

## МОВНА ГРА ЯК ЗАСІБ ІНСТИТУАЛІЗАЦІЇ СОЦІАЛЬНИХ МЕРЕЖ

Гуманітарний інститут Національного авіаційного університету

*Розглядається феномен мовних ігор крізь призму інституалізації сучасних комунікативних мереж.*

### Вступ

Мережі, як спосіб взаємодії і комунікації, метод інтеграції суспільства і джерело конфліктів інтересів, існували завжди. Торговельні шляхи, морські маршрути, системи оповіщення і символики, економічний, політичний і релігійний взаємовпливи с давніх-давен відомі як невід'ємні складові розвитку людства. У різних проявах мережа була перманентно інтегрована в суспільний простір і час, визначала їхню метрику, розподіляла континуальні і дискретні стани. Бути поза мережею означало знаходитися поза суспільним буттям, поза цивілізаційним прогресом, поза культурою, в області хаосу і невизначеності. Недаремно шлях більшості народів, націй, держав йшов від дрібних, розрізнених спільнот до більш складної соціальної структури, від варварства до цивілізації.

Водночас відмінні етно-політичні, соціально-економічні реалії регіонів світу утверджували ідею неоднорідності соціального простору. Соціокультурна складової мережевої суспільної архітектури практично не розглядалася. Лише в політекономічних роботах Дж. Локка й А. Сміта вперше окреслюються перспективи побудови більш гнучкої моделі суспільного простору на основі інтеграції мереж різної орієнтації – від виробничих до політичних. Мережа стала зручним методом задоволення матеріальних і комунікативних потреб, унаслідок чого її нерідко інтерпретували як «кровоносні» судини суспільних процесів.

З кінця XVIII ст. мережа стала самостійним об'єктом окремих досліджень. Філософські і наукові праці Г. Лейбніца, А. Сен-Сімона, Ч. Дарвіна, К. Маркса, В. Вернадського й інших розкрили в живих і соціальних організаціях наявність загальних закономірностей, що підкоряються єдиному теоретичному обґрунтуванню і поясненню. У науковий обіг ця ідея ввійшла під назвою теорія систем. З часів Г. Гегеля кожна соціокультурну, економічну, політичну, наукову подію прийнято тлумачити виходячи з їх зв'язку з іншими елементами відповідного феномена культури. У найбільш рафінованій формі методологічне обґрунтування систем і мереж знайшло відображення у концепції тектології О.О. Богданова, основні ідеї якої були запозичені Н. Вінером, У. Ешбі, Л. Берталанфі. В їх роботах мережа стала загальною парадигмою як наукового так і соціального аналізу.

У сучасній науковій літературі мережа як об'єкт філософсько-методологічного аналізу не розглядається винятково з позицій її практичного використання. З другої половини XX ст. значна частина філософів і вчених підтримують ідею інформаційного суспільства, яке деякі дослідники іменують мережевим. Але чи можна стверджувати,

що *соціальна мережа*, як носій соціальної інформації, стала достатньою умовою, надійним засобом перетворення суспільного простору? Чи створюють комунікаційні, політичні, економічні, культурні й інші мережі умови для нового виміру простору життєдіяльності суспільства?

### Постановка завдання

Цікавість філософів, політологів і культурологів феноменом соціальних мереж викликана тим, що останні змінюють співвідношення суспільного простору і часу. Усталені соціальні взаємодії, правила, кордони, темпоральні і просторові обмеження втрачають свої інститууючі функції, а існуючі соціальні інститути піддаються значній трансформації. За таких умов нагальним є дослідження інститууючих факторів соціальних мереж та аналіз їх перспектив в соціально-політичному та культурному житті сучасного суспільства, яке, на нашу думку, може бути здійснено через залучення методології мовних ігор.

### Основна частина

Одним із перших ґрунтовних досліджень, присвячених проблемі ігрового характеру людської культури є робота Й. Хейзінги «Homo Ludens». У ній гра розглядається як діяльність, яка здійснюється за чіткими, обов'язковими для всіх учасників правилами і нормами. Проте, слідує духу естетики І. Канта та Фр. Шіллера, Й. Хейзінга не ставить питання про методологічну та інститууючу функцію гри. Дослідник тлумачить її переважно як усвідомлену учасниками штучну ситуативність, оскільки гра не передбачає динамічної зміни правил, не адаптується до поточних коректив, не здатна порушити формально-логічні закони функціонування комунікаційної системи.

У пізніших дослідженнях поняття гри значно розширюється. Мислителі другої половини XX ст. зв'язують гру із розгортанням особистості, становленням людського буття, її тлумачать як форму ідеалізації людського існування, метод інтерпретації соціальних процесів, спосіб їх аналізу. Гру осмислюють як діяльність, що прагне охопити, узгодити, привести до гармонії всі елементи людської культури.

Саме такий вимір розуміння сутності феномену гри притаманний представникам постмодернізму. Їх погляди зводяться до того, що «гра – це спосіб порушення будь-якої одномірної логіки, виходу за її межі..., тобто усього, що може бути осмислено лінійно, історично, ціннісно-нарративно» [10, с. 92]. Гра – це спосіб переходу від хаосу до порядку. Систематизуючи існуючі підходи до визначення поняття «гра», А.Д. Кошелєв пише про існування двох принципів різних підходів [6, с. 60-61]. Перший, представлений Л. Вітгенштейном та Дж. Лакофтом, констатує багатоманітність ігор. З цього слідує, що гра не може виступати методологічним підґрунтям

для аналізу соціокультурних феноменів. Відповідно до другого підходу (Й. Хейзінга, А. Вежбицька) поняття «гра» є всеохоплюючим, а тому загальний підхід до опису і вивчення гри можливий. Розтлумачена так гра вказує людині на способи послаблення тотального тиску реальності, створюючи замкнені мікропростори «іншого буття» [6, с. 71]. І якщо ще кілька років тому це «інше буття» здавалося лише філософською фантазією, своєрідною утопією, то в наш час цілком очевидно, що такою формою буття стає віртуальний простір, а саме – *соціальні мережі*.

Звернення до методологічного інструментарію мовних ігор в осмисленні феномену соціальних мереж має значну евристичну цінність, адже останні реалізують неформальну сторону комунікативних зв'язків. Це відповідає ідеологічній настанові концепції мовної гри, а саме: «в правилах самих по собі нічого не закладено... Все визначається тим, як ми слідуємо цим правилам» [9, с. 50]. А тому мовні ігри є «форми життя», різнобарв'я яких визначене багатством самого життя та видами людської практики. Завдяки мовним іграм істинність визначається не погодженням різних точок зору, а погодженням форм життя.

Як відомо, термін «мовна гра» Л. Вітгенштейн вперше використовує у «Філософських дослідженнях» (1953 р.). Будучи за професією вчителем молодших класів, мовознавцем, дослідник дійшов висновку, що процес навчання і виховання буде ефективнішим, коли в ньому поєднати мовні й ігрові компоненти. З такої базової настанови й випливає одне з перших тлумачень, яке надається ним мовним іграм: ««Мовною грою» я буду називати єдине ціле: мову і дії, з якими вона переплетена» [2, с. 83]. Мовознавець приходив до думки, що будь-яка мовна гра повинна мати початком процедуру іменування, яка аналогічна первинному розташуванню шахів на дошці. Безперечно, вона визначена певними правилами і нормами, проте, зазвичай, імена речам та явищам надаються довільно і єдиним способом тут виступає конвенція, тобто домовленість.

Але, як відмітив У.О. Куайн, у подальшому поділ феноменів на ім'я і об'єкт неодмінно завершується стадією, коли «масове виробництво загальних термів... значно випереджає кількість існуючих об'єктів» [7, с. 79]. Саме це й провокує появу різновидів мовних ігор у конкретних видах практики, зокрема їх специфічні способи реалізації в соціальних мережах.

Тому, цілком виправданим є висновок Л. Вітгенштейна про те, що немає сенсу говорити про одну домінуючу мовну гру; їх існує велика кількість, кожна з яких відображає специфіку тієї чи іншої сфери людської діяльності, з притаманними їй нормами, традиціями, властивостями [2, с. 110-111]. Єдине, що можна допустити – це існування «сімейства» мовних ігор. Поширюючи цю ідею на соціальні мережі, можна стверджувати, що кожна з них має власні правила входу, обміну даними, їх формату та призначення. Але, водночас, існуючі соціальні мережі утворюють єдине комунікативне середовище, а їх зв'язок забезпечується спільними

правилами мовної гри.

Ідея застосування побутової мови до аналізу різноманітних соціокультурних феноменів, в тому числі й соціальних мереж, не є пріоритетним відкриттям Л. Вітгенштейна. Цим, в тому чи іншому контексті, займалися більшість представників аналітичної філософії (Г. Фреге, Б. Рассел, Дж. Мур, О. Нейрат, Р. Карнап, Дж. Остін, А. Тарський, О. Куайн). Саме вони запропонували розглядати мову як засіб відображення емпіричного досвіду людини. Проте, незважаючи на схожість базових позицій, Л. Вітгенштейн, на відміну від інших, далекий від утопічних ідей про те, що ретельний аналіз мови та варіантів її застосування призведе до усунення, зняття всіх суперечностей у культурі. Елімінація мовних непорозумінь може гарантувати лише точніше вираження думки, однак не обов'язково призведе до пізнання істини, адже кожна дія по правилу – це не більше, ніж інтерпретація того, що відбувається.

Як бачимо, філософ повністю визнає іманентну присутність конфлікту між засобами побутової мови та нашими запитами до неї. Тому «мовні ігри... виступають як деякі моделі, які своїми схожостями і несхожостями покликані пролити світло на можливості нашої мови» [2, с. 131]. Окрім цього, мовні ігри є єдиним шляхом до усвідомлення Іншого в комунікативному акті, чим долається почуття нездоланної прірви між свідомістю і мозковим процесом. Відповідно, головне завдання мовних ігор – це «єдність, гармонія думки і дійсності» [2, с. 212].

Ще у «Логіко-філософському трактаті» Л. Вітгенштейн здійснив спробу створити ідеальну мову (за її основу приймає побутову), яка, з одного боку, була б цілісною, завершеною, логічно несуперечливою, а з іншого – мала б гнучкі можливості моделювання суспільного простору. На противагу цьому, в пізній період творчості Л. Вітгенштейн кардинально змінює основний акцент у розумінні мови. Вона постає вже як незавершена, відкрита система, де правила трансформуються відповідно до нових умов її функціонування. Ось чому, на нашу думку, він вводить в обіг поняття «мовних ігор», яке натякає на іманентну присутність ігрової складової в будь-якій мовній діяльності.

Поряд з цим, справедливим буде відмітити, що Л. Вітгенштейн при побудові концепції «мовних ігор» безпосередньо не виходить з проблем тогочасної філософії і методології. Про це свідчать численні приклади застосування апарату «мовних ігор», з яких слідує скоріше їх *методична*, аніж *методологічна* функція. До деякої міри, це так і є. Напряму не торкаючись процесів комунікації, організації дискусій і диспутів, він демонструє, що у випадку відсутності поля для організації комунікативної дії (за Ю. Габермасом це трапляється досить часто) таким полем може виступити побутова мова. Її засобів виявляється достатньо, щоб презентувати таку мінімізовану, але адекватну, модель світу, яка б відповідала законам логіки і через це могла б бути сприйнятою всіма учасниками дискурсу.

Так, наприклад, у мережі *Twitter* користувач мо-

же задати повідомлення, довжиною до 140 символів, що співрозмірне sms-повідомленню. При цьому, розміщене повідомлення автоматично надсилається всім дописувачам того чи іншого twitter-контенту. В результаті користувач стає активним суб'єктом суспільного простору і часу, визначаючи його рамки і властивості. Окремий користувач стає очима для багатьох тисяч інших людей, реалізуючи ефект їх присутності та актуальності. У такий спосіб, кожен виявляється включеним в певну гру.

Водночас правомірним є питання: чи володіє мова достатніми засобами для інтерпретації, чи можна за її допомогою передати значення без спотворення змісту? Як відомо, специфіці відображення буття через мову присвячена значна кількість фундаментальних досліджень, серед яких особливо слід виділити роботи М. Бахтіна, Г. Гадамера, Г. Ріккєрта, П. Рікєора, Ю. Гайдегера. Проаналізувавши існуючі підходи до вирішення цього питання В.І. Карасик пише, що позиції дослідників можна умовно звести до двох протилежних: 1) мова об'єктивно відображає світ; та 2) мова суб'єктивно відображає світ [3, с. 100]. Вважаючи таку дихотомію наслідком домінування класичної раціональності в соціальному пізнанні, відмітимо, що істина знаходиться посередині, адже мова не стільки відображає світ, скільки визначає принципи і правила інтерпретації відомостей і знань про нього. А відповідно, не мова, а мовна гра, стають актуальними компонентами перебудови соціальної реальності.

Не дивно, що в філософсько-політичних пошуках представників постмодернізму гра, в першу чергу мовна, вже не є «формою життя» (В. фон Гумбольдт, Л. Вітгенштейн), а стає *методом* (Ж.-Ф. Ліотар, Г. Гадамер), з допомогою якого виявляється специфіка та відмінності соціальних і суспільних наративів.

Як стверджує І.Е. Ключанов, будь-який комунікативний акт має складну тривимірну будову: 1) причина комунікації; 2) завдання, яке вирішує комунікація; 3) мовна структура – система чітких правил і процедур [4, с. 106]. Саме мовна структурованість комунікації (чим власне і є соціальні мережі), на думку вченого, здатна вивести комунікативний акт зі стадії успішності на рівень *ефективності*.

Іншими словами, соціальні мережі, як своєрідні мовні структури, мета яких – забезпечення ефективності накопичення, обробки і доступу до соціальної інформації, відіграють роль наративів. Провівши дослідження наративу як стратегії і тактики оновлення методології соціогуманітарного знання, В.І. Онопрієнко стверджує, що наратив – це не лише засіб самоідентифікації, а й спосіб досягнення соціальних цілей. Наратив є своєрідним індикатором соціальних процесів, він чуттєвий до змін, і сам провокує ці зміни. «Ми виробляємо наративи тому, – пише вчений, що самі наративно існуємо, а ступінь різнобарвності наших суджень залужить від модифікації наративного існування» [8, с. 25]. Отже, наративи, створені соціальними мережами, якісно відрізняються від наративів модерну,

адже їх інститууючим фактором є мовна гра.

З цього приводу М.С. Козлова пише, що основною метою мовної гри є «донести до свідомості читачів незвичайну багатоманітність інструментів мови і способів їх застосування, розхитати вкорінене в свідомості за довгі століття уявлення, начебто мова завжди працює однаково і слугує одній і тій же меті» [5, с. 16]. В соціальних мережах саме побутова мова, доповнена символізмом зображень, аудіо та відео матеріалами, стає універсальним засобом спілкування. Відповідно, в мережах долаються перепони, створені існуючими соціальними інститутами.

*Соціальна мережа сама стає соціальним інститутом.* Причому з доволі незвичними для класичного розуміння соціального інституту характеристиками. Свого часу П. Бурд'є стверджував, що соціальний простір є своєрідним логічним конструктом, середовищем, в якому протікають соціальні процеси. Відмінною рисою цього середовища, на думку дослідника, є його підконтрольність капіталу (дефіцитним благам). Розподіл цього капіталу і є системоутворюючим для функціонування соціального інституту [1, с. 49-62]. Втім останні десять років багато що змінили в такому тлумаченні соціального інституту. Соціальні мережі виводять соціальні інститути за межі впливу капіталу і «дефіцитних благ», адже вони не лише існують поза фізичним і соціальним простором, а й незалежні від них.

Отже, соціальна мережа репрезентує себе як гравця комунікативної дії. Її зміст виражає настрої, стремління, інтереси, зв'язки в соціальному просторі та часі. Відбувається своєрідна дифузія віртуального середовища в реальний соціальний простір без зворотного контролю з боку держав та проурядових організацій. І важливу роль в цьому відіграє той факт, що можливості мовної складової соціальних мереж майже збігаються з засобами побутової мови.

Тому, соціальна мережа з одного боку має всі механізми впливу на соціальні і суспільні процеси, а з іншого – вона виникає і функціонує за правилами, недоступними соціальній реальності, в незалежності від них. Не буде перебільшенням стверджувати, що соціальні мережі виконують над полем соціальної реальності процедуру дивергенції, визначаючи точки напруження та проблемні сторони останньої.

Тобто завдяки мовним іграм у соціальних мережах створюється своєрідна «сітка розуміння», що накладається на деяку частину реальності (політику, економіку, право, міжнародні відносини тощо) і в подальшому саме вона визначає її подальші зміни.

## **Висновки**

Останні події у світі (Єгипет, Лівія, WikiLeaks) продемонстрували потенційний вплив соціокультурної складової мережної організації сучасного суспільства на трансформацію соціального простору. Окремі держави вже не здатні концентрувати у своїх руках усі важелі керування і впливу на масову свідомість. Існуючі інформаційні соціальні мережі вказують на шлях побудови інформаційного суспільства. Ми вважаємо, що воно буде позбавлено демократичних,

тоталітарних, авторитарних і будь-яких інших відомих форм правління, ґрунтуючись на принципово іншій моделі економічного та соціального устрою. Але вже сьогодні мережі сприяють становленню інформаційного суспільства через підпорядкування економіки і політики науково-технічному і технологічному прогресові. І першим кроком до цього є усвідомлення мережного характеру соціального простору, яке все частіше знаходить свій прояв у формі соціальних мереж.

#### Список літератури

1. *Бурдьє П.* Социология социального пространства / Пер. с франц.; отв. ред. перевода Н. Шматко. – М.: Институт экспериментальной социологии; СПб.: Алетейя, 2007. – 288 с.
2. *Витгенштейн Л.* Философские исследования: Пер. с нем. // Философские работы. Часть I. / Сост., вступ. статья, примеч. М.С. Козловой. – М.: Гнозис, 1994. – С. 75-319.
3. *Карасик В.И.* Языковой круг: личность, концепты, дискурс. – М.: Гнозис, 2004. – 390 с.
4. *Клюканов И.Э.* Коммуникативный универсум /

И.Э. Клюканов. – М.: РОССПЭ, 2010. – 256 с.

5. *Козлова М.С.* Идея „языковых игр” // Философские идеи Людвиг Витгенштейна / Под ред. М.С. Козловой. – М.: ИФРАН, 1996. – С. 5-21.
6. *Кошелев А.Д.* К общему определению игры // Вопросы философии. – 2006. – № 11. – С. 60-72.
7. *Куайн У.О.* Слова и объект // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 18, 1989. – С. 24-98.
8. *Оноприенко В.И.* Нарратив как стратегия и практика постмодернистского обновления методологии социогуманитарного знания // Вісник Національного авіаційного університету. Серія: Філософія. Культурологія: Зб. наук. пр. – № 1 (11). – К.: Вид-во Нац. авіац. ун-ту «НАУ-друк», 2010. – С. 22-25.
9. *Сокулер З.А.* Проблема „следования правилу” в философии Людвиг Витгенштейна и ее значение для современной философии математики // Философские идеи Л. Витгенштейна / Под ред. М.С. Козловой. – М.: ИФРАН, 1996. – С. 37-53.
10. *Терещенко Н.А., Шатунова Т.М.* Постмодерн как ситуация философствования. – СПб.: Алетейя, 2003. – 192 с.

С.Н. Ягодзинский

ЯЗЫКОВАЯ ИГРА КАК СПОСОБ ИНСТИТУЦИАЛИЗАЦИИ СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЕЙ

Рассматривается феномен языковых игр сквозь призму институциализации современных коммуникативных сетей.

S. Yagodzinskiy

THE LANGUAGE GAMES AS MODE INSTITUTIONALIZATION OF THE SOCIAL NETWORK

The phenomenon of the language games as mode institutionalization of the social network are considered in the article