

Міждисциплінарний характер дослідження медіарозважальності **How do different sciences study mediaentertainment.**

У публікації доведено необхідність застосування досліджень міждисциплінарного характеру під час аналізу розважальної продукції електронних ЗМІ.

Ключові слова: розвага, реципієнт, традиція, інфотеймент, ритуал, міф, інформаційний простір.

At the article the author proved the necessity of using different sciences for analysis of entertaining product of Mass Media.

Key words: entertainment, tradition, infotainment, myth, information space.

“Досліджувати розважальні дійства – це все одно, що відображувати предмет методом смиренських дзеркал, які зазвичай спотворюють навіть найпрекрасніші речі”, – писав свого часу Михайло Бахтін [1].

Нам ця, дещо парадоксальна (з огляду на вперті спроби вченого таки збагнути суть подібних “відображень”), фраза пригадалася під час аналізу медіареласації.

Передусім, видно неозброєним оком, що індустрія розваг техногенного суспільства виробляє, а її реципієнт – відповідно – споживає те саме, що дивилися колись у Колізеї: мітологічні сюжети, пісні, танці, змагальні ігри, застілля, бійки□, акти масової розпусти... Окреслена релаксаційна продукція нас (як, вочевидь, і наших попередників) вражає, жахає, дратує, дивує, задовольняє... Словом, виконує усе те, що ще із запозиченої слов`янами латино-романської традиції входило у семантичний ареал слова “розваги” (тоді це називалося “ігри”).

Розважальна функція ЗМІ є на сьогодні найбільш критикованою, хоча, як це не парадоксально, найменш дослідженою; дарма, що саме вона (разом з інформаційною) – домінанта функцій мас-медіа, навіть причина їхнього

виникнення. Подібна реакція на розважальну комунікацію вже давно стала “доброю традицією”. Найефективнішим методом нейтралізації згубного впливу розваг споконвіку вважалися заборони, а підставою для скасування “безчинств” – твердження про патогенний вплив розваг, що нібито вступають у конфлікт із нормами загальнолюдоьської моралі та звичаєвого права.

Більшість стурбованих поверховістю сучасних електронних ЗМІ вчених як правило звинувачують їх у потуранні невибагливим смакам, зловживанні неестетичними сюжетами, намаганні усе, навіть серйозні дискурси, перетворювати у розвагу і ставлять питання про глибинні причини такого стану. Передусім вони звертають увагу на комерційну природу електронних мас-медіа та відсутність у їх структурі текстів (у вузькому традиційному розумінні слова). Медіаексперти (зокрема, Н. Постмен) переконані: вербальну модель комунікації зруйнувала аудіовізуальна культура після приходу якої текст і зображення помінялися місцями. Основна комунікативна роль тепер належить зображенню, а текст “додається” як “ілюстрація”. Зміна комунікативної моделі впливає на перебудову свідомості суб’єктів інформаційної діяльності.

Функціонування ЗМІ уже не є однозначно похідним від подій. У свідомості людини мас-медіа нерідко діють як першопричина, що наділяє дійсність своїми властивостями. Таким чином ЗМІ формують власний мітологічний простір, який “диктує” особливі форми творення і сприймання інформації (М. МакЛюен). Осердям мітологічного є образне та ігрове, тому діяльність електронних ЗМІ активізується саме в аспекті розважальності. Отже, цей аспект, потребує ґрунтовного наукового дослідження.

Розважальну функцію друкованих та електронних мас-медіа досліджували американські, французькі, канадські та ін. науковці, зокрема В. Шрамм, П. Бурдье, Дж. Мерілл, Н. Постмен, М. МакЛюен. У багатоманітності думок можна простежити два підходи: перший полягає в тому, що ЗМІ надають перевагу кожній темі, яка має розважальну цінність,

інший ставить за мету подавати якомога більше матеріалів на різну тематику, пропонуючи їх у власне розважальній формі. Звідси введене в науковий обіг поняття “infotainment” (інформація + розвага).

У галузі українського журналістикознавства релаксація як варта наукової рецепції проблема тільки-но потрапляє у поле зору дослідників, навіть окремою функцією її вважають не всі. Наукові праці, що узагальнювали б заявлену тему, на сьогодні практично відсутні. Однак сучасне журналістикознавство має у своєму розпорядженні окремі розділи, які безпосередньо стосуються розважальності, у монографіях, підручниках, посібниках, дисертаціях.

Розважальність як окрему функцію електронних ЗМІ досліджує В. Лизанчук, структуру комунікативних процесів релаксації В. Різун, Г. Почепцов; природу розважальної телекомунікації у ситуаціях ігрореалізацій – В. Олешко; соціокультурний аспект проблеми – функціонування мас-медіа у сфері цінностей, уособлених масовою культурою, зацікавив О. Зернецьку; філософсько-наукові узагальнення Б. Потятиника.

Як бачимо, вивчення розважальної продукції електронних ЗМІ перебуває поки що на стадії опису та первісної систематизації. На жаль, і досі немає теоретичного підґрунтя, яке дозволило б володіти об`єктом дослідження. Деякі аспекти розважальності часто презентуються як “таке явище, якого досі не було”, насправді ж, і ми в цьому мали змогу пересвідчитися, досліджуючи найновіші медіа проекти, це “те, що ніколи не зникало”. Тобто не поодиноким виявлена в українському медіапросторі, а постійно діюча (засвідчена у численних працях) світова тенденція жанрової модифікації тезаурусу давніх ігор.

Проблемі первісних ритуальних синкретичних розваг як своєї рідній метаструктурі щодо розуміння явищ буденного життя, художньої літератури та мистецтва уже присвячені дослідження визначних етнографів, етнологів, літературознавців, філософів. Серед них вчення К.Юнга, праці Ян де Фриза,

Л.Карпентера, В.Проппа, Є.Мелетинського, С.Неклюдова, О.Фрейденберг, Н. Фрая, М. Еліаде, Л.Дунаєвської, режисера В.Кісіна; відкриття шкіл Потебні, Фрая, французького антропологічного структуралізму Леві-Стросса, фрезерівського кола дослідників фольклору, Петербурзької культурологічної школи Марра, Невельської – Бахтіна. Вивчаючи прадавні видовища, вчені сподівалися віднайти “точки росту” (В.Кісін) модерної культури, що, за їх припущенням, із традиційної колективної діяльності перетворилася у самостійну естетико-комунікативну систему.

Цінним “путівником” в амбівалентному світі явищ розважальності можуть стати для сучасних дослідників наукові відкриття останньої з названих шкіл, серед здобутків якої концепції карнавального світосприймання та матеріально-тілесного низу. У контексті гротескного реалізму продукція мас-медіа обертається до нас безліччю непізнаних облич і масок, демонструючи високе у його загадково-аморфній міфічній наготі, адже у свідомості сучасного реципієнта іманентно присутній, пов’язаний із властивим для первісної людини ритуально-ігровим типом мислення, спосіб сприймання що вибудовується за логікою „зворотності”: закономірності переміщень верху й низу, різноманітного виду травестій, профанацій, блазенських захоплень. Це, так зване “друге життя культури”, будується як пародія на звичайне [1, 16]. Увесь світ релаксаційного дублювання досягається виключно у своєму релятивізмі. Звідси глибокий тверезий оптимізм народно-святкової системи образів та цінностей, а отже, – і їх техногенних двійників.

Думка про ритуально-мітологічний механізм культури адекватна підходові до минулого як до давнього тексту, що, зберігаючи резонансні сигнали попереднього знакового розвитку, дешифрується у перспективі сучасності. Названій проблемі присвячені праці семіотиків, серед яких найцікавішими для нас є концепції представників Тартуської школи.

За теорією Ю. Лотмана, кожне нове явище виникає на базі вічно

існуючого, тому саме глибинний аналіз релаксації дає можливість віднайти надійний кодовий ключ до прочитання її найновіших інтерпретацій. Таким чином, реконструйована інформація реалізується у контексті гри між минулим та сучасним у вимірах багатоступеневої знакової системи (семіосфери).

Під семіосферою вчені розуміють не стільки конкретні вияви тексту, “які онтологічні, поведінкові, аксіологічні детермінанти, котрі виражають універсальний” [7, 19] його стан. Дані текстові визначники, на думку Ю. Лотмана, не є “пасивними сховищами константної інформації, це не склади□, а генератори” [6, 675]. Тому семіотичний зміст у пам’яті культури не зберігається, а розростається, і спільне кореневище може щоразу давати якісно відмінні плоди.

Дискурс розважальності як самоорганізований текст: складне еволюційне ціле, відкрита нелінійна система, що завжди знає більше, ніж повідомляє, – магістральна тема сучасної філософії. На думку прогресивних учених, гедоністичний петитнартив доби, що минула, перетворився у гранднартив сучасності, тому толерантність до розважального, – домінанта не лише засобів масової інформації, а й літератури, мистецтва, політики тощо.

Отже, досліджуючи явище медіарозважальності, слід враховувати думки філологів, етнографів, семіотиків, філософів, теоретиків масової комунікації – усіх тих, хто працює в багатовимірному гуманітарному інформаційному просторі. Рекреативне – явище карнавально всеохоплююче (особливо в царині аудіовізуальної культури), тому збагнути його сутність можна лише у дослідженнях міждисциплінарного характеру.

Науки природознавчого циклу давно пререйшли від вивчення окремих явищ до виявлення їх віковічних генетичних закономірностей, що існують між живою та мертвою природою, побутовим і духовним світом людини. Спільна теоретична база наук цього циклу – вчення про сферу (цілісне природне утворення, що сформувалося у ході довгої історичної взаємодії речовини).

Вчення Вернадського керується положеннями про рівнозначність усіх факторів, які беруть участь у колообігу елементів. Учений наголошує на залежності сформованого середовища від усієї попередньої діяльності живої речовини. Об'єктом його вивчення став не організм, а сукупність як маса – космічний атомарний склад. За окресленою концепцією, людська думка – функція середовища, а не організму; вона вводить у закономірність світ атомів, геометрію космосу, явища життя як нерозривну частину єдиного цілого. Наука про ноосферу не розглядає історію як історію людей та історію природи чи окремо розвиток природного та культурного у людині, вона вбачає в усьому цьому грані нерозривного цілого.

Сучасні українські дослідники медіа теж вважають, що людина постійно “перебуває в оточенні текстів. І це оточення не менш важливе, аніж природне (у тому сенсі, що воно також заслуговує на свою екологію). Ключовим до розуміння ноосферної екології, на думку вчених, має стати з'ясування суб'єктно-об'єктних стосунків людини і навколишньої інформації [8, 8] та зміна ракурсу бачення й потрактування понять “шкідливий”, “патогенний” медіатекст. Дослідники вважають, що, коли розглядаються сучасні тексти, йдеться не про позитивні чи негативні явища, а про динамічні (існуючі подібно до біоценозу) структури (нооценоз (за Б. Потятиником)), кожна ланка яких функціонально необхідна у загальній інформаційній круговерті. У такому випадку патогенними слід називати не так тексти, як їхні інтерпретації – наповнені інтенціями, особистісними смислами дискурси [2, 53-54]. Взаємодію дискурсів і текстів цілком допустимо (за аналогією до вчення Вернадського) кваліфікувати як колообіг – енергію людської культури [5, 38] чи мислення живої речовини [4, 112]. В. М. Владимиров пропонує для названого “колообігу” термін інтеркурс (“розуміння світу у контексті текстів” [3]). Гіпертекстові лінки (лінії зв'язку інтеркурсу) пронизують усю товщу культури. Відповідно тексти і дискурси інтеркурсу можуть бути включені у різноманітні контексти, тобто мати різні пре- і постпозиційні

значення. Простір названої цілісності чимось нагадує бахтінське “гротескне тіло”, що “лускає від безперервної вагітності”. Це не дуже естетично, проте вкрай важливо для глобального онтогенезу. Отже, у світлі поданих уявлень, слід аналізувати “шкідливі” та “корисні” тексти, не з точки зору їхньої вартості, а як складник одвічних потреб – “живу речовину”. Тому нас цікавить не так текст, як його глибинний прецедентний зміст.

У процесі дослідження сучасної техногенної релаксації передусім впадає у вічі її фрагментарність, що, ймовірно, є частиною чогось значно більшого, якоїсь глобальнішої системи, доречнішим буде компаративне вертикально-горизонтальне генетичне вивчення релаксаційних явищ у вимірах аналізу історично різних та співмірних культур. Тоді за поверхневими рудиментами – інваріантами одного порядку – проглядаються явища іншої системи координат (не кращої і не гіршої – просто іншої, тому, власне, й цікавої), що повертає нас до архаїчних схем мітомислення. Такий кут зору є на сьогодні актуальним, адже він вкотре повертає нас до думки про реліктові архаїчні вкраплення у пізніші тексти, що є незаперечним свідченням цілісності людської культури, котра, як справедливо вважав М. Бахтін, ніколи “не створюється із мертвих елементів”.

1. Бахтин М.М. *Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса.* – 2-е изд. – М.: Худож. лит., 1990. – 543 с.
2. Бацевич Ф. С. *Основи комунікативної лінгвістики: Підручник.* – К.: Академія, 2004. – 344 с.
3. Владимиров В.М. *Від дискурсу до інтеркурсу // Наукові записки інституту журналістики, том 7 (квітень-червень).* – К, 2002. С. 17-19.
4. Вулф В. *Власний простір: пер. з англ.* – К.: Альтернативи, 1999. – 112 с.
5. Д'Ормессон Ж. *Ігри без жартів // Кур`єр юнеско.* – 1991. – №7. – С.34–39.
6. Лотман Ю. *Семиосфера.* – СПб: Искусство-СПБ, 2000. – 704 с.
7. Няму А.Е. *Поэтика традиционных сюжетов.* – Черновцы: Рута, 1999. – 176 с.
8. Павлюк Л. *Гротеск, “Метафора низу”, бурлескно-іронічні тональності сучасної преси: апологія стилю і аномалії стилю // Укр. журналістика: формування сучасного обличчя.* – Львів: Світ, 1993. – 109 с.

