

системами, то она будет магнетической.

Насколько же важны значения параметра магнетическая система для оптимальности системы? В этом случае следует вспомнить закон Седова. Этот закон, предложенный российским кибернетиком и философом Е.А. Седовым, развивает и уточняет известный кибернетический закон Эшби [1959] о необходимом разнообразии. Идеи Е.А. Седова активно пропагандирует и развивает А.П. Назаретян, поэтому мы воспользуемся формулировкой закона Седова, приведенной в книге Назаретяна: «В сложной иерархической системе рост разнообразия на верхнем уровне обеспечивается ограничением разнообразия на предыдущих уровнях, и, наоборот, рост разнообразия на нижнем уровне [иерархии] разрушает верхний уровень организации»[цит. по 6].

Системе для существования необходимо справиться не только с внутренним разнообразием, но и внешним. Нужно упростить ту среду, которая окружает систему, изменить её в соответствии с надобностями системы. То тогда мы можем предположить, что магнетизм системы есть необходимое условие её оптимальности.

Какие же выводы мы можем сделать? Значения параметра тоталитаризма оказываются связанными со значениями параметра силы. Значения этого параметра могут служить средством для определения степени интенсивности значений параметра силы. В тоже время мы можем поставить вопрос о необходимости поиска средств измерения значений параметра «валидность». Кроме того, мы сделали предположения о том, что магнетизм и валидность являются дополняющими и вероятно проявлениями одного и того же параметра. В таком случае нам остаётся поставить такие вопросы: когда система ведёт себя как магнетическая? Какие условия необходимы для этого? Все эти вопросы заслуживают отдельного исследования и отдельной статьи.

#### СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Ахманов А. С. Логическое учение Аристотеля/ А.С.Ахманов. — М.:ЕДИТОРИАЛ УРСС, — 2002. —312с.
2. Молев Е. А. Эллины и варвары на северной окраине античного мира/ Е.А.Молев. — М.:Центрполиграф, — 2003 . — 350с.
3. Райхерт К. В. Системи з реляційним концептом та атрибутивні системні параметри: Дисертація на здобуття вченої ступені кандидата філософських наук: 09.00.02. — Одеса, — 2012. — 187 с.
4. Ткаченко А.А. Деяния святых апостолов / А.А.Ткаченко // Православная энциклопедия. Том XIV. — М. : Церковно-научный центр «Православная энциклопедия», 2007 .— С. 490—507
5. Уемов А. И. Системный подход и общая теория систем / А. И. Уемов . — М.: Мысль, 1978.— 272 с.
6. Цирель Сергей:"QWERTY-эффекты", "path depedency" и закон Седова/ Сергей Цирель. — Режим доступа <http://traditio.ru/wiki>
7. Цофнас А.Ю. МАГНЕТИЗМ И ДРУГИЕ ДИСПОЗИЦИОНАЛЬНЫЕ СИСТЕМНЫЕ ПАРАМЕТРЫ/ А.Ю. Цофнас // Перспективы .— № 4 (20).— 2002. — С . 48—52.

*Гвоздецкая О. А. – аспирантка кафедры естественных наук философского факультета Одесского национального университета имени И. И. Мечникова.*

**УДК: 11:316.772.5**

#### **ВИРТУАЛЬНАЯ СМЕРТЬ ИЛИ БЕССМЕРТИЕ В СОЦИАЛЬНОЙ СЕТИ?**

*В работе сделана попытка проанализировать феномен появления в социальных сетях виртуальных кладбищ. Виртуальные кладбища как феномен репрезентации смерти в пространстве интернета вызывают интерес в контексте проблемы адаптации виртуального пространства к реальному социальному взаимодействию. В работе рассмотрена ритуальная сторона существования феномена виртуальных кладбищ как особый способ социальной коммуникации.*

**Ключевые слова:** *смерть, бессмертие, интернет-коммуникация, социальные сети*

### ВІРТУАЛЬНА СМЕРТЬ ЧИ БЕЗСМЕРТЯ У СОЦІАЛЬНІЙ СІТЦІ?

*У роботі здійснена спроба проаналізувати феномен появи у соціальних мережах віртуальних кладовищ. Віртуальні кладовища як феномен репрезентації смерті у просторі інтернету викликають інтерес у контексті проблеми адаптації віртуального простору до реальної соціальної взаємодії. У роботі розглянуто ритуальний бік існування феномену віртуальних кладовищ як особливий спосіб соціальної комунікації.*

**Ключові слова:** *смерть, безсмертя, інтернет-комунікація, соціальні мережі.*

### VIRTUAL DEATH OR IMMORTALITY IN SOCIAL NETWORK?

*In this article there was made an attempt to analyze the phenomenon of the appearance of some virtual cemeteries in the social networks. The virtual cemeteries as the phenomenon of the presentation of the death in the internet-space are caused the interest to the real social interaction in the context of the problem of the adaptation of the virtual space. There was considered the sacral side of the existence of the phenomenon of the virtual cemeteries as a special method of the social communication.*

**Keywords:** *a death, immortality, Internet communication, a social network.*

Пространство Інтернета становить настільки неотъемлемою частиною життя нашого сучасника, що порой важко провести межу - де закінчується віртуальність, а де починається реальне. Ми з дивленням виявляємо в віртуальному світі те, що туди потрапити в принципі не повинно, бо саме поняття віртуальності передбачає відсутність таких бытийних феноменів, як, скажімо, смерть. Тем не менше, з кожним роком присутність смерті в просторі інтернет-комунікації стає все більш помітним. Ми не говоримо зараз про численні відео з записами смертей. Ми говоримо про увічнення пам'яті померлих користувачів. Кожен користувач представлений в мережі своїм акаунтом. Що відбувається з ним після смерті репрезентуваного ним людини? Що більш ефемерно, ніж акаунт? Як сприйняття смерті як однієї з складових соціальної комунікації в цілому знаходить свою реалізацію і в просторі інтернет-взаємодії. Поява в соціальних мережах в останні кілька років так званих "віртуальних кладбищ" актуалізує питання про значущість для сучасної людини збереження пам'яті, що може бути розглянуто в контексті культурологічних, юридичних, релігійно-філософських і релігійних, етичних і т.д. складових проблем.

В даній статті ми спробуємо проаналізувати причини, які спонукають користувачів звертатися до таких типів ресурсів в своїй інтенції осмислити проблему смерті, розглянути комунікативний срез перебування в них, а також спробуємо все-таки відповісти на питання – в мережі умирають або досягають безсмертя? Розмова піде, в основному, про кладбища в соціальних мережах, так як нас вони цікавлять в зв'язі з відкриваючою в них можливістю продовжувати існування цілісного образу віртуального персонажа, який своїм акаунтом, по суті, відтворює людину. Хоча феномен кладбищ в мережі має значно більший масштаб – тут присутні і меморіали померлих во часи Великої Вітчизняної, і інтернет-захоронення користувачів, і кладбища улюблених тварин. Існують віртуальні аналоги реальних кладбищ – наприклад, в останні роки існує віртуальне кладбище в Гонконзі, де реальне захоронення пропонує замінити символічним в мережі через нестачу землі. А в США є сервіс при крематорії, де серед інших послуг є онлайн-трансляція церемонії прощання з померлими. Одним словом, ритуальні практики впевнено завоюють простір в мережі. І хоча всі вони пов'язані ситуацією смерті, цілі у них різні. Саме тому ми не спробуємо охопити всі віртуальні ритуальні практики, а зупинимося на кладбищах в соціальних мережах і, в першу чергу, на феномені віртуальної смерті. Об'єктом нашої роботи, таким чином, є феномен віртуальних кладбищ, а предметом – специфіка нових форм соціальної комунікації, реалізованих в контексті створення феномена віртуальних кладбищ.

Говорячи про методологічні підходи, реалізовані нами в даній роботі, ми змушені позначити в першу чергу той підхід, який підтолкнув нас до аналізу феномена інтернет-комунікації «от противного». Існує в даний час концепція «молчання мас» Ж. Бодрийяра. Бодрийяровський спосіб аналізу суспільства споживання і соціальної комунікації періоду глобалізації здається нам дуже продуктивним. При цьому нам представляється плідним висвітлити природу так званого «молчання» в контексті припущення про сліпоту традиційних способів оцінки соціальної взаємодії. Як теоретичну базу роботи необхідно назвати численні в останні роки розробки в області медіафілософії (О.

Штайн [8], Е. Сулова [5, 6], В. Савчук [4], Г. Хайдарова [7], А. Конева [3] и др.). Утверждая многочисленность и активность исследований в области медиафилософии, необходимо отметить, что феномен виртуальных кладбищ не становился до сих пор предметом особого исследования, что делает нашу работу актуальной и оправданной.

Итак, сегодня всемирная паутина становится площадкой для новой траурной традиции, основанной на особенном феномене человеческого существования - почитании смерти. Дополнительным ресурсом для этого являются интернет-кладбища. Принципиально важно то, что такие порталы существуют не как информационные. Например, между ними и выкладываемыми в сети списками погибших в Великой отечественной войне (<http://www.obd-memorial.ru/> или "Сталинские расстрельные списки" <http://stalin.memo.ru/index.htm>) едва ли можно провести аналогию. На первый взгляд, и там и там речь идет о людях, которых больше нет в живых. Однако, у списков погибших в войне вполне определенная функция – информировать и только. Их нельзя приравнивать к мемориальным спискам погибших, выбитых в камне на памятных постаментах. А вот кладбища социальных сетей скорее схожи с военными мемориалами. К ним обращаются для того, чтобы почтить память. Среди таких ресурсов <http://www.mipomnim.ru/>.

Среди причин, которые привлекают человека к глобальной сети, традиционно называют желание освобождения, необременённости реальными проблемами, в том числе, и вопросами о смерти. В сети столкновение с ней происходит по касательной – каждый раз смерть Чужая, и Я как пользователь имеет к ней самое опосредованное отношение. В экзистенциальной и постмодернистской традиции смерть воспринимается как определяющее в каждом бытийном движении Я, снова и снова приближающем к последней границе. В действительности, вне интернета человек непрерывно существует в контексте смерти. Феномен смерти преследует Я повсюду: и при соприкосновении с рождением, и в пограничных ситуациях, и в повседневной действительности. Делая же шаг из реальности в виртуальное пространство, человек как будто освобождается от неустанный гнета вопроса о конце. Кажется, что в сети можно найти все, кроме смерти. С этим же связан и феномен социальных сетей. Воссоздание личности в формате виртуального Я, по сути, и является попыткой обессмертиться. Свобода от смерти в сети, несомненно, не абсолютна. Скорее, это иллюзорное освобождение, один из способов преодоления страха перед концом, как, например, вне сети, обращение к высмеиванию смерти [2]. Таким образом, традиция отношения к смерти, лелеемая в человеческом сообществе тысячелетиями, ворвалась и в интернет-пространство. Долгое время сеть была свободна от главного экзистенциального вопроса. Однако, вечно так продолжаться не могло. Если интернет всецело подчинен социальным нуждам человека, то он вынужден предлагать пользователю весь спектр удовлетворения его потребностей, в том числе, и запрос на почитание/обесценивание смерти.

Первым способом маркирования смерти в социальных сетях стали, как ни странно, изменения «аватарок» пользователей. Вместо фотографий или картинок, друзья умершего размещали изображение свечи с традиционной черной ленточкой в углу. Таким образом, все скорбящие могли присоединиться к церемонии прощания с умершим. Такие маркировки порой носили массовый характер.

В частности, для сети «ВКонтакте» примером подобной массовой реакции стало убийство в 2009-м году подростка из Одессы – известного участника городского фашистского движения. Говорили, что он получил ножевое ранение от члена другой группировки – «Антифа». Парень был известен в городской субкультурной среде. И после его смерти маркер в виде свечи разместили на своих страницах даже те, кто не был с ним знаком. Это была не просто попытка почтить память своего сверстника. Массовость маркировки указывала на протест молодежи против противостояния субкультур друг с другом, бессмысленности агрессии, и, собственно, против противоестественности самой смерти 18-летнего парня.

Со временем маркировки присутствия смерти усовершенствовались. Сегодня мы уже можем констатировать наличие масштабных профильных групп (в ЖЖ: <http://ru-memory.livejournal.com/>, Вконтакте: <http://vkontakte.ru/techsupp.php?>; Первое украинское виртуальное Интернет-кладбище - <http://pogost.at.ua/>).

Одной из целей социально-сетевой коммуникации называют создание мира «для себя». По сути, аккаунт – облагороженный вид реального мира, управляемого исключительно волей пользователя. Мир меняется в зависимости от настроений его создателя. Это отголоски тоски смертного человека по способностям творца, которые для него в реальности не доступны. Трудно быть богом и в сети, ведь смерть приходит без предупреждения, и пользователи, как правило, молодые

люди, ушедшие безвременно, оставляют в социальных сетях миры «для себя». Их могут подхватить родственники и друзья, берущие на себя функцию модерирования. Аккаунт сохраняет все мельчайшие изгибы индивидуальности умершего: его заметки, фото, музыку. Друзья даже могут оставлять комментарии. Вот только отвечает на них не владелец странички, а его модератор.

В рамках данных рассуждений о смерти в сети мы обратились к администрации одной из наиболее популярных социальных сетей «ВКонтакте» с вопросом, как она официально разрешает проблему существования аккаунтов умерших пользователей. Мы разослали запросы создателю сети Павлу Дурову и нескольким его коллегам. Спустя несколько месяцев ответ все-таки был получен: специализированной страницы на одном из наиболее популярных ресурсов среди молодежи не существует, а вопрос об удалении аккаунтов умерших людей решается в частном порядке администрацией, при запросе родственником с предъявлением сканов соответствующих документов. Столь длительное ожидание ответа от создателей, без преувеличения, наиболее популярного ресурса для общения натолкнуло нас на такой вывод: социальные сети – это коммуникативное пространство исключительно развлекательной направленности. Вопросам смерти в нем нет места. Наш запрос по поводу судьбы аккаунтов умерших пользователей, вероятно, оказался для администрации «ВКонтакте» неудобным и, более того, неинтересным. Ради справедливости отметим, что, например, администрация англоязычного сайта MySpace создала специализированное приложение <http://mydeathspace.com/article-list.aspx>. На его рассылку можно подписаться, что значительно увеличивает популярность блогов умерших. А LiveJournal применяет к страничкам умерших специальный статус, который оставляет аккаунт доступным для просмотра, но недоступным для внесения в него каких-либо изменений. В социальной сети Facebook появилась возможность заполнить определённые формы, в которых сообщалось бы о смерти друга или родственника с аккаунтом в социальной сети. Сервис Twitter даёт возможность либо удалить аккаунт умершего, либо помочь создать бэкап его твитов (для этого существует сервис TweetBackup, который архивирует сообщения пользователя). Кроме того, существует и система OpenID. Она призвана объединить ритуальные услуги для нескольких тысяч сайтов. По задумке, достаточно отослать запрос в эту систему и она оповестит о кончине человека 4- тысячам других ресурсов, в которых мог быть зарегистрирован умерший. Отметим, что подобные ресурсы открываются администрациями сайтов с целью предотвратить так называемый виртуальный вандализм, когда аккаунты умерших людей используются для распространения спама.

Случались в сети и случаи смерти виртуальных персонажей. Одним из таких прецедентов стала кончина образа блоггера Кати Деткиной. Она – так называемый «виртуал», то есть созданный исключительно в сети герой, за которым может стоять кто угодно. Обычно авторство такого «галатейства» скрывается. В общем-то, поддерживать принцип инкогнито в сети оказывается гораздо проще, чем в реальном пространстве. Катя Деткина просуществовала всего несколько «ярких месяцев», после чего «погибла в автокатастрофе». По крайней мере, так захотел ее создатель. Новизна образа заключалась, во-первых, в том, что Деткина бесцеремонно ворвалась в сугубо мужской мир блоггерства, ведь тогда, в 97-м году существовало негласное правило «There are no girls on the internets». Во-вторых, эта «виртуал» ставила для себя цель оценивать сайты, причем в самой что ни на есть саркастичной форме, что обеспечило ей мгновенную и беспрецедентную популярность. Сама Деткина утверждала, что она не аноним. И после долгих расследований по поводу того, существует ли КаДеткина в принципе, или кто за ней стоит, на ее страницы появилась эпитафия, опять же таки анонимного автора. Возможно, это первый текст о смерти пользователя, который затем и задал тон подобных сообщений в сети. Смерть Деткиной всколыхнула рунет. Многие заходили на ее аккаунт и оставляли искренние соболезнования. Были там и соболезнования известных на тот момент блоггеров, хотя они и знали, что Деткина – выдумка их коллеги Артемия Лебедева. И вся скорбь оказалась лишь сутью игра реальных героев, посмеявшихся над самой смертью. Гибель Деткиной стала своеобразной отправной точкой фиксации смерти в сети. Никогда до этого для пользователей рунета не актуализировался феномен физического исчезновения героя. Эта ситуация породила сомнения по поводу того, насколько открыто можно доверять уверениям о реальной жизни или смерти в сети. Итог один – и то, и другое оптимально воспринимается в контексте игры и догадки. Выше мы уже упоминали о негласных правилах Интернета. Так вот, смерть Деткиной породила диалог о том, а как относится к персонажам в сети. И одним из предложений было такое: любой сетевой персонаж по умолчанию считается виртуальным (<http://spectator.ru/diploma/#44>). Тогда остается актуальным вопрос: а каковы границы существования такого персонажа, и что можно считать его границами, ведь здесь теряют смысл и время и место?

Итак, бессмертие или игра как единственная форма существования современного человека? Игра, не допускающая веры в реальность жизни и смерти. Охранительная тактика, с одной стороны, не позволяющая растратить живые силы души на фантомные образы, но, с другой, - размывающая ощущение непоправимости исчезновения живого человека. Мы далеки сейчас от морализаторства на тему вредности пребывания в социальных сетях. Мы просто пытаемся отследить тенденцию развития социального мира. Ведь в сетях формируется особый тип социальной коммуникации, неизбежно имеющий обратное воздействие на реальный мир. Будучи слепком с "живой" коммуникации, сетевая формирует собственные условности и "рецепты", меняющие контуры социального мира в целом. С развитием социальных сетей коммуникация облегчается донельзя (ей отныне не помехи ни расстояния, ни время - как легко мы находим людей, которых могли потерять много лет назад!), но одновременно предельно виртуализируется и диктует восприятие другого как виртуального персонажа. Игры аватарками, никнеймами, статусами - оболочка репрезентации человека в сети. Таким же игровым интерфейсом обрамляется и смерть... Продолжение жизни в сети, как и смерть в сети, оказывается игрой.

Виртуальные кладбища становятся открытой площадкой общения для живых. Может ли человек в современном мире свободно говорить о смерти? Вряд ли. Уже хрестоматийным стало утверждение о том, что в современном мире "смерти нет". От "Незабвенной" Ивлиной Во до уже классического бодрийаровского текста "Символический обмен и смерть" мы прослеживаем рефлексию мыслителя XX века по поводу места смерти в жизненном мире нашего времени. Смерть становится объектом статистического описания, заполняет экраны и страницы газет, однако индивидуальная смерть исчезает из социального пространства. Каждый, в буквальном смысле, умирает в одиночку. Современный человек должен быть молод и красив, умирать - несвоевременно и постыдно. Смерть оказывается в ряду брендов - приобретение престижного места последнего упокоения становится знаком социальной реализации, подобно приобретению определенной марки автомобиля, часов, чего угодно. Трагичность индивидуального ухода стирается его социальный пафос. Для Ивлиной Во шокирующей была мысль о покупке места на кладбище как вершине социальной реализации. В наши дни это становится нормальным.

Нам кажется, что феномен кладбищ в социальных сетях целесообразно рассматривать в контексте проблемы социальной роли реальных захоронений. Следуя выводу Ж. Бодрийера о «выдворении мертвых» из мира живых путем старательного исключения кладбищ из границ городов на периферию социальных обществ, мы смеем утверждать, что виртуальные кладбища, напротив, играют роль сближения мертвых с живыми. [1, с. 239] В развитии ритуальных практик в сети пользователь пытается рассредоточить проблему места захоронений (реального географического расположения захоронений – в центре города или на его задворках). Виртуальное место категорически не совпадает с географическим определением. Оно всегда легко определяется и его можно посетить, лишь набрав несколько клавиш на клавиатуре. И прерывание символического обмена между мертвыми и живыми, по утверждению Бодрийера, путем вытеснения кладбищ, здесь не происходит. И даже наоборот – по такой логике, виртуальные кладбища способствуют усилению подобного символического обмена. И революции, посвященные борьбе за «равенство послежития», в социальных сетях неактуальны, так как здесь каждый, буквально, каждый может получить свое виртуальное право на бессмертие. На него претендуют вне зависимости от богатства, силы, влияния, статуса и т.д. А граница между «чужими» мертвыми и живыми стирается все больше и больше. Останется ли таковой «мортиальная система» в сети, сказать трудно. Иерархический принцип может возникнуть и здесь. Однако, утверждая, что главная победа И-нета – это свобода коммуникации, мы автоматически отрицаем любую возможность неравенства внутри него. Остается открытым вопрос - можно ли вообще сравнивать действительную ритуальную практику с виртуальной? Ведь речь идет, в самом широком смысле, о реальности и гиперреальности и их претензии на значимость по отношению друг к другу. В любом случае, именно в точке смерти-концепта для живых между ними образуется единое поле. Ритуальные практики и в реальности, и в гиперреальности происходят по одной схеме: если следовать терминологии Бодрийера, то обе они целью своей полагают «искупление индивидуальной работой скорби» [1, с. 248].

И как был не прав Ж. Бодрийер, говоря, что «смерть – это, пожалуй, единственное, что не имеет потребительской стоимости». Удивительная особенность сети – она позволила и в своих пространствах коммерциализировать сакральность земного ухода. Чем старше будет становиться Интернет, тем активнее, смеем предположить, будут развиваться ритуальные практики в сети. В самых смелых футуристических прогнозах, виртуальное захоронение станет более актуальным,

нежели реальное. Потому как будет оно не актом первичного забвения, как в случае с упокоением физического тела, а увековечиванием, столь длительным, сколь сможет просуществовать сервер, хранящий память о виртуальном образе. Фактическое временное увеличение времени жизни виртуального героя, по сути, делает его бессмертным, а мы, современники, становимся свидетелями рождения нового метода борьбы со смертью. Такая тенденция, кажется, охватывает сегодня все сферы деятельности – от медицины до искусства. Однако правомерны сомнения в удачности их поисков. Как, впрочем, и в виртуальном бессмертии. Так как все эти поиски граничат и соперничают со способами выживания. И главный вопрос: что будет первым в гонке за актуальность – бессмертие или выживание. И вот здесь, в этой позиции, можно согласиться с Бодрийяром, а именно с его определением бессмертия – «это не что иное, как своеобразный всеобщий эквивалент, связанный с абстракцией линейного времени (оно формируется по мере того, как время становится абстрактным параметром, связанным с процессом накопления в политической экономии и вообще с абстрагированием жизни)». [1, с. 239].

Тема кладбищ в социальных сетях оставляет пока больше вопросов, чем даёт ответов. Говоря о правиле воспринимать персонажа в сети как виртуального героя, мы сталкиваемся с неопределенностью его смерти и, тем самым, натываемся на тонкую, практически невидимую в других аспектах границу – «Я в действительности» и «Я в виртуальной реальности». Смерть нащупывает эту тонкую смысловую грань актуализирует ее до масштабов назойливой этической темы. Кто вправе решать вопрос о кончине пользователя, кто станет проверять достоверность информации о смерти в сети, кто будет исполнять роль бога-модератора смертных? Ведь сами пользователи являются наполнителями социальных сетей. И как креаторы, участники глобального процесса реализации творческого потенциала в виртуальном пространстве, они не имеют права на смерть. А грань виртуал/реал как раз и прослеживается в точке отсчета «пользователь», когда возникает иной срез – «потребитель-пользователь», когда креатор превозмогает и потребителя и творца, актуальных в качестве образов идентификации типов коммуникации лишь в реальной повседневности. И смерть реального персонажа для сети становится явной и однозначной тогда, когда он перестает быть креатором и физически не способен на любую активность как виртуальный герой.

Феномен возникновения кладбищ аккаунтов, таким образом, актуализирует новый срез социокультурной коммуникации в Интернете – способ идентификации виртуального образа, его соразмерность с реальным образом, репрезентацию личности в виде виртуала путем креативной деятельности. Заданность восприятия человека в информационной «упаковке» (как совокупность визуальных и вербальных креативных кодов), а именно так выглядит любой пользователь, представляющий себя в сети, сталкивается с невозможностью перевода этой информационной глыбы за пределы жизненного пространства, в Небытие. Могут ли сами по себе виртуальные кладбища стать формой перевода виртуальной личности из статуса «живой» в статус «неживой»? И какой символической атрибутикой (визуальной и концептуальной) они должны сопровождаться? Имеет ли право человек как информация в сети существовать вне опосредующего бытийного концепта? И не становится ли смерть в сети той самой «разменной монетой» символического обмена, которой Ж. Бодрийяр отводил особое монументальное место вне всякого обмена? За всеми этими вопросами тянется вереница других аспектов коммуникации во Всемирной сети: виртуальное творчество-креаторство, анонимность и безымянность автора, тем самым открывая новую страницу в гуманитарных исследованиях теории коммуникации.

#### СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть/ Жан Бодрийяр. — М.: Добросвет, 2000. — 387 с.
2. Довгополова О.А. Пространство отторжения (штрихи к портрету «молчания масс») / О. А. Довгополова // Наукове пізнання: методологія та технологія.— 2004. — № 1(13).— С. 110—115.
3. Конева А. Мода в социальном бытии: от включенности к исключительности. Фундаментальные проблемы культурологии: Сб. ст. по материалам конгресса / [Отв. ред. Д.Л. Спивак].—Т. 6: Культурное наследие: От прошлого к будущему. — М.: Новый хронограф: Эйдос, 2009.—С. 127—145
4. Савчук В.В. Медиафилософия: формирование дисциплины / В.В. Савчук // Медиафилософия : основные проблемы и понятия. — 2008. — С. 7-39.
5. Сулова Е.Э. Динамика идентичности в условиях глобализации / Е.Э. Сулова // STUDIA CULTURAE. — 2003.—№ 5.—С. 50-82.

© Гниленко А. А. Мысык И. Г.

6. Сурова Е.Э. Глобальная эпоха: полифония идентичности / Е.Э. Сурова.—СПб.: Санкт-Петербургское философское общество, 2005 .—352 с.
7. Хайдарова Г.Р. Время медиатехнологий: боль и скука / Г.Р. Хайдарова // Медиафилософия : основные проблемы и понятия.—2008. — С. 219-228.
8. Штайн О. А. Трансформация телесности в современном мире / О. А. Штайн // Вестник Удмуртского университета. — 2010. — № 1. — С. 99-102.

*Гниленко А. А. – студентка V курса историко-философского факультета Государственного учреждения «Южно-украинский национальный педагогический университет имени К. Д. Ушинского».*

*Мысык И.Г. – доктор философских наук, профессор кафедры философии и социологии Государственного учреждения «Южно-украинский национальный педагогический университет имени К. Д. Ушинского».*

**УДК 115+83.0**

### **О ПОНЯТИИ ХРОНОТОП М. М. БАХТИНА**

*В статье рассматриваются категории художественного времени, художественного пространства. Проводится анализ хромотопного мышления и восприятия. Осмысляется функциональное назначение трех основных хромотопических типов времени и пространства.*

**Ключевые слова:** *время, пространство, хромотоп, художественная картина мира.*

### **ПРО ПОНЯТТЯ ХРОНОТОП М. М. БАХТИНА**

*У статті розглядаються категорії художнього часу, художнього простору. Проводиться аналіз хромотопного мислення і сприйняття. Осмислюється функціональне призначення трьох основних хромотопічних типів часу і простору.*

**Ключові слова:** *час, простір, хромотоп, художня картина світу.*

### **M.M. BAKHTIN'S CONCEPT OF THE CHRONOTOPE**

*The categories of the artistic time and artistic space are considered in this article. An analysis of the chronoscopic thinking and perception are held. The functional purpose of three main types of chronotopic time and space was interpreted.*

**Key words:** *time, space, chronoscope, artistic image of the world.*

Целью данной работы является выявление специфики категории художественного времени и художественного пространства на основе работ М. М. Бахтина, а также осмысление понятия хромотоп как концепта пространственно-временной взаимосвязи. При подготовке статьи, помимо тематических работ и первоисточников, нами были рассмотрены и интегрированы хрестоматийные материалы [5].

Проблематика хромотопа впервые была озвучена российским физиологом Алексеем Алексеевичем Ухтомским, который указывал на закономерную связь пространственно-временных координат [6, с.347]. Согласно М. М. Бахтину, «хромотоп в литературе имеет существенное жанровое значение. Можно прямо сказать, что жанр и жанровые разновидности определяются именно хромотопом, причем в литературе ведущим началом в хромотопе является время. Хромотоп как формально-содержательная категория определяет (в значительной мере) и образ человека в литературе; этот образ всегда существенно хромотопичен»[1, с.122].

Художественное пространство неоднородно. Являясь многоуровневым образованием, его невозможно охватить статичным взглядом, направленным на одну из граней. Для полного понимания хромотопа, наблюдателю необходимо фиксировать все его уровни. Из этого следует, что одной из характеристик хромотопа является множественность.

Анализируя художественные методы Шекспира и Рабле, Бахтин осмыслил идею хромотопа так: у Рабле смещается ценностная вертикаль (ее «низ» и «верх») перед статичным «взглядом» автора и героя, а у Шекспира – схожий образ ценностной вертикали, однако отличие в том, что смещается не сама схема, а внимание читателя перемещается помощью изменения хромотопов: то в начало, то в