исчерпывает всех модификаций игрореализации, а лишь частично сужает лудологическую деятельность, сводя ее к двум сферам, и, кроме того, смешивает видовые и родовые понятия. На самом деле перформанс проявляется не только в ритуальных и театральных постановках, но и в литературе, визуальном и музыкальном творчестве и т. п.

В основе технологии перформанса лежит представление об игре как образе жизни. Игра – ведущий признак постмодернистской культуры. Перформансный имидж жизнедеятельности активно поддерживается и массмедиа, в реквизите которых не только солидный набор масок, но и пиро- и других техник, поэтому новейшие медиумы способны что-либо превратить в игру: войны, катастрофы, стихийные бедствия.

Однако в сфере массовой коммуникации до сих пор нет традиций анализа продукции электронных СМИ (соответственно и их аудитории) с позиций лудологии. Медиа в названном аспекте еще совершенно не исследованы, хотя неопровержимым является то, что они очень тесно связаны с проявлениями релаксационного интеркурса, содержащего фундаментальные корни и видимую поверхность – открытые и латентные смыслы.

Информационное пространство уместно воспринимать как объемную знаковую притчу, «сконструированную» с бесконечных аллюзий и цитат. Как правило, скрытое (пресупозитивное) внутреннее содержание сигналов и сообщений оказывается важнее и богаче внешнего, ведь медиатексты принадлежат к бесконечно полифоническим структурам, включающим множество голосов (М. Бахтин), планов (Л. Долежел), пластов (Р. Ингарден), связей (М. Мак-Люэн).

О продуцируемых СМИ развлечениях, если видеть их только в реальном срезе, нельзя сказать ничего особенного или нового. Однако за поверхностным и доступным скрывается «нечто» – особая сфера – игра игр, по мнению К. Сигова, «верность празднику в мире, где он вроде прошел» [3, с. 31]. «Второе дно» и является той неуловимой сущностью релаксации, которая не повируется никаким законам, бунтует против устоявшихся соображений. «Репертуар» указанной «игры» многоаспектный, иногда даже создается впечатление, что ее смысл – в множестве ловушек. Надо сказать, вездесущая развлекательность далеко не самоцель для массмедиа, это имманентная лудологичность зрелищных эстетико-коммуникативных систем, к которым принадлежат массмедиа, и

господствующий в эпоху *fin de siècle* способ отражения действительности, который включает позицию авторов-создателей и уровень образных представлений реципиента.

В процессе причинно-следственных связей развлекательность воздействует на реципиента действительно по-разному. Для кого-то она просто забава (Полидевковы «игры неприличные с вином» [1, с. 8–13]), для другого – ключ к пониманию чего-то важного, скрытого за рядом интерпретаций, то есть высшая игра интеллекта.

Современный читатель медиа – такой же автор текстов, как и их создатели. Он способен по-своему прочесть видимое и скрытое, настраивая обертон дискурса, программируя его дальнейший код. Так, для реципиента декодирования превращаются в игру с культурой, для создателей – игру в культуру. Иногда даже возникает иллюзия, что реципиент способен прочесть медиатекст как угодно, не ограждая себя никакими правилами, не принимая во внимание ни поверхностные намеки, ни имманентное текстовое содержание. Однако это глубокое заблуждение. Текст и только текст – главный гарант интерпретаций. Он, как справедливо подчеркнул У. Эко, сохраняет способность «блокировать инвестиции критиков» [4]. Именно текст не позволяет реципиентам «впасть в галлюцинации собственных дискурсов». И как раз потеря контакта с текстом как частью интеркурса приводит к его непониманию.

Свидетельством подобного непонимания является тупик, в который зашли интерпретации (собственно, не интерпретации, а осуждения) медиаразвлекательности. Справедливо возмущенные болезненными влияниями медиакритики забыли основное правило игровой (кстати, и научной) деятельности: во-первых, неуместно и невозможно шахматами играть в домино, а мячом – в прятки (в ситуациях игр с медиа происходит именно так), во-вторых, научная деятельность (в нашем случае – исследование развлечений, производимых электронными СМИ) допускает различные варианты решения проблем, кроме тех, которые претендуют на аксиоматичность. Ведь тогда знания переходят в категорию догм и табу.

«Канонизации» запретов развлекательности привели наконец, как отмечает Б. Потятыник, к парадоксальным мыслям о том, что откровенное игнорирование и отрицательные ярлыки и являются наиболее патогенным [2, с. 63]. Запретить, уничтожить, ограничить органическое и вечно присущее человеку невозможно. Его можно только облагородить. Это касается не только релаксации, но и других явлений из категории «первичных физиологических потребностей». Жизнь аборигенов и цивилизованных людей примерно одинакова (подразумевает одни и те же стадии), однако эти две жизни даже сравнивать трудно, настолько разнится их течение (на нашем языке – формат). Формат жизни

диктуется его условиями: абориген и современную квартиру со всеми удобствами превратит в свалку, а цивилизованный человек будет культурно себя вести и в мире дикой природы: он задействует все свои неисчерпаемые возможности и создаст условия для приличного существования. Цивилизованный человек будет делать то же, что и абориген: спать, кушать, размножаться, согревать собственное тело и т. д., но он будет делать это по-другому.

На наш взгляд, именно в присущей эпохе постмодернизма игре с медиа должна происходить активизация и мобилизация дополнительных резервных возможностей реципиента. Игра доступна в основном и собственно там, где что-то не идентифицируется сразу и окончательно. Это «что-то» следует называть, найти, получить. В области медиапространства видимое может констатироваться как новое (заново увиденное): реалити-шоу – засвидетельствовать модификации древних реинкарнаций, фильмы ужасов – трансформации мифов, сказок и т. д. Однако это становится возможным только в ситуации активного потребления информации, когда несерьезность событийного плана медиареальности дополняется скрупулезностью глубокого генетического анализа. Тогда, казалось бы, в самом ограниченном пространстве медиаразвлечений можно увидеть то, что придает им качество бесконечности: в шутовстве «кроликов» – вариант батуринаского вертепа, в примитивном поведении Верки Сердючки – карнавальную стихию и т. п., а в равнодушных потребителях развлекательной продукции – поколение новой техногенной эпохи, которое воспринимает жизнь как набор пульсирующих возможностей, в которые можно входить и раздвигать или пропускать мимо (в зависимости от выбранного уровня восприятия, не считая это невнимательностью или поверхностностью).

Чтобы уберечь понятие медиаигры от вульгаризации, стоит надежно разграничить, с одной стороны, собственно игры, а с другой – процедуры времяпрепровождения (развлечения – по Полидевку [1, с. 8–13]), возникающие на основе различных жизненных позиций (например, равнодушного созерцания продукции массмедиа). Игра обязательно проводится с соответствующей позиции, собственно установка настраивает на игру и диктует ее правила. Если воспринимать некоторые ток-шоу Ольги Герасимюк («Без табу», «В ночь» и т. п.) с позиции «просмотра детских рисунков», то они будут казаться комиксами. Ведь это действительно смешно, когда неподготовленный, необразованный, по-детски наивный человек (гость телестудии) театрально преувеличенно и чрезвычайно эмоционально рассказывает о своей жизни. Однако когда мы посмотрим на ситуацию глазами психолога, культуролога и т. д., то жизненная коллизия (бытовая стычка) перерастает в конфликт – культурное явление, которое благодаря аллюзиям, реминисценциям, другим ярко выраженным явлениям интертекстуальности приобретает новое значение. И вот перед нами уже не кри-

минализирующая история жизни жителя Полесья, а прагматичный сюжет мифологического перерождения, который заложен в нарративную структуру массового потребления как гарант особой притягательности. Новая эстетическая образность – своеобразная провокация – игра, требующая задействования интеллектуального ресурса. Эта игра происходит сразу на нескольких уровнях: с текстом, с реципиентом и т. д. Она в семиотической интерпретации обладает многомерной структурой: реальным текстом, мнимым и глубинным.

На новом витке цивилизации медиаигра предлагает возвращение к исконно присущему человечеству эмоциональному отношению к действительности: стремлению рассматривать явления природы и культуры не с позиции их стоимости на рынке спроса и предложения, а с точки зрения духовной значимости, причастности к глубинным сокровенным сферам человеческого бытия.

Список основных источников

1. Килимник, С. Український рік у народних звичаях в історичному освітленні. Кн. I / С. Килимник. – К. : АТ «Обереги», 1994. – Т. I (Зимовий цикл). – 392 с.
2. Потятиник, Б. Екологія ноосфери / Б. Потятиник. – Л. : Світ, 1997. – 142 с.
3. Сігов, К. Б. Людина поза грою і людина, яка грає / К. Б. Сігов // Філософська і соціологічна думка. – 1990. – № 4. – С. 28–44.
4. Эко, У. Развлекательность / У. Эко // Имя розы : детектив. – М. : Книж. палата, 1989. – Вып. 2. – 496 с.

УДК 070.4: 37.03

С. В. Ляпун

Адыгейский государственный университет (Россия)

ВОСПИТАНИЕ «ЧЕЛОВЕКА ДУХОВНОГО» НА МАТЕРИАЛЕ ЖАНРА ЭССЕ

Один из самых популярных жанров авторской журналистики – эссе – описывается как плодотворный материал, способствующий воспитанию «человека духовного». Отмечается, что присутствие в современном социокультурном пространстве жанра «саморефлексии», отражающего индивидуальность автора-публициста, позволяет противостоять массовой индустрии, внедряющей в сознание социума различные «образцы». Значимость эссе для решения данной задачи состоит в том, что в информационном обществе «человек духовный» выступает как носитель медиакультуры, которая является важной составляющей общей культуры.

Education of «spiritual man» on the material of the essay genre

One of the most popular style of authorial journalism – essay is described as a fruitful material contributing to upbringing of « a mental human being». It is noted that the