

Косюк Оксана Михайлівна,

кандидат філологічних наук, доцент кафедри теорії літератури, зарубіжної літератури та журналістики Волинського національного університету імені Лесі Українки

ТЕХНОЛОГІЯ ІГРОВОГО СПРИЙМАННЯ ІНФОРМАЦІЇ У ПРОСТОРІ ЕЛЕКТРОННИХ ЗМІ

Здійснено аналіз аудиторії друкованих та електронних ЗМІ з погляду їх зацікавлень, вимог до мас-медіа та особливостей сприймання інформації.

The article analyzes audience of printed and electronic mass media, their interests, demands to mass media and peculiarities of information perception.

Інтертекстуальність давно стала однією із найзадіяніших стратегій у царині літературного та мистецького (на рівні архітектури, скульптури тощо) дискурсів. Однак для аналізу текстів електронних ЗМІ вона використовується ще вкрай рідко, хіба що у ситуації інтерпретації кіно. У цій публікації ми поставили за мету подивитися на інтертекстуальність як на основну комунікативну медіастратегію, якою послуговуються творці та приймачі інформації розважального характеру. Цінність подібного погляду незаперечна, адже він дозволяє кардинально змінити вектор, яким досі маркували релаксаційну продукцію електронних ЗМІ на кардинально протилежний.

На думку У. Еко, сучасний “читач” медіа такий самий автор текстів, як і їх творці. Він може по-своєму “прочитати” видиме і приховане, налаштуваючи обергон дискурсу, програмуючи його подальший код. Так для реципієнта розкодування перетворюються на гру з культурою, для творців медіатекстів – на гру у культуру. Подекуди навіть виникає ілюзія, що реципієнт здатен “прочитати” медіатекст як завгодно, не обмежуючи себе жодними правилами, не приймаючи до уваги ні поверхові натяки на інтерпретування, ні іманентний текстовий зміст. Однак це глибока омана. Текст і лише текст – головний гарант інтерпретацій, він, як справедливо зазначив У. Еко, зберігає здатність “блокувати означуючі інвестиції

критиків”. Текст не дозволяє реципієнтам “впадати у галюцинації власних дискурсів” [1, с. 283]. Саме втрата контакту із текстом як складником інтеркурсу призводить до його нерозуміння. Свідченням такого нерозуміння і є глухий кут, у який зайшли інтерпретації (власне не інтерпретації, а осуди) медіарелаксації. “Справедливо” обурені “патогенними впливами” медіакритики знехтували основними правилами наукового пошуку: наукова діяльність (у нашому випадку – дослідження продукованих електронними ЗМІ розваг) допускає різні варіанти вирішення проблем, окрім тих, які претендують на абсолютну непохитність (бо тоді знання переходять до категорії догм і табу). “Канонізації” заборон розважальності й призвели зрештою до парадоксальних думок про те, що саме відверте ігнорування і негативне маркування є найбільш патогенним [8, с. 63]. Заборонити, знищити, обмежити недискретне й органічно притаманне людині неможливо – його можна лишень “облагородити”. Це стосується не тільки релаксації, а й інших явищ з категорії первинних “фізіологічних” потреб. Життя аборигенів та цивілізованих людей приблизно однакове (передбачає одні і ті ж стадії), однак ці два життя навіть порівнювати важко, настільки відрізняється їх плин (мовою медіа – формат). “Формат” життя диктується умовами. Абориген і сучасну квартиру (з усіма зручностями) відразу перетворить у сміттєзвалище, а цивілізована людина культурно поводитиметься й у світі найдикішої природи: вона задіє усі свої невичерпні можливості і створить умови для пристойного існування. Цивілізована людина робитиме те ж, що й абориген, але вона робитиме це по-іншому. Однак повернімось до розважальної функції електронних ЗМІ.

На наш погляд, саме у притаманній добі постмодернізму грі з медіа повинна відбуватися активізація та мобілізація додаткових резервних можливостей реципієнта (людства загалом). “Гра наявна переважно і власне там, де щось не ідентифікуються відразу/остаточно, це “щось” слід назвати/знайти/здобути. У царині медіапростору теж видиме/назване може поставати як нове (заново побачене): реаліті-шоу засвідчити модифікації реінкарнацій, фільми жахів – трансформації міфів, казок і. т. п. Однак це можливо лише у ситуації активного споживання інформації, коли несерйозність подієвого плану медіареальності надолужується серйозністю скрупульозного аналізу-”розтину”, тоді у, здавалось би, найобмеженішому просторі медіарозваг, можна побачити те, що надає їм якостей безмежності: у блазнюваннях “кроликів” – варіант батуринського вертепу, у “примітивній” поведінці Верки Сердючки – карнавальну стихію тощо, а у байдужих споживачах

розважальної продукції – покоління нової техногенної доби, що сприймає життя як набір пульсуючих можливостей, у які можна входити і розгортати або ж пропускати повз себе, не вважаючи це неухважністю чи поверховістю. Медіатексти не піддаються інтерпретації на рівні художнього твору, явищ образотворчого мистецтва чи навіть фотографії. Вони інші. Їх аудиторія теж інша. Ця аудиторія як складник глобальної семіотичної системи готова до спілкування з новітніми медіа. А от покоління “епохи Гутенберга” абсолютно до цього неготові, вони живуть у далекому від електронних стратегій світі, тезаурус їх ігрової діяльності усталено-традиційний, однак якісно і кількісно інший (звідси “війна” молодого “комп’ютерного” покоління зі “старим” “книжковим”).

Щоб вберегти поняття медіагри від вульгаризації, варто надійно розмежувати, з одного боку власне ігри, а з іншого – процедури гайнування/проведення часу, операції, маневри й установки (розваги – за Полідевком [2, с. 118]), що виникають на основі різних життєвих позицій (наприклад, байдужого споглядання продукції мас-медіа). Гра обов’язково проводиться з відповідної життєвої позиції, власне позиція (установка, що їй відповідає) і налаштовує на гру і диктує правила цієї гри. Якщо сприймати деякі ток-шоу О. Герасим’юк (“Без табу”, “Проти ночі” тощо) з позиції “переглядання малюнків”, то вони здаватимуться “коміксами” (примітивно-анекдотичними). Адже це справді смішно: непідготовлена, неосвічена, по-дитячому наївна людина (гість телестудії) театральню перебільшено надзвичайно емоційно розповідає про своє життя. Однак, коли ми подивимося на ситуацію очима психолога, культуролога тощо, то життєва колізія (побутова сутічка) переростає у конфлікт (культурно “обрамлене” (завуальоване та змодифіковане) явище, що (завдяки алюзіям, ремінісценціям, іншим яскраво вираженим явищам інтертекстуальності) набуває додаткової вартості. І ось перед нами вже не криміналізована історія життя мешканця волинського Полісся, а прагматичний сюжет мітологічного переродження, закладений у наративну структуру масового споживання як гарант непереборної притягальності. Нова естетично й художньо виявлена образність – своєрідна провокація – гра, що вимагає задіяння інтелектуального ресурсу, і відбувається одразу на декількох рівнях: з текстом, з реципієнтом і. т. д. Вона (у семіотичній інтерпретації) володіє багатовимірною структурою: щонайменше реальним текстом, уявним та глибинним.

За логікою Е. Берна, медіарозваги слід вважати “іграми на все життя”. Подібної думки й відомий канадський медіапедагог Вейн

Мак-Ненні, який на Всесвітньому Самміті з медіаграмотності у Торонто пропонував дорослим слухачам, сприймаючи медіаінформацію, постійно грати ролі, такою є й позиція новітньої медіапедагогіки. Ідея стимулювання розуміння за допомогою гри закладена і в оригінальних кінопроектах – лідерах сучасного кінопрокату – фільмах Д. Фінчера (“Гра”), М. Формана (“Політ над гніздом зозулі”), Ф. Вебера (“Грашка”) та інших психологічних трилерах. Ключова ідея фільмів – повернення до життя через ігрове переродження (потрапляючи в екстремальні ситуації, переборюючи труднощі, учасники гри уявно переживають все найгірше: катартично “поглинають” свій страх).

В інтерпретації Т. Манна, існує дві іпостасі творчості/інтерпретації творів мистецтва. В основі першої лежить природна, не обтяжена інтелектом, простота, осердя другої – дух писемності, здатність до глибинної інтелектуальної рецепції (йдеться не про участь в інтерпретаційній діяльності інтелектуала та пересічного реципієнта, а про фази/рівні сприймання продуктів літератури і мистецтва однією людиною, яка вважає чи не вважає за потрібне заглиблюватись у герменевтичний процес). Другий вид інтерпретації, безперечно, вищий, але він, на думку Томаса Манна, нічого не вартий без першого, що править йому за ґрунт [6, с. 312-313]. Надзвичайно складною є ситуація прочитання тексту (як у випадку з релаксаційною медіапродукцією), що повертається до реципієнта саме ґрунтом, вертикально компілюючи “верх” – “низ”. Як вислід – перед нами “айсберг” з дуже обмеженою видимістю. Неозброєним оком бачимо лише одну з його найтупіших скресаних граней. Ми стикаємося із текстом дуже високої складності, тут неабияку роль починає відігравати установка на активізацію глибинної інформації, різних поглядів, передусім аспекту амбівалентності релаксаційного продукту, що є водночас собою і ще чимось надцятото рівня інтерпретацій.

Сучасна шоуїзована медіапродукція, як, до речі, й інші “атавізми” карнавальної-сміхової естетико-комунікативної системи, потребує саме іронічно-ерудованого (“раблезіанського”) прочитання, у вимірах якого найскладнішим є “просте” й “примітивне”, воно, як правило, – “обгортка”. Окрім того: у складних прекрасних формах легко “зчитується” видиме значення, у той час, як просте буває найвищою мірою полісемантичним у кожній із ситуацій його використання [3, с. 617]. Щоб “увійти” до ігрового медіапростору, слід передусім навчитися цінувати цю гру саму по собі (“по-дитячому” – без тіні зневаги), пам’ятаючи про те, що не буває нецікавих ігор, такими їх роблять виключно погані некреативні гравці.

Для неосвіченого споглядання “Давид” Берніні та без смаку оголений герой неліцензованого відеосюжету – однаково порнографічні, у той час, як грамотний реципієнт (досвідчений гравець) у кожному з них побачить певні нюанси зображення тіла (притаманні чи не притаманні (від цього і залежить їх якість) названим видам мистецтв, які можна порівнювати, але не варто оцінювати за однією системою). І (що найголовніше) – жоден з цих нюансів зображеного його не шокуватиме, бо вражає головним чином не оголеність як така, що часто зустрічається у житті та дзеркальних відображеннях, а, як справедливо вважав Дж. Лоуренс, усвідомлення споглядання забороненого, слизького і підступно звабливого [4] (цей “ореол” створює реципієнт (сам для себе), або ж його йому “навіюють”: соціум, “традиція” тощо).

Отже, у ситуації із сучасними медіа варто змінювати не їх продукт (він закономірний/вмотивований/самодостатній вислід загальнокультурного розвитку і аудиторії подобається), а себе, тобто – ракурс бачення, “вежу спостерігання”, територію гри, на якій ми стаємо господарями становища чи випадковими підглядачами проявів матеріально-тілесного низу.

На наше глибоке переконання, ажіотаж довкола іманентної патогенності повсюдної релаксації медійних текстів значною мірою “спровокований” негативною реакцією на його ідеї з боку ще не вільної від стереотипів минулого академічної науки, яка “традиційно” заперечує медіалудологію за формулою: “це погане тому, що це погане” (варіанти – чуже, непристойне тощо). Відмежовуючи цінності від фактів, “наука” протиставляє чисте буття явища абстрактно належному, і аналізує його не таким, яке воно є, а таким, яким хоче його бачити. Однак ЗМІ не коряться подібним теоретичним настановам, бо те, що лежить в основі їх глибинної естетики, виявляється сильнішим: формальні ознаки гри пов’язують медіа із сферою закодованого у глибинах їхньої пам’яті сакрального, а отже – непорушного: як ми могли пересвідчитися, – медіа орієнтуються не на новизну, а на інакшість, що опирається на пам’ять. Ще М. Маклюєн зазначив: із появою новітніх засобів масової комунікації повністю змінився увесь сенсорний баланс людини: співвідношення органів чуття у сприйманні, життєвий стиль, цінності, форми організації спілкування тощо. Утворилося глобальне село, в якому основним способом розуміння мозаїчної реальності, що постійно відновлюється, є міф, у процесі наповнення змістовністю застиглих структурних форм якого беруть участь творчі та ігрові начала людської природи [5].

Отже, сучасна медіагра не лише привід для розкутих веселоців,

вона може бути не тільки розкутим гедоністичним проведенням часу, а й “елементом і ступінню духовного майстрування”, що “вирастає не з розв’язності, а із зібраності” [10, с. 55]. Своєю глибиною сутністю гра, що потрапила в епіцентр новітньої масової комунікації, сягає сфери архетипно зумовленого. Як і сакральні дійства: вертеп, карнавал тощо медіарелаксація трансформує трагедію буття у рятівний амбівалентний сміх, тому гра, через яку нині, як і колись, знецінюється земне й короткочасне і величається гармонія Вічного, стала естетико-комунікативною базою новітніх електронних ЗМІ. Така гра – це поривання до життя, але не до якогось певного його способу, освяченого модою чи мораллю, а до дійсності, хоча б якою вона була, до життя, яким воно є [7, с. 15]. Сміх, карнавалізація синтез мистецтв і дійсностей вносять в аудіовізуальний простір щось неймовірно світле. Вони допомагають з іронією спостерігати те, що транслюється, непомітно (у формі інтертекстуальної гри) втягуючи життя у світ творчості. У цьому, на наш погляд, й полягає релаксаційна функція сучасних електронних ЗМІ.

Список використаних джерел та літератури:

Барт Р. Избранные работы: Семиотика. Поэтика / Пер. с фр. Г. Косикова. – М.: Прогресс, 1989. – 616 с.

Килимник С. Український рік у народних звичаях в історичному освітленні. Кн. I. – К.: АТ “Обереги”, 1994. – Т. I (зимовий цикл). – 392 с.

Лотман Ю. Семиосфера. – СПб.: Искусство-СПБ, 2000. – 704 с.

Лоуренс Д. Порнографія і непристойність // Всесвіт. – 1989. – №5. – С. 121–129.

МакЛюен М. Галактика Гутенберга: становлення людини друкованої книги. – Пер. з англ. – К.: Ніка-Центр, 2001. – 464 с.

Манн Т. Иосиф и его братья. В 2 т. Т. 2. – М.: Правда, 1987. – 720 с.

Моріра-Буке М. Смак до життя // Кур’єр ЮНЕСКО. – 1991. – №7. – С. 13–17.

Потятиник Б. Екологія ноосфери. – Л.: Світ, 1997. – 142 с.

Сидоркин А. Игровой аспект воспитания // Игра в педагогическом процессе: Межвузовский сб. науч. тр. – Новосибирск: НГПИ, 1997. – С. 58–67.

Сігов К. Б. Людина поза грою і людина, яка грає // Філософська і соціологічна думка. – 1990. – №4. – С. 28–44.

Усманова А. Р. Умберто Эко. Парадоксы интерпретации. – Минск: ПроPILEI, 2000. – 200 с.

Эко У. Развлекательность // Эко У. Имя розы: Детектив. – М.: Кн. Палата, 1989. – Вып. 2. – 496 с.