Оксана Борисовна Серостанова

*Луганский государственный педагогический университет*

oxanaserostanova@gmail.com

**Трикстеризация медиапространства в контексте виртуализации жизненного пространства человека**

Рассматривается актуальный вопрос о формировании новых мифологем общества переживаний в условиях популяризации трикстеризации в медиапространстве. Отмечается, что трикстеры все больше выполняют роль лидеров общественного мнения. Указывается на возможности трикстеризации стать новой формой симуляции повседневности.

*Ключевые слова:* трикстеризация, виртуализация, карнавализация, трикстер, культура.

Современные технологии виртуализации жизненного пространства человека становятся все более распространенными и доступными для обычных пользователей. Возникает вопрос об эффективном использовании медиапространства в контексте трикстеризации. Трикстеризация – это процесс трансформации обыденной реальности в нечто неожиданное, необычное, порой даже неприятное. В контексте виртуализации жизненного пространства трикстеризация медиапространства позволяет создавать уникальные визуальные эффекты, ограничивая или расширяя доступ пользователя к определенным функциям и возможностям.

Фактически трикстеризация выступает одним из процессов карнавализации культуры и свидетельствует о переходе от общества потребления к обществу переживаний [2]. В философском аспекте данной проблематики внимание сосредоточивается на смене системы общественных и индивидуальных ценностей, изменения социокультурных практик и определенной рефлексии общества. Карнавализация медиапространства может считаться выражением диалектического противоречия между культурно-символической формой и содержанием, статусом и образом медиасубъектов, а также их ролью в социальных процессах.

Трикстеры в медиапространстве могут играть роль носителей культурной и исторической памяти, а значит, способны как созидать, так и искажать, нивелировать её. Трикстеры способны преодолевать стереотипы и предрассудки, свойственные той или иной культуре. Их деятельность в медиапространстве позволяет осмыслить собственные представления о разных культурах и традициях. В обществе переживаний трикстерам свойственно нарушать общепринятые нормы, модели поведения, низвергать рациональные начала, что может привести к его дестабилизации [1]. Поэтому исследование феномена трикстеризации и самих трикстеров позволит сформировать инструменты для развития критического мышления и анализа поведения пользователей социальных сетей и медиа, а также улучшить качество медиаконтента.

Трикстеризация может рассматриваться в качестве новой формы симуляции повседневности. В результате данного процесса пользователи получают больше возможностей для взаимодействия с виртуальным миром и создания собственной реальности. Трикстеризация медиапространства позволяет обмануть ощущения и представления человека о мире, создавая новые визуальные образы и культурно-символические формы, которые возможно воспринимать с помощью виртуальной и дополненной реальности. Применение трикстеризации медиапространства также ставит перед пользователями новые задачи, связанные с настройкой и контролем доступа к визуальным и функциональным возможностям виртуального мира.

Итак, трикстеризация медиапространства является важным инструментом виртуализации жизненного пространства человека, который расширяет возможности пользователей и выступает основной для уникального визуального опыта работы с виртуальной и дополненной реальностью. В обществе переживаний, в котором театрализация и «метанормативное поведение» становятся все более значимыми, использование технологий виртуализации и трикстеризации медиапространства может стать ключевым элементом развития и продвижения в цифровой эпохе [3].

С позиции философской антропологии, трикстеризация и карнавализация медиапространства может рассматриваться как выражение декаденции и утраты ценности человеческого общения в эпоху медиатизации. Особое внимание занимает проблема проектирования новых ценностей и нравственных кодексов в условия игрового подхода к карнавализации культуры.

*Литература*

1. Дзялошинский И. М. Медиакарнавал в эпоху глобализации // Медиаальманах. 2019. № 3. С. 18−28.
2. Серостанова О. Б. От общества потребления к обществу переживания // Материалы XIV Открытых Матусовских чтений и круглого стола «История культуры Луганщины: опыт мастеров и современные достижения в области искусства». Луганск: Изд-во ЛГАКИ им. М. Матусовского, 2021. С. 67−70.
3. Kornilova E. N., Kuznetsov A. S. The Trickster as an archetype in the digital media space // Perishable and eternal: mythologies and social technologies of digital civilization / D. Y. Krapchunov, S. A. Malenko, V. O. Shipulin, E. F. Zhukova, A. G. Nekita, O. A. Fikhtner (Eds.). European Proceedings of Social and Behavioural Sciences. 2021. Vol. 120. P. 94−102.