

References

1. Burde P. 1993. *Sotsiologiya politiki* [The Political Sociology]. M.: Socio-Logos.
2. Garsia, D., Lovink, G. 2002. *AVS takticheskikh media* [The ABC of tactical Media]. Informatsionnoe obschestvo i gosudarstvo vseobshego blagosostoyaniya, Finskaya model, Moscow: «Logos»: 248-252.
3. Gerasimova, E. 2017. "Traektoriya sotsialno-ekonomichnih transformatsiy v suchasnyy kontseptsiiy suspilnih peretvoren" [Trajectory of socio-economic Transformations in the contemporary Concept of social Changes]. *Vlsnik natslionalnogo avlatsynogo unlvrsitetu. Fillosoflya. Kulturologlya*, 1 (25): 6-9.
4. Drotynko, L. 2017. "Visoki tehnologiyi yak zasib transformatsiyi media-diskursu" [High Technologies as a Way of transformation of Media discourse]. *Vlsnik natslionalnogo avlatsynogo unlvrsitetu. Fillosoflya. Kulturologlya*, 1(25): 10-14.

5. Zhizhek, S. 1998. "Kiberprostranstvo, ili nevyinosimaya zamknutost byitiya" [Cyberspace, Or, The Unbearable Closure of Being]. *Iskusstvo kino*, 1: 120-126.
6. Maklyuen, M. 2003. *Ponimanie Media: vneshnie rasshireniya cheloveka* [Understanding Media: The Extensions of Man]. Moscow: Zhukovskiy: Kanon-Press-Ts.
7. Neysbit, D. 2009. *Start! ili Nastraivaem um! Perestroy myshlenie i zaglyani v budusche* [Mind Set!: Eleven Ways to Change the Way You See and Create the Future]. Moscow: AST: AST Moskva.
8. Savchuk, V. 2008. *Mediafilosofiya: formirovanie distsipliny* [Media Philosophy: Formation of Discipline]. Mediafilosofiya. Osnovnyie problemyi i ponyatiya. SPb.: Filos. ob-vo: 7-39.
9. Friedmann, J. 1993. Order and Disorder in Global Systems: A Sketch. *Social research*, 60.(2): 205-234.
10. Brzezinski, Z. 1993. *Out of Control (Global Turmoil on the Eve of the Twenty First Century)*. New York, Charles Scribnt's sons.

Л. А. Ороховская.

ТЕХНОГЕННАЯ МЕДИАРЕАЛЬНОСТЬ КАК КОМПОНЕНТ СИСТЕМЫ МЕДИАКУЛЬТУРЫ СОЦИАЛЬНОСТИ

В статье рассматривается влияние медиа информационной эпохи на общественное сознание. Исследуются изменения в общественном бытии, которые детерминируются новыми информационно-коммуникационными технологиями. Особенное внимание в исследовании уделено влиянию информационной революции на медиакультуру, что отразилось в ее информатизации, формировании глобального информационно-коммуникационного пространства, виртуализации разных сфер бытия социума, сегментировании аудитории демассифицированных масс-медиа по интересам и увлечениям, создании социальных сетей как новой формы социальных связей на основании интерактивности общения.

Ключевые слова: информационная эра, масс-медиа, медиакультура, техногенная медиареальность, социокультурное бытие.

L. Orochovska

TECHNOGENIC MEDIA REALITY AS A COMPONENT OF THE SOCIAL MEDIA CULTURE SYSTEM

Introduction. New information and communication technologies determine changes in social being which are expected to be investigated. **The aim and the tasks of the article** are to discuss the influence of Information age media on the social consciousness.

Research methods. The theoretical understanding of the media culture phenomenon is carried out on the basis of systemic, cultural, historical and sociocultural approaches. **Research results:** Particular attention is paid to the impact of the information revolution on media culture, which is reflected in informatization, formation of the global information and communication space, virtualization of different spheres of society, segmentation of the audience of mass media according to their interests and hobbies, creation of social networks as a new form of social interactions based on interactivity of communication. The study shows that mass media demassification strengthens the trends of cultural pluralism, cultural standards, multiculturalization and formation of multicultural identities.

Discussion. The author of the study draws attention to the fact of growing manipulating possibilities supported by the modern mass media during social and political crises, in the periods of absence of clear and convincing arguments for the social course held, disintegration of society and social disorientation associated with it. **Conclusion.** Taking into account that the latest information technologies in the field of mass media lead to diverse changes in the socio-cultural environment as a non-linear system with a multi-level structure, it is important to investigate further the integration function of the media being a mediator of the symbolic exchange of cultural values by members of different civilizations and autonomous elements of the social system of the society.

Keywords: Informational era, mass media, media culture, technogenic media reality, sociocultural being.

УДК 130.2:17

І. В. Чорноморденко, В. Ю. Клименко

КОНЦЕПТ ІНШОГО ТА ЙОГО МІСЦЕ В СТРУКТУРІ ГРИ

Київський національний університет будівництва та архітектури

Анотація. Стаття присвячена аналізу проблематики феномена гри, в ході дослідження розглядаються основні позиції стосовно базових характеристик ігрового феномену та їх специфіку в контексті теоретичних досліджень, щодо даної проблеми. Аналізується місце людини в ігровій структурі, його особливий статус та сутнісні характеристики, висвітлюється позиція Іншого в ігровій структурі. У висновку обґрунтовується імпліцитний характер Іншого в системі гри, оскільки гра – це завжди процес діалогу з Іншим та завдяки Іншому.

Ключові слова: гра, хронотоп, суб'єкт гри, Інший, принцип залучення, інтерсуб'єктивність.

Вступ

Феномен гри поряд з іншими феноменами людського буття, зокрема такими як кохання, праця, смерть, тощо, але на відміну від попередньо зазначених, тільки для гри властивою є можливість репрезентування всіх цих феноменів. Вважаємо, що вже в самій можливості репрезентації є установка на діалог, тобто орієнтація на Іншого, адже ірреальний за своєю сутністю ігровий світ та світ реальний співвідносяться один з одним за схемою «Я-Інший-Я». Окрім того, базовою

умовою ігрової репрезентації є властивий лише даному феномену хронотоп, в якому функціонує людина-граюча, феномен якої, знову ж таки, актуалізує проблематику Іншого, адже гра завжди існує в позиції «гра для когось» та/або «гра з кимось».

Саме цим зумовлена актуальність обраної нами теми, адже однією з найважливіших проблем сучасної філософії є проблема діалогу і як наслідок Іншого, без чого гра як така є не можливою. Джерельною базою нашого дослідження слугує не лише творчий

доробок власне теоретиків ігрового підходу, серед яких О. Фінк («Основные феномены человеческого бытия»), Й. Гейзінга («Homo Ludens. Человек играющий»), Р. Кайюа («Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры»), а крім того інші, специфічні пошуки, зокрема Г.-Г. Гадамера («Истина и метод: основы философской герменевтики»), в творах якого гра виступає одним зі складових елементів концепції даних філософів. Істотний внесок у розробку проблематики феномену гри зробили й українські дослідники, зокрема: Н. Яровицька («Феномен гри: соціокультурні експлікації агональності»), О. Зайченко («Рольова гра як феномен культури»), К. Сігов («Игра как проблема философской антропологии»), Л. Наумова («Видовище як феномен культури. Соціокультурний вимір»). Також у статті аналізуються праці філософів, які зверталися до проблематики діалогу та Іншого: Е. Гуссерль («Картезианские медитации»), Е. Левінас («Time and the Other»), М. Бахтін («Автор и герой: К философским основам гуманитарных наук»). Крім того, проаналізовано праці теоретиків інтертекстуальності: Ю. Крістевой («Word, Dialogue and Novel») та Р. Барта («The Death of the Author») для встановлення розуміння гри в якості інтертекстуальної структури.

Мета даного дослідження полягає в спробі виявити імпліцитний характер Іншого в структурі гри та специфіку його існування в цій системі. Що, в свою чергу, ставить перед нами низку **завдань**: встановити основні, сутнісні характеристики феномену гри; проаналізувати проблематику місця людини в системі гри (суб'єкт гри).

Методологія дослідження

Для досягнення визначеної мети та завдань, будуть використані філософсько-антропологічний методологічний підхід у поєднанні з історичним, компаративним та герменевтичним підходом, що дозволяє дослідити становлення ідей, щодо проблем гри та Іншого, порівняти та проінтерпретувати їх.

Результати

Розглядаючи причини та мотиви виникнення феномену гри, в першу чергу, треба звернутися до витлумачення розуміння людини як учасника цього процесу, адже для більшості теоретиків гри саме людина є тим відправним пунктом, завдяки якому і для якого розгортається гра. Так, зокрема для О. Фінка характерним є те, що, на його думку, буття людини має незакінчений характер, саме це стає мотивом пошуку повноти власного життя в різних його проявах – коханні, праці, смерті, тощо. Власне, на фоні даних феноменів людського буття, в яких людина досягає своєї повноти, актуалізує себе можливість фантазування, з притаманним для цього процесу феноменом гри.

Саме акцентування на категорії фантазії як умові виникнення гри полягає одна з її головних рис, можливість репрезентації будь-яких феноменів буття, а отже, гра виступає в якості інструментарію трансформації реального світу. Для Й. Гейзінга розуміння цієї властивості гри полягає у тому, що вона стоїть поза дихотомічною діадою «глупота/мудрість», а отже, «гра, сама по собі, хоч і стосується до діяльності духу, однак не стосується моралі, а отже, в ній

немає ані добродіяння, ані гріха» (Гейзінга, 2011: 30). В цьому висловлюванні ми не з усім згодуємося, оскільки, будь-яка гра здійснюється в межах тієї чи іншої спільноти, в межах тієї чи іншої культури. А тому не зовсім справедливо говорити про те, що гра не має жодного стосунку до існуючої моралі. На нашу думку, саме в такому осмисленні гри викристалізовується її сутність, хоча, з одного боку, гра виступає в якості чогось несерйозного, даремного, реально не існуючого, а з іншого – дозволяє репрезентувати певні рефлексії щодо ціннісного, але при цьому лишатися несерйозною та порожньою. В свою чергу, Р. Кайюа називає цю свого роду пустку основною властивістю гри (Кайюа, 2007: 33). Зі свого боку Й. Гейзінга дозволяє собі вивести тезу, про те, що гра є вільним діянням (Гейзінга, 2011: 31). А з іншого – Р. Кайюа дещо розширює розуміння гри як діяльності і доходить власного висновку, що гру можна охарактеризувати як діяльність:

- вільну (її неможливо зробити обов'язковою для гравця, інакше гра одразу ж втратить свою радісну та розважальну природу);
- відокремлену (обмежену в просторі та часі точними та попередньо встановленими межами);
- з невизначеним кінцем (неможливо ані визначити її розвиток, ані передбачити її результат, оскільки необхідність вигадки залишає певну свободу ініціативи гравця);
- не продукуючу (не утворює ані благ, ані багатств, взагалі жодних нових елементів, якщо не враховувати переміщення власності між гравцями, що призводить до тієї ж самої ситуації, що була на початку партії);
- регулярну (підпорядковується низці конвенцій, які призупиняють дію звичайних законів і на певний момент встановлюють нове законодавство, що є єдино діючим на час гри);
- фіктивну (супроводжувану специфічним усвідомленням якоїсь вторинної реальності або просто ірреальності) (Кайюа, 2007: 49).

Також варто зазначити, що для Г. Гадамера феномен гри є тотожним природі. Так, на його думку, центральним поняттям цієї тотожності гра / природа є рух: адже як для першого, так і другого рух являє собою безкінечне повторення, тобто рух без цілі, що проявляє себе у вигляді постійного оновлення/відтворення. Отже, сутність гри полягає у становленні самого ігрового стану. Саме цей пункт, вважає філософ, робить феномен гри взірцем для наслідування мистецтвом.

Вже на даному етапі витлумачення феномену гри, а саме акцентування уваги на можливості до ігрової репрезентації інших феноменів буття, перше до нас промовляє Інший, але ще не в якості «Я», «Не-Я», «alter ego» тощо, а як об'єктивний світ із властивими йому певними ціннісними засадами, що в процесі гри зображуються в якості цитати, тобто в процесі гри відбувається діалог із зовнішнім (реальним) світом та посилення на нього в якості певної знаково-символічної структури. Це, в свою чергу, дає нам можливість висунути тезу про те, що світ є ігровим, щодо реального перебуває в інтертекстуальному зв'язку. Принагідно відзначимо, що витоки

теорії інтертекстуальності лежать у концепції діалогу М. Бахтіна. Його погляди, щодо співвідношення гри та Іншого розглянемо нижче.

Розвиваючи ідеї М. Бахтіна, Ю. Крістева конструє сутність концепції інтертекстуальності і розглядає її як «літературне слово», не як крапку (стійкий сенс), але як місце перетину текстових площин, як діалог різноманітних видів письма – самого письменника, одержувача (або персонажа) та, насамкінець, письма, що утворені нинішнім або попереднім культурним контекстом» (Крістева, 1986: 36). З чим варто погодитись.

Дещо згодом Р. Барт продовжує ідею перетину текстових площин, зокрема він зазначає: «Текст складається з множинної кількості різних видів письма, що виникають із різноманітних культур і вступають один з одним у відношення діалогу, пародії, суперечки, однак вся ця множинність фокусується у визначеній точці, якою є не автор, як стверджували дотепер, а читач» (Барт, 1977: 147). Саме сутність інтертекстуальності як діалогу та суперечки дозволяє зробити висновок про її схожість із феноменом гри, адже в основі діалогу та суперечки лежить агональний фактор, який, на думку Й. Гейзінга, є однією з основних характеристик виявлення ігрового початку у проявах культури на різних етапах свого становлення. В основі гри на всіх етапах розвитку, вважає філософ, знаходиться поняття агонального, саме тому «змагання може приймати такі форми, як божий суд, парі, судочинство, загадування загадок. В усіх цих видах воно, по суті, залишається грою, і в цій якості гри вихідний пункт для розуміння функції змагання в культурі» (Гейзінга, 2011: 155).

Інтертекстуальне відношення між грою та об'єктивним світом проявляється як гра і виступає тією точкою перетину площин культурних, історичних, естетичних тощо, тобто певним посередником між ними, для якого властивим є можливість їхнього відтворення. А тому ця характеристика медіальності вказує на просторову та часову особливість феномену гри. Саме ігровий хронотоп є основною характеристикою феномену гри і є амбівалентним за своєю сутністю, як нами було визначено. Тобто гра – вільне діяння, але слід уточнити, що вона не просто є вільним діянням, як таким, що стримується рамками не лише установлених правил та часово-просторових меж, але відбувається в певних культурних реаліях.

Керуючись тим, що гра існує в особливому відчутті часу та простору, Й. Гейзінга доходить висновку: гра нагадує сферу сакрального (останній також притаманний власний хронотоп та відчуття святковості дійства). Тому, «подібно до того, як формально відсутня будь-яка відмінність між грою та священнодійством, тобто сакральне діяння протікає саме у тих формах, що і гра, так і освячене місце формально не вирізняється з ігрового простору. Арена, гральний стіл, магічне коло, храм, сцена, кіноекран, судова справа – всі вони, за формою та функціями, суть простори гри, тобто відчужена земля, відгороджені, освячені території, де діють свої особливі правила» (Гейзінга, 2011: 34-35).

О. Фінк подає нам цю амбівалентність ігрового хронотопу у такий спосіб, що гра розуміється не лише як продукація, але і як генерація певного уяв-

ного світу, «нової реальності», але за всієї уявності гра наповнена реальними вчинками, що просякнуті ігровою фантазією – правилами гри. При цьому, створивши «нову реальність», яка знаходиться на межі дійсної та вигаданої, людина виступає тут не лише у ролі транслятора та пасивного споглядача такої реальності, а бере активну участь у її творенні. Саме в такому імагінативному просторі розкриває себе наступна проблема: місце у грі людини-гравця (*homo ludens*) та людини-глядача (*homo spectator*), а також суб'єкта гри, тобто актора.

Людині граючій та глядачу гри, як і самому уявному ігровому простору, також притаманна амбівалентність, в якій криється архетипна психоаналітична проблематика – проблема людської маски. О. Фінк фіксує, що, входячи в ігровий простір, людина починає грати там певну роль, яка визначається правилами. Причому «є такі ігри, в котрих людина певною мірою губить себе та ідентифікує себе зі своєю роллю майже до невпізнаності, занурюється в свою роль та тікає від самої себе..., а є ігри, в яких той, хто грає, поводить себе зі своєю роллю суверенно легко, насолоджуючись власною свободою та усвідомленням того, що в будь-який момент може відмовитись від ролі» (Фінк, 1988: 379).

Отже, О. Фінк вказує на притаманний лише грі тип людської свободи, яка проявляється у варіативності власного стану та можливості переходу з реальності до реальності уявної (ігрової), що властива як людині-гравцю (*homo ludens*), так і людині-глядачеві (*homo spectator*). Поєднання цих характерних рис ігрового простору та людини-гравця/глядача, тобто їхніх амбівалентних зв'язків, дозволяє говорити, що ігровий простір включає гіперреальність, яка полягає у тому, що тільки у грі можливе осмислення всіх феноменів людського буття самою людиною (*ludere ergo sum*).

Г. Гадамер зазначає, що гравець є самою грою, йому як і грі притаманний рух, специфіка якого полягає у свободному виборі, але при цій свободі рух контролюється «правилами гри», що встановлюються поза ігровим простором, а власне становлення проявляється в ігровому, уявному просторі. Це суперечність свобода та її втрата створює замкнений ігровий простір, який є відділеним від іншого (реального) і керується принципом залучення.

Вважаємо за необхідне, більш детально розглянути сутність принципу залучення, адже в ньому постає питання про місце «іншого», тобто питання глядача і відведеного йому місця у замкнутому просторі гри. Тут постає інша характерна риса гри, яку Г. Гадамер характеризує як те, що «способом буття гри є саморепрезентація» (Гадамер, 1988: 154). Остання полягає у тому, що гра завжди є процесом зображення для когось. Саме характеристика «градля-когось», на думку філософа, дозволяє «впасти одній зі стін замкнутого простору», і у такий спосіб у цьому розкривається питання про місце глядача та амбівалентність ігрового простору (замкнутість / відкритість), що, власне, дозволяє нам зрозуміти сутність принципу залучення. Отже, принцип залучення полягає у знятті кордонів між людиною граючою та глядачем: гравець – розіграє щось для когось, глядач – зчитує смисли, передані грою; у такий

спосіб Г. Гадамер констатує кінець гри і перетворення останньої на мистецтво та його структуру. На нашу думку, таке перетворення на структуру, що постулює ігровий світ (досвід ігрового світу) щодо якого об'єктивна реальність (об'єктивна предметність світу), виступає в якості можливого досвіду Іншого. Тобто структура гри щодо реальності співвідноситься в позиції Я – Інший, де інший стає компонентом діяльності я завдяки способу залучення таким чином, що «обидва так злиті воедино, що перебуває у функціональній спільності одного сприйняття (Бахтін, 2000: 156).

Обговорення

Саме в питанні суб'єкта гри актуалізується проблема Іншого, тобто актора, а тому ми перейдемо до основних характеристик розуміння даної категорії. Так, для Е. Гуссерля характерним є розуміння Іншого з позиції буття чистого еґо, адже для нього воно передує всім феноменам буття: «природному буттю світу – світу, про який я говорю і можу говорити в тих або інших випадках – передує як у собі більш первинне буття, буття чистого Еґо та його cogitations» (Гуссерль, 2010: 35). Для феноменологічного витлумачення така позиція є очевидною і її мета полягає в тому, що дозволяє безперервно конституювати себе у собі самому в якості існуючого (Гуссерль, 2010: 87).

Разом із цією можливістю безперервного конституювання самого себе еґо конститує в собі також інше «об'єктивне і таким шляхом все те, що в Я постійно існує для нього в буттєвому значенні Не-Я» (Гуссерль, 2010: 111-112), що є притаманним також для ігрової самоідентифікації суб'єкта. Вище нами було зазначено в контексті поглядів О. Фінка про варіативність людського стану в межах гри, тобто можливості переходу з Я в Не-Я, що конститує певний сукупний досвід в межах гри, з «розмиттям» відмінностей між Я та Іншим, тобто встановленням інтерсуб'єктивного зв'язку між ними. Ось що з цього приводу зазначає Е. Гуссерль: «Я володію досвідом світу в сукупності з Іншими відповідно до сенсу даного досвіду, не в якості власного, але в якості чужого мені світу, в якості інтерсуб'єктивного світу, що існує для кожного» (Гуссерль, 2010: 119).

Екстраполюючи вищезазначене на проблематику гри, можна зробити висновок, що гра у такій спосіб виступає в якості конституювання власного хронотопу, де людина-граюча та глядач (Я-Інший) перебувають в інтерсуб'єктивному зв'язку щодо один одного, тому відбувається «розмиття» відмінностей між ними і конститується певна єдність. На думку Е. Гуссерля таку єдність можна назвати «Я-Спільність», «що включає мене самого, як спільність один з одним і один для одного існуючих Я, у підсумку конститує один і той самий світ» (Гуссерль, 2010: 138). Ця позиція була висунута Г. Гадамером, а саме про принцип ігрового залучення, метою якого є суміщення всіх компонентів гри в одну структуру, де сама гра, гравець та споглядач гри стають «тотожними», щодо один одного. Для Е. Гуссерля таке суміщення «може бути повним або частковим; воно кожен раз має свою шкалу градацій, найвищим рівнем котрої є рівність. Завдяки цьому

суміщенню між тими, що утворюють пару відбувається перенос сенсу, тобто апперцепція одного відповідно сенсу іншого» (Гуссерль, 2010: 146). Ми не можемо погодитися з Е. Гуссерлем в тому, що гравець та споглядач або гравець і актор є рівними. Ми вважаємо, що вони є такими, що прагнуть рівності.

Для більш глибокого розуміння наведемо приклад такої співдіяльності Я та Іншого як його подає Е. Левінас, позиція якого, щодо сутності еґо докорінно відрізняється від поглядів Е. Гуссерля, але в його позиції взаємозв'язку Я та Іншого їхні погляди зводяться до спільного знаменника. Так, для Е. Левінаса: «зв'язок з іншим – не ідилія і не гармонійний зв'язок в одній загальності, не співпереживання, в якому поставивши себе на чуже місце, ми визнаємо іншого, хоч і зовнішнім у відношенні до нас, але подібним до нас; зв'язок з іншим – це таїнство. Воно зовнішне чи, говорячи простіше, воно – інше (адже бути зовнішнім – просторова властивість, вона, за допомогою світла, відсилає суб'єкта до самого себе) і це складає все його буття. і продовжує: «Один для іншого – те саме, що інший для нього, ніякої виділеної позиції у суб'єкта немає. Інший пізнається в співпереживанні як моє інше я, як alter еґо» (Левінас, 1987: 82-83).

Особливу позицію в нашому витлумаченні місця Іншого в структурі гри займає філософія діалогу М. Бахтіна, вихідним положенням для розгляду якої є його розуміння того, що «всі форми естетичного втілення внутрішнього життя (ритм) та форми даного світу, естетично співвіднесені з душею, принципово не можуть бути формами чистого самовираження, вираження себе та свого, але є формами відношення до іншого та до його самовираження» (Бахтін, 2000: 156). Саме гра виступає такою формою естетичного вираження даного світу, у функціонуванні якого основний момент займає Інший, адже гра – це завжди процес розігрування для іншого. Без іншого гра не існує, а отже, «в грі я переживаю інше життя, не виходячи за межі самопереживання та самоусвідомлення, не маючи справи з іншим як таким; те саме при усвідомленні ілюзії – залишаючись самим собою, я переживаю інше життя» (Бахтін, 2000: 89). Це корелюється з варіативністю ролі людини в грі, про яку зазначав О. Фінк. Але М. Бахтін, на відміну від останнього, вбачає в цій варіативності ігрового стану не особливий тип свободи, а ціннісну установку, культурний простір, який полягає в тому, що переживання Іншого в самому собі, як споживання певних ціннісних бачень іншого, утворює надлишок, що дозволяє екстраполювати його на себе, у такий спосіб доповнити власні світоглядні орієнтири, «стати іншим, щодо до самого себе, поглянути на себе очима іншого. Дійсно, і в житті ми робимо це на кожному кроці, оцінюємо себе з точки зору інших, через іншого намагаємось зрозуміти та врахувати трансградієнтні власній свідомості моменти» (Бахтін, 2000: 42). Загалом приймаємо думку М. Бахтіна, за винятком думки про те, що «в житті ми робимо це на кожному кроці». На жаль, далеко не всім, а лише деяким притаманна така властивість.

Вказуючи на пізнавальну функцію Іншого, М. Бахтін вважає, що пізнавши/відчувши Іншого, відбувається доповнення власного світобачення: «Я

повинен відчувати іншу людину, ціннісно побачити зсередини її світ так, як вона його бачить, стати на її місце і потім знову повернувшись на своє, заповнити кругозір тим надлишком бачення, яке відкривається з цього місця, створити йому повне оточення з цього надлишку мого бачення, мого бажання та відчуття» (Бахтін, 2000: 51). Аналогічно цей механізм діє і в системі координат гри, адже суб'єкт гри (людина граюча) відносно Іншого, актора перебуває у позиції взаємовпливу, що керується завдяки ігровому принципу залучення, у такий спосіб, що анулюється відмінність між ними. А отже, встановлюється інтерсуб'єктивний зв'язок і в цій спільності відбувається процес доповнення та довершення один одного. Принаймні хотілося б, щоб так і відбувалося насправді.

Висновки

Отже, згідно з поставленими завданнями, нами було визначено сутнісні характеристики гри, в ході чого ми проаналізували основні погляди на проблематику Іншого та вказали на взаємозв'язок між грою та Іншим, а саме на імпліцитний характер останнього в структурі гри, посилаючись при цьому на судження провідних філософів. Хоча наші погляди і не в усьому співпадають.

На основі вищезазначеного викладу можна сказати, що феномен гри з характерним для нього хронотопом та правилами дозволяє говорити про інтерсуб'єктивний зв'язок між Я та Іншим у цій структурі. Тобто розмиття відмінностей між ними і утворення певної спільності (я-спільність), наслідком чого стає можливість до репрезентації і пізнання реального (об'єктивного) світу. У такий спосіб вирішується проблема суб'єкту гри, тобто в цій якості виступає не людина-граюча, а ця інтерсуб'єктивна я-спільність.

Список літератури

1. Бахтін М. М. Автор и герой: К философским основам гуманитарных наук / М. М. Бахтин. – СПб.: Азбука, 2000. – 336 с.
2. Гадамер Х.-Г. Истина и метод: основы философской герменевтики / Х.-Г. Гадамер. – М.: Прогресс, 1988. – 704 с.
3. Гуссерль Э. Картезианские медитации / Э. Гуссерль. – М.: Академический проект, 2010. – 229 с.
4. Зайченко О. Г. Рольова гра як феномен культури: автореф. дис. ... канд. філос. наук: 26.00.01. Київ, 2012. 15с.
5. Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры / Р. Кайуа. – М.: ОГИ, 2007. – 304 с.
6. Наумова Л. М. Видовище як феномен культури. Соціокультурний вимір / Л. М. Наумова. – К.: КиМУ, 2006. – 234с.
7. Сигов К. Б. Игра как проблема философской антропологии: автореф. дис. ... канд. филос. наук: 09.00.04. Київ, 1990. – 16с.

8. Финк Э. Основные феномены человеческого бытия / Э. Финк // Проблема человека в западной философии. – М.: Прогресс, 1988. – С. 357-403.

9. Хёйзинга Й. Homo Ludens. Человек играющий / Й. Хёйзинга. – СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – 416 с.

10. Яровицька Н. А. Феномен гри: соціокультурні експлікації агональності: автореф. дис. ... канд. філос. наук: 09.00.04. Харків, 2009. – 16 с.

11. Barthes R. The Death of the Author / Roland Barthes // Image.Music.Text / R.Barthes. – London: Fontana Press, 1977. – p 142-149.

12. Kristeva J. Word, Dialogue and Novel / Julia Kristeva // The Kristeva reader/ J.Kristeva. – New York: Columbia university press, 1986. – p. 35-59.

13. Levinas E. Time and the Other / E. Levinas. – Pittsburgh: Duquesne university press, 1987. – 149 p.

References

1. Bachtin M. M. 2000. *Avtor i geroy:K filosofskim osnovam gumanitarnich nauk* [Author and hero: To the philosophical basics of human sciences]. Vol.1. St-Petersburg: Azbuka, Russia.

2. Gadamer H.-G. 1988. *Istina i metod: osnovi filosofskoy germenevтики* [Truth and Method]. Vol.1. Moscow: Progress, Russia.

3. Gusserl E. 2010. *Kartezianskie meditacii* [Cartesian meditations]. Vol.1. Moscow: Akademicheskii proekt, Russia.

4. Zaiychenko O. G. 2012. "Role-playing game as a cultural phenomenon", Abstract of Ph.D. dissertation, Theory and history of culture, National Pedagogical Dragomanov Univ. Kyiv, Ukraine.

5. Kayua R. 2007.*Igri i ludi; Statyi i esse po sociologii kulturi* [Games and people. Articles and essays on the sociology of culture]. Vol.1. Moscow: OGI, Russia.

6. Naumova L. M.2006. *Vidovische yak fenomen kulturi. Sociokulturniy vimir* [Spectacle as a phenomenon of culture. Socio-cultural dimension]. Vol.1. Kyiv: KIMU, Ukraine.

7. Sigov K. B.1990. "Game as a problem of philosophical anthropology", Abstract of Ph.D. dissertation, Philosophical anthropology, philosophy of culture, Institute of philosophy of the National Academy of Sciences of Ukraine, Kyiv, Ukraine.

8. Fink E. 1988. *Osnovnie fenomeni chelovecheskogo bitiya* [Main phenomena of human existence], Translated by Garadgi, A. Moscow: Progress, Russia,

9. Heizinga Y. 2011. *Homo Ludens. Chelovek igrayuschiy* [Homo Ludens.Man who playing]. Vol.1. St-Petersburg: Izdatelstvo Ivana Limbaha, Russia.

10. Yarovitskaya N. A. 2009. "Phenomenon of game: socio-cultural explication of agonality", Abstract of Ph.D. dissertation, Philosophical anthropology, philosophy of culture, V.N. Karazin Kharkiv National Univ. Kharkiv, Ukraine.

11. Barthes R. 1977. *The Death of the Author*. Vol.1. Fontana Press: London, England.

12. Kristeva J.1986. *Word, Dialogue and Novel*. Vol.1. New York: Columbian university press, USA.

13. Levinas E. 1987. *Time and the Other*. Vol.1. Pittsburgh: Duquesne university press, USA.

И. В. Черноморденко, В. Ю. Клименко.

КОНЦЕПТ ДРУГОГО И ЕГО МЕСТО В СТРУКТУРЕ ИГРЫ

Статья посвящена анализу проблематики феномена игры, в ходе исследования рассматриваются основные позиции касательно базовых характеристик игрового феномена, их специфику в контексте теоретических исследований данной проблемы. Анализируется место человека в игровой структуре, его особенный статус и сущностные характеристики, освещается позиция Другого в игровой структуре. В заключении обосновывается имплицитный характер Другого в системе игры, поскольку игра – это всегда процесс диалога с Другим и благодаря Другому.

Ключевые слова: игра, хронотоп, субъект игры, Другой, принцип включения, интерсубъективность.

I. Chernomordenko, V. Klimenko

CONCEPT OF THE OTHER AND ITS PLACE IN THE GAME STRUCTURE

In the **introduction**, authors considered game as a category which can represent other phenomenon of the human being as love, labour, death etc. And this characteristic of representation exemplify dialogical nature of the phenomenon of the game. This, in turn, creates the possibility of the existence of Other in the game structure. **The aim** of the article is the analysis of the problem field of the game phenomenon, its basic aspects. For this purpose main works about the game theory of such authors as J. Huizinga, E. Fink, R. Caillos, H. Gadamer, as well as Ukrainian researchers of this problem field, for example: K. Sigov, N. Yarovitskaya, L. Naumova and others are analysed. **The tasks** of this article consist in demonstration of the inclusive nature of Other in the game structure. For this

purpose historical, comparative and interpretive **research methods** have been applied to. Within **research results** authors considered game as a medial category. Based on main researches about concept of intertextuality of such authors as R. Barthes and Ju. Kristeva authors of this paper showed intertextuality relation between game and the real being. Also the main characteristics of the game chronotope are set. **Discussion** analyses main scientific researches which are devoted to issues of the Other of, such authors as E. Levinas, E. Husserl and M. Bakhtin. The discussion character of the concepts of these authors is revealed. In the context of this scientific research, the position of the Other in the game structure is demonstrated. As a result, basic definitions of the game subject have been indicated. In **conclusion** the importance of the inclusion principle for intersubjectivity connection with the Other and formation the unity between Other and Self are shown. Such unity makes possible to recognize and represent values of the real (objective) world.

Keywords: game, chronotope, subject of the game, the Other, principle of inclusion, intersubjectivity.

УДК 130.2

О.П. Антипова

ТРАНСФОРМАЦІЯ МОВНОЇ НОРМИ В УМОВАХ ІНФОРМАЦІЙНОГО СУСПІЛЬСТВА

Національна академія внутрішніх справ;
e-mail: antipova.olga777@gmail.com; ORCID: 0000-0003-4098-3673

Анотація. Досліджено проблеми унормованості мови як важливої складової сучасного лінгвокультурного простору. Доведено амбівалентний характер мовної норми в умовах інформаційного суспільства: з одного боку, вона постає як закономірний вияв адаптаційного потенціалу мови в нових умовах інфообміну, а з іншого – як чинник, що становить потенційну загрозу для культури мовлення на всіх рівнях. Встановлено ключові передумови активного розмивання меж унормованості мови, у результаті чого створюється парадоксальна ситуація, за якої нормою вважається відсутність норми. Ключовими тенденціями цього процесу визнано надмірну експресивність, тягіння до лаконічності, спрощення та водночас більш серйозний підхід до слововжитку, що простежується в межах добору ключових слів під час пошуку інформації.

Ключові слова: мова; філософія мови; мовна норма; інформаційне суспільство.

Вступ

Культурна парадигма інформаційної ери активно демонструє появу нових типів комунікативної взаємодії. Піднесення на п'єдестал культурних цінностей інформації сприяє появі якісно нових культурних форм і дискурсивних практик, що справедливо вважаються атрибутами інформаційної ери. Серед них – культура віртуальної комунікації, зокрема культура міжособистісного спілкування посередництвом комп'ютера, культура пошуку, запозичення та поширення інформації тощо. З огляду на це, передумовою трансформації мови, особливо в контексті її сприйняття як кодифікованого засобу репрезентації дійсності, можна вважати новий тип середовища її функціонування – соціокультурного простору інформаційного суспільства.

Тотальна інформатизація соціуму сприяє переміщенню в центр інтелектуальної творчості відповідних процесів і явищ (прагнення до створення дедалі досконаліших засобів накопичення, обробки, збереження інформації, гонитва за новинками техніки як симулякрами успішності), які активізують еволюцію мовної норми. Прискорені темпи комунікативної взаємодії сприяють тому, що місце риторички, вишуканого стилю в лінгвокультурній сфері вже декілька десятиліть поспіль займає лексичний пласт, що більшою мірою відповідає критерію зручності, оперативності передавання повідомлення, передусім, пов'язаний з інформаційно-комунікаційними технологіями, глобальними процесами інфообміну. Це закономірно зумовлює тиск на культуру мовлення, розмивання меж унормованості мови, унаслідок чого виникає парадоксальна ситуація, коли нормою вважається відсутність норми.

Крім того, значущість тематики дослідження безпосередньо пов'язана з проблемою адаптації соціуму до нових умов і «правил» комунікативної взаємодії, існування в умовах розпаду старих комуніка-

тивних зв'язків і появи нових, вироблення найбільш оптимальної стратегії функціонування комунікативної практики. На сьогодні дедалі відчутнішою постає необхідність осмислення ситуації, коли прискорений розвиток темпів розвитку техногенної цивілізації вступає в суперечність зі зниженням загального розвитку культури мовлення більшості населення, на пряму пов'язаної з унормованістю. Тому цілком виправданим видається осмислення сутності трансформації мовної норми в умовах інформаційного суспільства.

Результати

Традиція дослідження мови завжди лежить у площині певних концептуальних надбань тієї чи іншої культурно-історичної епохи. Особливою ґрунтовністю вирізняються дослідження соціокультурних характеристик феномену літературної мови як унормованої, кодифікованої системи протягом кінця XIX – початку XX століть. Суттєву роль у її філософському осмисленні відіграли здобутки В. фон Гумбольдта, О. Потебні, М. Хайдеггера, Л. Вітгенштейна, Ф. де Соссюра.

Розкриття лінгвокультурних трансформацій інформаційної ери вимагає звернення до напрацьованих сучасних дослідників. Так, мова як засіб трансляції соціокультурної інформації знайшла свою тематизацію у А. Гжегорчика, Ж. Деріда, К. Жоля, Ю. Кристевої, Н. Лумана, П. Рикера, Ю. Хабермаса, М. Шелера. На окрему увагу заслуговують роботи сучасних дослідників, присвячені різноманітним аспектам трансформації лінгвокультурного середовища в процесі становлення інформаційної ери (І. Алексеєва, А. Анісімов, А. Вежбицька, Л. Дротянко, А. Казакова, І. Касавін, Н. Кирилова, Ю. Кристева, В. Налімов, С. Тер-Мінасова та ін.). Лінгвокультурний простір електронної комунікації як невід'ємна складова сучасної культури представлений у роботах таких дослідників, як М. Кастельс, В. Козирьков, О. Леонтович, М. Мак-