

<https://doi.org/10.30853/manuscript.2019.6.27>

Григорьева Лариса Юрьевна

**КОНЦЕПТ "МЕДИАЛЬНОСТЬ ИГРЫ" В ПОСТНЕКЛАССИЧЕСКОЙ ПАРАДИГМЕ  
КОММУНИКАЦИЙ ОБЩЕСТВА**

В статье анализируются теоретические представления об игре в культурно-исторических, психологических, феноменологических, антропологических и системно-теоретических суждениях. Эпистемологическое осмысление коммуникации игры достигается благодаря неклассической позиции в понимании социальных практик - каким образом нормы, убеждения становятся общепринятыми в обществе. Коммуникация игры "Символическое - Воображаемое - Реальное" соответствует принципам постнеклассической парадигмы. В результате проведённого анализа автор формулирует: "медиальность игры" - свойство коммуникации игры, проявляющееся в подвижности "формы - содержания" трансляции, воспроизводства и самоорганизации социально-значимых ценностей и смыслов общества.

Адрес статьи: [www.gramota.net/materials/9/2019/6/27.html](http://www.gramota.net/materials/9/2019/6/27.html)

Источник

**Манускрипт**

Тамбов: Грамота, 2019. Том 12. Выпуск 6. С. 135-140. ISSN 2618-9690.

Адрес журнала: [www.gramota.net/editions/9.html](http://www.gramota.net/editions/9.html)

Содержание данного номера журнала: [www.gramota.net/materials/9/2019/6/](http://www.gramota.net/materials/9/2019/6/)

**© Издательство "Грамота"**

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: [www.gramota.net](http://www.gramota.net)

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: [hist@gramota.net](mailto:hist@gramota.net)

## MNEMIC AUTHORITARIANISM DEVELOPMENT IN MODERN POLITICAL DISCOURSE

Vyalykh Vladimir Vladimirovich, Ph. D. in Political Sciences  
Orenburg State Medical University  
vylx@mail.ru

Modern authoritarianism modifications development is conditioned not only by the practice of the political and economic subjugation of the society but also by the actions aimed to re-format its consciousness using information and communication technologies. To achieve this purpose, the ruling authorities use special practices influencing individuals' ability to memorize and reproduce information on past events – mnemic authoritarianism. This concept is considered as a process of re-formatting individuals' memory space using certain socio-cultural practices presupposing an individual's inability to evaluate certain past events and his readiness to interpret them according to the value and normative matrix of the ruling authorities.

*Key words and phrases:* authoritarianism; mnemic sphere; rule; interpretation; conformism; autonomy; culture.

УДК 101.1:316

Дата поступления рукописи: 19.03.2019

<https://doi.org/10.30853/manuscript.2019.6.27>

*В статье анализируются теоретические представления об игре в культурно-исторических, психологических, феноменологических, антропологических и системно-теоретических суждениях. Эпистемологическое осмысление коммуникации игры достигается благодаря неклассической позиции в понимании социальных практик – каким образом нормы, убеждения становятся общепринятыми в обществе. Коммуникация игры «Символическое – Воображаемое – Реальное» соответствует принципам постнеклассической парадигмы. В результате проведённого анализа автор формулирует: «медиаальность игры» – свойство коммуникации игры, проявляющееся в подвижности «формы – содержания» трансляции, воспроизводства и самоорганизации социально-значимых ценностей и смыслов общества.*

*Ключевые слова и фразы:* игра; языковая игра; коммуникация; социальная эпистемология; социальность; самоорганизация; медиаальность игры.

**Григорьева Лариса Юрьевна**

Дальневосточный федеральный университет, г. Владивосток  
glorica@mail.ru

### КОНЦЕПТ «МЕДИАЛЬНОСТЬ ИГРЫ» В ПОСТНЕКЛАССИЧЕСКОЙ ПАРАДИГМЕ КОММУНИКАЦИЙ ОБЩЕСТВА

Благодаря научно-техническим инновациям, происходящим в обществе, современное общество становится всё более и более «играющим». Самым распространённым средством манипуляции общественным мнением становятся такие форматы «языковых игр», как ток-шоу и интервью. Повседневные практики языковой игры в технологиях массмедиа, в большей степени инициированные условиями коммуникации в Интернете, становятся всё более разнообразными. Технологичность новых медиа, определяя возрастающую свободу высказывания, вынуждает и традиционные медиа становиться всё более диалогичными. Игра, так же, как и языковая игра, становится распространённым феноменом современной цивилизации, но, одновременно, этот феномен обладает имманентным, слаборефлексируемым характером для обыденного сознания в силу своей повседневности [4; 5; 6, с. 49].

В условиях нестабильности общественных структур (Э. Тоффлер, Ф. Фукуяма, К. Шваб и др.), эксплуатации массового сознания манипулятивными технологиями идеологических институтов (Т. В. Адорно, Л. Альтюссер, С. Жижек и др.) становится **актуальным** провести методологическую работу по формированию ряда категорий, описывающих коммуникации общества и механизмы трансформации связей индивидуальности и общества.

**Цель** данной статьи – эксплицировать дискурсивную и эпистемологическую процедуры в представлении феноменов «коммуникации игры», «языковая игра» в содержании категории «медиаальность игры». Проблематика исследования задается гипотезой о критическом положении системы жизни общества, в котором языковые игры могут быть запрещены в публичном политическом пространстве, например, законодательно, – во имя стабильности общества и государственной безопасности. Очевидно, что в заданной траектории исследования повседневные практики массмедиа выполняют симптоматичную роль проявляющейся трансформации социальности [15, с. 6, 15]. Исследовательская задача заключается в прояснении скрытых, имманентных коммуникативных механизмов игры и языковой игры в процессах развития общества и социальности.

Автор утверждает: в имманентности игры, в усилении игровых правил коммуникации, транслируемых и тиражируемых массмедиа, проявляется один из фундаментальных принципов коммуникации и социальных механизмов развития общества – самоорганизация общества и трансформация социального. В методологии данного исследования использованы трансдисциплинарные принципы [8], возможные только в постнеклассической парадигме современной социоэпистемологии [14; 16]. Для социоэпистемологических

категорий важны процедуры дискурсивных аргументаций [14, с. 11, 32-33, 91] как самого объекта исследования, так и аргументация процесса исследования.

**Научная новизна** данного социально-философского исследования заключается в постановке *объекта* (медиаальность игры), *предмета* (трансформация социальности) и выборе методологии. Методология социальной эпистемологии позволяет рассматривать в феномене игры фундаментальные закономерности развития общества, социальности в контексте философского анализа знания. Указанная исследовательская позиция позволяет: 1) аккумулировать антропологические, культурологические, психоаналитические, системно-теоретические положения о феномене игры, его потенциале; 2) предоставляет возможность определить методологические аспекты коммуникаций игры 3) и, таким образом, попытаться прояснить концепт МЕДИАЛЬНОСТЬ ИГРЫ.

В качестве отправной позиции отметим невозможность полноценного развития индивида, его социализации вне игровых актов. Начиная с психоаналитических идей З. Фрейда, А. Фрейд, Э. Эриксона, М. Кляйн, представлений генетической психологии Ж. Пиаже, экспериментов по формированию моральных представлений Л. Колберга, исследователи отмечают спонтанную активность, удовольствие и преодоление, получаемые детьми в игре, возможность экспериментировать с будущим, фантазирование и освоение социальных ролей. Акцентируем внимание в концепции М. Кляйн на спонтанных формах проявления *игровой активности* младенца как стремление к осуществлению репарации *в ситуации интенсивных процессов расщепления, проецирования и интроецирования психических объектов* [9, с. 410, 412, 422].

В понятиях транзактного анализа психоаналитика Э. Берна «игра» как определенная форма структурирования времени и коммуникаций исключает взаимодействие эго-состояний участников «Взрослый» – «Взрослый». Акцентируем здесь внимание, что игра в концепции Э. Берна служит синонимом неосознаваемого сценария, поэтому активное использование транзактного анализа в качестве синонима «игра» в тех или иных теориях социальных взаимодействий мы считаем нерелевантным.

Фундаментальное значение игры в развитии личности сформировано Л. С. Выготским с позиции культурно-исторической парадигмы (1924-1936). По мнению Л. С. Выготского, высшие психические функции возникают первоначально как внешняя наблюдаемая деятельность (процессы экстернализации – интернализации), форма коллективного поведения, затем как форма сотрудничества с другими людьми, и впоследствии они становятся индивидуальными функциями ребенка. Эксперименты Л. С. Выготского с овладением символической игрой ребенка (с возраста 3 лет 8 месяцев) показывают устойчивые связи не только с освоением речи, но и становятся «самым существенным, положительным признаком сознания человека на последующих стадиях развития, именно смыслового и системного строения сознания» [3, с. 77-78]. Советский психолог С. Л. Рубинштейн (1940) расширяет социальный контекст игры – уточняет различие в мотивации труда и игры. «В игре совершаются лишь действия, цели которых значимы для индивида по их собственному внутреннему содержанию» [12, с. 64]. Рубинштейн сравнивает состояние удовлетворенности игрой как очарование, сравнимое «лишь с очарованием высших форм творчества». «Игра в более специфическом смысле этого слова начинается с мысленного преобразования (отстранение) реальной ситуации в воображаемую» [Там же, с. 68], – акцентирует особенность игры Рубинштейн. Таким образом, для психологии различных направлений и школ коммуникации игры отражает топологическая модель «Воображаемое – Символическое – Реальное» психоаналитической триады Ж. Лакана.

Й. Хейзинга определяет социальное пространство игры тремя ограничениями: место, время и правила. Социолог и культуролог Р. Кайуа рассматривает феномен игры как форму социально приемлемого выражения бессознательных влечений человека. Учёный выделяет необходимые для игры механизмы сопряженности *paidia* (свобода, импровизация и веселье) и *ludus* (произвольно создаваемые трудности) [7, с. 51]. Кайуа определяет социальную организацию игровых сообществ как условия циркулирующих коммуникаций для актуализируемых совместных переживаний, заданных извне непреложными обязательствами. Между играми, нравами и социальными институтами, – доказывает Р. Кайуа, – закономерно существуют тесные отношения компенсации или близости.

Игра, по мнению Й. Хейзинги, с точки зрения формы – свободная деятельность, «которая осознается как “ненастоящая”, не связанная с обыденной жизнью и, тем не менее, могущая полностью захватить играющего; которая не обуславливается никакими ближайшими материальными интересами или доставляемой пользой; которая протекает в особо отведенном пространстве и времени, упорядоченно и в соответствии с определенными правилами и вызывает к жизни общественные объединения, стремящиеся окружать себя тайной или подчеркивать свою необычность по отношению к прочему миру своеобразной одеждой и обликом» [19, с. 39].

Й. Хейзинга в своем исследовании свидетельствует: периоды Средневековья, Ренессанса, Гуманизма, Барокко, Рококо, Романтизма насыщают культуру всё новыми и новыми игровыми формами. Однако, считает культуролог: «По мере же того как мы приближаемся к нашему собственному этапу цивилизации, различать содержание культурных импульсов становится все труднее»; рационализация всех сфер жизни индустриального общества и распространение целе-рациональных действий «порождает иллюзию, что именно в этом и заключается прогресс культуры» [Там же, с. 265]. Именно в этот период формируется мировоззренческая самооценка общества: «Оно полагало, что уже выросло из своих детских одежд» [Там же, с. 269], а отношение к игре качественно меняется. Игровое соревнование, стимулирующее производственную деятельность, зрелищность спорта и его превращение в профессиональную деятельность, проникновение игры в политику доводит «до такой степени технической организованности, материальной оснащенности и научного осмысления, что в коллективном и публичном занятии ею (игрою) возникает угроза потери самого духа игры», а «производство, политика... приобретают некие вторичные качества, которые трудно назвать иначе, нежели игровыми» [Там же, с. 275].

Если «играющее дитя ведет себя не по-детски» [Там же, с. 285] серьезно, то в современном обществе «серьезные вещи превращаются в игру» [Там же, с. 277], – такова генеральная тенденция трансформации игры в жизни общества современников Й. Хёйзинги (1938 год, публикации трактата “*Homo Ludens*”). Анализируя появление новых культурных форм, Й. Хёйзинга формулирует и социальную тенденцию: «*сдвиг от социального к индивидуальному...*» [Там же, с. 278], – но индивидуальное носит и массовый характер – «никогда не насыщаемая потребность в банальных развлечениях, жажда грубых сенсаций, тяга к массовым зрелищам. ...подверженность любой иллюзии, если она льстит себялюбию или групповому сознанию» [Там же, с. 283-284]. Социальный аспект подобного публичного поведения больших групп – поверхностная образованность, потребность и чувствительность к внешним воздействиям. Тенденции изменения характера игры в индустриальном обществе, на которые указывает Хёйзинга, проблематизируют концепцию игры как «тему с открытой культурокритической функцией» или «как культурологической утопии» [17, с. 350].

Исчезновение игры как единства «формы – содержания», универсальным прототипом которого является феномен игры в античном полисе, по мнению Й. Хёйзинги, является признаком упадка цивилизации. Игровое пространство позволяет осуществиться архетипическому принципу: «...культура, в ее первоначальных фазах, *играется*. Она не произрастает из игры, как живой плод, который высвобождается из материнского тела, она разворачивается *в* игре и *как* игра» [19, с. 243].

Тенденциям разрушения «формы – содержания» игры сопутствует и процесс образования новых форм. Неоднозначность выводов, намеченная логика трансформации игровых форм, характер связи социального и индивидуального в движении культурных (игровых) форм в трактате Хёйзинги свидетельствуют не только о ретроспективной утопии «Золотого века человечества». Предположение о будущем развитии культуры для самого Й. Хёйзинги заключается в следующем: «...культура укоренена в благородной игре и она не должна утрачивать свое игровое содержание, если желает развивать свои лучшие качества в рамках стиля и достоинства» [Там же, с. 290]. Неоднозначную философскую рефлексию игры, а порою и взаимоисключающую, получает тема карнавалового духа в народной – массовой культуре в концепции М. Бахтина и работах Х. Ортега-и-Гассета.

Создатель «элитарной» концепции культуры Х. Ортега-и-Гассет в публикациях, начиная с 1923 года, формулирует принцип «противостояния элиты и масс» – требований к элитам продуцировать высокие образцы морали и искусства. Противоречивые декларации Х. Ортега-и-Гассета к творцам современного искусства призывают то «сохранять реалистичность», то критикуют деятелей искусства (Дебюсси, Гойю и др.) в отсутствии дистанции между реальной жизнью и произведением, то постулируют необходимость обновления элитарного искусства. Основная же критика Х. Ортега-и-Гассета относится к феномену, который философ определил как «дегуманизация искусства», сопряженному с неуправляемым доминированием массового человека, подспудным вытеснением традиционных моральных канонов и их подменой «примитивными» интересами массы. Однако концепция «дегуманизации искусства» относится и к области критического литературоведения, где она вызвала среди испанских писателей обоснованные возражения. Социально-философские аспекты концепции «дегуманизации искусства» отражают новые исторические условия, в которых происходит «восстание масс»: «...заурядность, прежде подвластная, решила властвовать» [10, с. 333]. Слово «массы» не свидетельствует о социальной принадлежности, например к пролетариату. Сформировался и стал доминирующим «новый человеческий тип – воплощённая посредственность» [Там же]. Ортега ищет в современных формах и стилях искусства эстетически сложные, идеализированные образцы, предназначенные для «аристократии духа». Упрощенные, сведённые до натурализма сюжеты, предназначенные для плебса и пролетариев, не обладают воспитательными, эстетическими средствами воздействия, – это и есть «дегуманизация». Другими словами, «дегуманизация искусства» – это «опыт пробуждения мальчишеского духа в одряхлевшем мире», культ «праздничности спортивных игр и развлечений». «Символом искусства вновь становится волшебная флейта Пана, которая заставляет козлят плясать на опушке леса» [11, с. 257], – таково отношение Х. Ортега-и-Гассета к игре в современном для него массовом обществе.

Взгляды М. М. Бахтина на массовые игры и развлечения во многом противоположны концепции «элитарной культуры» Х. Ортега-и-Гассета. То обстоятельство, что оба указанных автора проводят культурологический анализ с позиции исторического динамизма литературных (и смежных с литературой – театр, живопись и т.д.) форм, на наш взгляд, позволяет представить крайне поляризованные позиции философской рефлексии игровых форм коммуникации, определить особенности диалектических антиномий игры как формы организации коммуникации и социальности. Профессиональная рефлексия М. Бахтина в области литературоведения (период публикаций 1929-1970 гг.) позволяет улавливать происходящие перемены в ситуации трансформирующихся общественных устоев, кристаллизуясь в филогенетический принцип чередования доминирования периодов «высоких» и «низких» стилей в культуре. Концепция карнаваловой культуры М. Бахтина «реабilitирует» народный дух в феноменах массовидного характера. Народный дух игры складывается стихийно, спонтанно, его необходимые связывающие компоненты – фольклорный хронотоп (его «историческая инверсия» [1, с. 75-76]) и публичность. М. Бахтин подчёркивает существенную черту подлинного фольклора: «Человек в нём велик сам, а не за чужой счёт, он сам высок и силен, он один может победно отражать целое вражеское войско, он прямая противоположность маленького царя над большим народом, он и есть этот большой народ, большой за свой собственный счёт...» [Там же, с. 79]. Публичность же является способом организации жизни античного полиса. «Античная площадь – это само государство (притом – всё государство со всеми органами), высший суд, вся наука, все искусство, и на ней – весь народ. Это был удивительный хронотоп, – продолжает М. Бахтин, – где высшие инстанции – от государства до истины – были конкретно представлены и воплощены, были зримо-наличны... Вполне понятно, что в таком

биографическом человеке (образе человека) не было и не могло быть ничего интимно-приватного, секретно-личного, повёрнутого к себе самому, принципиально-одинокое. Человек здесь открыт во все стороны, он весь вовне, в нём нет ничего “для себя одного”, нет ничего, что не подлежало бы публично-государственному контролю и отчёту. Здесь всё сплошь и до конца публично» [Там же, с. 60].

Совокупность признаков игры и амбивалентные возможности игры, описанные в философских трактатах Античности, М. Бахтин возрождает в анализе литературных форм Античности, Ренессанса. Диалектика игры Платона в полной мере проявляется у М. Бахтина как необходимость и обоснование карнавализации жизни.

Целостность и универсальность игровой коммуникации, по мнению М. Бахтина, необходимы для жизнедеятельности общества. Карнавал – это возможность межвременного синтеза социального и культурного опыта прошлого с настоящим бытием. Временной характер карнавала, некая цикличность его возвращения указывают на произошедшую дифференцированность форм времени: «Время коллективно, оно дифференцируется и измеряется только событиями коллективной жизни, всё, что в этом времени существует, – существует только для коллектива» [Там же, с. 138]; особая темпоральность коммуникации воспроизводит коллективный модус времени. Но по мере обособления некоторых, прежде коллективных сфер жизни, которые позже будут означены как приватные («еда, питье и половой акт»), феномен коллективного времени начинает трансформироваться [Там же, с. 145]. Собственно коллективный механизм переживания – дионисийские начала игры и проявления коллективного духа – вытесняется. Так же вытесняется из коллективной жизни до определённого момента и собственно возможность импровизации коллективных событий и публичных коммуникаций, связанных с ними, со всем комплексом психофизиологических и социально-психологических функций. Предзаданная импровизация карнавальной роли участвующих («ритуальное сквернословие», «ритуальный смех», «ритуальная пародия и шутовство» [Там же, с. 144]) позволяет произойти тем событиям коллективной жизни, которые обычно подлежат социальному табуированию и вытеснению из осознаваемой публичной сферы.

Амбивалентный, трансвовый характер переходных периодов в истории общества связан во многом с действием игрового пространства. Известный культуролог Н. А. Хренов замечает: «Однако, как ни странно, самые важные события в истории воспринимались и с точки зрения игровой, и с точки зрения сакральной. Скажем, революция. В ней много от того, что Бахтин подразумевал под карнавализацией (“Кто был ничем, тот станет всем”). Кстати, в истории существуют эпохи, когда карнавализация становится особенностью самого социума» [20, с. 234]. Актуализация игровых форм характерна для нестабильных периодов развития общества. Субъективное проживание в состоянии игрового взаимодействия как переживание перехода, границы подчёркивает российский психолог И. Е. Берлянд. В частности, она пишет: «Игра в своей развитой форме должна рассматриваться как явление пограничное» [2, с. 20].

Наиболее строгое обоснование внутреннего действия игры как фундаментального экзистенциального модуса Бытия разворачивает в феноменологическом исследовании Е. Финка. «Игра... прежде всего **основной способ** человеческого общения с возможным и действительным» [18, с. 342]. В качестве самостоятельных модусов бытия Финк выделяет пять: Смерть, Труд, Власть, Любовь и Игра. Модус игры отличен от других тем, что «у человеческой игры нет каких-то иных возможностей для своего выражения, кроме жизненных сфер нашего существования. <...> Игра охватывает и объёмлет все другие феномены, представляет их в непривычном элементе воображаемого и тем самым даёт человеческому бытию возможность саморепрезентации и самосозерцания в зеркале чистой видимости» [Там же, с. 380].

С позиции исследования практик повседневности М. де Серто игра возникает из неравноправного противостояния «сильных» (власти) и «слабых» (потребителей) как результат имманентного «сопротивления». Он пишет: «Практическое использование порядка, построенного другими, перераспределяет его пространство; по крайней мере, оно вводит внутрь этого порядка игру, открывая неравным силам пространство для маневра и создавая утопические ориентиры. <...> Множество способов *играть / расстраивать игру* другого, иначе говоря, перераспределять пространство, учрежденное другими, характеризуют изошрённую, упорную, связанную с сопротивлением деятельность групп, которые за неимением собственного пространства должны как-то существовать в сети признанных сил и репрезентаций» [13, с. 85]. Игровая логика подобного повседневного «сопротивления» заключается в «конечном количестве процедур», определённых «ситуативных способах делания» [Там же, с. 90].

М. де Серто говорит о значимости появления социальных пространств, связанных с играми: «В пространстве языка, а также в пространстве игры, эксплицируются обществом формальные правила совершения действий и операции, которые отличают их друг от друга» [Там же, с. 52]. Таким образом, актуализация игровых форм и импровизационный потенциал языковой игры дают возможности дальнейшему взаимодействию власти и общества, проявляют «потребителя» (общество) как равноценный активный субъект, взаимодействующий с властью. Философ предлагает следующее объяснение трансформации игры в современном обществе: «...та изобретательность, с которой слабый использует сильного, приводят к политизации повседневных практик» [Там же, с. 48].

Таким образом, в вышеизложенных исследовательских процедурах нами выяснены скрытые, имманентные коммуникативные механизмы игры и языковой игры в процессах развития общества и социальности – поставленные ранее исследовательские задачи достигнуты. Проведённый выше дискурс места игры в культурологических и антропологических концепциях позволяет сформулировать ряд положений:

1) дискуссионность мнений соответствия «формы/содержания» игры, представленных в следующих позициях: утрата единства формы/содержания игры в ретроспективе «Золотого века» (Й. Хёйзинга), дегуманизация свойств игры в деэстетизации «массовой» культуры (Х. Ортега-и-Гассет) и форма организации

коллективного переживания в переходные периоды жизни общества (М. Бахтин, М. де Серто) – отражает методологические подходы, соответствующие классической парадигме;

2) политические зрелища, коммерциализация игры, симуляция игры, упомянутые Й. Хейзингой, представляют собой необходимую трансформацию игры как формы организации коллективного переживания, обеспечивающую необходимую связность общества;

3) игровое пространство – необходимое условие становления коллективной жизни и развития индивидуального субъекта, допускающее определённые правила взаимодействия и коммуникации, которые не всегда могут транслироваться вербально;

4) коммуникации игры представляют собой пост-неклассический предмет свободного коллективного действия субъекта в конфигурации «Реальное – Воображаемое – Символическое» ментального пространства, в единственно-возможной сопряженности (само-организации), в которых онтогенетические принципы развития *paidia* (свобода, импровизация и веселье) и *ludus* (произвольно создаваемые трудности) сопряжены.

Подведём итоги. Пост-неклассическая методология [14; 16] позволяет объяснить различные интерпретации изучаемого феномена:

1. Игры как различные формы публичной коммуникации связаны с потребностью коллективного переживания значимых событий общества. Процессуальный характер игрового взаимодействия в жизни общества имплицитен, но наиболее очевиден в переходные периоды истории (например, карнавализация в обществе Средневековья, медиатизация политики – в обществе Модерна, увеличение игровых жанров и форматов массмедиа – в обществе Постмодерна).

2. Каждый этап развития общества порождает новые игровые формы, что сопряжено с перераспределением общественного и индивидуального, с эстетизацией приватного пространства массового индивида и тенденцией к всё большей индивидуализации. Повседневная практика «сопротивления» больших групп общества (М. де Серто), лишенных власти «символически генерализованных медиа» (Н. Луман), вынуждает общество со всей необходимостью генерировать пространство коммуникаций для языковой игры (М. де Серто), в котором происходит освоение или трансформация символических доминант.

3. Формат коммуникации, присущий игре, обеспечивает как преемственность и усвоение традиционных социальных норм, так и формирование и распространение новых социальных норм. Таким образом, игровое пространство общественного и индивидуального взаимодействия представляет собой пространство для освоения (индивидуальным общественным) и перераспределения (тенденция к индивидуализации и эстетизации приватной жизни).

4. В процессе повседневной коммуникации, в котором игровые формы и стратегии становятся доминирующими (массовыми – Х. Ортега-и-Гассет, М. Бахтин), происходят перманентные процессы фигурации и конфигурации меняющихся норм, иерархий ценностей, приемлемых для данного конкретного социума [6, с. 50] в контексте культурного и цивилизационного развития общества и человека. Игра в представлении идеальной культурной формы соответствует установкам классической парадигмы: идеальная форма игры неизменна, а любое изменение форм игры воспринимается в классической парадигме как симптом деградации. Абстрактную модель игры необходимо представлять как изменчивую форму/процесс коммуникаций в соответствии с установками неклассической парадигмы.

**Резюмируем вышесказанное.** Медиальность игры есть фундаментальное, имманентное свойство коммуникации игры, проявляющееся в гибкости «формы – содержания» трансляции, воспроизводства и самоорганизации необходимых социально-значимых ценностей и смыслов общества. Медиальность игры проявляется в коллективном пространстве «Реальное – Воображаемое – Символическое», а подвижность условных границ «Реальное – Воображаемое – Символическое» является симптомом происходящих социальных трансформаций.

Одна из главных задач социальной эпистемологии – «понять, о какой социальности идёт речь в контексте философского анализа знания» [14, с. 8]. Таким образом, приведённые в рамках статьи дискурсивные и эпистемологические процедуры, формулирующие и уточняющие содержание концепта МЕДИАЛЬНОСТЬ ИГРЫ, отражают как механизм трансформации социальности общества, так и формирующийся «третий тип социальности» – «открытой социальности» [Там же, с. 9], «новой социальности» [15, с. 32], «плюралистической социальности» [Там же, с. 355-360]. Цель, поставленная в данной статье, достигнута.

#### Список источников

1. Бахтин М. Формы времени и хронотопа в романе. Очерки по исторической поэтике. СПб.: Азбука, 2000. 304 с.
2. Берлянд И. Е. Игра как феномен сознания. Кемерово: Алеф, 1992. 96 с.
3. Выготский Л. С. Лекции по психологии. СПб.: Союз, 1999. 144 с.
4. Григорьева Л. Ю. Категории паттернов коммуникации: «информация», «граница» и «диссипация» в исследовании медиа-реальности. Основные принципы пост-неклассической парадигмы социосинергетики // Проблемы моделирования социальных процессов: Россия и страны АТР: III Всероссийская научно-практическая конференция с международным участием (г. Владивосток, 9-10 ноября 2017 г.). Владивосток: ДВФУ, 2017. С. 237-240.
5. Григорьева Л. Ю. Концепт «медиальность» как фокус проблематики трансформирующейся социальности // Проблемы развития современной науки: сборник статей Международной научно-практической конференции: в 4-х ч. Уфа: НИЦ «Аэтерна», 2015. Ч. 4. С. 55-60.
6. Григорьева Л. Ю. Повседневность изменения коммуникации в процессах фигурации и конфигурации социального поля: методологические аспекты // Частное и общественное в повседневной жизни населения России: история и современность: материалы Международной научной конференции. Пушкин: ЛГУ, 2018. С. 46-51.
7. Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. М.: ОГИ, 2007. 304 с.

8. Кнященко Л. П., Моисеев В. И. Философия трансдисциплинарности / Российская академия наук, Институт философии. М.: ИФ РАН, 2009. 205 с.
9. Кляйн М., Айзекс С., Райвери Дж., Хайманн П. Развитие в психоанализе / пер. с англ. М.: Академический проект, 2001. 512 с.
10. Ортега-и-Гассет Х. Восстание масс // Ортега-и-Гассет Х. Эстетика. Философия культуры. М.: Искусство, 1991. С. 309-350.
11. Ортега-и-Гассет Х. Дегуманизация искусства // Ортега-и-Гассет Х. Эстетика. Философия культуры. М.: Искусство, 1991. С. 218-259.
12. Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии: в 2-х т. М.: Педагогика, 1989. Т. 2. 328 с.
13. Серто М. де. Изобретение повседневности. 1. Искусство делать. СПб.: Издательство Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2013. 330 с.
14. Социальная эпистемология: идеи, методы, программы / под ред. И. Т. Касавина. М.: Канон+, РООИ «Реабилитация», 2010. 712 с.
15. Социальное: истоки, структурные профили, современные вызовы / под общ. ред. П. К. Гречко, Е. М. Курмелевой. М.: РОССПЭН, 2009. 400 с.
16. Степин В. С. Научная рациональность в техногенной культуре: типы и историческая эволюция // Рациональность и ее границы / отв. ред. А. А. Гусейнов, В. А. Лекторский. М.: ИФРАН, 2012. С. 7-20.
17. Философия культуры. Становление и развитие / под ред. М. С. Кагана, Ю. В. Перова, В. В. Прозерского, Э. П. Юровской. СПб.: Лань, 1998. 448 с.
18. Финк Е. Основные феномены человеческого бытия. М.: Канон+, 2017. 432 с.
19. Хёйзинга Й. Homo Ludens. Человек играющий. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.
20. Хренов Н. А. Искусство как творчество культуры: архетипы святости и демонизма на российском экране эпохи глобализации // Ярославский педагогический вестник. 2013. № 1. С. 232-238.
21. Юнгер Ф. Г. Игры. Ключ к их значению. СПб.: Владимир Даль, 2012. 335 с.

#### “GAME MEDIALITY” CONCEPT IN POSTNONCLASSICAL PARADIGM OF SOCIETY COMMUNICATIONS

Grigor'eva Larisa Yur'evna

Far Eastern Federal University, Vladivostok  
glorica@mail.ru

The article analyses theoretical ideas about game in cultural-historical, psychological, phenomenological, anthropological and system-theoretical representations. Epistemological understanding of game communication is achieved due to the non-classical position in understanding of social practices – how norms, beliefs become generally accepted in the society. The communication of the game “Symbolic – Imaginary – Real” corresponds to the principles of the postnonclassical paradigm. As a result of the analysis, the author formulates the following: “game mediality” is a property of game communication manifested in the mobility of the “form – content” of the translation, reproduction and self-organization of socially significant values and meanings of the society.

*Key words and phrases:* game; language game; communication; social epistemology; sociality; self-organization; game mediality.

УДК 1; 316.6

Дата поступления рукописи: 07.04.2019

<https://doi.org/10.30853/manuscript.2019.6.28>

*В данной работе представлена концепция человека экофильного типа, формирующего экофильное сознание уважения и паритетных отношений с природой. Развитие экологической культуры в современном мире способствует включенности человека в экологическую информатизацию, экофильные религиозные мотивы и понимание негативности экофобности. С одной стороны, благодаря экофильному конструированию человек способен минимизировать влияние на природу и даже решить глобальные проблемы, в том числе проблему экологического кризиса. С другой стороны, «конструирование» человека в рамках трансгуманизма в современном обществе, совмещённое с технократизмом, гедонизмом и экофобностью, не позволяет улучшить качество жизни.*

*Ключевые слова и фразы:* экофильность; экофобность; экофильное сознание; рациональное природопользование; экологическая информатизация.

Зубков Сергей Александрович, к. филос. н., доцент

Владимирский государственный университет  
sazubkov@bk.ru

#### ПРОБЛЕМА СОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ ЭКОФИЛЬНОГО ЧЕЛОВЕКА

**Актуальность** экологических исследований имеет три измерения. Теоретический аспект заключается в недостаточной проработке философии экологии как индикатора развития цивилизации. Практический аспект связан с необходимостью обеспечения благоприятной среды обитания в России. Цивилизационная значимость работы касается глобальной устойчивости развития человечества. **Цель** статьи – изучить взаимодействие