

# СОЦІАЛЬНА ФІЛОСОФІЯ

---

УДК 141.7:316.4

*В.В. Брязкун*

Національний педагогічний університет імені М.П. Драгоманова, Україна

## ГРАЇЗАЦІЯ ТА КАРНАВАЛІЗАЦІЯ ЯК КРИТЕРІЇ СФОРМОВАНOSTI ОБ'ЄКТИВОВАНОЇ ФОРМИ ВІРТУАЛЬНОЇ СВІДОМОСТІ

У статті подане авторське бачення поняття «об'єктивованої форми віртуальної свідомості» як форми відображення дійсності. Описуються процеси впливу віртуальної комунікації на зміни, що мають місце в житті сучасних людей. Також обґрунтовуються критерії сформованості віртуальної свідомості, що пов'язані з грою та карнавалом.

**Постановка проблеми** дослідження пов'язана з тим, що кілька десятиліть років назад почали з'являтися перші ознаки глобальної мережі. Однак те, що вона так тісно увійде в життя кожної людини, важко було уявити. З розвитком техніки і комунікацій активно почала розвиватися і нова інтерпретація високоінтелектуальної свідомої особистості, яка стала дискретною частиною суспільства XXI століття. Незважаючи на це, велика частина людства і досі перебуває осторонь процесів обміну інформацією за допомогою глобального інформаційного середовища, такого як Інтернет. Точніше кажучи, одна перебуває осторонь, інша – використовує її лише в цілях розваги чи як засіб заробітку. Однак, незважаючи на це, інформаційні технології впливають на трансформацію людської свідомості, як на суб'єктивованому, так і об'єктивованому рівнях. І якщо в першому випадку це пов'язане із задоволенням особистих потреб у інформації, спілкуванні, розвагах тощо, то на другому – це можливість впливати своїми віртуальними вчинками на соціальну реальність. Даний факт наголошує на необхідності визначення критеріїв сформованості об'єктивованої форми віртуальної свідомості.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій** даної проблематики вказує на актуальність вивчення цього питання зі сторони багатовимірності реальності (М. Носов [1]), віртуальних систем (В. Бабенко [2]), теорій самоорганізації за допомогою новітніх технологій (Г. Рейнгольд [3]), суспільних змін під впливом сучасних тенденцій (С. Кравченко [4], [5]), зміни традицій спілкування та взаємодії між людьми (М. Бахтін [6], Н. Асмус [7]) тощо.

Однак використання напрацьованого інструментарію в соціальній філософії стосовно з'ясування сформованості об'єктивованої форми віртуальної свідомості має ситуаційний та фрагментарний характер, без врахування конкретних вимог до оцінки предмета даного дослідження. Саме тому **мета даної роботи** – визначити та описати критерії сформованості об'єктивованої форми віртуальної свідомості.

Пропонуємо спочатку зазначити зміст категорій «об'єктивована форма свідомості», «віртуалізація» та «об'єктивована форма віртуальної свідомості».

Перш за все, щоб уточнити значення таких понять, як «*суб'єктивоване*» і «*об'єктивоване*» для осягнення центральної категорії даного дослідження, нам необхідно вказати на їхній зв'язок з такими термінами, як «*суб'єктивне*» і «*об'єктивне*». Так, під «*суб'єктивним*» розуміємо все, що пройшло через свідомість і існує в ній як суб'єктивований зміст об'єктивного. Під «*об'єктивним*» – все, що існує поза індивідуальною свідомістю і незалежно від неї. При цьому якщо поняття «*об'єктивне*» і «*суб'єктивне*» являють собою

найбільш загальні рівні людської природи, то категорії «*суб'єктивоване*» і «*об'єктивоване*» описують процеси взаємопроникнення цих рівнів [8, с. 71-72].

Таким чином, *об'єктивована форма свідомості* – це форма відображення реальності, що виражена в логічній, понятійній формі і закріплена в мові усвідомлення людиною сутності буття, світу, свого місця у ньому, ставлення до нього і до себе, можливостей його пізнання і перетворення. Вона виступає як виявлення активного відношення індивіда до дійсності. Це відношення реалізується, насамперед, через практичне освоєння людиною навколишнього світу і є відображенням форм діяльності і створюваного цією діяльністю предметного світу олюдненої природи [9].

Також нагадаємо, що *об'єктивована форма віртуальної свідомості* формується в результаті *віртуалізації*, тобто процесу, що супроводжується зануренням в реальність, яка за своїми властивостями відноситься до віртуальної. В свою чергу, властивості віртуалізації визначаються особливостями самого процесу занурення та реальністю, яка виступає як похідна по відношенню до фізичної.

З огляду на специфіку даного процесу, *об'єктивована форма віртуальної свідомості* – це особлива форма відображення дійсності, що включає в себе нові ціннісні установки, соціальні орієнтації, які сформувались в процесі створення та під впливом віртуальної реальності. При цьому відбувається поглиблення стосунків, перехід на новий рівень комунікативної взаємодії, внесення розмаїття у фізичну реальність. Окрім того, ламаються стереотипи звичного спілкування, а отже, як наслідок, нові соціальні групи, що створюються у віртуальному просторі, з усіма їх особливостями знаходять відображення у реальному житті.

На основі проведеного аналізу етапів переходу людини від фактичної реальності до віртуальної ми виділяємо такі критерії сформованості суспільної форми віртуальної свідомості: *граїзація* та *карнавалізація*.

Авторство терміна «*граїзація*» належить С. Кравченку, який використовує його для позначення вищої форми гри, яка являє собою переживання реальності, що передбачає взаємне проникнення грової діяльності в культуру [5, с. 270-271]. Тобто в основі даного процесу лежить *гра* як вільна реалізація всіх творчих сил і здібностей людини.

На даний момент «*гра*» протиставляється «*реальності*», багато в чому завдяки ще й появі віртуальної реальності та комп'ютерних ігор. Адже усвідомлюючи умовності правил соціального життя в амбівалентності її норм, індивід все глибше занурюється у віртуальний простір симуляцій і все більше сприймає навколишню дійсність як гру.

З огляду на це, «*грати*» означає насолоджуватися видимістю і творити щось ідеальне (порівняно з життям) і реальне (порівняно з продуктом чистої уяви), незалежно від того, втілюється ця видимість у реальності чи існує тільки у свідомості людини, що грає [10].

Стосовно співвідношення поняття «*граїзація*» та «*гра*», вони мають певні спільні та відмінні риси. Спільним є те, що вони уособлюють в собі вільну діяльність людини і не можуть здійснюватися примусово. Однак *граїзація* відрізняється від гри (яка є діяльністю без практичного цілепокладання, не будучи буденним життям, вона стоїть поза процесом задоволення потреб), тим, що *граїзація* прагматична і проявляється у слідуванні вузько-спрямованим інтересам. Окрім того, *граїзація* на відміну від гри передбачає освоєння специфічного знання конкретних суспільних сфер, яке відбувається на етапі вторинної соціалізації – подальшого процесу, що дозволяє вже соціалізованому індивіду входити в нові сектори об'єктивного світу суспільства.

Таким чином, *граїзація* являє собою впровадження принципів гри, евристичних елементів в прагматичні життєві стратегії, що дозволяє формуватися новому типу соціальної адаптації в умовах парааномії, тобто світу симулякрів та симуляцій, середовища, в якому знищується співвіднесеність знаків і слів зі справжнім станом справ [4, с. 147-153].

Варто уточнити, що розвитку граїзації сприяє ігрова основа віртуальної реальності, яка забезпечує розширення свободи «суб'єкта». Однак специфіка віртуальної комунікації обумовлює «віртуальність» цієї свободи: її ситуативністю (людина є вільною, лише знаходячись у віртуальній реальності, а віртуальна реальність існує лише «тут і зараз») і «аморальністю» (відсутність ризику й анонімність перебування в соціальній віртуальній реальності позбавляють свободу її зворотної сторони – відповідальності). Гра починає входити в процеси рефлексії як модель майбутньої ситуації, тобто відбувається процес перетворення на гру реального життя, що дозволяє індивідам адаптуватися до віртуального середовища. Результатом стає створення нового типу постійних звичок дорослої людини – ігрових. Майже всі суб'єкти інформаційно-комунікативного середовища грають, переслідуючи в цілому прагматичні цілі: грають заради будь-якої необхідності (соціальної, професійної тощо); дехто взагалі бачить у віртуальній грі чи не єдиний шлях вирішення своїх життєвих проблем [11, с. 214]. Наслідком всього вищезазначеного є той факт, що нині до поняття «віртуальна комунікація» входить все, що звичайно сприймається як ігрова форма, і насамперед гра сама по собі.

У межах зазначених вище процесів відбувається перетворення соціокультурних інститутів на щось подібне до гри. В інформаційно-комунікативному середовищі виникає паралельне «життя», але вже зі своїми нормативними критеріями оцінки соціальної поведінки, що, у свою чергу, призводить до роздвоєності свідомості, інакше кажучи, зумовлює ціннісно-змістову дезорієнтацію, до якої складно і, мабуть, неможливо застосувати традиційні норми інституціонального контролю. Внаслідок цього граїзація корінним чином трансформує характер комунікацій людей, розділяє їх в часі та просторі, дозволяє одночасно брати участь навіть в іграх, що відбуваються на різних континентах. Відсутність прив'язаності до певного географічного місця, що є характерним для традиційних культур, замінюється тим, що в індивіда якісно розширюються можливості плюралістичного вибору життєвої стратегії.

Завдяки цьому граїзовані практики віртуальної реальності розповсюджуються в різних культурних контекстах і по всьому світу. Граїзація стає самостійним видом соціального і культурного виробництва, що має глобальний характер. З цього приводу С. Кравченко зазначає, що «граїзація індивіда і граїзоване суспільство стає глобальним символом успіху та благополуччя» [4, с. 147].

Незважаючи на те, що з першого погляду здається, що граїзація має виключно негативний вплив на життя сучасної людини, вона має й певний позитивний аспект впливу на соціокультурний розвиток сучасного суспільства. По-перше, вона розширює кількість благ та послуг, надаючи їх багатомільйонним масам людей. По-друге, учасники граїзації можуть займатися своєю діяльністю поза залежністю від місцезнаходження та часу, адже на даний момент різко скоротився час для досягнення бажаних цілей. По-третє, неприємні реальні події можуть заперечуватися за допомогою їх заміни симулякрами і вигадками.

При цьому варто враховувати те, що граїзація швидко включає в повсякденне життя технологічні, маркетингові і управлінські новації, що особливо співвідносяться з управлінням ризиками, що є глобальною проблемою сучасності [4, с. 149]. Більше того, граїзація як критерій сформованості об'єктивної форми віртуальної свідомості вказує на те, що люди перестають розрізнятися за соціальним походженням або положенням, в будь-якому випадку роль цього фактора суттєво знижується. Однією з основ нової диференціації стає доступ до тих чи інших граїзованих практик, приналежності до конкретних граїзованих дискусій, за якими можна формувати типи ідентичності індивідів [4, с. 150]. Таким чином, віртуальна людина має багато імен, образів та ролей, кожна з яких створена нею і є її частиною. Саме тому їй так важко ідентифікувати себе, адже кожна з субособистостей, кожен зі створених образів впливає певним чином на реально існуючу людину.

Співвідношення з соціальною роллю (стійкою ідентичністю) замінюється дистанціюванням, відчуженням від повсякденних ролей, виходом з чого є гра масок, образів, ідентичностей. Саме даний факт призводить до виникнення поняття «карнавалу» та «карнавалізації» як критерію сформованості суспільної форми віртуальної свідомості.

Доцільно уточнити, що термін «карнавалізація» введений М. Бахтінім [4] і на даний момент застосовується для осмислення найрізноманітніших культурних, соціальних та художніх явищ, і відображає специфіку сучасної культури в цілому.

Очевидно, що в основі процесу лежить «карнавал» як світовідчуття, що звільняє від страху, максимально наближає світ до людини, з його радістю змін і веселою відносністю; він демонструє тимчасове вивільнення від домінуючої правди і пануючого ладу, тимчасову відміну всіх ієрархічних стосунків, привілеїв, норм та заборон: «Карнавал не споглядають – у ньому живуть, і живуть усі, тому що за ідеєю своєю він всенародний. Поки карнавал відбувається, ні для кого немає іншого життя, крім карнавального. Від нього нікуди піти, бо він не знає просторових кордонів. Під час нього можна жити тільки за його законами, тобто за законами карнавальної свободи. Карнавал має вселенський характер, це особливий стан усього світу, його відродження та оновлення, до якого всі причетні» [6].

Необхідність введення терміна «карнавалізація» у соціальну філософію пояснюється тим, що такі значущі сфери життя людини, як економіка, політика, релігія, спорт тощо нині набувають риси видовища, театральності, святковості, що не може не відбитися на існуванні та особливості функціонування явищ в сучасному суспільстві, що належить до даних сфер.

Стосовно віртуальної реальності, вона виступає частиною карнавального простору сучасності. Цьому сприяє свобода спілкування поза соціальними рамками і умовностями, швидкість пересування, вибір самоідентичності, мозаїчність дійсності становлять певну фреймову структуру, підсвідомо близьку кожному користувачеві завдяки інтуїтивній пам'яті далеких свят Середньовіччя. Як і в основі граїзації, підґрунтям для формування карнавалізації в сучасному суспільстві є *віртуальна комунікація*, що розуміється нами як комунікативна взаємодія суб'єктів, здійснювана за допомогою комп'ютера, при якій створюється особлива модель реальності, що характеризується ефектом присутності людини в ній і дозволяє діяти з уявними і реальними об'єктами [7, с. 23].

Таким чином, ефект карнавалу досягається у віртуальній реальності за допомогою змін, що відбулись в комунікації між людьми за допомогою Інтернету. З огляду на детермінований характер комунікацій, мовна особистість віртуального комуніканта в процесі карнавалізації може бути представлена через поняття «маски», під якою ми розуміємо характеристику зовнішньої своєрідності мови, що відбиває індивідуальні особливості мовної поведінки комунікантів в новому середовищі спілкування [7, с. 146].

Таким чином, *віртуальний комунікант* – це не реальна особа, а маска або роль, в яку людина «вживається» і яку виконує до кінця вистави. «Вистава» розгортається протягом всього обговорення теми, залучаючи в дію як учасників, так і глядачів. У ролі глядачів виступають пасивні учасники, які «спостерігають» за розвитком сюжету або «кидають» окремі ремарки, залишаючись непоміченими [7, с. 72].

Ключовим поняттям при цьому залишається маска, адже саме завдяки їй спілкування в Інтернеті має особливий, ігровий, карнавальний характер. Саме вона сприяє тому, що у цьому штучно створеному просторі знімається більшість законів, заборон і обмежень, що визначають лад і порядок у звичайному житті. Окрім того, завдяки їй віртуальному спілкуванню властиве критичне, а іноді – цинічно-викривальне ставлення до всякого роду авторитетів і висловів. Кожен учасник «заробляє» і стверджує авторитет своєю мовною поведінкою [7, с. 56]. Адже при інтернет-спілкуванні комуніканти не знають нічого один про одного, крім уривчастих суб'єктивних уявлень, отриманих з повідомлень. Тобто одягти

на себе маску значить перевтілитися, мати необмежені можливості у виборі мовних засобів, а отже, забути про відповідальність за сказане слово. Це призводить до виникнення *віртуального карнавалу* – взаємодії мовних масок віртуальних комунікантів, яка виражається у створенні ігрового імпровізаційного стилю спілкування.

З огляду на це, *карнавалізація* розуміється як взаємодія «мовних масок» віртуальних комунікантів, яка виражається у створенні особливого ігрового імпровізаційного стилю спілкування. Ми виділяємо такі *графічні засоби вираження карнавалізації*: особлива пунктуація, математична символіка, емотікони (Смайли) і графічна неоднорідність тексту. Окрім того, особлива система пунктуації та орфографії бере участь у створенні додаткової стилістичної навантаженості тексту і вказує на «живу» та яскраву у виборі мовних засобів особистість комуніканта. Причому надмірне використання розділових знаків, багаторазове дублювання однієї і тієї ж букви, написання слів з великої літери трактується як крик і не вітається співтовариством [7, с. 172].

Під впливом віртуальної карнавалізації формується *карнавальне життя*, тобто життя поза справою, роботою, в якому панують фамільярні стосунки між людьми, що призводить до того, що закони, заборони і обмеження, що визначені суспільним устроєм, відмінюються [12].

Таким чином, вигаданий світ, театралізованість, необмеженість віртуального простору надають віртуальному спілкуванню певну стильову своєрідність. Відсутність просторових, часових меж і контекстних обмежень реального світу створюють атмосферу фольклорного свята, де твориться світ догори дригом, де немає необхідності слідувати звичній логіці; людина мислить і говорить без оглядки на правила пристойності, ціннісні установки і присутність оточуючих; світ для неї постає крізь призму особистих (близьких і тому ясних і зрозумілих) інтересів. Її судження знаходять сміливість, прямоту і чіткість. У такому випадку визначного значення набувають віртуальні спільноти, що постають для користувача дружелюбним символічним середовищем з різними масками, які вступають в діалог з чужими ідеями [13].

Уточнимо, що вплив віртуальних спільнот (веб-спільнота, інтернет-спільнота), тобто соціальних груп людей, які знайомляться, комунікують та взаємодіють за допомогою Інтернету (хоча існує думка, що віртуальні спільноти – сукупність дискусій та опитувань, які, у свою чергу, складаються з дописів (повідомлень) учасників цих спільнот) [14] призводить до можливості пов'язувати воедино факти, думки, мовні вчинки, історичні персонажі незалежно від того, наскільки далеко вони знаходяться один від одного у часі і просторі. З огляду на зростаючу популярність використання такого різновиду віртуальних спільнот, як форуми, чати і найголовніше – соціальних мереж, є підстави стверджувати про швидкі темпи розвитку карнавалізації життя користувачів мережі Інтернет.

Підводячи підсумок вищезазначеному, ми робимо такі *висновки*: по-перше, граїзація – це спосіб переживання реальності, який передбачає взаємопроникнення ігрової діяльності та культури, що відбувається за допомогою стирання межі між фактичною та віртуальною реальністю, що призводить до деформацій суспільних форм свідомості (комунікативної, релігійної, правової, політичної тощо); по-друге, карнавалізації – це процес заперечення реального життя, статусів, відсутності поділу між виконавцями та гравцями, як тимчасова форма життя, яку не розігрують, а в якій проживають учасники віртуального карнавалу, який, як правило, знаходить свій прояв у віртуальних спільнотах; по-третє, життя сучасною людиною сприймається як гра, в якій діють властивості віртуального середовища, карнавал, у свою чергу, є більш широким поняттям і вказує на те, що до ігрової основи сприйняття буття додається специфіка віртуальних комунікацій і бажання перетворити все на свято, в якому можна замінити свою ідентичність великою кількістю образів та масок.

Перспективи подальшого вивчення критеріїв сформованості об'єктивованої форми віртуальної свідомості визначаються тим фактом, що поступово стирається межа між віртуальним та реальним, відбувається експансія цінностей та правил Мережі на соціальну життєдіяльність сучасного індивіда. На жаль, на даний момент така тенденція викликає більше запитань, аніж відповідей, що ускладнює можливість прогнозування розвитку даного явища. Тому існує гостра необхідність у подальшому вивченні та розробці адекватних методів прогнозування формування процесу віртуальної свідомості.

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Носов Н. Виртуальная психология / Носов Н. – М. : «Аграф», 2000. – 432 с.
2. Бабенко В. Виртуальная реальность: Толковый словарь терминов / В. Бабенко. – СПб. : ГУАП, 2006. – 86 с.
3. Рейнгольд Г. Умная толпа: новая социальная революция / Говард Рейнгольд. – М. : ФАИР-ПРЕСС, 2006. – 416 с.
4. Кравченко С.А. Играизация российского общества (К обоснованию новой социологической парадигмы) / С.А. Кравченко // Общественные науки и современность. – 2002. – № 6. – С. 143-155.
5. Кравченко С.А. Играизация общества: блага и проблемы / С.А. Кравченко // Сборник научно-популярных статей – победителей конкурса РФФИ 2007 года. Выпуск 11 / под ред. члена-корреспондента РАН В.И. Ковнова. – М. : Октопус – Природа, 2008. – С. 270-276.
6. Бахтин М.М. Франсуа Рабле и народная смеховая культура средневековья и Ренессанса / Бахтин М.М. – М. : Художественная литература, 1990. – 543 с.
7. Асмус Н.Г. Лингвистические особенности виртуального коммуникативного пространства : дис. ... кандидата филол. наук : 10.02.19 / Нина Геннадиевна Асмус. – Челябинск, 2005. – 266 с.
8. Бех В.П. Соціальний організм країни / Бех В.П. – Запоріжжя : ЗДУ, 2000. – 369 с.
9. Осічнюк Ю.В. Філософія / Осічнюк Ю.В. – К. : Атіка, 2003. – 464 с.
10. Восканян М. Философия игры и реальность [Электронный ресурс] / Восканян М. – Режим доступа : <http://www.dynacon.ru/content/articles/363/>
11. Зотов В.В. Играизация как форма институализации социальных коммуникаций в виртуальной реальности / В.В. Зотов // Материалы XIII м/н конф. студентов, аспирантов и молодых ученых «Ломоносов»: Т. 1. Глобалистика. История. Социология. – М. : Изд-во МГУ, 2006. – 451 с.
12. Михайлюк О.В. Карнавалізація свідомості в сучасній культурі / О.В. Михайлюк // Гілея. – 2011. – № 48. – С. 131-140.
13. Асмус Н.Г. Лингвистические особенности виртуального коммуникативного пространства : автореф. дис. на получение научной степени канд. филол. наук : спец. 10.02.19 «Теория языка» / Н.Г. Асмус. – Челябинск : Челябинский гос. ун-т, 2005. – 23 с.
14. Федущко С. Аналіз архітектури та сучасних тенденцій розвитку віртуальних спільнот / С. Федущко // Вісник Національного університету «Львівська політехніка»: Інформаційні системи та мережі. – 2011. – № 3. – С. 163-171.
15. Римашевський Ю. Віртуалізація молоді як соціально-психологічний феномен сучасності / Ю. Римашевський // Ї : культурологічний часопис: Культ молодості. – 2007. – № 46. – С. 68-73.

#### ***В.В. Брязкун***

#### **Играизация и карнавалізація как критерии сформированности об'єктивированной формы виртуального сознания**

В статье представлено авторское видение понятия «об'єктивированной формы виртуального сознания» как формы отражения действительности. Описываются процессы влияния виртуальной коммуникации на изменения, имеющие место в жизни современных людей. Также обосновываются критерии сформированности виртуального сознания, связанные с игрой и карнавалом.

#### ***V.V. Bryazkun***

#### **Game and Carnival as the Criteria for Estimation of Readiness of the Objectified Form of Virtual Consciousness**

The article presents the author's vision for the concept "objectified form of virtual consciousness" as a form of reality understanding. The processes of influence of virtual communication on the changes, which have place in the life of modern people, are described. The criteria for formation of virtual consciousness associated with the game and carnival are given.

*Стаття надійшла до редакції 04.09.2012.*