

ФИЛОЛОГИЯ

УДК 808

БЕЗОТВЕТСТВЕННОЕ СЛОВО – ИСТОЧНИК КРИЗИСА ПОСТИНДУСТРИАЛЬНОГО ОБЩЕСТВА

Л. К. Салиева

Московский государственный университет
им М. В. Ломоносова, г. Москва, Россия

IRRESPONSIBLE WORD IS THE SOURCE OF POSTINDUSTRIAL SOCIETY CRISIS

L. K. Salieva

Lomonosov Moscow State University, Moscow, Russia

Summary. Irresponsible word creating a false myth makes society reproduction impossible. The main myth generator of modern times is the mass media. The prevailing discourse mode in the media is narration, it being a narrative for those who create it (the story is used as an argument), and a myth for those who receive it (the perceived story is treated as a reality). Mass narrative for children lays the foundation for mass consciousness of the near future.

Keywords: irresponsible word, mass consciousness, narrative, reference personality, moral censorship, rhetoric, analytical reading.

1. Суть кризиса современного общества, как было предсказано и показано М. М. Бахтиным, состоит в безответственности слова, в его профанации, ведущей к невозможности обеспечения общественного воспроизводства. Этот факт обусловлен тем, что доминирующим типом человеческой цивилизации в XX веке (постиндустриальный период) становится информационная цивилизация, в которой власть осуществляется путем управления информационными ресурсами и информационными потоками. Для эффективного осуществления властных функций на больших территориях и по отношению к большой аудитории необходимы современные информационные средства и технологии, способные путем постоянного присутствия и направленной обработки заставить людей принять определенный стиль, идеи и потреблять определенные вещи. Подобные информационные средства и технологии находятся в силу финансовых причин в руках ограниченного числа государственных, общественных и частных организаций. В условиях безответственного слова, неэтичного использования средств массовой коммуникации тезис о плюрализме мнений оборачивается выражением интересов владельцев указанных организаций и подчинением посредством создания ложных мифов этим интересам аудитории. Конкуренция между авторами на информационном рынке ведет к примитивизации ценностей, отраженных в информационном продукте, вульгаризации содержания и языка последнего. Ориентация на потребление и удовольствие, прагматизм порождают культурный нигилизм. В таких условиях репродукция общества невозможна, оно нацелено на самоуничтожение. Отсюда – именно экология информационного пространства – ключ к разрешению проблем современности. Рассмотрим эти вопросы более подробно.

2. В обществе, существующем в условиях определяющего влияния средств массовой коммуникации, последние являются творцом идеологии, формируют массовое сознание: образ мира и образ человека. Массовая информация, совместно с порожденной ею массовой культурой, и сопровождающей ее современной рекламой и массовыми играми, формируют стиль.

Массовое сознание оказывается насквозь структурировано немногими, но настойчиво внедряемыми в него положениями, которые определяют реакции, оценки и поведение человека. Совокупность этих положений (общих мест массового сознания: «символический зонтик») есть результат реализации стратегии информирования. В плане содержания последняя определена источниками финансирования, которыми являются государство, частные корпорации и реклама. Исследование стратегии информирования и, соответственно, массового сознания, возможно посредством контент-анализа СМИ. Последний используется, в частности, для мониторинга общественного мнения в управлении им.

Благодаря свойству мультимедийности (совмещению словесного, визуального и аудиального воздействия) современные средства массовой коммуникации образуют постоянный контекст человеческого бытия, параллельную реальность. Жизнь современного человека погружена в мультимедийный рассказ о событиях. Повествование здесь является преобладающей композиционной формой, причем для создателей оно – нарратив (рассказывание истории, имеющее цель помимо рассказа, то есть использование повествования как аргумента), для обывателя – миф (воспринимаемая история и есть реальность).

Нарратив является самым эффективным способом распространения идей, создания образов. В рассказе идеи приобретают свойства осмысленности, запоминаемости и согласованности, они образны.

Нарративные жанры многочисленны. Нарративом является любой текст (литературно-художественный текст, очерк, публичная речь, комикс, песня, фильм, видеоигра, театр, танец и т. д.), который описывает реальные или вымышленные события в той или иной последовательности.

Функции нарратива определены тем, что он является имманентным свойством человеческого мышления и отсюда – формой социального взаимодействия, формой понимания и культурного опыта, формой организации научных исследований и образовательных технологий.

Центром медийного нарратива могут быть «звезда», супергерой, кукла (игрушка), представляющие собой типы современной эталонной личности (образцовая внешность, поведение, жизнь и т. д.).

3. Нарратив массовой коммуникации для детей закладывает фундамент массового сознания ближайшего будущего. Здесь полезно вспомнить систему воспитания Платона, изложенную им в трактатах «Государство» и «Законы» и ставшую основанием для многих последующих систем. По Платону, главное условие идеального государства – правильное воспитание, социальная функция которого состоит в том, чтобы сделать ребенка совершенным гражданином, умеющим справедливо подчиняться или начальствовать. Воспитание начинается с воспитания мусическими искусствами, к которым относятся словесность, то есть мифы, и игры. Этот тип воспитания формирует внутренний мир человека, т. е. его душу. Состав мифов и игр, доступных детям, должен, считает Платон, соответствовать законам и учить детей жить по правилам.

Частичное представление о нарративе массовой коммуникации для детей можно получить, подвергнув контент-анализу продукцию одного из самых успешных проектов на рынке детской мультимедийной продукции «Человек-паук» (издательство Marvel). «Человек-паук» существует на разных материальных носителях (в качестве комиксов, карточной игры, на телевидении, в кинофильмах и видеоиграх).

Ниже представлены результаты качественного контент-анализа журналов за 2009 год и 400 карточек.

Категория персонажи. Мир, в котором действует Человек-паук, состоит из бесчисленного разнообразия злодеев. В результате знакомства с последними ребенок выучивает следующие слова: *криминальный джентльмен, криминальный босс и основатель преступного сообщества, безжалостный убийца, маньяк-убийца, убийцы пауков, се-*

рийный убийца, чрезвычайно опасный убийца, загадочный преступник, порочный торговец наркотиками, взломщик сейфов, ловкий ворюга, безжалостный делец, наемный преступник, кошмар, падаль, гоблины, демоны, вампиры, мефисто, мутанты, мутантиши, клоны, симбиоты, зомби и т. д.

Категория поведение/поступки персонажей. Ребенок узнает, что можно «провоачивать аферы, иметь карьеру взломщика, использовать свою силу в преступных целях, стать преступником ради острых ощущений, отбывать пожизненный срок, создавать галлюцинации, подсесть на наркотики, вступить в романтические отношения, использовать достижения науки исключительно в целях разрушения», а также, что можно стать супергером, приняв сыворотку.

Категория языковой стиль. Для комиксов характерен грубый язык, частотны слова, подобные *сойти с ума, бешеный, псих*, повелительное наклонение, восклицательные знаки, рубленные фразы.

Возникает также вопрос о цели введения в текст для детей таких вещей, как подзаголовков «*Для истинно верующих*» одной из рубрик комикса (рубрика «Сетевые файлы»), задания, типа «*Учись рисовать зеленого кумира!*»¹ (имеется в виду гоблин), бонусные карточки с командой «*Укради!*» и пояснением, что данная карточка дает право украсть (не *взять*, а именно *украсть*) некоторое число карточек у любого игрока. Подобные приемы делают нормативными элементы зла в той части образа мира, которая представляет добро.

Вместо заключения хочется поставить, по крайней мере, три вопроса:

- Какими будут ценности поколения, выросшего на продукции «Человек-паук»?
- Какими могут и должны быть действия государства и общества по отношению к такой продукции?
- Как обыватель может защититься от подобного потока информации при отсутствии какого-либо контроля со стороны государства и общественности?
- Представляется, что насущными требованиями настоящего момента являются
- введение нравственной цензуры, если не превентивной, то хотя бы карательной;
- разработка здоровых массовых мультимедийных продуктов для детей;
- повышение риторической грамотности общества: Только умение анализировать и оценивать информацию, адекватно выражать свою мысль может защитить обывателя в эпоху либерализма, эпоху создания мифов в своих частных интересах. Это потребует введения качественных курсов аналитического чтения и риторики в программы всех уровней среднего образования.

¹ Человек-паук. Герои и злодеи. Marvel. An Eaglemoss Publication. 2009, №2. с. 19 (Следует отметить, что продукция «Человек-паук» в качестве средства массовой информации не зарегистрирована и, соответственно, как таковое регулироваться не может).