

2. «История жанра эквилибристика» [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://nsportal.ru/kultura/sotsialno-kulturnaya-deyatelnost/library/2016/07/11/istoriya-zhanra-ekvilibrizika-0>. - Дата доступа: 18.02.2024.
3. «Китайский цирк» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://dzen.ru/a/XPBOyMzkRCS_tbvC. – Дата доступа 21.02.2024.
4. Киселев А.А. реферат "Эквилибристика". [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.ruscircus.ru/10213/>. – Дата доступа: 17.02.2024.
5. «Эквилибристика» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.letopis.info/themes/circus/ekvilibrizika.html>. – Дата доступа 18.02.2024.

Кузина В. О., студент 101 группы
дневной формы обучения
Научный руководитель – Кнатько Ю. И.,
кандидат культурологии, доцент

СЕТЕРАТУРА КАК ФЕНОМЕН ИНФОРМАЦИОННОЙ КУЛЬТУРЫ

В современном мире информационная культура охватывает практически все сферы жизни общества – от образования и профессиональной деятельности до межличностного общения и досуга. С развитием цифровых технологий, социальных медиа и онлайн платформ претерпели значительные изменения по форме и содержанию различные виды культуры и искусства, появились новые культурные феномены, одним из которых является сетература.

Сетевая литература (сетература) – понятие, предлагаемое некоторыми публицистами для обозначения совокупности литературных произведений, основной средой существования которых является Интернет. Сетевая литература часто текстовый контент с мультимедийными элементами, такими как видео, аудио, анимация, и интерактивные элементы. Она отличается высокой доступностью и широким распространением благодаря интернету, что позволяет авторам и читателям легко общаться, делаясь текстами и мнениями. В отличие от бумажной литературы, сетевая литература может достигать аудитории мгновенно и без географических ограничений [8].

Появление сетературы обусловлено двумя причинами: во-первых, в формировании клипового мышления у людей, а во-вторых появлением интернета как технической платформы для творчества и массового способа распространения информации.

Для осмысления причин появления сетературы следует обратиться к истории, а именно – к индустриальной эпохе, когда изобретение первых автоматизированных механизмов для упрощения работы позволили человеку меньше задумываться над процессом. Тем самым, человек, сам того не замечая, стал мыслить проще. Такой процесс шел постепенно, однако с ускорением темпа жизни все кардинально поменялось. Сейчас мы называем это клиповым мышлением. Сам термин был введен американским футурологом Элвином Тоффлером и стал общеупотребительным в 1990-е годы, когда обилие клипов и рекламы с динамичной нарезкой на ТВ пришли на смену статичной картинке [5]. Из-за огромного количества потребляемой информации, человек фокусирует внимание на более важных вещах. Тем самым нарезая информацию на куски или «клипы», и связь между которыми человек не всегда способен разглядеть. Чрезмерное увлечение краткими

фрагментами информации приводит к поверхностному и быстрому восприятию текста, утрачивая глубину и контекст произведения. Однако, как быстро она усваивается так же быстро и забывается.

Большие тексты все более и более сложны в усвоении из-за неспособности людей долго концентрироваться. Читатели все больше предпочитают краткий и емкий формат, а их внимание теперь обращено к ярким и запоминающимся образам, которые способны вызывать эмоции. То же изображение не требует от нас воображения или размышления, оно легко для восприятия и понимания. В контексте литературного текста это может приводит к эмоциональной окраске восприятия, смещая акцент с содержания на эмоциональную реакцию.

В сетературе это становится заметно по форме произведений. Сегодня большинство произведений, созданных в сети, тяготеют к визуальной составляющей. Теперь чаще всего в первых нескольких главах читатель получает полное описание внешности персонажа, вплоть до цвета лака ногтей и фирмы обуви, не оставляя воображению читателю на обдумывание других вещей. Это во многом обуславливает бедность языка и, как следствие, его простота не дает такой богатой образной картины, воспитывающий эстетический вкус читателя [7].

В произведениях сетературы могут присутствовать иллюстрации, которые упрощают воображение своим читателям, когда они пытаются самостоятельно нарисовать образы из литературного текста. Как верно заметил В.М. Березин, «иллюстрирование ныне все шире становится элементом текстообразования» [1]. В целом, тенденции таковы, что в современных изданиях количество визуальных элементов неуклонно растет. Однако, заметим, иногда визуализацию используют для манипулирования читателем и создания маркетинговых «ярлыков» [3].

В рамках сепаратуры возникло такое популярное направление, как комиксы, или веб-комиксы. Комикс – это произведение, в котором история рассказывается с помощью рисунков и сопровождающих их текста, находится на стыке литературы и изобразительного искусства. Интерес к комиксам связан в первую очередь с массовым распространением газет и журналов, где комиксы выступали наглядным способом комментирования окружающей реальности, а после и отдельными историями со своими героями, второстепенными персонажам, регулярно появляющиеся в изданиях.

С середины 1990-х комикс получил новое название – веб-комикс, который публиковался в Интернете, зачастую на специализированных ресурсах. Веб-комиксы завоевали популярность благодаря легкости доступа, отсутствию привязки к бумаге, удобству и открывающимся возможностям наподобие бесконечного холста, на котором художник может развивать свою историю невообразимо долго. Самый первый комикс, загруженный в интернет, – это Эрика Миллика «Witches and Stitches», который был загружен в 1985 году. Благодаря распространению в интернете автор смог обойти цензуру издательств и получить признание аудитории [2].

Одним из главных факторов популярности комиксов – краткость и понятность, а также неограниченность авторов в самовыражении. Нередко комиксы стали заменять собой произведения литературы. Вместо того, чтобы тратить время, на прочтение, например, «Войны и мир» Л.Н. Толстого, можно прочитать комикс или графический роман, где сюжет передается через рисунок, а текст играет второстепенную роль. Благодаря этому история схватывается налету и затрачивается совсем немного времени [10].

Как считает доктор социологических наук, профессор МГППУ, председатель исследовательского комитета организации «Социология детства» Светлана Майорова-Щеглова: «Группа подростков, которые читают книги в традиционном понимании, действительно уменьшается, но возрастает число тех, кто читает их вариации – комиксы, мангу и др., при этом и люди более старшего возраста тоже читают меньше и предпочитают более короткие форматы» [9].

Как правило, в книжной культуре комиксы воспринимаются как малосодержательные и развлекательные тексты. Однако они являются мощным культурным и образовательным инструментом. Например, анализируя опыте писательницы Юлии Кузнецовой, которая ведет курсы для помощи детям в чтении, можно сделать вывод об образовательной функции комикса. Она рассказывает, что обычное чтение текста может вызывать трудности у ребенка: ему непонятны некоторые слова и они для него сложны, поэтому чтение не приносит ему удовольствия и закладывает мысль, что «чтение – это тяжело и скучно». А любой труд, особенно в столь раннем возрасте, должен быть в радость. И здесь-то нам и помогают комиксы, где текст выступает на второстепенном плане, на первом же веселые картинки. Так ребенок незаметно для себя и влюбляется в чтение [4].

Одним основополагающим примером культурного инструмента в виде комиксов является Южная Корея. Жанр комиксов у них развивался уже давно, однако в 2010-х годах достигла наибольшего распространения по всему миру. Такие веб-комиксы – получили новое название webtoons, новый формат манхвы, поддерживаемый веб-сайтами и мобильными приложениями. Webtoon (термин образован путем сочетания слов «веб» (англ. web) и «мультфильм» (англ. cartoon)) отличается форматом повествования в виде длинной вертикальной

полосы, подобно ленте в социальных сетях, поэтому оно легко читается на телефоне или на компьютере [6]. Также отличительной особенностью является, что оно рисуется в цвете, а не в черно-белом варианте, так как они редко переходят в печатный формат.

С ростом популярности южнокорейские вебтуны превратились в индустрию, с собственными издательствами и компаниями. И хоть автором может стать каждый и любитель, и профессионал, каждый из них ответственно относится к созданию произведения, так как от популярности манхвы зависит их заработок. С 2003 г. крупнейшие южнокорейские сайты Daum (Daum Webtoon, 2003 г.) и Naver (Naver Webtoon, 2004 г.) запустили webtoon-порталы, что способствовало росту числа читателей webtoons за счет расширения молодежной аудитории [6].

На основе манхвы создаются многие драмы, сериалы, фильмы, видеоигры и так далее. Не удивительно, ведь сюжет уже прописан, а в основе рисунков заложена режиссерская работа: от постановки кадра и цвета до выбора диалогов, чтобы коротко и в тоже время емко раскрыть часть истории за пару рисунков. Одними из самых популярных драм, созданных на основе вебтуна являются «Дворец» (Хван Ин Рве, 2006 г.), «Мэри, где же ты была всю ночь?» (Ким Ен Гюн, Хон Сок Ку, 2010 г.), «Мисэн – неполная жизнь» (Ким Вон Сок, 2014 г.), «Доктор Фрост» (Сон Ен Иль, 2014–2015 гг.), «Апельсиновый мармелад» (Ли Хен Мин, Чхве Сон Бом, 2015 г.), «Сыр в мышеловке» (Ли Юн Джон, 2016 г.), «Что случилось с секретарем Ким?» (Пак Чун Хва, Ю Джон Сон, 2018 г.) [6].

Корейская культура была визуализирована в Голливуде: «Пастырь», снят по комиксу Мин Ву Хунга режиссером Скоттом Чарльзом Стюартом в 2011 г. Манхва не редко служит для продвижения

социальных и политических реформ, поднимает острые проблемы южнокорейского общества. Большинство работ отражают корейскую действительность и выводят на первый план менталитет и культурные традиции корейцев, что позволило всему миру познакомиться с корейской культурой и поспособствовать становлению страны на международной арене.

Таким образом, можно отметить, что возникновение сетературы и интернет-комиксов, является следствием развития информационной культуры и формированием клипового мышления. Лаконично представленный и красочно визуализированный текст отвечает запросу современного читателя на визуальный контент.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Бычкова, О. И. Сетевая литература: вопросы формы и стиля [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/setevaya-literatura-voprosy-formy-i-stilya/viewer>. – Дата доступа: 27.02.2024.

2. История комиксов [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://ast.ru/news/nnn-m09-y18-istoriya-komiksov/>. – Дата доступа: 03.03.2024.

3. Кузнецова, Е. Г. Визуальность в художественной литературе: маркетинговый ход, или новая художественная форма [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/vizualnost-v-hudozhestvennoy-literature-marketingovyy-hod-ili-novaya-hudozhestvennaya-forma/viewer>. – Дата доступа: 27.02.2024.

4. Кузнецова, Ю. Комикс - отдельный вид искусства [Электронный ресурс]. – Режим доступа:

https://mel.fm/zhizn/razvlecheniya/8905674-comics_culture. – Дата доступа: 01.03.2024.

5. Купчинкая, М. А., Юдалевич, М.В. Клиповое мышление как феномен современного общества [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/klipovoe-myshlenie-kak-fenomen-sovremennogo-obschestva?ysclid=ltbj8hfzu9983250367>. – Дата доступа: 01.03.2024.

6. Курепина, Е. О. Эволюция комиксов как одной из форм корейской массовой культуры [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/evolyutsiya-komiksov-kak-odnoy-iz-form-koreyskoj-massovoy-kultury>. – Дата доступа: 04.03.2024.

7. Кучина, С. А. Поликодовая структура электронных художественных гипертекстов: соотношение вербального и невербальных компонентов [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/polikodovaya-struktura-elektronnyh-hudozhestvennyh-gipertekstov-sootnoshenie-verbalnogo-i-neverbalnyh-komponentov>. – Дата доступа: 26.02.2024.

8. Лицарева, К. С. Типологические черты сетературы. Проблема автора и читателя [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/tipologicheskie-cherty-seteratury-problema-avtora-i-chitatelya>. – Дата доступа: 26.02.2024.

9. Нараева, А., Игнатъев Д., Подростки стали меньше читать книги [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.vedomosti.ru/society/articles/2022/09/16/941088-podrostki-stali-menshe-chitat>. – Дата доступа: 01.03.2024.

10. Соковнина, В. В. Языковая игра в Web-комиксах [Электронный ресурс]. – Режим доступа:

<https://cyberleninka.ru/article/n/yazykovaya-igra-v-web-komiksah/viewer>. –

Дата доступа: 03.03.2024.

Кузнецова Е. А., студент 108А группы
дневной формы обучения
Научный руководитель – Платонова Э. Е.,
старший преподаватель

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ И ОНЛАЙН-РЕСУРСОВ ДЛЯ ИЗУЧЕНИЯ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Для успешного изучения английского языка требуется развивать следующие навыки: слушания и понимания английской речи, грамматики, письма, расширять словарный запас. Следовательно, чтобы совершенствовать все вышеперечисленное, нужно правильно подобрать курс или приложение для изучения английского языка. Также важным критерием для подбора оптимальной платформы является уровень владения. Если пользователь учит язык с нуля, ему подойдут одни программы, а если у него уже есть какие-то базовые знания, то это будут совсем другие приложения. В данной статье мы рассмотрим различные наиболее популярные интерактивные ресурсы, главная цель которых предоставить учащимся инструменты для изучения языка. В настоящее время приложения имеют большой функционал, который постоянно развивается. Следует упомянуть о таких популярных приложениях, как:

1. Duolingo – бесплатная онлайн-платформа для самостоятельного изучения английского языка, основанная на игровой форме. Перед началом обучения, пользователю необходимо пройти тест на уровень