

УДК 82'0+82-9

УЧАСТНИКИ, ИГРОКИ, ГЕРОИ И ПЕРСОНАЖИ РЕАЛИТИ-ШОУ: СПЕЦИФИКА ДИФФЕРЕНЦИАЦИИ

Э.Г. Шестакова

Аннотация

В статье впервые формулируется проблема именования участников реального шоу, в философско-культурологическом аспекте рассматривается дифференциация определений *участник, герой, персонаж, игрок*, которые оказываются в сложных смысловых отношениях – от синонимических до парадоксальных и антагонистических. Показано, что реальное шоу – это глубинная онтологическая и экзистенциальная проблема самоимитирующих мира и человека, утрачивающих основу и сущность понимания как такового, почти лишённых способности актов понимания.

Ключевые слова: реалити-шоу, герой, персонаж, игрок, характер, антропологическая катастрофа, игра, развлечения, эстетическая реальность, театральная культура.

Реальное шоу за неполных два десятилетия, прошедших с момента его появления в мировом культурном пространстве, продемонстрировало быстрый и сложный путь развития, специфика которого обусловлена субстанциальной природой этого изначально и неустранимо разнородного и при этом, безусловно, целостного явления. *Реальное шоу* – это в первую очередь европоцентричное культурное явление, основанное на сознательном, последовательном, целенаправленном совмещении и соосуществлении нескольких разнородных реальностей: реальности непосредственно живой жизни (актуализированной формами и типами её повседневности, приватности), реальности массмедийности, эстетической реальности и реальности социального мира (пространства).

Кроме того, реальное шоу предполагает и постоянное сочетание, взаимодействие разновекторных типов коммуникации: а) *социальной коммуникации*, направленной на внешний мир, общественные модели, условия, закономерности жизнедеятельности и отдельного человека, и традиционных устойчивых групп (влюблённая пара, семья, отцы и дети и т. п.); б) *приватной коммуникации*, ориентированной на частную, внутреннюю жизнь повседневности и закрытый жизненный мир личности в её взаимоотношениях с родными, близкими. Именно такая сложность, лабиринтообразность природы и, соответственно, функций, ценностных средств, способов, стратегий и целей реалити-шоу делает его наиболее удобным, востребованным и в определённой мере даже естественным и надёжным пространством реализации социальных, личностных жизненных смыслов, представлений, ожиданий, ориентаций, желаний, страхов современного

человека, у которого произошло патогенное сращение с катастрофическим состоянием культуры.

Об одном из аспектов этого состояния Мераб Константинович Мамардашвили говорил ещё в 1989 г., акцентируя внимание на проблеме трансформации культурных реалий и собственно человека в культуре: «Я имею в виду катастрофу антропологическую, то есть перерождение каким-то последовательным рядом превращений человеческого сознания в сторону антимира теней или образов, которые, в свою очередь, тени не отбрасывают, перерождение в некоторое Зазеркалье, составленное из имитаций жизни. И в этом самоимитирующем человеке исторический человек может, конечно, себя не узнать» [1, с. 34]. Понятно, что «каждая культура бессмертна» [1, с. 35], следовательно, и человек в культуре, даже находящийся на пике антропологической катастрофы, неизбежно ищет возможность эту катастрофу воспринять, пережить, адаптировать, найти культурные средства выхода из неё. Реальное шоу в силу своей природы оказывается одним из таких культурных средств, которые обозначают, проясняют одновременно глубину, масштабы, сущность антропологической катастрофы и ценностные возможности её переживания как отдельным, частным человеком, так и различными относительно устойчивыми традиционными и современными культурными группами, представляющими социальную стратификацию современного общества.

Будучи имитацией жизни, реалити-шоу тем не менее не является её вульгарной копией, пародией или же тривиальным театральным представлением, разыгрыванием повседневности, желаний, ориентаций, стремлений современности. Реальное шоу – это глубинная онтологическая и экзистенциальная проблема самоимитирующих мира и человека, утрачивающих основу и сущность понимания как такового, почти лишённых способности актов понимания. Сложная разнородность, неустранимая пограничность реального шоу в целом и каждой его составляющей в отдельности изначально проблематизируют и понимание как таковое. Однако эта проблематизация обусловлена не элементарной утратой смысла и ценности понимания и самопонимания, но прежде всего стремлением ощутить, восстановить эти смысл и ценность в условиях культурного кризиса. Реалити-шоу, изначально нацеленное на провокационное соединение, взаимное осуществление живой жизни и условности жизни, представляемой в экранном зрелище, оказывается и проявлением подлинного трагизма антропологической катастрофы, и непосредственной практической возможностью её переживания почти каждым обыкновенным человеком, который решится стать частью мира реалити.

Реалити-шоу – это одно из демонстративных проявлений конвергенции, приведшей к трансформации почти всех парадигмальных составляющих нашей современности и характеризующей неклассический тип культуры. Процессы конвергенции, обуславливающие современную культуру, о которых в последние 2 десятилетия много пишут исследователи в области экономических, гуманитарных, социальных наук, обнаружили и обнажили относительность и условность разграничения, с одной стороны, многих сфер жизнедеятельности и социальной коммуникации современности, которые казались прочными и устойчивыми,

а с другой – непосредственно живой жизни и её разнообразных символических пространств реализации.

Эта последняя проблема (то есть во многом провокационное и опасное по своей сути стремительное и необратимое сближение, почти сращение принципиально разнородных реальностей), как правило, не учитывается во всей её многогранности, объёмности и серьёзности при разговоре о современном состоянии культуры, её самосознании. Она не затрагивается и при обсуждении будущего культуры, её евристических, феноменологических, экзистенциальных перспектив и оснований. При этом упускается значимый аспект этой проблемы, обоснованный М.К. Мамардашвили в контексте антропологической катастрофы и кантовских идей пограничных состояний: «Очевидно, какая-то сила действует в мире, большая, чем мы сами, и производящая в нас там, где мы отказались от самих себя, какие-то состояния, чтобы мы были достойны того, что с нами может случиться. Иначе говоря, понять, увидеть то, что есть на самом деле, можно только в определённых пограничных состояниях» [1, с. 35].

Реалити-шоу как раз и есть репрезентант, точнее, воплощение и реализация проблемы таких пограничных состояний и предопределённой ими *сюрпризности*, когда человек изначально и сознательно погружает себя в ситуации и состояния, «которые в принципе только на границах и существуют» [1, с. 35–36]. Именно благодаря им в человеке обнаруживаются и обнажаются, часто неожиданно и невероятно для него самого, такие трансформации я и мира, которые проявляют качественно новые смыслы и ценности. В большинстве случаев это не только новые, но *сюрпризные*, непрогнозируемые смыслы и ценности, появление которых возможно именно вследствие действия изначально неопределённого, пограничного и непредсказуемого пространства осуществления, казалось бы, известных, устойчивых и привычных значений и представлений. Реальное шоу – это уловление, эксплуатация и масштабирование повседневного человека, ситуаций, мира, когда в результате их сложной публичности (публичности переживания ситуаций и их демонстрации) происходит максимальная актуализация состояний пограничности, имитации и самоимитации. Следовательно, неизбежна и катастрофа понимания, самопонимания и осуществления актов понимания как экзистенциальная проблема коммуникации и феноменологическая проблема интерсубъективности.

В реалити-шоу создаются и реализуются такие ситуации и состояния, когда человек, добровольно и с заранее определённой для себя целью пришедший в мир реалити, постоянно оказывается в поле действия пограничности и вынужден по-новому переживать, казалось бы, традиционные, даже стереотипные явления. Это, например, такие обыкновенные вещи, как уборка дома («Меняю жену»), приготовление ужина и приём гостей («Званный ужин»), соблюдение диеты и режима («Взвешенные и счастливые»), попытка найти спутника жизни («Давай попробуем», «Свидание с мамой»), организация свадьбы («Свадьба за 48 часов», «Четыре свадьбы»), весёлое времяпрепровождение («Каникулы в Мексике»), не говоря уже о более экстремальных и изначально провокационных ситуациях, таких как испытание чувств и порядочности любимого («Остров искушений»), проверка на выживание в замкнутом пространстве с незнакомыми людьми и чередой морально и физически сложных, неоднозначных конкурсов и условий

(«Последний герой», «Голод», «Дом – 2», «Фактор страха», «Остров искушений») или же решение о кардинальной трансформации своей жизни и телесности («Від пацанки до панянки»¹, «Зважені та щасливі» («Взвешенные и счастливые»), «Царевна-Лебедь», «Операция “Красота”»).

Отказ человека от мира и самого себя под действием некоей чётко неопределённой, но экзистенциально и феноменологически значимой силы приводит к новым границам, новым проблемным полям существования я, мира, культуры. Наиболее показательной под таким углом зрения оказывается специфика дифференциации и, главное, самодифференциации как определения, рефлексии людей, добровольно принимающих участие в реалити-шоу, переживающих опыт непосредственного воздействия разнородных реальностей.

Как показывает анализ более 50 реалити-шоу, которые за последние 10 лет (2002–2013) были представлены в сетке вещания общенациональных и региональных телеканалов Украины и России, а также в Интернете, люди, прошедшие различные реалити-проекты, именуют себя почти неизменно одинаково. Это, как правило, самоопределение через понятия *участник*, *игрок*, *герой реального шоу*, а организаторы проектов, медиакритики, телезрители и представители интернет-форумов, активно интересующиеся этими передачами, добавляют к этим определениям ещё и обозначение *персонаж реалити-шоу*. Подобного рода тенденции сложились почти с первых реалити-шоу и характерны как устойчивые и репрезентативные для всех географических, идейных, жанрово-стилистических разновидностей реального шоу.

Если подходить с упрощённой, сугубо развлекательной точки зрения к реалити-шоу как массмедийному, коммерчески удачному современному явлению, то это можно и воспринимать соответственно – прежде всего как вполне естественное, актуализированное непосредственно житейски-бытовым знанием и пространством стремление обозначить для себя суть создаваемого продукта (для организаторов, авторов проектов) и происходящего на экране (для специалистов в области массмедиа, простых телезрителей, посетителей форумов и самих участников реалити-шоу). При таком подходе именование людей, принимающих участие в реалити-шоу, через понятия *участник*, *игрок*, *герой* и *персонаж* выглядит вполне убедительным, логически причинно-следственно обоснованным и если не тождественным, то близко синонимическим. Все эти обозначения представляются проявлениями прежде всего функциональной сущности людей и ситуаций, создающих своими поступками, реакциями, действиями реалити-шоу как экранное зрелище, массмедийное явление. На это непосредственно указывает уже лексическое значение названных слов, которое хорошо ощущают носители языка.

Так, В.И. Даль даёт следующие толкования этих слов и их производящих, вписывая их в широкий родовой и культурный контекст, пытаясь уловить и отобразить их смысловые оттенки:

- *участвовать* – «иметь долю, часть, пай в деле или быть сотрудником, товарищем, помощником в деле; касаться к чему вещественно или нравственно, быть близким»;

¹ Украинский вариант великобританского матричного шоу “From Ladette To Lady”, название которого может быть переведено как «От босячки до леди».

• *играть* – «шутить, тешиться, веселиться, забавляться, проводить время потехой, заниматься чем для забавы, от скуки, безделья <...> представлять что, изображать на театре <...> *Игра*... забава, установленная по правилам, и вещи для того служащие. <...> *Игры азартные* или *роковые* (в карты), денежные и притом зависящие не от искусства, а от одного счастья. *Игры коммерческие*, не азартные, ровные, где входит в расчёт уменье. <...> *То не игра, что взаправду пошла*. <...> *Игорка*... маска, замаскированный, наряженный, переряженный, окрутник, личина. <...> *Игры*... *игрища*... народные сборища, сходбища для забавы, увеселенья; скачки, ратоборства; представленья разного рода, для потехи»;

• *герой* – «ирой, витязь, храбрый воин, доблестный воитель, богатырь, чудо-воин; | доблестный сподвижник вообще, в войне и в мире, самоотверженец. Герой повести, главное, первое лицо» [2].

Согласно «Толковому словарю русского языка» под редакцией С.И. Ожегова и Н.Ю. Шведовой, *участник* – это «тот, кто участвует, участвовал в чём-нибудь» (например, *участник войны; государства – участники международного форума*); *игрок* – это «участник игры», «тот, кто играет в азартные игры, а также любитель играть в азартные игры»; *герой* – это «человек, совершающий подвиги, необычный по своей храбрости, доблести, самоотверженности», «главное действующее лицо литературного произведения», «человек, воплощающий в себе черты эпохи, среды»; «тот, кто привлёк к себе внимание (чаще о том, кто вызывает восхищение, подражание, удивление)»; *персонаж* – это «действующее лицо в литературном произведении, в представлении, а также лицо как предмет жанровой живописи» [3]. И З.Е. Александрова в качестве синонимов к слову *участник* указывает слова *член* и *игрок* [4, с. 573], к слову *игрок* – *играющий, участник игры* [4, с. 172], к слову *герой* – слова *смельчак, кумир, персонаж* [4, с. 103], к слову *персонаж* – *действующее лицо, главный герой* [4, с. 354].

Даже беглый взгляд на лексическое значение слов, посредством которых происходит определение и, главное, самоопределение людей, согласившихся добровольно и сознательно представить всю свою природно-культурную жизнь или какую-либо её часть, предопределённую форматом и жанрово-стилистическими требованиями реалити-шоу, на публичное обозрение, указывает на следующие значимые проблемные моменты. На упрощённо-бытовом уровне понимания реалити-шоу эти именованья вполне уместны и исчерпывающи в своих характеристиках сути происходящего в реалити-шоу, что не вызывает споров. Однако реципиенты различных по производителю, времени появления и длительности экранной жизни реалити-шоу, национальных вариантов того или иного матричного проекта, сами различающиеся по уровню образованности, социальному положению, степени и причинам своей заинтересованности в шоу, постоянно прибегают к дифференциации этих наименований при характеристике и конкретных людей, представленных в реалити-шоу, и реального шоу в целом.

Это не может быть случайностью или же тривиально понимаемым стремлением к разнообразию и красоте речи у реципиентов реальных шоу. Причина кроется в старании уловить и определить (прежде всего для себя) сущность этого относительно нового культурного явления, что и фиксируется в понятийных дефинициях и на уровне житейского словоупотребления, и на уровне медиарефлексии, направленной на осмысление провокационного феномена, чрезмерно

быстро интерпеллировавшего² обыкновенного человека. Если все эти обозначения прижились, стали активно использоваться, то есть обрели смысловую полноту и значимость, то можно говорить, что здесь состоялся начальный акт понимания и коммуникации, когда важно уяснить: «чтобы слова имели смысл, должна быть возможность обмениваться не словами, а психологическим содержанием сознания» [5, с. 132]. Можно утверждать, что реалити-шоу создало такое напряжённое семантическое поле, которое продуцирует некие общие смыслы, реализуемые в том числе и через именованья.

Итак, обозначим направления дифференциации. Человек, пришедший на кастинг, который транслируется в качестве подготовки к основному шоу (как правило, это проекты типа «Х-Фактор», «Україна має талант» («Украина имеет талант»), «Танцюють всі!» («Танцуют все!»)), направленные на поиски талантов), или же недолго/незаметно пробывший в шоу, обычно определяется через нейтральное слово *участник*. Именно оно наиболее активно и последовательно используется и в определениях, и в самоопределениях всех людей, прошедших проекты реалити-шоу. Оно указывает на элементарную причастность человека к миру реалити. Как показывает практика, многие люди принимают участие в нескольких реалити-шоу, стремясь реализовать свои желания, устремления в проектах как с близкородственными (например, поиски талантов, кулинарные шоу, экстремальные или же авантюрно-приключенческие реальные шоу), так и с почти диаметрально противоположными концепциями.

Человек, который относительно длительное время пробыл на проекте, отличился какими-либо запоминающимися, эксцентричными поступками, экстравагантными манерами, скандальным характером или же, наоборот, талантами, романтическими историями, именуется *героем*. Почти абсолютным синонимом к слову *герой* выступает слово *звезда* как принятое в современном шоу-бизнесе обозначение добившихся успеха, славы, выдающихся, модных, востребованных в своей сфере людей. В анонсе документального фильма «Судьбы героев реалити-шоу» (2008) говорится прямо и жёстко о том, как простой *участник* постепенно становится *героем* реалити-проекта и (ненадолго) массмедийного пространства. Создатели фильма идейно-смысловую дифференциацию участников реалити-шоу акцентировали через игру их обозначений: «*Герои* телепроектов и реалити-шоу моментально становятся *звёздами*. Правда, на вершине Олимпа надо ещё удержаться. А это удаётся далеко не всем. Как сложилась судьба вчерашних *героев* реалити-шоу?» [6].

Опытные в тактике и стратегии выживания на проекте, в интригах, ходах, манипулировании люди обозначаются *игроками*, что вполне отвечает традиционным представлениям о сущности и поведении подобного рода людей и за рамками реалити-шоу. Иногда именованье *игрок* употребляется и как нейтральное обозначение человека или группы людей, участвующих в реальном шоу, это слово подчёркивает состязательно-игровой характер проекта и основы эмоциональной мотивации поступков, слов, общего поведения участников. Это уже предусмотрено и общей концепцией реалити-шоу, предполагающей (через обязательное

² *Интерпелляция* – это окликание, или, как её интерпретируют Л. Альтюссер и С. Жижек, момент идеологического узнавания/неузнавания посредством нерелексированной реакции человека на мелочи повседневности и её языка.

голосование) активное участие в проекте не только самих игроков, но и зрителей. Они голосуют в кульминационные моменты: выбор участника, решение его дальнейшей судьбы на проекте, присуждение промежуточных и главных призов («Люди по ту сторону экрана нередко готовы на ВСЁ, чтобы добиться главной цели, а нам, обычным телезрителям, остаётся только смотреть на это действие и поддерживать понравившихся игроков» [7]).

Наименее распространённым оказывается именование *персонаж*. Его применяют, как правило, к людям, которые не могут в полной мере претендовать на статус героя, иногда выделяются из общего быстро меняющегося потока участников и относятся по психоэмоциональным и поведенческим характеристикам к неким устойчивым (в рамках конкретной жанровой разновидности реалити-шоу) типам. Более того, персонаж уже несёт некую модель условности и театральной игры экранного образа. Показательно, что в «Википедии» в статье «Реалити-шоу» так определяется роль и статус персонажей: «В течение длительного времени в передаче показывается (якобы) естественная жизнь и взаимодействие изолированной группы персонажей в той или иной обстановке. Декларируется свобода поведения участников – считается, что события развиваются свободно, без заранее определённого сценария, в чём и состоит “изюминка” реалити-шоу. Зрителя убеждают, что он становится свидетелем не разыгранного спектакля, а реальных сцен из жизни» [8].

На одном из форумов реалити-шоу «Дом – 2» активно обсуждалась проблема персонажей реалити-шоу. Один из участников этого форума довольно чётко уловил суть персонажа реального шоу как такового: «Народ... уверовал в реальность персонажей реалити шоу, вернее, черт их характеров. Всё стержни у них ищут внутренние. Ну, ведь давно уже известно, что у них образ у каждого свой, никто уже не скрывает даже. Есть, конечно, персонажи, которые в силу природных своих качеств выглядят ещё более мерзко, чем должны... А есть, где специально монтируют моменты, чтоб создавать определённое впечатление о человеке» [9, с. 11].

Хотя именованная *участник*, *игрок*, *герой* и *персонаж* и охватывают практически все важные модели и аспекты реализации реалити-шоу как массмедийного зрелища (что чётко видно уже из словарного значения этих слов), они всё же обнаруживают и определённого рода зазор, обусловленный спецификой субстанциальной природы реального шоу (что прослеживается в восприятии и обсуждении реалити-шоу создателями, зрителями проектов). При определении специфики именованная участников реалити-шоу возникает один важный момент, связанный с изначально разнородной, пограничной и провокационной по своей сущности природой реалити-шоу, предопределяющей и его функции.

Если реалити-шоу – это демонстрация повседневности преимущественно обыкновенных людей, уловленной и представленной в максимальной полноте и ценностном ракурсе, обусловленными жанровой разновидностью, то почему именование и самоименование не ограничиваются нейтральным и чётко исчерпывающим обозначением *участник проекта*? Понятно, что определение *герой реалити-шоу* под таким углом зрения вполне логично продолжает развивать и усиливать семантику участника, акцентируя момент активности, деятельности,

лидерства, а дефиниция *игрок* – аспект участника игрового действия, общепринятого понимания соревновательности и при этом некой значимой условности происходящего, о чём свидетельствует постоянное употребление понятия *персонаж* относительно живых, доподлинно реальных людей, а не актёров.

По мнению Дианы Горбуновой, бывшей участницы проекта «Дом – 2» и профессиональной актрисы, «каждому участнику навязан свой образ. Уж если, скажем, Алёна заявлена в шоу как секс-стерва, то от своей роли ей никуда не деться. Попробуй она отклониться от этой линии – ей тут же напомнят» [9, с. 5]. Примечательно, что это мнение совпадает с представлением о сущности дифференциации понятий *игрок*, *герой*, *участник*, которое более эмоционально сформулировала обыкновенная зрительница проекта. Из её комментариев следует, что она различает живых людей и героев реалити-шоу: «Дела на “Доме – 2” всё хуже и хуже, а теперь уже и совсем невыносимо смотреть. Думала, Ксюшка отреагирует и что-нибудь исправит, а она совсем расхулиганилась и ведёт себя кое-как, потворствуя моим нелюбимым героям!» [9, с. 8].

Реципиенты чётко осознают: реальное шоу – это представление собственной жизни на публичное обозрение, а затем и на её экранную демонстрацию, что обязательно предполагает момент её моделирования, разыгрывания, маски для живого человека и специфического маскарада живой жизни. Таким образом, простому зрителю понятно, что даже при всей нацеленности на реальность и её максимально точное, скальпированное воспроизведение на экране в реалити-шоу идёт многоплановая игра, предопределённая его форматом, концепцией и жанровой разновидностью, монтажом и втягивающая, подобно цепной реакции, в своё проблемное поле каждого участника. Здесь особо остро очерчивается проблема маски участника, а обозначения *герой* и *персонаж* всё более отягощаются сценически-игровыми, эстетическими смыслами.

Не стоит упускать из виду, что в реальном шоу изначально и обязательно не допускаются как норма подлинные трагические моменты жизнедеятельности, которые могут привести к разрушению концепции и жанра реального шоу, не говоря уже о более серьёзных правовых и этических вопросах (см., например, [10]). Именно поэтому базисные принципы границ игры именно как остановки действия у последней черты (угроза травмы, отравления, болезни, тяжёлого оскорбления, преступления и т. п.) соблюдаются почти неукоснительно, что тоже усиливает эффект условности, монтажности реальности. В реалити-шоу организаторами не допускается насилие над личностью, её правами, хотя такие инциденты постоянно возникают. Одним из доказательств тому может служить изменение французского законодательства под влиянием реалити-шоу: «Совсем недавно парижский суд признал право участников реалити-шоу “Остров искушений” считать себя обычными трудящимися, работающими по найму в соответствии с трудовым законодательством. В связи с этим многие опасаются за дальнейшее будущее подобных шоу во Франции. По словам продюсеров, принятое судом решение может привести к тому, что съёмки программ станут нерентабельными и в скором времени подобные программы совсем исчезнут с голубых экранов» [11].

Кроме того, нельзя упускать из виду и сугубо эстетический момент существования реалити-шоу, которое является экранной продукцией, текстом, вторичным речевым жанром (М.М. Бахтин), подчиняющимся их законам и нормам. Человек, приходя в реалити-шоу, изначально становится и текстуальным, и эстетическим явлением, осуществляется по их закономерностям и принципам. При этом обозначения *участник*, *игрок*, *герой* и *персонаж* приобретают дополнительную обязательную и неустранимую смысловую нагрузку, обусловленную сложным сплетением нескольких разнородных реальностей и предопределённых ими типов и видов коммуникаций.

Так, при всей видимой простоте, родственности и, казалось бы, даже смысловой однозначности этих именовании, их актуализации исключительно расхожим, стереотипно плоским пониманием игры и зрелищности реалити-шоу здесь просматриваются более сложные, многозначные смыслы и вопросы, нежели обозначение внешне простого явления. Они указывают прежде всего на важность пограничных состояний и ситуации, когда особо видна правота не только уже цитировавшейся выше мысли М.К. Мамардашвили о некоей нашей внутренней силе, которая больше нас самих и которая действует помимо наших сознательных установок, производя жизненно значимые для нас же смыслы, но и ещё одной его идеи об открытых, прямых взаимоотношениях человека с самим собой и миром: «Существование человека один на один с миром, без каких-либо гарантий, которые были бы внешни человеку и человеческому сознанию, некоторое открытое пространство, в котором прочерчивается только путь, твой путь, который ты должен проделать сам» [1, с. 37].

Эти идеи, эксплицированные на реальное шоу, обнаруживают его обратную упрощённой, плоскостной стороне сущность. Открытость пути и возможность встречи человека один на один с миром осуществляется в пограничных, *сюрпризных* по своей природе ситуациях. Одним из репрезентантов, действенных практических способов и средств реализации такой ситуации в массовой культуре оказывается реалити-шоу, способное обнаружить и обнажить для обыкновенного человека даже в обыденности феноменологические переживания [12]. Понятно, что М.К. Мамардашвили рассуждал о «высоких» сферах культуры, однако он постоянно учитывал и значимость маргинальных, обыденных пространств её существования, указывая на их внутреннюю неразрывную взаимосвязь, своеобразное перетекание. Он часто подчёркивал: «То, о чём я говорю, – это проблемы, выросшие из обыденной ситуации и находящие свою постановку уже на философском языке» [5, с. 132]. Таким образом, и реальное шоу, традиционно относящееся к низовым формам культуры, не может быть исключено из сферы действия её общих закономерностей. Более того, развитие реалити-шоу это наглядно подтверждает.

Если посмотреть на дифференциацию именовании участников реалити-шоу, актуализировав её проблемой конвергенции разнородных реальностей и предопределённых ими типов коммуникации, то окажется, что обозначения *участник*, *игрок*, *герой* и *персонаж* образуют уже не столько синонимический, сколько антонимический ряд, а если быть ещё точнее, то сложную, ризоматического типа систему отношений. Участники уже цитировавшегося «Форума» реального шоу «Дом – 2», как можно было убедиться, это не только ощутили, но и пытались

артикулировать, довольно жёстко и чётко отграничив реальных людей от создаваемых ими персонажей. С одной стороны, логика таких суждений обозначает проблемную зону игры, драматического искусства, театральности, маски, что, безусловно, значимо для реалити-шоу [13], но с другой – подобного рода однозначность дифференциаций не учитывает всей сложности и непреодолимой, субстанциально значимой разнородности, пограничности реалити-шоу. Именно это и отличает реальное шоу от театра, театральной культуры, что тоже ощущается реципиентами и самими участниками проектов. Вот эта тонкая, качественно трансформированная грань между разнородными реальностями и проявляет потенциальные возможности, перспективы, ловушки и угрозы реалити-шоу, которые, как правило, до конца даже не осознаются теми, кто решается пройти через опыт реалити-шоу (см. [14]).

Эта проблема грани, пограничных ситуаций касается даже проектов явно театрально-постановочного характера, как, например, австралийское реальное шоу «Колония». В 2005 г/ массмедиа сообщали: «Показ нового реалити-шоу по британскому телевидению был отменён после того, как одна из его участниц была найдена мёртвой, сообщает CNN. В прошлом году 17-летняя Карина Стефенсон (Carina Stephenson), проживавшая в северной Англии рядом с городом Донкастер, провела четыре месяца в Австралии, где снялась в реалити-шоу “Колония”. Семьи, участвовавшие в “Колонии”, помещались в условия начала XIX века и жили несколько месяцев жизнью поселенцев. <...> Представители “The History Channel” говорят, что шоу не могло стать причиной самоубийства девушки. “Вся семья вернулась из Австралии около шести месяцев назад и была очень довольна тем, как провела время, – говорит представитель студии. – Они жили жизнью семьи осуждённых, вместе с семьями из Ирландии и Австралии, и им дали определённое количество продовольствия для жизни. В случае любых проблем со здоровьем они в любой момент могли отправиться домой. Это не “Большой Брат”» [10].

В то же время на форумах этого шоу активно обсуждалась следующая проблема: если целью сериала (как это заявляли сами организаторы проекта) было дать экскурс в историю, в том числе и через те жёсткие условия, в которые были поставлены современные участники шоу подобно своим предкам 200 лет назад, то не могло ли это произвести столь сильное психологическое впечатление на участников? Для семей, которые играли роль «осуждённых», постоянно и целенаправленно создавали ряд трудных ситуаций, которые, несмотря на их относительную условность и возможность прекращения в любой момент, могли привести к психоэмоциональным необратимым потрясениям. На официальном сайте шоу было написано, что его участники подвергались испытаниям голодом, болезнями, суровыми климатическими условиями и чувством тоски по дому, что тоже могло способствовать определённого рода размыванию границ между реальностями. Такими образом, участники «Колонии» могли просто не заметить своего сращения со своими персонажами и эксплицировать их тип поведения, эмоции, ощущения на свою реальную жизнь.

Аналогичные процессы происходят и с участниками менее экстремальных по своей концепции, но и не менее напряжённых и пограничных по своей природе реалити-шоу. Например, участница российского реалити-шоу «Офис» в интервью

интернет-изданию «Pressa.irk.ru» обозначила себя и сущность происходящего с нею и другими участниками так: «Сценария не было. Просто у нас всё было расписано, допустим, сегодня выборы босса, завтра увольнение, номинация на увольнение. И ты должен принять участие в обсуждении, отстаивать свою точку зрения. Реалити-шоу – это в большей степени работа. Работа на зрителя. Чтобы это было интересно. Лежать на диване, валяться в кровати – это не вариант. У нас между собой была популярна шутка: “Чем больше спишь, тем ближе к дому”. – А можно сказать, что Кристина в телевизоре и Кристина в реальной жизни – это разные люди? Что ты больше играла на публику, была актрисой? – В некоторых моментах я была актрисой. Понимала, что идёт сюжетная линия, и подыгрывала специально» [15].

Дифференциация смыслового ряда *участник, игрок, герой и персонаж* – это проявление тех глубинных состояний и процессов, которые, собственно, и дают возможность осуществиться реалити-шоу как целому, но одновременно обнаруживают и механизмы, процессы антропологической катастрофы, о которой писал М.К. Мамардшавили, акцентируя внимание на проблеме *превращения* человеческого сознания в сторону антимира теней, имитации жизни и самоимитации человека. Именования и самоименования людей в реалити-шоу – это ещё и попытка дефиниции сложным образом взаимодействующих, со-противопоставленных, постоянно и почти неуловимо, неощутимо перетекающих реальностей. Именно поэтому данные определения тоже образуют сложную систему смысловых отношений.

С позиции сугубо живой жизни, уловленной и представленной как можно более объективно, документально, фактически точно, это вполне однотипные определения, учитывающие психоэмоциональную и поведенческую полноту человеческих взаимоотношений, осмысления себя и других. С позиции массмедийной реальности, изначально, неустранимо нацеленной на отбор фактов, на специфику их представления (каждый жанр непременно отбирает свои факты, и то, что является фактом 15-й страницы газеты, – не всегда факт для первой [16]), и на монтаж огромного и разнообразного материала, этот ряд именований не может образовывать синонимические отношения. С позиции эстетической реальности, действия которой, безусловно, невозможно отрицать в реалити-шоу, отношения между этими обозначениями ещё более усложняются. Здесь массмедийная и эстетическая реальности почти срашиваются, порождая сложное целое. Рассмотрим это подробнее.

Массмедийная реальность, представляющая полноту и непредсказуемость отношений, поступков, слов, взаимоотношений между участниками реалити-шоу и на протяжении всего их пребывания на проекте, и в конкретный отрезок времени, который становится очередной серией шоу, естественно, предполагает временную, пространственную, причинно-следственную специфическую жесткость и монтаж событий живой жизни. Это чётко артикулируется и вербальным, и визуальным рядами, а также непременно поддерживается комментариями ведущих и закадровым пересказом событий для реципиентов. Например, так организованы реалити-шоу «Дом – 2», «Голод», «Свадьба за 48 часов», «Меняю жену», «Званный ужин», «Зважені та щасливі», «Дорогая, мы убиваем детей»,

«Гламурні штучкі та заучки» («Гламурные штучки и заучки»), «Від пацанки до панянки», «4 свадьбы», «Здравствуйте, я ваша мама».

Кроме того, почти во всех реалити-шоу используется материал (фотографии, видеозаписи с места работы, домашнее видео, непосредственно рассказы людей на камеру) из прошлой жизни участников проекта. В реальном шоу типа «Царевна-Лебедь», «Операция “Красота”», «Зважені та щасливі», «Дорогая, мы убиваем детей», «Гламурні штучкі та заучки», «Від пацанки до панянки», «4 свадьбы» (часто и в реалити-шоу типа «X-Фактор», «Танцуюють всі!», «Шеф-повар») участники проекта и близкие им люди в обязательном порядке рассказывают историю, которая мотивирует приход на проект. Помимо этого, в течение всего проекта участники постоянно обсуждают, индивидуально и коллективно, только что произошедшие события, наиболее вызывающие случаи, поступки и в обязательном порядке – свои реакции на них.

Именно таким образом люди, принимающие участие в реальном шоу, одновременно предстают и как действительно существующие, и как некие образы, сущность которых создаётся и реализуется на пересечении реальности живой жизни, реальности их поступков и слов в реалити-шоу, реальности рассказов о них других людей и саморефлексии. Они осознают, что одновременно действуют, участвуют в реалити-шоу своими непосредственными и часто непредсказуемыми даже для них самих поступками – и являются (именно благодаря комментариям, но особенно – рефлексии) героями, персонажами, создавая массмедийную и эстетическую целостность реалити-шоу. Следовательно, обозначения *участник*, *игрок*, *герой* и *персонаж* вступают в такие взаимоотношения, которые, собственно, и обнажают механизмы сращения и трансформации разнородных реальностей на территории жизни человека и определяют специфику его именования и самоименования.

Происходит следующая интересная реакция, демонстрирующая (если очень схематично), что участник как реальный человек, игрок, стремящийся к победе, выигрышу, перетекает в себя героя и персонажа. Здесь происходит провокационный в своей незаметности и этим крайне показательный момент трансформации реального человека в его массмедийный и эстетический образ. Изначально «игра создаёт вокруг человека особый мир многоплановых возможностей и этим стимулирует рост активности» [17, с. 586]. Но если в случае с обычной и даже театральной игрой этот тезис Ю.М. Лотмана производит впечатление вполне тривиальной идеи, то в случае с реалити-шоу дело усложняется и обнажает подлинную глубину и исследовательскую перспективность этой идеи.

Реалити-шоу нельзя не актуализировать игровым пространством и театральной культурой, как нельзя в полной мере относить ни к тому, ни к другому. В реальном шоу участник не только играет (соревнуется) и не только проявляет своими действиями такую специфику игрового (в том числе и в театральном смысле) поведения, которая заключается в «его неоднозначности: игра подразумевает одновременную реализацию (а не последовательную смену во времени!) практического и условного (знакового) поведения. Играющий помнит, что он находится не в действительном, а в условно-игровом мире» [17, с. 585], но он ещё и действительно проживает разыгрываемые им же события. В этом смысле *участник* и *игрок* оказываются уже не только синонимами и не только антонима-

ми: один тот же человек одновременно реализует всё присущее сфере сугубо практического поведения и сфере условно-игрового поведения.

Участники в реалити-шоу действительно образуют пары, женятся, разводятся, рожают детей, меняют место работы, кардинально изменяют внешность, едят, приходят в гости друг к другу, убирают квартиры, спят, принимают душ, путешествуют в другие страны, покупают одежду, делают маникюр и причёски, учатся плавать, играть на музыкальных инструментах, травмируются... Но в связи с тем, что это всё происходит под постоянным и сознательно принятым публичным наблюдением, под психологическим давлением исключения из проекта, проигрыша, эти же действия выполняются с учётом условно-игрового мира и становятся его знаками, не утрачивая своей практической сущности. Следовательно, *участник* и *игрок* образуют ещё и оксюморонные отношения, когда особый мир многоплановых возможностей и реализуется непосредственно на территории жизни человека, и в полной мере реализует идею граничных состояний, ситуаций, не давая возможности преобладания ни одной из реальностей.

Здесь жизнь и её имитация, человек обыкновенный и самоимитирующий человек, о чём писал М.К. Мамардашвили, получают одновременно равновеликие возможности и для их подлинного опытного переживания, ощущения, и для дальнейшего сознательного выбора. Человек, оказавшийся один на один с собой и с миром, без каких-либо гарантий, но с реально переживаемыми в условно-игровом пространстве реалити-шоу чувствами, качественно по-иному будет воспринимать и мир культуры, совершать в нём поступки. Какими будут эти новые смыслы и знания, усугубят они или же, наоборот, помогут преодолеть, достойно пережить антропологическую катастрофу, покажет только дальнейший культурный опыт.

Кроме того, участник – живой, переживающий все природно-культурные моменты своей физиологии и психики человек, находящийся под постоянным публичным наблюдением и совершающий не только сюжетно значимые поступки, которые согласуются с его общим поведением, планом действий, но и самые обыденные. Имеются в виду те поступки, которым в реальной жизни никто особого значения не придаёт, они не являются смыслоопределяющими: утренние гигиенические процедуры, завтрак, незначительные привычки, приведение в порядок жилья, вещей, сведённая судорогой нога, ушибленный локоть, неудачная причёска, невольная зевота, незамеченная небрежность в одежде и т. п. В массмедийной и особенно эстетической реальности все вещи, предметы, поступки (даже самые незаметные и незначительные с точки зрения обыденной жизни) превращаются в свои знаки именно благодаря условности этих реальностей и сложной публичности как субстанциальной сущности реалити-шоу. Ю.М. Лотман, рассуждая о специфике трансформации реальности в пространство сцены, представления для публики, следующим образом характеризует эти процессы: «Мы сказали “знак”, отмечая, что поступок, жест и слово на сцене приобретают по отношению к своим аналогам в повседневной жизни дополнительные значения, насыщаются сложными смыслами, позволяющими нам говорить, что они становятся выражениями для сгустка разнообразных содержательных моментов» [17, с. 589]. В случае со сценическим условным пространством представления всё ясно, так как есть давно установленное и принятое

разделение на сцену (экран) и зрителей, но с реалити-шоу ясности принципиально нет, особенно с точки зрения обозначения участников проекта.

В качественном массмедийном продукте и эстетической реальности всё произошедшее, до малейшего телодвижения, относится, если использовать идею Ю.М. Лотмана о театральной, экранной семиотике, к оппозиции *существование/несуществование* [17, с. 588]. При этом реалити-шоу предполагает усложнение такой оппозиции, которое реализуется и в традиционной самостоятельной оппозиции *существование/несуществование*, и в оппозиции *существование эстетической реальности / существование массмедийной реальности* (предполагающее фактажность и документальность).

Всё, что не имеет отношения к непосредственному смысловому, сюжетному действию, может рассматриваться как *несуществование* и в его традиционной театральной оппозиции *существованию*, и в противопоставлении живой жизни, которая, что крайне важно, активно и неустранимо присутствует в реалити-шоу в виде, во-первых, сознательной игры героев на свой образ, во-вторых, постоянной памяти о близких, родных, знакомых, врагах (которые смотрят программу, многое знают об участнике и могут внести свои коррективы в его образ), в-третьих, интерактивных зрителей, форумов, СМС-голосований, комментариев и т. п., которые могут потребовать создания определённого типажа. Другими словами, всё попавшее в условное пространство и представленное на публичное обозрение раскрывает одновременно и общую идею, и характеристику каждого образа в отдельности. Герой эстетической реальности всегда и во всех своих проявлениях – сгусток разнообразных содержательных моментов, так как именно они и образуют эстетическое целое, в том числе и реалити-шоу.

Одним из факторов, свидетельствующих об этом, является не только быстрый отход от формата «простого подглядывания», но и быстрое утверждение жанровой дифференциации реалити-шоу, которая корригирует с театрально-драматической жанровой системой. Превалирует здесь характерная для массовой культуры ориентация на мелодрамы, комедии и водевили, сущность которых эксплуатирует реалити-шоу посредством специфического представления реальной жизни. Как можно было убедиться, уже названия реалити-шоу апеллируют к практике и опыту именно такого рода театральной культуры. Выбор жанровой разновидности реалити-шоу участником – это выбор своего жизне-текста, который он будет создавать и формировать, приняв закономерности и стилистику семейного, кулинарного, эротического, экстремального и других концептуальных типов реалити-шоу. Игрок стремится стать героем именно в театрально-драматическом смысле, когда в герое ярко проявляется индивидуальное начало, в нём сосредоточивается ценностный центр произведения (в нашем случае реалити-шоу), он является «целостным образом человека – в совокупности его облика, образа мыслей, поведения и душевного мира» [18, с. 195]. Поведение участников почти всех реалити-шоу говорит о доминировании этого начала. В этом смысле *герой* реалити-шоу, естественно, противопоставлен *участнику* и оказывается родственен *персонажу*.

Однако *герой* в реалити-шоу – это и сложное проявление промежуточной территории, формируемой реальными, доступными непосредственному наблюдению поступками, словами конкретного человека, обращёнными к другим

участникам проекта, а также рассказами о нём и саморефлексией, когда сильно действие и массмедийной реальности, и памяти о реальности живой жизни. Неслучайно герой очень популярного украинского реалити-шоу «МастерШеф» после трудной победы, ряда провокационных моментов, из которых он вышел с достоинством только благодаря силе воли, умению ограничивать себя и чувствовать запросы концепции проекта, воскликнул: «Меня ж теперь весь Козятин уважать будет!» Именно отобранные и прошедшие монтаж и комментирование, а затем представленные на экране факты о конкретном и реальном участнике создают его массмедийный образ.

При этом не все факты и события непосредственно отбираются для окончательной демонстрации: многие из них становятся основой для комментария и сжатого пересказа о произошедших событиях, но многие вообще растворяются в общем жизненном потоке. О некоторых из них можно узнать в проектах и документальных фильмах, снятых на материалах, не вошедших в основной текст реалити-шоу, а некоторые так и остаются неизвестными, хотя и сыгравшими не последнюю роль в том или ином событии. Реальность живой жизни трансформируется в массмедийную и эстетическую реальность, не утрачивая при этом своей сути. Это своеобразный антимир (если использовать обозначение М.К. Мамардашвили), в котором реальный человек не всегда узнаёт и признаёт себя. Однако здесь нет и проблемы Зазеркалья, когда утрачиваются причинно-следственным образом предопределённые связи, отношения, поступки. Скорее, здесь уместно говорить о сознательной конвергенции реальности живой жизни и её же только что созданной и принятой имитации, совершающейся на территории жизни человека.

Прежде всего этому максимально способствует массмедийная реальность, давая возможность человеку в реалити-шоу не только участвовать в процессе создания своей жизни (изменить внешность, ощутить себя родителем, получить хорошую и любимую работу, вероятность создания пары или семьи, спасения или же наоборот разрушения брака), но и в процессе выбора, даже определённого рода моделирования своего образа со всеми вытекающими последствиями. Эстетическая реальность способствует его саморазвитию, актуализированному концепцией и жанром реалити-шоу, когда надо продемонстрировать, что ты – самый гостеприимный хозяин («Званный ужин»), модная и стильная девчонка («Каникулы в Мексике», «Гламурні штучки та заучки»), представитель влюблённой пары, способной стать семьёй («Свадьба за 48 часов», «Свадебный переполох», «Четыре свадьбы»). В этом случае *участник* и *герой* вступают в антитетические отношения, но при этом сохраняют внутреннюю неразрывную связь.

Попадая в пространство реалити-шоу, человек оказывается одновременно под действием и законов, норм, закономерностей своей живой жизни, и возможности её проигрывания непосредственно вот здесь и сейчас. Это может реализоваться через почти безобидное и имеющее не самые радикальные последствия составление меню, приготовление ужина и развлечения («Званный ужин») и дойти до почти необратимых результатов («Операция “Красота”», «Меняю жену»). Саморазвитие героя, которое предполагает в обязательном порядке эстетическая реальность, иногда может привести к *сюрпризным* изменениям

участника, решившего воплотить тот или иной свой образ. Очень часто подобного рода игра приводила в реалити-шоу «Свадьба за 48 часов» (как и в реальных шоу эротического, романтического и даже семейного типов «Остров искушений», «Гламурні штучки та заучки», «Дом – 2», «Меняю жену», «Здравствуйте, я ваша мама») не только к тому, что молодые люди просто не успевали выполнить все условия и расписаться, но и к реальным разрывам отношений.

В этом плане наиболее показательны реалити-шоу «Дети напрокат», в котором можно на протяжении нескольких месяцев попробовать побыть родителями детей всех возрастов (от почти младенцев до подростков, стоящих на границе юности). При этом пара, пришедшая на проект, может пережить почти все трудности, сопряжённые с уходом за ребёнком, с его досугом, общим развитием, с отношениями внутри пары, осложнившимися при появлении качественно новых и реальных проблем. Здесь желание разыграть или просто имитировать реальную жизнь уже связано для участников не только с личностными проблемами самореализации, но и с ответственностью за другого человека (к тому же ребёнка) и перед ним.

Настоящие родители постоянно наблюдают за своими детьми и вправе вмешаться в любой момент в происходящие события. Всё это налагает особые обязательства, обусловленные категорией детства, родительства, уважения другого, их ценностными устремлениями, моделями. Представленные в массмедийной реальности эпатажность, чрезмерная модерность или же безответственность желающих стать родителями хотя и поднимают рейтинги, делают участников запоминающимися героями, но при этом воспринимаются совершенно иначе, нежели аналогичного рода эксцентричность, тяга к экспериментам и эгоизм в проектах, реализующих романтическую концепцию («Холостяк», «Вилла невест», «Гарем», «Красавицы и умники»).

Однако в любом реалити-шоу слово и поступок участника проекта почти тот час же оборачиваются его трансформацией в героя, то есть того, кто одновременно и выбирает свою дальнейшую реальную жизнь, и активно стремится примерить на себя новую реальность и открываемые ею возможности, ощущения и состояния. Концепция и жанр реалити-шоу этому максимально способствуют, заставляя участника развивать собственными поступками (зачастую вопреки своим прежним страхам, представлениям и даже жизненным убеждениям) лейтмотив реалити-шоу. Человек, который хотел просто поучаствовать в проекте типа «Красавицы и умники», но попал в поле действия пограничных ситуаций, почувствовал напряжение игры, превращается из рохли и тьюфяка в мачо, стремясь соответствовать этому образу. Иногда это получается, а иногда приводит к фиаско. Аналогично и в «Званом ужине» участник либо примет условия жанра и предопределённые им образы, типы, их психологию, либо самые изысканные и дорогие угощения и развлечения не помогут ему стать героем реалити-шоу и выиграть приз.

На этой территории собственной жизни человек встречается – и только в ситуации реалити-шоу – с миром без каких-либо гарантий, которые были бы внешними для человека и его сознания, как об этом писал М.К. Мамардашвили.

Здесь присутствует ситуация выбора и понимания себя, другого, мира. Пограничность созданных и осознанных участником ситуаций (в которых ему действительно дано новое, полностью открытое пространство для воплощения любых его желаний, представлений, устремлений, ведь концепцией шоу прорчерчивается только путь) может привести его к следующим вариантам реализации открытости мира и пути: либо оставить его обыкновенным человеком, участвовавшим в реалити-шоу, либо сделать массмедийным героем, давшим новые образцы, типы и модели поведения, жизнечувствования не только на проекте, но и для реципиентов (см. по этому поводу, например, [19–20]).

Выбор в условном пространстве реального шоу *участником* своего пути, который он должен проделать только сам, при этом всё же находясь под действием двойной публичности (публичности переживания новых ощущений, перспектив и публичности демонстрации произошедшего на проекте), противопоставляет его тому *герою*, который может состояться или не состояться, и неизвестно, каким путём и к чему он может повести человека. *Герой*, в отличие от *участника*, это всегда перспектива, потенция и провокация, одновременно всегда имитация и выбор, принятие возможного и ещё неведомого себя. И это касается не только условного пространства реалити-шоу, но и реальности живой жизни.

Неслучайно превалирующее большинство психологов, социологов, журналистов, самих бывших участников реалити-шоу называют жизнь после шоу самой большой проблемой, создаваемой миром реалити. Главной составляющей этой проблемы оказывается не крайне быстрое забвение бывших героев реалити-шоу, а именно восприятие их поведения на проекте как полного эквивалента живой жизни. Хорошо известен случай, когда Марго из реалити-шоу «За стеклом» долго не могла устроиться на работу, так как её обвиняли в аморальном поведении.

И если в данном случае ещё можно принять подобного рода аргументы, то реалити-шоу «Меняю жену», которое базируется на совершенно иной концепции и предусматривает участие в нём всей семьи без исключения (а следовательно, и предназначено для семейного просмотра), казалось бы, не может продуцировать подобного рода отношения к его участникам. Однако в 2011 г. в украинских СМИ было рассказано о следующем факте: «Учительница из города Дрогобыч Львовской области Галина Илык приняла участие в телешоу “Меняю жену” канала “1+1”. Жителей города разозлило, что их землячка плещется в бассейне, ходит в рестораны и делает маски из шоколада. Хорошая женщина должна угождать мужу и молиться Богу, считают они. Соглашаясь попасть в развлекательную программу, Галина Илык и не представляла, что окажется в центре скандала, а её “аморальное поведение” осудят даже депутаты местного городского совета» [21].

Следовательно, можно говорить о том, что участник всегда реален. Герой и персонаж – образы, порождённые пограничными ситуациями. Здесь значимы действия, на которые вынужден был пойти участник, решивший быть игроком, для того чтобы остаться на проекте (реальность живой жизни) и дальше создавать своими поступками это реалити-шоу как зрелищный, востребованный экранный продукт (массмедийная реальность) и как особого рода представление

повседневности обыкновенного человека и перипетий его жизни (эстетическая реальность). Кроме того, здесь тесно переплетены такие значения понятия *герой*, как 'человек, совершающий какие-либо экстраординарные поступки, выделяющийся из общей массы', а также 'человек, воплощающий в себе черты и свойства характера, значимые для своей среды, определяющие её'. *Герой* и *персонаж* по своей сути со-противопоставлены *участнику* и *игроку*, которые, в свою очередь, тоже со-противопоставлены. Это особо ощущается в процессе развития сюжетной линии, интриги реалити-шоу и непосредственно зависит от реальных поступков и реакций человека в этом процессе.

В реалити-шоу «Від пацанки до панянки» именно умение/неумение сдерживать, ограничивать себя, проявлять самодисциплину, способность/неспособность адекватного общения с социумом, демонстрируемые девушками, могут одновременно и сделать их героинями проекта, и привести к безоговорочному и быстрому уходу за его пределы. Став бесспорной героиней серии, но не выдержав напряжения, не сумев смирить свои дикие, невоспитанные чувства, участница может поднять рейтинги проекту скандальным поведением, интересным поворотом сюжета, напряжённой интригой, но при этом же и реально покинуть проект, превратившись лишь в одну из его бывших участниц. Именно так происходит в реалити-шоу «Меняю жену», «Каникулы в Мексике», «Остров искушений».

Следовательно, *участник* и *герой* вступают в антитетические отношения, стремясь соединить и одновременно реализовать на территории жизни конкретного человека действие разнородных реальностей. Став *героем* или *персонажем* реалити-шоу, то есть сумев стать его ценностным центром или же типичным образом, человек не только реализует целое реалити-шоу, создаёт его как эстетическую реальность, но и формирует свою жизнь. В результате *участник*, *герой* и *персонаж* снова образуют сложные отношения, но уже парадоксального характера, когда «сила парадоксов не в том, что они противоречивы, а в том, что они позволяют присутствовать при генезисе противоречия. <...> Парадокс – это пересмотр одновременно и здравого смысла, и общезначимого смысла: с одной стороны, парадокс выступает в облике сразу двух смыслов – умопомешательства и непредсказуемого; с другой стороны, он проявляется как нонсенс утраченного тождества и неузнаваемого» [22, с. 107, 112]. Человек в реалити-шоу становится носителем парадоксальности, обретая сознательный опыт переживания пограничных ситуаций и состояний.

Подводя общий итог, необходимо акцентировать внимание на том, что реалити-шоу – это не только новое культурное явление, соблазняющее людей новым опытом, знанием и культурным сознанием, а нечто большее, обнаруживающее важность антропологических ценностей и пограничных ситуаций. Специфика дифференциации (в смысле обозначения, именованя, самоопределения) людей, прошедших опыт мира реалити, свидетельствует о сложном, трагическом становлении и развитии антитетичности как ценностного способа осмысления, артикуляции человеком мира и себя.

Summary

E.G. Shestakova. Participants, Players, Heroes and Characters in a Reality Show: Differentiation Specificity.

In this article, we for the first time formulate the problem of naming participants of a reality show. The definitions of the names *participant*, *hero*, *character* and *player* are regarded in the philosophical and cultural aspect. These concepts have complex semantic relations –from synonymous to paradoxical and antagonistic. We show that reality show is a deep ontological and existential problem of self-imitating world and man, which lose the basis and essence of understanding as such and are almost devoid of the ability to understand.

Keywords: reality show, hero, personage, player, character, anthropological catastrophe, game, entertainment, aesthetic reality, theatrical culture.

Литература

1. Мамардашвили М.К. Мысль в культуре // Мамардашвили М.К. Сознание и цивилизация. – М.: Логос, 2004. – С. 30–43.
2. Толковый словарь Даля online. – URL: <http://slovardalja.net/>, свободный.
3. Словарь Ожегова: Толковый словарь русского языка. – URL: <http://ozhegov.org/>, свободный.
4. Александрова З.Е. Словарь синонимов русского языка. – М.: Рус. яз., 1975. – 600 с.
5. Мамардашвили М.К. Введение в философию // Мамардашвили М.К. Необходимость себя. Лекции. Статьи. Философские заметки. – М.: Лабиринт, 1996. – С. 7–154.
6. Судьбы героев реалити-шоу // Первый канал. – URL: <http://www.1tvrus.com/announce/5661>, свободный.
7. Завьялов А. Будни бывшего телезрителя, или Несколько слов о реалити-шоу // ProtoPlex. – URL: http://protoplex.ru/lib_show/309.html, свободный.
8. Реалити-шоу // Википедия. – URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Реалити-шоу>, свободный.
9. Разговор на любые темы! // UCOZ. Форум. – URL: <http://solnichka.ucoz.ru/forum/2-1-1>, свободный.
10. Австралийское реалити-шоу закончилось самоубийством // Lenta.ru. – 2005. – 24 мая. – URL: <http://lenta.ru/news/2005/05/24/reality1/>, свободный.
11. Французский суд признал участников популярного реалити-шоу трудящимися // FranceNews.Ru. – 2009. – 16 июня. – URL: <http://francenews.ru/society/148-francuzskij-sud-priznal-uchastnikov-populyarnogo.html>, свободный.
12. Шестакова Э.Г. Реальное шоу как перекрёсток культурных коммуникаций и смыслообразований (на материале реалити-шоу «Меняю жену») // Homo communicans II: человек в пространстве межкультурной коммуникации. – Щецин: Grafform, 2012. – С. 259–265.
13. Шестакова Э.Г. Острота ситуации: пересечение медийной и театральной культур в реалити-шоу // Новый филол. вестн. – 2012. – № 3 (22). – С. 116–125.
14. Саенко Л. Участники реалити-шоу гибнут один за другим // РИА Новости. – 2013. – 19 февр. – URL: <http://ria.ru/columns/20130219/923643355.html>, свободный.
15. Старшенина Е. Жизнь в реалити-шоу // Baikalpress.ru. – 2006. – 25 авг. – URL: <http://pressa.irk.ru/friday/2006/33/007001.html>, свободный.
16. Лотман Ю.М. Проблема исторического факта // Лотман Ю.М. Внутри мыслящих миров. Человек – текст – семиосфера – история. – М.: Языки рус. культуры, 1996. – С. 301–306.

17. *Лотман Ю.М.* Театр. Кино // Лотман Ю.М. Об искусстве. – СПб.: Искусство – СПб. – С. 583–674.
18. Литературный энциклопедический словарь. – М.: Сов. энцикл., 1987. – 258 с.
19. *Гуцал Е.А.* Проблема культурной самоидентификации участников реалити-шоу и интерпретация их бытования телезрителями // Медиаскоп. – 2008. – № 2. – URL: <http://mediascope.ru/node/238>, свободный.
20. *Григорова Д.Е.* Реалити-шоу: анализ механизма манипулятивного воздействия в медиаобразовательном контексте // Инновации в образовании. – 2010. – № 7. – С. 98–120.
21. На Львовщине за участие в телешоу «Меняю жену» учительницу выгнали с работы // Приазовский рабочий. – 2011. – 11 марта. – URL: <http://www.pr.ua/news.php?new=10608>, свободный.
22. *Делёз Ж.* Логика смысла // Делёз Ж. Логика смысла. Фуко М. *Theatrum philosophicum*. – М.: Раритет, Екатеринбург: Деловая книга, 1998. – С. 10–328.

Поступила в редакцию
06.05.14

Шестакова Элеонора Георгиевна – доктор филологических наук, независимый исследователь, г. Донецк-95, Украина.
E-mail: shestakova_eleonora@mail.ru