

УДК 316.7 + 308
ББК 71 + 76.0

DOI: 10.30628/1994-9529-2019-15.2-43-64
received 12.05.2019, accepted 21.06.2019

ЕЛЕНА АЛЕКСАНДРОВНА СЕМЕНОВА

Институт художественного образования и культурологии
Российской академии образования, Москва, Россия

ORCID: 0000-0002-1316-3162

e-mail: semenova05@list.ru

ОТ БАЛАГАНА ДО ХАЙПА (ПРОБЛЕМЫ СОВРЕМЕННОЙ ИНТЕРНЕТ-КОММУНИКАЦИИ)*

Аннотация. В статье рассматриваются новые интернет-стратегии завоевания аудитории за счет комического контента. Чтобы иметь положительный публичный резонанс, человеку достаточно создать своего комического цифрового двойника и выступать от лица смеховой копии. Возникает проблема, связанная не столько с востребованностью коммуникации, основанной на карнавално-игровом, телесном опыте, сколько с ошибочным отождествлением карнавално-игровой телесной активности с компьютерными Интернет-технологиями конструирования цифрового смеха. Автор обращает внимание на то, что не только молодые люди, рожденные в 2000-х и в 90-х годах XX века, но и более старшее поколение взрослых, рожденных в 60-г. XX века, не всегда отличает интернет-юмор от живого смеха и карнавального общения. В статье представлены результаты сравнительного анализа двух моделей коммуникации. Одна модель основана на карнавализа-

* Результаты получены в рамках выполнения государственного задания Минобрнауки России (Номер для публикаций: 27.8719.2017/8.9).

ции в живой среде с минимальным процентом использования цифровых технологий. Вторая модель построена на использовании в живом общении и в Интернет-коммуникации преимущественно цифровых алгоритмов генерирования комических текстов, которые, с одной стороны, облегчают процесс создания и распознавания комических текстов, с другой стороны, формально вырабатывают и закрепляют у интернет-пользователей шаблонные стимул-реакции на комические сообщения. У автора статьи вызывает опасение возможная перспектива появления новых критериев не столько «смешного» и «комического», сколько «карнавала», выносящая за скобки непосредственный, живой вербально-невербальный смеховой диалог. Автор допускает, что растущая «карнавальная безграмотность» связана с востребованностью в интернет-пространстве преимущественно операциональных умений и алгоритмов построения иронических или юмористических текстов, формируя ограниченное, усеченное представление о карнавальном явлении и процессе, существенно деформируя его.

Ключевые слова: медиа, интернет, коммуникация, комическое, карнавализация

ELENA A. SEMENOVA

Institute of Artistic Education and Cultural Studies
of the Russian Academy of Education, Moscow, Russia

ORCID: 0000-0002-1316-3162

e-mail: semenova05@list.ru

FROM FARCE TO HYPE (ISSUES OF MODERN INTERNET COMMUNICATION)*

Abstract. The article examines new Internet strategies of acquiring an audience with the help of comical content. In order to achieve a positive

* The research was supported by the grant of the Ministry of Education and Science of the Russian Federation (27.8719.2017/8.9).

public resonance, it suffices for a person to create his comical digital double and act on behalf of a laughing copy. The problem arises connected not so much with the demand for communication based on carnival-game, bodily experience, as with the erroneous identification of carnival-play bodily activity with Internet computer technologies for constructing digital laughter. The author draws attention to the fact that not only young people born in the 1990s and the 2000s, but also the older generation of adults born in the 1960s, do not always distinguish Internet humor from live laughter and carnival communication. The article presents the results of a comparative analysis of two models of communication. The first model is based on the carnivalization in a live environment with a minimal percentage of usage of digital technologies. The second model is based on the use in both live and Internet communication of mostly digital algorithms for generating comical texts, which, on the one hand, facilitate the process of creating and discerning comical texts and, on the other hand, formally develop and consolidate the Internet users' stereotypical stimulus-reaction to comical messages. In this regard, the author is concerned about the possible prospect of the emergence of new criteria, which is not as much «funny» or «comic,» as it is «carnival-like,» which leaves aside the direct, live verbal-nonverbal laughing dialogue. The author concedes that the expanding «carnival illiteracy» is connected with the demand for mostly operational skills and algorithms of constructing ironic or humorous texts in the Internet space, forming a limited or truncated perception of the carnival phenomenon and process, hence, significantly deforming it.

Keywords: media, Internet, communication, comic, carnivalization

Сегодня информационно-коммуникативные технологии позволяют создавать такое интерактивное взаимодействие в интернет-среде, в процессе которого создается полная иллюзия общения с живым собеседником. Данная ситуация подобна одному из известных моментов книги Л. Кэрлла «Алиса в Зазеркалье», в котором король задает Алисе вопрос: «Кого ты увидела?». На что Алиса отвечает: «Никого». Король в восторге отвечает: «Какое прекрасное зрение! Нет Никого, а ты его все-таки увидела!» [1, с. 113]. Эту фразу Л. Трауберг приводит в своей книге для того, чтобы подчеркнуть, что Л. Кэрлл

предсказал законы природы будущей кибернетики [1, с. 113]. В свое время Р. Барт сравнил театр с кибернетической машиной, подающей сигналы с того момента, как открывается занавес. Р. Барт писал: «Что такое театр? Род кибернетической машины. Находясь в состоянии покоя, машина закрыта занавесом. Когда его открывают, она начинает высылать в наш адрес серию сообщений (сигналов)» [2, с. 28]. Агрессивный смеховой Интернет-поток можно сравнить с Гэгом, который первоначально обозначал резиновую грушу, «которую вставляли зубные врачи в рот пациента, чтобы он не закрыл рта. Гэгом именовался и просто кляп, которым затыкали рот жертве» [1, с. 72–73]. Это отчетливо видно в современной Интернет-коммуникации, в которой важным становится на чужую остроту мгновенно ответить еще более смешной репликой, как бы заткнув ею рот другому остро слову.

Такая агрессивная смеховая атака становится все жестче за счет того, что человек взаимодействует в Интернет-среде уже не только с человеком посредством машины, но и с самой машиной посредством человека. В качестве примера общения человека с человеком посредством машины можно привести современного театрального блогера Виктора Вилисова, который общается со зрителем в форме видео-лекций-перформансов, основным инструментом воздействия на зрителя в которых является интеллектуальный, остроумный, актуальный иронический текст. Лектор во время демонстрации видео может даже присутствовать в том помещении, где показывается его лекция-перформанс, сидя за компьютером, на глазах у публики молчаливо создавая импровизационный текст и транслировать его на экран. Одним из примеров ультрасовременной коммуникации человека и машины является проект студента факультета дизайна Королевского колледжа искусств Д. Хедберга «Smile TV», — телевизор, работающий только тогда, когда зритель улыбается [3, р. 97]. Данный телевизор был создан на основе Open Frame ЭЛТ-монитора и системы распознавания лиц, которая позволяет искусственному интеллекту более «чутко реагировать» на человека. Сегодня активно создаются новые, усовершенствованные технологии производства

цифровых комиксов, основанные на компьютерных программах распознавания человеческих лиц, позволяя делать комикс более «живым», построенным на невербальных комических нюансах. Выявлено, что при введении в процесс обучения школьников и студентов голосового инструктора (компьютеризированного голоса), который напоминает знакомого или сверстника, у них значительно повышается мотивация к обучению [4]. Можно заметить, что искусственный интеллект все больше входит в доверие к человеку за счет выстраивания «политики» диалога на основе интерактивных компьютерных технологий-посредников.

Характерно, что в наши дни у исследователей нет однозначно негативной оценки цифрового смеха. Неслучайно недавно прошедший пятый Международный гелологический конгресс был посвящен теме смеха и коммуникации [5]. Несмотря на то, что большое внимание на конгрессе было уделено негативным аспектам современных юмористических интернет-технологий (поднимались такие проблемы, как смех как оружие [5, с. 55]; взаимопересечение юмора и угрозы [5, с. 39]; понижение «оценочных смыслов» игры в социальных сетях [5, с. 40], основанной на иронии и насмешке; виртуальный смех как хайп [5, с. 38], в целом разделялось мнение тех авторов, которые считают, что интернет-смех является не только бескрайней сценой для пародийных высказываний [6, р. 5], юмора [7, р. 19–21], интернет-иронии [8, р. 76–82], распространения фейков [9, р. 452], порождения конкуренции [10] и социального неравенства [11], но при определенных обстоятельствах может выступать средой зарождения позитивных карнавальных процессов [12, р. 345].

Несмотря на то, что такие крупные специалисты в области искусственного интеллекта, как Шон Канак, офицер американской национальной разведки (НИО) по кибер-вопросам, возглавляющий разведывательное сообщество США (IC) по кибер-анализу, считает, что «алгоритмы машинного обучения не способны понять контекст или нюансы юмора» [13, р. 3], а невербальный юмор принципиально недоступен искусственному интеллекту, нельзя не заметить, что искус-

ственный интеллект способен с огромной, опережающей человеческие возможности скоростью, генерировать вербальные тексты.

Возникает тревожная перспектива появления новых критериев «карнавала», выносящая за скобки непосредственный, живой вербально-невербальный смеховой диалог. В такой новой коммуникативной игровой стратегии комический контент получает солидные инвестиции, представляя высокодоходный проект, основанный на быстрой прибыли, то есть «хайпе». Притом, что в такой модели коммуникации отдельные этапы создания комического могут намеренно отсутствовать, это не снижает ее востребованность у потребителя «Homo Pseudo-Carnivalus». Показателем этого является возрастающий интерес науки к нейронным и символическим моделям рэп-баттлов [14, р. 212], а также к программам, которые успешно создают рэп и хип-хоп тексты с помощью двуязычных рекурсивных нейронных сетей [15, р. 2524].

Действительно, язык искусственного интеллекта по ряду характеристик уступает человеческому языку. «Твердые языки, характерные тем, что строятся на строгом алгоритме, нечувствительны к контексту, метафоричности» [16, с. 237]. Однако это не мешает искусственному интеллекту в будущем создать усовершенствованный тип облегченной интернет-коммуникации, которая, не имея телесной памяти, опыта фамильярного, карнавального контакта, будет виртуозно создавать иллюзию карнавального общения. В такой коммуникации любые подтексты (юмористические, иронические и пр.) будут распознаваться дистанционно, формируя новый карнавальный код.

Данная перспектива не столь далека. Уже сегодня применяются новые технологии автоматической классификации интернет-иронии. Одной из них является метод применения к ироническому высказыванию классификаторов моделей языка символов (применение алгоритмов из API LingPipe и набора данных SemEval-2018 Task 3), обнаруживающего иронию в английских твитах [17, р. 162–163]. Американскими исследователями, сотрудниками Ратгерского

и Колумбийского университетов было апробировано распознавание маркеров иронии в Интернете, представляющих собой метакоммуникативные ключи, информирующие читателя (интернет-пользователя) о том, что высказывание иронично в первую очередь потому, как говорящий дает понять, что говорит не то, что думает [18, р. 589]. Предпочтение иронии юмору в современном интернет-пространстве можно объяснить тем, что человек в условиях конкурентной среды обитания стремится, сохраняя долю анонимности и дистанцированности, достигать своих целей, часто прибегая к обману, к которому можно отнести иронию.

Возникает проблема, связанная с тем, что не только студенты, рожденные в 2000-х и в 90-х годах XX века, нередко являющиеся разработчиками комических компьютерных алгоритмов, но и их преподаватели не всегда отличают интернет-юмор от живого смеха и карнавального общения. Апофеоз такой «карнавальной» безграмотности можно увидеть в том, что понятие «Carnival» — это уже давно не только инструмент и форма объединения людей на всеобщем празднике, но и инструмент измерения и анализа производительности компьютерных приложений и протоколов DSM [19, р. 7].

Финские исследователи T. Dufva и M. Dufva справедливо отмечают, что подобная кодовая безграмотность возникает не только в результате научения, но и в процессе формирования некарнавального опыта переживания. Авторы обращают внимание на то, что «код, используемый для формирования существующего цифрового мира, будь то операционная система, программное обеспечение или алгоритм биржевой торговли, отчетливо отличается от их бытовых аналогов, таких как молоток, ручка или кисть, используемых для формирования материального мира. Одним из примеров этого является двоичная система двух альтернативных состояний, часто представляется как 1 и 0. Код является двоичным и, следовательно, может быть сведен к решениям “да или нет”» [3, р. 97].

Однако, обращает на себя внимание некоторый парадокс: молодое поколение, воспитанное преимущественно на компьютерном

творчестве, остается, тем не менее, все еще способным считывать карнавалы код и воспринимать карнавальную метафору в интернет-среде и в реальной жизни, что может указывать на генетическую предрасположенность личности к карнавальной активности.

В связи с этим главная задача настоящего исследования состояла в том, чтобы изучить корреляцию телесного игрового псевдоагрессивного взаимодействия, основанного на шуточных побоях, оскорблениях, мезаяльянсах, травестии с устойчивой привязанностью и дружбой; проследить, насколько телесные, невербальные составляющие приватного карнавального общения могут быть адекватно переданы посредством перекодирования их с помощью компьютерных интернет-технологий конструирования комического и смешного.

Был осуществлен сравнительный анализ двух моделей коммуникации, одна из которых основана на карнавализации в живой среде с минимальным использованием цифровых технологий, а вторая — на высокой доле включения в общение цифровых алгоритмов генерирования случайных комических текстов и цифровых обозначений (смайликов, картинок и пр.).

Первая (контрольная) модель коммуникации рассматривалась на примере интернет-взаимодействия актеров уличного театра в открытой группе уличных театров и актеров, в которую вошло 122 человека. Вторая (экспериментальная) модель коммуникации рассматривалась на примере группового взаимодействия актеров уличного театра в закрытой группе, в которую вошло 14 человек. С 2009 по 2015 год 4 участника данной группы принимали участие в образовательном проекте «Деревенский театр», целью которого явилась мотивация творческой карнавалыно-игровой деятельности в условиях русской деревни. Результаты апробации данного проекта показали, что около 70% его участников «испытывают потребность в использовании карнавалыных методов в самостоятельной творческой профессиональной деятельности» [20, с. 115]. Закрытая группа была основана одним из участников группы в январе 2019 года, спу-

ся 6 дней после успешного завершения совместного двухнедельного уличного театрального проекта, в котором приняли участие актеры двух уличных театров. До этого, за месяц до проекта, данными участниками группы была создан интернет-чат, призванный мобильно решать проблемы, возникающие во время подготовки уличных, театральных спектаклей, созданием реквизита, сценария; обсуждением графика репетиций. Данная закрытая группа была создана для развития дальнейшей перспективы продолжения совместной творческой карнавально-игровой деятельности. Открытая группа уличного театра была создана в конце ноября 2018 как закрытая группа, но вскоре стала открытой, представляя собой коммуникационную интернет-платформу для обмена опытом, знакомства друг с другом деятелей в сфере уличного театра, быстро делиться интересной информацией о событиях в сфере уличного театра.

Теоретической базой исследования является антисемантическая теория юмора А. Козинцева о различии иронии и самоиронии, которая, в отличие от иронии, направленной на внешний объект, относится к юмору, выражающему радость от избытка бытия [21, с. 10]; о близости природы иронии к серьезности и лжи [22, с. 239], которая, в отличие от игровой, хаотической природы юмора, относится к продукту языка [22, с. 250], к первой моделирующей системе. Также применялась теория комического С. Эйзенштейна, согласно которой в комическом явлении при внешнем формальном соблюдении принципов диалектики наблюдается а-диалектичность [23, с. 516]. При анализе интернет-сообщений участников экспериментальной и контрольной группы учитывалось мнение тех исследователей, которые наблюдают проявление карнавализации в виртуальном пространстве [24; 25]. Применялась модель С. Траусана-Мату, который на базе полифонической концепции М. Бахтина создал и апробировал в обучении студентов компьютерные методики, основанные на технологии искусственного интеллекта, способствующие запуску процесса карнавализации в чатах. С. Траусан-Мату считает, что в интернет-среде карнавализация может состояться в случае, если осу-

ществляется совместная групповая деятельность, общение от лица физической и символической карнавальной маски [12, р. 347] и пр. По его мнению, наиболее точно законы виртуального мира можно объяснить с помощью двух фундаментальных категорий М. Бахтина — полифонии и карнавализации. С. Траусан-Мату представляет карнавализацию как полифоническую игру центробежно-центростремительного / диссонанса-консонанса, которая похожа на дивергентно-конвергентные этапы творческого действия, наблюдаемые в интернет-общении [12, р. 349]. По его мнению, центробежная сила представляет собой инерциальную силу, возникающую ответную реакцию на воздействие центростремительной силы. Данная модель, как представляется, имеет ряд универсальных моментов, связанных с тем, что карнавализация выступает как спонтанно, так и осознанно, вплетаясь в серьезный диалог, запуская творческий процесс [12, р. 348]. В исследовании были использованы выводы Т. Dufva и М. Dufva на предмет того, что карнавальный код в полном объеме доступен для понимания только тем, кто ранее имел опыт погружения в карнавалы-игровую среду. Исследование базируется на драматургическом, театральном подходе И. Гофмана [26, с. 29], согласно которому человек, находясь в обществе других, использует две основные стратегии: целенаправленное самовыражение и спонтанное, которое выдает в нем то, что он утаивает. Эти две стратегии, по его мнению, ассиметричны по отношению друг к другу и могут с одинаковым успехом симулироваться в процессе коммуникации. Данный подход позволил нам предположить, что спонтанное и осмысленное поведение могут в одинаковой степени симулироваться в первой и второй модели общения за счет использования информационно коммуникативных технологий. При анализе интернет-текстов участников группы на предмет содержания в них юмористического алгоритма применялась диктальная и модусная модель юмористических текстов В. Карасика, классификация стилей юмористического общения В. Раскина. Исследование базируется на концепции телесной природы балагана И. Уваровой.

Результаты исследования показали, что «Балаган» является для участников экспериментальной закрытой группы карнавальным кодом, который подразумевает свернутую до метафоры форму взаимодействия в пограничном пространстве «между страхом и смехом», в ситуации метаморфозы, в которой личность в любой момент может превратиться, перерядиться духовно и физически в другого персонажа, маску. Эта метафора оформилась в название группы «Балаган» как результат совместного нахождения в общей гримерной на протяжении 14 дней, в течение которых осуществлялся театральный проект. Гримерная выступала аналогом балаганного пространства, которым может быть амбар, сарай, навес, изба, дом и т.д. Особенность балаганного общения в данном сообществе состояла в том, что балаганное пространство выходило далеко за пределы реальной гримерной комнаты, слабо отражаясь в интернет-общении. В результате сравнительного анализа интернет-сообщений в группе «Балаган» было выявлено, что чаще всего участники группы в онлайн-переписке используют фразы-розыгрыши, видео, смайлики, нарушение синтаксиса и пунктуации.

Большую роль в запуске карнавализации в данной группе играет оксюморон, часто употребляемый в алгоритме построения анекдотов [27, с. 914] как реплика-реакция на не очень удачное или странное высказывание, а также употребление кодовых слов, рожденных в процессе общения в гримерной. Кодовые слова постепенно формируют специфический сленг данного сообщества, подчеркивая определенный приватный тон общения. В интернет-общении участников группы кодовые слова тянут за собой шлейф юмористического общения, сформировавшегося ранее в условиях театральных подмостков и гримерной комнаты. Пародийные, самоуничижительные высказывания участников в онлайн-переписке используются с целью показать то, что сам высказывающийся прекрасно знает о своих ошибках, опозданиях и пр. Как правило, наблюдается парное подшучивание, в котором есть жена и муж, возраст которых примерно одинаковый. Нередки случаи возникновения

полных, подшучивающих семей, состоящих из матери, отца и дочери, а также неполных семей, в которых есть, например, только мать и сын и т.п. Показательно то, что закулисное общение представляет собой симбиоз юмористической и иронической игры, выраженной в псевдоагрессивных, карнавальных приемах коммуникации (тактильное касание, поцелуи, щипания, объятия, дружеские, игровые побои, карнавальная хвала-брань). Меньше всего участники группы «Балаган» выкладывают в группу фото и видеоматериалы, сделанные ранее в гримерной комнате, что можно объяснить тем, что в карнавальном общении велика доля приватности.

Если в самом начале общения в данной группе, в которой многие не были знакомы друг с другом, в переписке преобладали значки, смайлики, то к середине проекта, когда общение становилось все более неформальным, стало появляться больше развернутых предложений.

В контрольной группе, в которой участники, преимущественно не знакомы друг с другом лично, не имеют опыта совместной деятельности в сфере карнавальной, театральной деятельности, напротив, практически отсутствуют шуточные издевательства, употребление оценочной лексики, иронические высказывания. Выявлено полное отсутствие в этой группе кодовых слов, самопародийных высказываний, хэштэгов, которые бы намекали на игровой тон коммуникации. В модели «Балаган», напротив, словесная ирония, в гораздо меньшей степени строится на основе видео, фото-презентации, чем при помощи синтаксического и морфологического искажения кодовых слов или фраз.

Применение классификации юмористических текстов В. Карасика, основанной на семиотической модели, позволило продиагностировать интернет-тексты участников контрольной и экспериментальной группы на предмет содержания в них универсального юмористического алгоритма. Было выявлено, что в открытой группе в гораздо меньшей степени, чем в закрытой группе, реализуются три, выделенные В. Карасиком, условия возникновения юмористической коммуникации [27, с. 898] (намерение в общении «уйти от серьезно-

го разговора»; юмористическая тональность, позволяющая сократить дистанцию для того, чтобы еще более продуктивно, но в «мягкой форме» приблизиться к обсуждению серьезных проблем; использование типичных для группы моделей смехового поведения). Также удалось проследить, что основными «ключами общения» или коммуникативной манерой [27, с. 901] в экспериментальной группе является дружеское подшучивание, которое часто оканчивается ироническим крещендо, совершенно отсутствующее в открытой группе. В закрытой группе дозволяются самые «вольные», пограничные иронично-юмористические шутки, давая возможность в ироничной, хвалебно-ругательной, дразнящей манере наиболее ярко выразить в необидной форме свое недовольство, обиду и пр. Очень часто в данной группе наблюдается такое явление как «смеховой дебют» [27, с. 901], который В. Карасик характеризует как переход от серьезного тона общения к несерьезно-смеховому. В данной группе актеров уличного театра это явление выступает признаком расширения балаганного сообщества за счет принятия в группу еще одного собрата, родственного по духу. Применение классификации В. Раскина, который рассматривает стили юмористического общения в рамках скрипт-ориентированной семантической теории [28, р. 228–229], позволило выявить устойчивость в общении участников экспериментальной, закрытой группы «Балаган» следующих трех типов юмористических высказываний: мягкого, любящего высмеивания; смеха над собой; смеха как субlimации протеста [27, с. 897]. В результате исследования подтвердилась рабочая гипотеза о том, что модель коммуникации, активно использующая компьютерные алгоритмы, схемы и клишированные шаблоны «комического», обладает значительно высоким потенциалом запуска в виртуальном пространстве центробежной силы, но значительно меньшим, по сравнению с коммуникацией в закрытой группе, потенциалом взаимодействия с центростремительной силой, позволяющей переходить к стадии живого карнавального диалога.

Если участники закрытой группы «Балаган» по сегодняшний день применяют принципы карнавализации в своих дальнейших совместных проектах и спектаклях и сознательно, и интуитивно, то

участники открытой группы, значительно чаще моделирующие ситуации «карнавализованного типа» в интернет-общении сознательно, по-прежнему не стремятся сформировать свой личный, карнаваль- ный опыт переживания.

Несмотря на то, что в закрытой и открытой группе основная цель интернет-общения состоит в налаживании творческого, дружественного общения за пределами интернет-сети, достигнутые результаты в группах существенно отличаются в пользу закрытой группы, где действуют правила балаганного общения, в котором первостепенную роль играет архетипическое, почти примитивное сознание и балаганный стиль, отличающийся фамильярным, телесно-игровым контактом, преследующим цель создать физический образ «патентованного уroda» [29, с. 173] — типичного балаганного персонажа, которому, согласно мнению И. Уваровой¹, свойственна спонтанная невербальная, мимико-декламационная манера вести диалог.

Представляется, что дискуссия относительно того, возможно ли вообще говорить о едином карнавальном виртуальном ритме, универсальном континууме, все еще себя не исчерпала. Стоит принять во внимание мнение Т. Черниговской, которая поднимает парадоксальную проблему о том, что «мозг находится в мире, а мир находится в мозгу», а потому «поиск субъективного опыта в физическом мире (т. е. в качестве и интенсивности сенсорных стимулов) абсурден: его там нет, так как он строится в мозгу» [30, с. 118], а потому оправдано задать вопрос о том: «Кто смотрит на ментальные репрезентации? Кто их интерпретирует?» [30, с. 119] и предположить, что «тексты нейронной сети читает сама нейронная сеть, в которую мы попались или которой, возможно, являемся...Утешает лишь то, что в нее попался и мир. Или она сама и есть мир» [30, с. 119].

¹ Автор глубоко признателен И. Уваровой за прояснение многих моментов, связанных не только с земной, телесной, временной природой Балаганного мироустройства, но и с его не менее загадочной, виртуальной, бестелесной стороной, обращенной к инфернальной сущности смерти, перед лицом которой «все земное становилось беспредельно откровенным» [29, с. 173].

Рискну высказать категоричное утверждение о том, что виртуальная коммуникация никак не может быть синонимом карнавала в силу того, что она не представляет собой разновидность сообщения, протяженного во времени и пространстве, с звучащей речью и пластической формой повествования. Она не театр и не карнавал, которые можно отнести к семиотическим системам, заменяющим вербальными и невербальными знаками предметную реальность, обладающую «особым внелингвистическим “языком”» [2, с. 29]. Кинестетическая (невербальная), а также голосовая (интонационная) коммуникация, представляющие дефицит в интернет-общении, не просто более информативны и красноречивы, чем вербальные средства, не только выступают отличительной особенностью выразительности человека, они способны создавать ту неперекодируемую веселую, доброжелательную атмосферу, в которой только и возможно рождение импровизированных беззлобных, безалаберных шуток и мистификаций [29, с. 141], отличающих карнавальный, балаганский тон общения от всех других тем, что позволяет делать обратимым переход материального мира в идеальный. Именно шутка — тот отголосок живой интонации, рожденной в теле, служит пропуском в бестелесный, интернет-мир, в который невозможно войти без еще одного атрибута живого — маски, которая утрачивает силу только с исчезновением, физическим распадом ее живого носителя. Виртуальный диалог очень напоминает диалог духов, в котором голоса сливаются в вечное неразборчивое бормотание.

Остается предположить, что если игнорировать законы балаганного мироустройства, связанные с игрой оригинала и копии/подделки, игры и серьезности, мифа и мистификации, на смену сразу же придет засилье виртуальных кинестетических образов и видов интерактивной коммуникации, сместив тем самым, как пишет Ирина Уварова, всемирную ось, которая отвечает за гармонию, обнажив явные отличия злого, хайпового обмана от живого балаганного героя, который характерен тем, что радуется нас разоблачением самого себя.

ЛИТЕРАТУРА

1. Трауберг Л. Мир наизнанку: Социально-критические мотивы в американской кинокомической 1910–1930-х годов. М.: Искусство, 1984. 301 с.
2. Поляков М.Я. О театре: поэтика, семиотика, теория драмы. М.: А.Д. и Театр, 2001. 384 с.
3. Dufva T., Dufva M. Metaphors of code — Structuring and broadening the discussion on teaching children to code // *Thinking Skills and Creativity*. 2016. № 22. P. 97–110.
URL: <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2016.09.004> (Дата обращения: 19.04.2019)
4. Ramachandran A., Huang C.-M., Scassellati B. Toward effective robot-child tutoring: Internal motivation, behavioral intervention, and learning outcomes // *ACM Transactions on Interactive Intelligent Systems*. 2019. Vol. 9 (1).
URL: <https://doi.org/10.1145/3213768> (Дата обращения: 21.04.2019)
5. Программа и аннотации Пятого Международного гелологического конгресса «Смех и коммуникация» (29 мая — 1 июня 2019 г.). СПб.: РГПУ имени А.И. Герцена, 70 с.
6. Voxman-Shabtai L. The practice of parodying: YouTube as a hybrid field of cultural production // *Media, Culture and Society*. 2019. Vol. 41 (1). P. 3–20.
URL: <https://doi.org/10.1177/0163443718772180> (Дата обращения: 19.05.2019)
7. Graefer A., Kilby A., Kalviknes Bore I.-L. Unruly Women and Carnavalesque Countercontrol: Offensive Humor in Mediated Social Protest // *Journal of Communication Inquiry*. 2018. Vol. 43 (2). P. 171–193.
URL: <https://doi.org/10.1177/0196859918800485> (Дата обращения: 19.05.2019)
8. De Mattei L., Cimino A., Dell’Orletta F. Multi-task learning in deep neural network for sentiment polarity and irony classification // *CEUR Workshop Proceedings*. 2018. Vol. 2244, pp. 76–82.
9. Brodie I. Pretend news, false news, fake news: The onion as put-on, prank, and legend // *Journal of American Folklore*. 2018. Vol. 131 (522), pp. 451–459.
URL: <https://doi.org/10.5406/jamerfolk.131.522.0451> (Дата обращения: 19.05.2019)
10. Abbots E.-J., Attala L. It’s not what you eat but how and that you eat: Social media, counter-discourses and disciplined ingestion among amateur competitive eaters // *Geoforum*. 2017. Vol. 84, pp. 188–197.
11. Rovisco M. A new ‘Europe from below’? Cosmopolitan citizenship, digital media and the indignados social movement // *Comparative European Politics*. 2016. Vol. 14 (4). P. 435–457.
URL: <https://doi.org/10.1057/cep.2015.30> (Дата обращения: 19.05.2019)

12. Trausan-Matu S. Bakhtin's Carnavalesque and Polyphony in Computer-Supported Collaborative Learning // M.M. Bakhtin's Heritage: Culture—Science—Education—Creativity: International Round Table dedicated to M.M. Bakhtin (22 May 2018, Orel). Collection reports and articles / Editor-compiler, translator Elena A. Semenova. M.: FSBSI «IAEaCS RAE», 2018, pp. 344–351.

13. Kanuck S. Humor, ethics, and dignity: Being human in the age of artificial intelligence // Ethics and International Affairs. 2019. Vol. 33 (1), pp. 3–12.

14. Wu D., Addanki K. Neural Versus symbolic rap battle bot // 41st International Computer Music Conference, ICMC 2015: Looking Back, Looking Forward—Proceeding, 2015, pp. 210–213.

15. Wu D., Addanki K. Learning to rap battle with bilingual recursive neural networks // IJCAI International Joint Conference on Artificial Intelligence, 2015, pp. 2524–2530.

16. Семенова Е.А. Смех в Российской молодежной культуре рэп-баттла [Электронный ресурс] // Ярославский педагогический вестник: сет. электрон. науч. журн. 2019. № 1. С. 235–241.

URL: http://vestnik.yspu.org/releases/2019_1/38.pdf (Дата обращения: 19.05.2019).

17. Clavel Quintero Y., Arco García L. Irony detection based on character language model classifiers // Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics), 2018, pp. 158–165.

18. Ghosh D., Muresan S. With 1 follower I must be AWESOME: P. Exploring the role of irony markers in irony recognition // 12th International AAAI Conference on Web and Social Media, ICWSM, 2018, pp. 588–591.

19. Meira W., Leblanc T. J., Hardavellas N., Amorim C. Understanding the performance of DSM applications // Understanding the Performance of DSM Applications / D. Panda, Stunkel C. (Eds.). Berlin: Heidelberg: Springer, 1997.

URL: https://doi.org/10.1007/3-540-62573-9_15 (Дата обращения: 25.04.2019).

20. Семенова Е.А. Уличный театр как универсальное пространство формирования карнавальной культуры личности: от детства к взрослости : Монография. Е.А. Семенова. М.: ООО «Сам Полиграфист». 2018. 170 с.

21. Козинцев А.Г. Эволюционное бегство: С.М. Эйзенштейн и эстетика комического // Studia Culturae. 2011. № 12. С. 7–29.

22. Козинцев А.Г. Юмор: до и после иронии // Логический анализ языка языковые механизмы комизма / Российская академия наук; Институт языковедения. М.: Индрик, 2007. С. 238–253.

23. Эйзенштейн С.М. Режиссура. Искусство мизансцены // Избранные произведения: в 6 т. М.: Искусство, 1966. Т. 4. С. 135–535.

24. Дубовский В.А. Трансформация феномена карнавализации в условиях информационного общества: интернет-карнавал // Социальные трансформации. 2016. № 26. С. 48–51.

25. Загоруйко И.Н. Карнавализация коммуникативного пространства видеоблогов // Современная наука: актуальные проблемы теории и практики. Серия: Гуманитарные науки. 2018. № 5. С. 119–123.

26. Гофман И. Представление себя другим в повседневной жизни / пер. с англ., вступ. ст. А.Д. Ковалева. М.: КАНОН-пресс-Ц: Кучково поле, 2000. 304 с.

27. Карасик В.И. Алгоритмы построения комических текстов // Вестник РУДН. Серия Лингвистика. 2018. Т. 22. № 4. С. 895–918.

URL: <https://doi.org/10.22363/2312-9182-2018-22-4-895-918> (Дата обращения: 25.04.2019)

28. Raskin V. Semantic Mechanisms of Humor // Proceedings of the Fifth Annual Meeting of the Berkeley Linguistics Society, 1979, pp. 325–335.

URL: <https://doi.org/10.3765/bls.v5i0.2164> (Дата обращения: 19.05.2019)

29. Уварова И.П. Повесть об одном домике. М.: ГЦТМ им. А.А. Бахрушина, 2018. 336 с.

30. Черниговская Т.В. Это не я — это мой мозг... // Отечественные записки. 2013. № 1 (52). С. 116–127.

REFERENCES

1. Trauberg L. Mir naiznanku: Sotsial'no-kriticheskie motivy v amerikanskoj kinokomicheskoy 1910–1930-h godov [The World Upside-Down: Motives of Social Criticism in American Comedy Movies from the 1910s to the 1930s]. Moscow: Iskustvo [Art], 1984. 301 p.

2. Polyakov M.Y. O teatre: poetika, semiotika, teoriya dramy [About Theater]. Moscow: A.D. i Teatr [A.D. and Theater], 2001. 384 p.

3. Dufva T., Dufva M. Metaphors of code—Structuring and broadening the discussion on teaching children to code. Thinking Skills and Creativity. 2016. № 22, pp. 97–110.

URL: <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2016.09.004> (Access date: 21.04.2019)

4. Ramachandran A., Huang C.-M., Scassellati B. Toward effective robot-child tutoring: Internal motivation, behavioral intervention, and learning outcomes. ACM Transactions on Interactive Intelligent Systems. 2019. Vol. 9 (1).

URL: <https://doi.org/10.1145/3213768> (Access date: 21.04.2019)

5. Programma i annotatsii Pyatogo Mezhdunarodnogo gelologicheskogo kongressa “Smekh i kommunikatsiya” (29 maya—1 iyunya 2019 g.) [Program and Annotations of the Fifth International Geological Congress “Laughter and Communication” (May 29—June 1, 2019)]. St. Petersburg: RGPU imeni A.I. Gertsena [A.I. Herzen Russian State Pedagogical University], 70 p.

6. Boxman-Shabtai L. The practice of parodying: YouTube as a hybrid field of cultural production. *Media, Culture and Society*. 2019. Vol. 41 (1), pp. 3–20. URL: <https://doi.org/10.1177/0163443718772180> (Access date: 19.05.2019)

7. Graefer A., Kilby A., Kalviknes Bore I.-L. Unruly Women and Carnavalesque Countercontrol: Offensive Humor in Mediated Social Protest. *Journal of Communication Inquiry*. 2018. Vol. 43 (2), pp. 171–193. URL: <https://doi.org/10.1177/0196859918800485> (Access date: 19.05.2019)

8. De Mattei L., Cimino A., Dell’Orletta F. Multi-task learning in deep neural network for sentiment polarity and irony classification. *CEUR Workshop Proceedings*. 2018. Vol. 2244, pp. 76–82.

9. Brodie I. Pretend news, false news, fake news: The onion as put-on, prank, and legend. *Journal of American Folklore*. 2018. Vol. 131 (522), pp. 451–459. URL: <https://doi.org/10.5406/jamerfolk.131.522.0451> (Access date: 19.05.2019)

10. Abbots E.-J., Attala L. It’s not what you eat but how and that you eat: Social media, counter-discourses and disciplined ingestion among amateur competitive eaters. *Geoforum*. 2017. Vol. 84, pp. 188–197.

11. Rovisco M. A new ‘Europe from below’? Cosmopolitan citizenship, digital media and the indignados social movement. *Comparative European Politics*. 2016. Vol. 14 (4), pp. 435–457. URL: <https://doi.org/10.1057/cep.2015.30> (Access date: 19.05.2019)

12. Trausan-Matu S. Bakhtin’s Carnavalesque and Polyphony in Computer-Supported Collaborative Learning. *M.M. Bakhtin’s Heritage: Culture—Science—Education—Creativity: International Round Table dedicated to M.M. Bakhtin (22 May 2018, Orel)*. Collection reports and articles. Editor-compiler, translator Elena A. Semenova. M.: FSBSI «IAEaCS RAE», 2018, pp. 344–351.

13 Kanuck S. Humor, ethics, and dignity: Being human in the age of artificial intelligence. *Ethics and International Affairs*. 2019. Vol. 33 (1), pp. 3–12.

14. Wu D., Addanki K. Neural Versus symbolic rap battle bot. 41st International Computer Music Conference, ICMC 2015: Looking Back, Looking Forward—Proceeding, 2015, pp.210–213.

15. Wu D., Addanki K. Learning to rap battle with bilingual recursive neural networks. *IJCAI International Joint Conference on Artificial Intelligence, 2015*, pp. 2524–2530.

16. Semenova E.A. Smekh v Rossiyskoy molodezhnoy kul'ture rep-battla [Laughter in the Russian Youth Culture of Rap-Battle]. Yaroslavskiy pedagogicheskiy vestnik: set. elektron. nauch. Zhurn. [The Yaroslavl Pedagogical Bulletin: Network of Electronic Scholarly Journals]. 2019. No. 1, pp. 235–241. URL: http://vestnik.ypsu.org/releases/2019_1/38.pdf (Access date: 19.05.2019).

17. Clavel Quintero Y., Arco García L. Irony detection based on character language model classifiers. Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics), 2018, pp. 158–165.

18. Ghosh D., Muresan S. With 1 follower I must be AWESOME: P. Exploring the role of irony markers in irony recognition. 12th International AAAI Conference on Web and Social Media, ICWSM, 2018, pp. 588–591.

19. Meira W., Leblanc T. J., Hardavellas N., Amorim C. Understanding the performance of DSM applications // Understanding the Performance of DSM Applications / D. Panda, Stunkel C. (Eds.). Berlin: Heidelberg: Springer, 1997. URL: https://doi.org/10.1007/3-540-62573-9_15 (Access date: 25.04.2019).

20. Semenova E.A. Ulichnyy teatr kak universal'noye prostranstvo formirovaniya karnaval'noy kul'tury lichnosti: ot detstva k vzroslosti [Street Theatre as a Universal Space of the Carnival Cultural Formation of the Personality: from Childhood to Maturity]. Monograph. Moscow: OOO «SAM Poligrafist», 2018. 170 p.

21. Kozyntsev A.G. Evolyutsionnoe begstvo: S.M. Eyzenshteyn i estetika komicheskogo [Evolutionary Flight: Sergei Eisenstein and the Aesthetics of the Comical]. Studia Culturae. 2011. No. 12, pp. 7–29.

22. Kozyntsev A.G. Yumor: do i posle ironii [Humor: Before and After Irony]. Logicheskiy analiz yazyka yazykovye mekhanizmy komizma [Logical Analysis of Language and Lingual Mechanisms of Comedy]. Rossiyskaya akademiya nauk; Institut yazykoznaniya [Russian Academy of Sciences; Institute for Language Studies]. Moscow: Indrik, 2007, pp. 238–253.

23. Eyzenshteyn S.M. Rezhissura. Iskusstvo mizansceny [Stage Direction. The Art of the Mise-en-Scene]. Izbrannye proizvedeniya: v 6 t. [Selected Works in 6 Volumes]. Moscow: Iskusstvo [Art], 1966. Vol. 4, pp. 135–535.

24. Dubovskiy V.A. Transformatsiya fenomena karnavalizatsii v usloviyah informatsionnogo obshchestva: internet-karnaval [The Transformation of the Phenomenon of Carnivalization in the Conditions of Informational Society: Internet-Carnival]. Sotsial'nye transformatsii [Social Transformations]. 2016. No. 26, pp. 48–51.

25. Zagoruyko I.N. Karnavalizatsiya kommunikativnogo prostranstva videoblogov [The Carnivalization of the Communicative Space of Video-Blogs]. *Sovremennaya nauka: aktual'nye problemy teorii i praktiki. Seriya: Gumanitarnye nauki* [Contemporary Science: Relevant Issues of Theory and Practice. Series: Humanitarian Sciences]. 2018. No. 5, pp. 119–123.

26. Gofman I. Predstavlenie sebya drugim v povsednevnoy zhizni [Hoffman I. Representation of Oneself to Others in Everyday Life]. Translated from the English and with an Introductory Article by A.D. Kovalev. Moscow: KANON-Press-C: Kuchkovo pole, 2000. 304 p.

27. Karasik V.I. Algoritmy postroeniya komicheskikh tekstov [The Algorithms of Construction of Comic Texts]. *Vestnik RUDN. Seriya Lingvistika* [Bulletin of RUDN: Seria Linguistica]. 2018. Vol. 22. No. 4, pp. 895–918.

URL: <https://doi.org/10.22363/2312-9182-2018-22-4-895-918> (Access date: 25.04.2019)

28. Raskin V. Semantic Mechanisms of Humor. *Proceedings of the Fifth Annual Meeting of the Berkeley Linguistics Society*, 1979, pp. 325–335.

URL: <https://doi.org/10.3765/bls.v5i0.2164> (Access date: 19.05.2019)

29. Uvarova I.P. Povest' ob odnom domike [Novellete about One Little House]. Moscow: GCTM im. A.A. Bahrushina, 2018. 336 p.

30. Chernigovskaya T.V. Eto ne ya—eto moy mozg... [This is Not Me—This is My Brain]. *Otechestvennye zapiski* [Homeland Sketches]. 2013. No. 1 (52), pp. 116–127.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ:

ЕЛЕНА АЛЕКСАНДРОВНА СЕМЕНОВА

кандидат педагогических наук,

старший научный сотрудник лаборатории литературы и театра,

ФГБНУ «Институт художественного образования

и культурологии

Российской академии образования»,

119121, Москва, Россия, Погодинская ул., дом 8, корп.1.

ORCID: 0000-0002-1316-3162

e-mail: semenova05@list.ru

ABOUT THE AUTHOR:

ELENA A. SEMENOVA

PhD in Pedagogical Sciences,

Senior Research Fellow of the Laboratory of Literature and Theater,

Federal State Budget Scientific Institution

“Institute of Artistic Education and Cultural Studies

of the Russian Academy of Education,”

119121, Moscow, Russia, Pogodinskaya str., 8/1

ORCID: 0000-0002-1316-3162

e-mail: semenova05@list.ru