

Семенова Елена Александровна
Elena Semenova

кандидат педагогических наук, старший научный сотрудник лаборатории литературы и театра
ФГБНУ «Институт художественного образования и культурологии
Российской академии образования»

PhD (of Pedagogical Sciences), Senior Research Fellow of the Federal State Budget Scientific
Institution «Institute of Art Education and Cultural Studies of the Russian Academy of Education»
e-mail: semenova05@list.ru

«ЦИФРОВОЙ СМЕХ» В XXI ВЕКЕ: ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ АСПЕКТ ИЗУЧЕНИЯ ПРОБЛЕМЫ

«Digital Laughter» in the 21st century: pedagogical aspect of the problem study

Ключевые слова: иллюзия, комическое, цифровой смех, игра, XXI век, педагогический аспект.
Keywords: illusion, comic, «digital laughter», game, 21st century, pedagogical aspect.

Аннотация. Многочисленные комические послания, адресованные друг другу пользователями интернет-сети, свидетельствуют о способности «виртуального смеха» компенсировать дефицит общения, вызывая «иллюзию» живого присутствия другого. У человечества в XXI веке обнаруживается страсть к реплицированию себя в виртуальном мире. Чтобы иметь положительный публичный резонанс, больше не требуется превосходить своего карнавального двойника и его цифровое отражение. Личность становится равна своей смеховой копии. Смеху больше некого (нечего) отражать в своем кривом зеркале. Общество начинает жить по принципу «двойного отражения», согласно которому самовыражение заменяется на самоотражение в мире «цифрового смеха». В статье будет рассмотрен педагогический аспект изучения данной проблемы.

Abstract. Numerous comic messages addressed to each other by users of the Internet indicate the ability of «virtual laughter» to compensate for the lack of communication, causing the «illusion» of the living presence of the other. Humanity in the XXI century reveals a passion for replicating itself in virtual world. In order to have a positive public response, it is no longer necessary to surpass your carnival double and its digital reflection. The identity becomes equal to its humorous copy. This creates a situation in which laughter begins to degrade, as it has no one else (nothing) to reflect in his crooked mirror. Society begins to live by the principle of «double reflection», according to which self-expression is replaced by self-identical self-reflection in world of «digital laughter». The article will consider the pedagogical aspect of this problem study.

*Результаты получены в рамках выполнения государственного задания Минобрнауки России
(Номер для публикации: 27.8719. 2017/8.9)*

В цифровую эпоху стихия комического стремительно расширяет свои границы. Один из крупнейших специалистов в области медиа и интернет-коммуникаций, американский философ Г. Дженкинс считает, что пересечение новых и старых медиа оказывает глубокое влияние на качество производства культуры и ее потребление. Например, авторы комиксов начинают осваивать и создавать новые технологии создания цифровых комиксов (взаимосвязь

кодирования, интерфейса и нарратива в создании цифровых комиксов). С помощью метода глубокой нейронной сети, для узнавания лица персонажа комикса создан новый, по сравнению с современными модулями, метод распознавания человеческих лиц. Выявлено, что компьютер, выступая в роли социального актора, оказывает влияние на взаимодействие человека и робота в контексте учебной коммуникации. Например, при введении в процесс обучения голосового инструктора (компьютеризированного голоса), который напоминает знакомого, или сверстника, значительно повышает мотивацию к обучению у школьников, что актуально для педагогической практики.

Сегодня ведутся исследования возможностей искусственного интеллекта генерировать шуточные, комические тексты. В частности, исследователи D. Wu, K. Addanki [24; 25] выявили богатый потенциал искусственного интеллекта в генерации текстов рэп-баттлов. По их мнению, мягкие языковые структуры используются для улучшения ответов искусственного интеллекта, с помощью включения живого импровизационного ответа (по модели рекурсивной автоассоциативной памяти (RAAM), задача которой в том, чтобы представить символические структуры средствами нейронных сетей) [25]. Авторы сравнили метод стохастической контекстно-свободной грамматики с нейросетевым подходом, основанным на рекурсивной автоассоциативной памяти, которая способна порождать символьные структуры. Данную нейронную сеть исследователи представляют, как состоящую из двух слоев. Первым слоем является кодер, который автоматически создающий то или иное представление. Вторым слоем (декодер) дробит до бесконечности данное представление на части. Рэп-битва моделируется как квази (псевдо)-переводческая проблема, в которой ответ импровизируется с учетом введения в текст случайной строки. Оба подхода направлены на решение сложных проблем композиционности. Именно нейронная сеть, использованная командой «Яндекс. Музыка», успешно сгенерировала рэп-тексты, которые по манере и стилю были похожи на тексты того или иного рэп-исполнителя. Как считают исследователи, преимущество нейронного сетевого подхода в том, что он способен поддерживать постоянный уровень сложности и непредсказуемости. Твердые языки, характерные тем, что строятся на строгом алгоритме; не чувствительны к контексту; метафоричности; переводимы только на твердые и вербальные; не проявляют свойства энтропии, дискурсивности, интерпретации; не индивидуальны, будут обогащаться свойствами мягкими. Смешение в рэп-культуре различных языков (цифрового и живого) значительно расширяет возможности словесного творчества обучающихся.

Главный научный сотрудник института искусственного интеллекта румынской Академии (RACAI), профессор факультета компьютерных наук Бухарестского политехнического университета (UPB) С. Траусан-Мату утверждает, что искусственный интеллект, способен генерировать комическое, но не способен порождать карнавализацию в медиасреде без участия человека. На базе полифонической модели и концепции карнавализации М.М. Бахтина, он разработал компьютерные методики, интегрирующие возможности искусственного интеллекта, которые успешно применяются сегодня в компьютерном обучении

студентов решать совместно в чатах сложные математические и др. задачи. С. Траусан-Мату считает, что «в математике формальные языки, являющиеся абстракциями (человеческого) естественного языка, стали теоретической и практической основой для компьютеров. Любая компьютерная программа написана на таком формальном “языке программирования” ... искусственному интеллекту и обработке естественного языка не хватает жизненного опыта (что мы увидим позже), пространственно-временного комплекса, то есть “хронотопа”, являющегося одной из важнейших бахтинских идей» [22, 377].

По мнению С. Таусана-Мату, фундаментальное отличие искусственного интеллекта от живой речи в том, что он «не может иметь эмпатии, ...он не в состоянии понять, что значит *влезть в шкуру другого*... для понимания другого человека необходимо осознание жизни, восприятие комплекса пространства и времени, а значит, необходимо рассматривать его хронотопическую перспективу» [22, 378].

С одной стороны, интернет стимулирует творчество современных молодых людей, увеличивая количество технологий по созданию его продуктов, в том числе словесного и визуального смехового мира. С другой стороны, смех становится цифровым [17]. Интернет-технологии позволяют генерировать юмор без участия человека. Сегодня активно исследуется отношение населения к интернету (и компьютерной коммуникации в целом) путем картирования наиболее угрожающих, трансгрессивных и чудовищных образов киберпространства. В обществе возрастает паника перед тератологическим киберпространством связана с отсутствием в нем четких границ, размытости иерархии (добро-зло). В сети часто наблюдаются случаи нарушения авторского права в современной музыкальной, цифровой индустрии. В отдельных странах наблюдается стремление противостоять подобному *неживому* интернет-юмору, который далеко не является автономной областью. Цифровой юмор собирает огромную аудиторию. В Корее активисты запустили в сеть «интернет-мемы» в образе монстрообразных интернет-пользователей, чтобы предотвратить интернет-зомбирование населения Кореи, в частности молодежи, которая находится в эпицентре агрессивно настроенной по отношению к интернет-пользователям информационной среды [9, 43].

Виртуальное общение представляет игру с незнакомцем, стремящимся не только развеселить и насмешить нас, но и оказать далеко не безопасное педагогическое воздействие. Подобным эффектом обладает виртуальный юмор. В американском обществе знаменитостей называют «близкими незнакомцами», то есть теми, кого считают *почти родными*, даже несмотря на то, что все видели их образ только в интернет-сети [12, 8]. Это порождает вокруг «близких незнакомцев» постоянный шквал скетчей, юмористических историй. Интернет как публичное пространство все чаще используется как средство для манипуляции, в котором публичная и приватная сферы смешиваются [2; 15]. Например, становится недоказуемым вторжение мемов на нашу частную территорию [11, 225; 21, 12]. Современные исследователи считают, что мем возник в момент, когда наши предки стали подражать. Мем – это эволюционный репликатор, позволяющий путем копирования передавать друг другу информацию. Процесс порождения

мемов называют «меметическим драйвом» [11, 225], связанным с получением удовольствия от имитирования [11, 230]. *Реплицирование комической формы и содержания* становится одним из ключевых механизмов воздействия на доверие пользователей интернет-сети. Оцифрованный мир влияет на возникновение иллюзии реального присутствия персонажа смехового мира, дружелюбно к нам настроенного. Многие блогеры (И. Горбачёва, А. Ивлеева, О. Медынич, Н. Краснова и др.) сосредотачивают свои усилия на том, чтобы как можно чаще быть продублированными в медиа-среде, включая в свои короткие комические видеосюжеты (вайны) пародийные маски, мемы.

Чтобы разобраться в том, насколько виртуальный юмор способен восполнить недостаток живого игрового общения, обратимся к двум теориям, в которых фигурирует тема иллюзорности мира смеха и комического. В частности, это теория М.Т. Рюминой об «удвоении видимости» и теория «мира третьей референции» А.Г. Козинцева. М.Т. Рюмина выдвинула гипотезу о том, что смех есть виртуальная реальность, расположенная на границе реального и ирреального [7], обладающая «зеркальным эффектом». М.Т. Рюмина считает, что «первая видимость» представляет собой результат противоречий действительности, а «вторая видимость» является результатом иллюзорного отражения первой видимости (противоречий реальности). Если разрушается вторая (иллюзорная) реальность, то погибает и первая видимость. Смех возникает в момент, когда явление воспроизводит в самом себе «удвоение видимости», грозя «катастрофой». Эту балансирующую на грани исчезновения, крушения обеих видимостей, комическую игру, М.Т. Рюмина называет «игрой иллюзиями» [7], где одна иллюзия накладывается на другую, порождая разрушение обеих. В этом случае можно предположить, что появляется третья иллюзия, как результат уничтожения первой и второй. Справедливо предостережение М.Т. Рюминой относительно того, что удвоение видимости может происходить даже в трагической ситуации, когда смех будет допустим и возможен, но неуместен и безнравственен. Выбор остаётся за человеком.

В формуле А.Г. Козинцева, автора теории «мира третьей референции» [4], мы видим три мира: мир реальности, мир художественного вымысла и мир смеха. А.Г. Козинцев добавляет к шести выделенным Р.О. Якобсоном функциям языка седьмую – антиреферентивную [3, 59-60], антиязыковую, уничтожающую референцию, которая становится в его теории третьим миром референции (миром нереференции), который противостоит первому (реальному) [3, 60] и второму миру (художественному) [3, 61], как мир невозможный [3, 61-65], который нужно воспринимать адекватно ему (несерьёзно) [1]. По мнению А.Г. Козинцева, у смеха и горя совершенно различные причины, так как юмор «враждебен референции», но не метаотношению. Смех, принадлежа метауровню понимания и восприятия, содержит диалектику видимого и невидимого, в которой вещь становится видимой, когда смех помещает ее на другой уровень [15].

Феномен беспрерывно смеющегося юного пользователя интернет-сети, сидящего в одиночестве у экрана монитора, только на первый взгляд граничит с патологией. Это не противоречит стихии комического, которой для создания

невозможного (смехового) мира, достаточно, чтобы партнеры были на одной игровой волне, даже находясь на значительном расстоянии друг от друга, передавая друг другу «смеховые волны». Проведенные эксперименты подтверждают, что смех происходит невольно как реакция на щекотку, игру [23]. Исследования возникновения сенсорной «иллюзии присутствия» подтвердили, что, человек реагирует смехом, если, щекоча себя, убежден в том, что его щекочет другой человек [4, 92—93]. Р. Провайн объясняет это тем, что смех является элементом поведения, а не рефлексом, предполагая несоответствие стимула и реакции [19]. Нет прямой зависимости между качеством юмора и смеха, как между стимулом и реакцией [4, 100; 18, 689; 20]. В то время как юмор может не нуждаться в смехе, смех может не нуждаться в юморе.

Исследования Р. Провайна показали, что непосредственный смех отличается от искусственного (эстрадного) смеха тем, что смеющийся смеется едва не больше того, кому он адресует своё высказывание [4]. Это подтверждает, что смех является результатом усложнения человеческой природы. Чем избирательнее становится человеческая раздражимость, тем тоньше становится чувствительность, реакция на игровое поведение, «игровой укус», виртуальный мир смеха и комического. Не случайно смех проявляется позже, чем плач. Улыбка появляется у ребенка не раньше двух-трех недель, а характерные смеховые движения примерно с 4-6 месяцев. Н.Н. Ладыгина-Котс, долгое время наблюдая за развитием своего ребенка и детёныша шимпанзе, пришла к выводу, что основное отличие шимпанзе Иони от малыша Руди в том, что у шимпанзе отсутствует смех, чувство комического, пение, чувство альтруизма, членораздельность слов, мирное общение с нижестоящими, вертикальная походка [6, 471].

С другой стороны, возникает ситуация, когда смеху становится некого (нечего) отражать в своем кривом зеркале. Самовыражение заменяется на самотождественное самоотражение, приводя к вырождению комического. Можно предположить, цифровой мир использует лишь рассудочную, проверенную формулу, в которой стимул всегда гарантирует усредненную смеховую реакцию [4, 86].

Есть надежда, что виртуальное пространство не сможет со временем полностью вытеснить потребность в живом общении растущего молодого поколения, так как смех неподконтролен. Научно-практические исследования последних двух десятилетий показали ярко выраженную корреляцию смеха и симпатии [4; 12; 13; 14; 18; 20] к живому собеседнику. Было проведено психотерапевтическое исследование у пациентов с биполярными расстройствами, в котором изучались изменения чувствительности кожи у пациентов и терапевтов во время смеховой реакции. Проведенный двухфакторный дисперсионный анализ показал, что шкала изменений кожной чувствительности повышается, когда пациенты и терапевты смеются вместе. Исследователи приходят к выводу о том, что нет сомнений в том, что смех у людей развился вследствие потребности в эмоциональной коммуникации [19], достижения и укрепления социальной сплоченности [4; 18]. Смех возникает чаще как реакция на речь (слово), играя роль двунаправленного интерперсонального коммуникатора передачи аффективной

информации [18, 691]. Очень часто смех возникает у пациентов на собственные реплики. Совместный смех возникает в ситуации, в которой нет четкого разделения статусов (пациент и врач). В такой атмосфере даже пациенты с онкологическими заболеваниями чаще смеются, чем в одиночестве [10]. Было выявлено, что врачи смеются реже на свои реплики, чем пациенты [18, 693]. Эти исследования подтвердили наличие устойчивой корреляции смеха и симпатии.

До тех пор, пока личность находится на метауровне по отношению к своей комической копии, будет сохраняться необходимый зазор, позволяющий личностно и творчески развиваться. Если самовыражение станет равным комическому отражению, человечество перестанет отражаться в зеркалах «цифрового смеха», которые будут продолжать транслировать *зловещую пустоту*.

К счастью, на фоне преобладающих в интернет среде автоматических программ, создающих *цифровой смеховой мир*, на живую, непосредственную карнавално-игровую активность достаточно сложно оказывать негативное воздействие. Результаты апробации разработанной автором методики «Юмор против Иронии» [8, 240-241], созданной в результате изучения теоретических позиций А.Г. Козинцева [5; 8, 241-242] и знакомства с российским рэп-баттлом [8, 241], показали, что «подшучивание» оказывает положительное опосредованное педагогическое воздействие, снижая агрессию и жесткость в детской и в молодежной среде. Тактика словесного «подшучивания» в современной молодежной среде сходна с педагогическими профилактическими формами деструктивного поведения, известными еще в обрядовой жизни славянской общины XIX века. В частности, есть основания рассматривать концепцию карнавалной культуры М.М. Бахтина как методологию сохранения и развития живой карнавално-творческой активности молодежи театральных вузов, мироощущение которой неразрывно связано с карнавалной, гротескной образностью, выступая критерием ее профессиональной состоятельности.

ЛИТЕРАТУРА

1. Абрамян Л. Первобытный праздник и мифология. – Ереван, Изд-во АН Армянской ССР, 1983.
2. Дуков Е.В. Сеть: публика и искусство. – М.: ГИИ, 2016.
3. Козинцев А.Г. Об антиреферентивной функции языка. Логический анализ языка. Между ложью и фантазией. – М.: Индрик, 2008. – С. 55-66.
4. Козинцев А.Г. Человек и смех. – СПб.: Алетейя, 2007.
5. Козинцев А.Г. Юмор: до и после иронии// Логический анализ языка. Языковые механизмы комизма. – М.: Индрик, 2007. – С. 238-253.
6. Ладыгина-Котс Н.Н. Дитя шимпанзе и дитя человека в их инстинктах, эмоциях, играх, привычках и выразительных движениях. В 2 т. Т.1. – М.-Воронеж, 2011.
7. Рюмина М.Т. Смех как эстетический феномен: вопросы теории и истории. – М., 1999.
8. Семенова Е.А. Юмор против Иронии: Потенциал карнавалной культуры в методиках формирования личности актёра и режиссёра. // Художественное образование в России на современном этапе: научный поиск, обновление содержания и повышение качества: сборник научных материалов по итогам международного научно-практического кластера «Теория и практика непрерывного художественного образования в

- современных социокультурных условиях» (ФГБНУ «Институт художественного образования и культурологии Российской академии образования», 19-20 июня 2018г.) / Сост. О.В. Гальчук. – М.: ФГБНУ «ИХОиК РАО», 2018. – С.234-242.
9. Стукалова, О.В., Командышко Е.Ф., Епанешников В.В. и др. Социокультурные аспекты личностного развития учащейся молодежи в современной информационной среде // Казанский педагогический журнал. – 2018. – № 3. – С. 42–46.
 10. Beach W.A., Prickett E. Laughter, Humor, and Cancer: Delicate Moments and Poignant Interactional Circumstances // *Health Communication* 32(7):1-12 · July 2016. DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/10410236.2016.1172291>
 11. Blackmore S. Evolution and Memes: The human brain as a selective imitation device//*Cybernetics and Systems*, Vol 32:1, pp. 225-255, 2001.
 12. Blank T. How the Mighty Have Fallen: American Celebrity Scandals and Humor Dynamics Online // 30th ISHS Conference Humour: Positively (?) Transforming Tallinn University, Tallinn, Estonia 25-29 June 2018. Book of abstracts, 2018.
 13. Carr L., Iacoboni M., Dubeau M., Mazziotta J.C., Lenzi G.L. Neural mechanisms of empathy in humans: A relay from neural systems for imitation to limbic areas. *Proc Natl Acad Sci – USA*, 2003, pp. 5497–5502.
 14. Decety J, Chaminade T. Neural correlates of feeling sympathy // *Neuropsychologia*. – 2003. 41, pp. 127–138.
 15. Flichy P. L'imaginaire d'Internet. – Paris, 2001. P.137-162.
 16. Kozin A. The Mirror of Laughter, *Russian Journal of Communication*, 4:1-2, 2011, pp. 120-124, DOI:10.1080/19409419.2011.10756794 (дата обращения: 27.11 2018)
 17. Kunze P.C. Laughter in the digital age//*Comedy Studies*. Vol. 6, No. 2, 2015. P. 101–106, <http://dx.doi.org/10.1080/2040610X.2015.1094945>. (дата обращения: 05.06. 2018)
 18. Marci C.D., Moran E.K., Orr S.P. Physiologic Evidence for the Interpersonal Role of Laughter During Psychotherapy// *Journal of Nervous & Mental Disease* 192(10), pp. 689-95. October 2004 with 271 Reads. DOI: 10.1097/01.nmd.0000142032.04196.63. (дата обращения: 25.11 2018).
 19. Owren M.J, Bachorowski J. The evolution of emotional expression: A “selfish-gene” account of smiling and laughter in early hominids and humans. In GA Bonanno (Ed), *Emotions: Current Issues and Future Development*, p. 152–191. – New York: Guilford Press, 2001.
 20. Provine R.R. *Laughter: A Scientific Investigation*. – New York: Viking, 2000.
 21. Shifman L. (Hebrew University of Jerusalem) The Promises and Perils of Internet Memes//30th ISHS Conference Humour: Positively (?) Transforming Tallinn University, Tallinn, Estonia 25-29 June 2018. Book of abstracts, 2018.
 22. Trausan-Matu S. The influence of Bakhtin’s ideas on natural language processing, e-Learning, and fostering creativity// Проблема Хронотопа в современных научных исследованиях: Международный круглый стол, посвящённый М.М. Бахтину (Москва, 19-20 апреля 2017 года, Москва): Сборник докладов и статей. /Редактор-составитель сборника Е.А Семенова. Москва: ФГБНУ «ИХОиК РАО» 2017. 500 с. С.375-384.
 23. Vaid J. Humor and laughter//*Encyclopedia of the Human Brain* Copyright 2002 // Elsevier Science (USA). – All rights reserved. Volume 2, 2002. pp. 505-516.
 24. Wu D., Addanki K. Learning to rap battle with bilingual recursive neural networks// IJCAI International Joint Conference on Artificial Intelligence 2015-January, с. 2524-2530.
 25. Wu D., Addanki K. Neural Versus symbolic rap battle bot//41st International Computer Music Conference, ICMC 2015: Looking Back, Looking Forward - Proceedings 2015. С. 210-213.