

Література

1. Кассирер Э. Философия символических форм / Э. Кассирер // Культурология. XX век: Антология. – Москва : Юрист, 1995. – С. 163–212.
2. Малиновский Б. Функциональный анализ / Б. Малиновский // Антология исследований культуры. Интерпретации культуры. – 2-е изд. – Санкт-Петербург: Издательство Санкт-Петербургского университета, 2006. – С. 681–702.
3. Пригожин И. Философия нестабильности / И. Пригожин // Вопросы философии. – 1991. – № 6. – С. 46–52.
4. Уайт Л. Избранное: Наука о культуре / Л. Уайт. – Москва: РОССПЭН, 2004. – 960 с.
5. Уайт Л. Понятие культуры / Л. Уайт // Антология исследований культуры. Интерпретации культуры. – 2-е изд. – Санкт-Петербург: Издательство Санкт-Петербургского университета, 2006. – С. 17 – 48.
6. Уайт Л. Избранное: Эволюция культуры. – Москва: РОССПЭН, 2004. – 1064 с.
7. Флиер А.Я. Энтропия социокультурная /А.Я. Флиер / Культурология. XX век. Энциклопедия. Т.2 – Санкт-Петербург : Университетская книга, 1998. – 447 с.
8. Хакен Г. Синергетика: иерархии неустойчивостей в самоорганизующихся системах и устройствах / Г. Хакен; пер. и ред. Ю.А. Данилов , Ю.Л. Климонтович. – Москва: Мир, 1985. – 425 с.

References

1. Cassirer, E. (1995). Philosophy of symbolic forms. Cultural science. XX century: Anthology. S. Y. Levyt (Ed.). Moscow: Yurist [in Russian].
2. Malinovsky, B. (2006). Functional Analysis. Anthology of Cultural Studies. Interpretation of culture. S. Y. Levyt (Ed.). St. Petersburg: St. Petersburg University Press [in Russian].
3. Prigogine, I. (1991). Philosophy of instability. Questions of Philosophy, 6, 46-52 [in Russian].
4. White, L. (2004). The selected works. The Science of Culture. Moscow: ROSSPEN [in Russian].
5. White, L. (2006). The concept of culture. Anthology of cultural studies. Interpretation of culture. S.Ya. Levyt (Ed.). St. Petersburg: St. Petersburg University Press [in Russian].
6. White, L. (2004). The selected works. The evolution of culture. Moscow: ROSSPEN [in Russian].
7. Flier, A.Ya. (1998). Socio-cultural Entropy. Culturology. XX century. Encyclopedia. S.Ya. Levyt (Ed.). St. Petersburg: University Book [in Russian].
8. Haken, H. (1985). Synergy: the hierarchy of instabilities in self-organizing systems and devices. (Y.A. Danilov, Y.L. Klimontovich, Trans.). Moscow: World [in Russian].

Стаття надійшла до редакції 13.02.2017 р.

УДК 316.776 (477):316.73

Денисюк Жанна Захарівна
кандидат культурології,
начальник відділу наукової
та редакційно-видавничої діяльності
Національної академії керівних кадрів
культури і мистецтв
ORCID: 0000-0003-0833-2993
jannet_d7@ukr.net

**ІГРОВИЙ КОМПОНЕНТ ПОСТФОЛЬКЛОРУ
В СЕРЕДОВИЩІ ІНТЕРНЕТ-КОМУНІКАЦІЇ**

Мета роботи – дослідження ігрового компонента творів постфольклору, опосередкованих інтернет-комунікацією. **Методологія** дослідження ґрунтується на застосуванні культурологічного, структурно-семантичного, компаративного, аналітичного методів у дослідженні ігрового компоненту у творах постфольклору, що циркулюють в інтернет-просторі та обумовлюються комунікативними практиками повсякденності. **Наукова новизна** полягає в аналізі та висвітленні ігрового принципу побудови постфольклорних творів інтернет-мережі, які слугують комунікативним каналом передачі нових сенсів і значень. **Висновки.** В результаті дослідження встановлено, що в умовах інформаційного перенасичення сучасного суспільства особливого значення набуває гра як культурний феномен, що знаходить прояв у багатьох сферах життєдіяльності. Ігровий принцип розуміння культури характерний для постмодерного бачення, звертаючись до всіх культурних набутоків, сенсів і цінностей та оперуючи ними в довільному порядку. Медіа-простір, породжений численними комунікаціями, створює власне ігрове поле, зберігаючи та відтворюючи актуальну для суспільства систему культури та цінностей. Віртуальне середовище інтернет-комунікації значною мірою налаштоване на несерйозно-ігровий характер, уможливаючи реалізацію індивідами та спільнотами власного креативу, творчого потенціалу та ігрових стратегій. Проявом цього є поява окремого сегмента інтернет-творчості, що за своїми змістовими та типологічними характеристиками належить до постфольклору. Породжуючись комунікативними практиками, постфольклор інтернет-мережі завдяки актуалізації лінгвістично-візуальних прийомів розширює простір ігрового спілкування. Твори постфольклору в інтернет-мережі, будуючись як на загальнокультурних смислах, так і на індивідуальному досвіді та творчості, завдяки наявності ігрового компонента включають потенційних реципієнтів у комунікативний процес, створюючи можливості обміну

значеннями, різним ракурсом сприйняття подій та явищ дійсності. Дешифрування конотацій та культурного контексту в таких творах слугує для подальшої творчості та комунікативної діяльності, формуючи певне культурне середовище сенсів та цінностей, що об'єктивується постійним оновленням інформації у медіа-просторі.

Ключові слова: постфольклор, інтернет-простір, гра, ігровий компонент, лінгвістична гра, комунікація.

Денисюк Жанна Захаровна, кандидат культурології, начальник отдела научной и редакционно-издательской деятельности Национальной академии руководящих кадров культуры и искусств

Игровой компонент постфольклора в среде интернет-коммуникации

Цель работы – исследование игрового компонента произведений постфольклора, опосредованных интернет-коммуникацией. **Методология** исследования основана на применении культурологического, структурно-семантического, компаративного, аналитического методов в исследовании игрового компонента в произведениях постфольклора, циркулирующих в интернет-пространстве, которые определяются коммуникативными практиками повседневности. **Научная новизна** работы заключается в анализе игрового принципа построения постфольклорных произведений интернет-сети, которые служат коммуникативным каналом передачи новых смыслов и значений. **Выводы.** В результате исследования установлено, что в условиях информационного перенасыщения современного общества особое значение приобретает игра как культурный феномен, что находит проявление во многих сферах жизнедеятельности. Игровой принцип понимания культуры характерен для постмодернистского видения, который обращается ко всем культурным достижениям, смыслам и ценностям, оперируя ими в произвольном порядке. Медиа-пространство, порожденное многочисленными коммуникациями, создает собственное игровое поле, сохраняя и воспроизводя актуальную для общества систему культуры и ценностей. Виртуальная среда интернет-коммуникации в значительной степени настроена на несерьезно-игровой характер, создавая возможности для реализации индивидами и сообществами собственного креатива, творческого потенциала и игровых стратегий. Проявлением этого служит появление отдельного сегмента интернет-творчества, который по своим содержательным и типологическим характеристикам относится к постфольклору. Благодаря актуализации лингвистически-визуальных приемов постфольклор интернет-сети расширяет пространство игрового общения. Произведения постфольклора в интернет-сети, основываясь как на общекультурных смыслах, так и на индивидуальном опыте и творчестве, благодаря наличию игрового компонента включают потенциальных реципиентов в коммуникативный процесс, создавая возможности для обмена значениями, различным ракурсом восприятия событий и явлений действительности. Дешифровка коннотаций и культурного контекста в таких произведениях служит для дальнейшего творчества и коммуникативной деятельности, формируя определенную культурную среду смыслов и ценностей, которая объективируется постоянным обновлением информации в медиа-пространстве.

Ключевые слова: постфольклор, интернет-пространство, игра, игровой компонент, лингвистическая игра, коммуникация.

Denysyuk Zhanna, PhD in Cultural studies, Head of research and publishing activity of the National Academy of Managerial Staff of Culture and Arts

The game component of post-folklore in the environment of internet communications

Purpose of Article. The main goal of the work is to research component of the game component of post-folklore, mediated Internet communication. **Methodology.** The research methodology consists of cultural, structural and semantic, comparative, analytical methods. The author uses them to study game component of the post-folklore products, which are circulating in the Internet space, and are defined by communicative practice of everyday life. **Scientific Novelty.** The scientific novelty of the work lies in the analysis and highlighting of the gaming principle of building of the post-folklore works in Internet network, which serves as a communicative channel of transmission of new meanings and values. **Conclusions.** The study has proved that in the modern informational society the important role is played by a game as a cultural phenomenon that is manifested in many areas of our life. The game principle of the understanding of culture is a characteristic of the Post-modern outlook, addressed to all cultural achievements, values and meanings. Media space, generated numerous communications, creates its own playing field, preserving and reproducing the current system of culture and values. Virtual Internet communication has unserious and gaming character. It gives people and communities opportunities to put in practice their creativity and game strategies. Its manifestation is the appearance of a single segment of internet creativity, which is informative and has typological characteristics, that refers to post-folklore. The post-folklore of the Internet, generated by communicative practices, updates linguistic-visual methods of communication and expands the space of the game. The post-folklore Internet works are based on common cultural sense as well as individual experience and creativity. Due to the game component they find new potential recipients in the communication process, creating the possibility of sharing the values, different angles of perception of events and phenomena of reality. In such environment, the decoding connotations and cultural context helps people in their further creativity and communication activities, forming a specific cultural space of meanings and values, which is objectified by the constant updating of information in the media space.

Keywords: post-folklore, Internet space, game, game component, linguistic game, communication.

Актуальність теми дослідження. Новий рівень технологічних можливостей інтернет-комунікації зумовив формування такого середовища, в якому знайшли найбільший прояв соціальні, культурні, психологічні, лінгвістичні компоненти в особливості їх взаємодії і тісного переплетення, доповнюючись стереотипами поведінки, сприйняття та мислення, ціннісними орієнтирами та іншими чинниками, що, в свою чергу, спричинило утворення нових стратегій комунікації, пізнання, творчої активності особистості.

Принципи інтернет-комунікації, такі, як швидкість і глобальність охоплення аудиторії, віртуальність та анонімність, інтерактивність, гіпертекстуальність, семантична множинність, а також симулятивність, у повній мірі виявилися обумовленими та "вписаними" в контекст постмодерної парадигми сенсовизначень та сприйняття світу і реальності як єдиного тексту, з можливістю гри сенсами, цінностями і значеннями як культури, так і в цілому людського буття. Все стає відносним і множинним з безліччю варіацій, а істина розуміється як набір рівноцінних за значенням фрагментів, які мозаїчно

доповнюватимуть один одного. Саме в такому випадку оптимальним способом діяльності стає гра як культурна універсалія та єдино можливий варіант ставлення до дійсності й пізнання світу. Цими характеристиками визначається не лише комунікація в інтернет-мережі, а й загалом інтернет-дискурс.

Комунікація інтернет-мережі в процесі міжособистісного спілкування першопочатково налаштована на ігровий характер, що дозволяє не просто обмінюватися інформацією, а й досягати надзвичайної компресійності у своїх повідомленнях, що знаходить свій прояв як на рівні вербальних, так і візуальних значень. Комунікативна гра якнайповніше виражає та реалізує різноманіття провів людського життя та культури. Специфіка інтернет-комунікації породжує нові ігрові принципи й форми в спілкуванні, які формують окремі текстові жанри та такі, що базуються на полімодальній комунікації. Особливим сегментом такої комунікаційної творчості є твори, які, ґрунтуючись на архетипальних лінгвістичних та культурних комунікаційних моделях, об'єднуються поняттям постфольклору або інтернет-фольклору, який породжується й визначається саме особливостями процесу інтернет-комунікації.

Мета роботи – дослідження ігрового компоненту творів постфольклору, опосередкованих інтернет-комунікацією.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Означена проблематика тісно пов'язана з дослідженням гри як культурного феномена, що знайшло відображення в працях Р. Барта, Ж. Бодрійяра, Л. Вітгенштейна, Р. Кайуа, Н. Лумана, М. Маклює-на, З. Фрейда, Й. Хейзінґи, Ф. Юнгера. Принципи гри в медіа-просторі та комунікації досліджували Є. Борисов, О. Горошко, Т. Лисоколенко, Г. Почепцов. У ближньому зарубіжжі до цих питань зверталися Н. Андріанова, Л. Григор'єва, О. Соколова, О. Шейгал, І. Якоба. Особливості лінгвістичної гри та породжувану нею сміхову комунікацію досліджували С. Гейко, А. Кислов, Г. Коробка, С. Панченко, В. Самохіна. Серед представників ближнього зарубіжжя цим питанням присвятили праці С. Аванесов, Т. Грідіна, О. Іссерс, А. Колістратова, О. Спешилова, Я. Якуба. Аналіз принципів ігрової комунікації у різножанрових текстах постфольклору інтернет-мережі відображено в працях зарубіжних дослідників Д. Тоцевої, Т. Суислової, Ю. Щуріної. Відтак вбачається доцільним і актуальним дослідження окресленої проблематики в межах вітчизняного наукового дискурсу.

Виклад основного матеріалу. Навіть зважаючи на те, що багато дослідників вказують на неможливість формулювання універсальної дефініції гри як культурного феномена та виведенні єдиного родового поняття, все ж видаються наявними такі її характерні риси, що дозволяють говорити про спільність принципів, але різні особливості в межах конкретного виду й типу ігор. Так, на думку С. Аванесова та О. Спешилової, дискурсивними рівнями гри є метафоричний, соціально-психологічний, естетико-культурологічний, лінгвістичний, філософсько-антропологічний [1, 208].

У межах культурологічного дискурсу головним постулатом теорії Й. Хейзінґи було те, що гра, як стверджував дослідник, існувала ще до культури, а культуратом, в її початкових фазах, грається. Гра, як писав Хейзінґа, – це функція, наповнена сенсом. "У грі разом з тим грає щось, що виходить за межі безпосереднього прагнення до підтримки життя, щось, що вносить сенс в те, яка дія відбувається" [8, 20]. В культурі гра постає як певна задана величина, що передує самій культурі, що супроводжує і пронизує її від витоків аж до тієї фази культури, яку в даний момент переживає сам спостерігач, який усюди виявляє присутність гри як певної особливості чи якості поведінки, відмінної від повсякденної поведінки в житті [8, 23]. Узагальненим поняттям гри для Й. Хейзінґи було розуміння її з точки зору форми, "якоюсь вільною діяльністю, яка усвідомлюється як "несправжня", не пов'язана з повсякденним життям і, тим не менш, яка може повністю захопити грою; яка обумовлюється жодними матеріальними інтересами або отриманою користю; яка протікає в особливо відведеному просторі і часі, упорядковано і відповідно до певних правил і викликає до життя спільноти та об'єднання, які прагнуть оточувати себе таємницею або підкреслювати свою незвичайність по відношенню до решти світу" [8, 31].

Для німецького дослідника Ф. Юнгера гра знаходиться по той бік добра і зла, які до неї не мають жодного стосунку, оскільки в грі в однаковій мірі поєднані як творення, так і руйнування, на принципах гри побудований всесвіт і сама людська природа. За Юнгером, гра завжди конкретна, неможливо грати з поняттям гри, яке є чимось скороченим і згорнутим та не показує жодної гри [10, 40]. Передумовами виникнення гри, на думку дослідника, є випадковість, майстерність та наслідування [10, 44]. Відтак, всі ігри ним поділяються на три роди: ігри, що ґрунтуються на щасливій випадковості, на майстерності та наслідуванні. Ігровий час завершується тоді, коли пропадає бажання грати, якщо заздалегідь час гри не визначений. Ф. Юнгер вважав, що ігри, як і свята, виникають через надмірність [10, 284], бо людина припиняє свої ігри коли вона хворіє, або є втомленою і виснаженою, або має душевні недуги та відсутність настрою. Надмірність він визначав як екзистенціаль, який не пов'язується з якоюсь ціллю, там де вона зростає стає очевидною безцільністю руху [10, 288].

Французький філософ і соціолог Р. Кайуа вважав, що гра несе в собі атмосферу відпочинку й розваги, вона заспокоює й бавить, протистоїть серйозності життя і праці, як втрачений час – часові розумно використаному, гра нічого не виробляє – ні матеріальних благ, ані духовних. Саме цим вона, на думку дослідника, відрізняється від праці й художньої творчості [4, 33]. Водночас гра як діяльність він визначає в певних рисах і характеристиках, серед яких називає: свободу (добровільність участі в грі), відокремленість (визначені рамки гри), невизначений результат, невиробничий характер, регульованість (дотримання правил), фіктивність, що полягає в специфічному усвідомленні вторинної реальності чи ірреальності порівняно зі звичайним життям [4, 49]. Серед мотиваційних чинників участі

людини в грі ним визначаються такі, як потреба в самоствердженні, бажання показати себе найкращим; жага до суперництва та долання труднощів; задоволення від відчуття таємниці, страху, вдавання; радість від імпровізації, вигадки, безкінечного варіювання та "сп'яніння і захват, прагнення до екстазу, бажання пережити солодку паніку" [4, 90].

Поняття мовної гри в науковий дискурс було введено Л. Вітгенштейном, який під ним розумів єдність мови і дії, також в мовному питанні вбачав коріння філософії. Звертаючись до родового поняття гри, Л. Вітгенштейн вказував на різні ознаки різних ігор, які, втім, не надавали єдиного узагальнення: "можемо перебирати багато видів ігор, спостерігати, як з'являються й зникають схожості між ними" [2, 111]. Філософ зазначав, що неможливо знати межі поняття гри, оскільки вони не встановлені. Стосовно розуміння сутності лінгвістичної гри Вітгенштейн вважав, що такі ігри виступають як певні моделі, які своїми схожостями і несхожостями покликані пролити світло на можливості нашої мови [2, 131]. Щодо сутності мовних ігор, то тут в переважній більшості називають свідоме "вільне" поводження з мовною формою та мовними нормативами, відхилення від загальноприйнятих правил, що має на меті не стільки інформаційне повідомлення, скільки досягнення певної естетичної цілі (переважно незвичної, комічної), коли за допомогою експресивних засобів виразності звертається увага на той чи інший факт повідомлення, підсилюється ефект неочікуваності, що породжує фразеологізми, жарти, каламбури.

Як ми вже зазначали, максимально повно ігрові принципи побудови культурних текстів були використані постмодерном. До того ж, найбільш виразний прояв це знайшло в соціокультурному просторі, опосередкованому медіа-комунікаціями і медіа-дискурсом. Як підкреслює О. Соколова, у сучасній ігровій культурі постмодерну вичленування сенсу і нове прочитання старого – одна з популярних забав, і результати такої діяльності не тільки легко реплікуються, а й дають привід для вилучення нових смислів з наявних [7, 45]. Медіа-середовище, що стало самостійним феноменом в культурному просторі, значною мірою впливаючи на нього й визначаючи його цілісність/фрагментарність, принцип ігрофікації, вільне препарування смислами і цінностями зробило основоположними в своєму змісті. Гра в світі медіа, ну думку Т. Лисоколенко, відкриває перед нами нові горизонти пропонованої або нав'язуваної нам реальності, де фактично сама гра є реальністю [5, 69]. Мовна гра, яка теж займає одне з чільних місць в цьому, стає показником творчої креативності, яка обумовлюється бажанням як привернути увагу, так і використати приховані конотації для досягнення певних результатів у повідомленні, підвищуючи тим самим, на думку С. Панченко, діалогічність спілкування та поєднуючи смішне і комічне [6, 194].

Розважально-гумористичний та ігровий характер комунікації, що притаманний інтернет-простору, зумовлений самим принципом його функціонування, особливо в процесі здійснення особистісної комунікації. Можливість творчо-креативного самовираження в повній мірі реалізується під час створення та розповсюдження таких творів ігрового характеру. Грунтуючись на певних змістових та типологічних характеристиках (малі форми вербального типу, креолізовані тексти, переважання візуального начала), ці твори належать до постфольклорних, в яких повною мірою знаходить прояв ігровий компонент, що базується на мовній грі, полісемантичності, інтертекстуальності, асоціативно-алюзивній грі, прихованих конотаціях, контекстних відношеннях, породжуючи жарти, каламбури, комічні ситуації тощо. Аналізуючи співвідношення поняття гри із загальним поняттям карнавальності та іронії, С. Гейко наголошує, що поняття "гра" є більш загальним, воно багатопланове та породжує різні уявлення про свою сутність", загалом гра фіксує "процесуальність, самодостатню як в онтологічному, так і в аксіологічному відношеннях" [3, 56-57]. Разом з тим, інтернет-середовище має яскраво виражений карнавалізований характер, де головна увага спрямована на розважально-ігровий тип комунікації, а "можливості інтернет-комунікації визначають виникнення нових, специфічних для інтернет-дискурсу форм, видів і джерел гри в спілкуванні" [9, 101].

Будучи приналежними до інтернет-дискурсу, загалом твори постфольклору все ж мають в своїй основі визначальні характеристики традиційних фольклорних форм, поєднуючись з принципами віртуальності, інтертекстуальності, поліваріантності, гіпертекстуальності інтернет-середовища, його постійного оновлення та актуалізації нових тем. Вбираючи нові культурні значення, твори постфольклору в процесі комунікативного обміну й розповсюдження стають каналами передачі нового досвіду, цінностей і значень. Варто зазначити, що інтернет-комунікація загалом пропонує широкі можливості для мовної гри в процесі подачі і подальшого сприйняття інформації. Умисне використання мовних відхилень, інших засобів і прийомів в ході комунікації, на думку І. Якоба, має на меті досягнення певного впливу на співрозмовника; флірт (залучення уваги об'єктів, зазвичай протилежної статі з метою підвищення власної значущості в своїх очах і очах віртуального співрозмовника, підвищення настрою і впевненості в собі, встановлення доброзичливого контакту); неусвідомлені маркери мовної поведінки (професійна приналежність, соціальне становище, особистісні характеристики, гендерна приналежність – маскулінний, фемінний, андрогінний або невизначений тип); шифрування з метою розваги, відточування навичок дотеплості, розвитку почуття гумору, зменшення психологічної дистанції під час комунікації (так званий ефект зближення за допомогою поділу таємниці); спонукання реципієнта до дешифрування повідомлення (ребуси, лінгвістичні конструкції, метафоризація, узагальнення) [11, 90-91].

Якщо звернутися то аналізу основних ігрових прийомів в творах постфольклору, то побачимо, що тут теж головну роль відіграє лінгвістична гра, породжуючи нові неочікувані смисли, комізм та каламбури, відсилання до відомих культурних реплікацій, творів, персонажів, фразеологізмів, крилатих висловів, прецедентних феноменів, що є відомими та поділяються членами певної соціокультурної спільноти. Так, в

українському сегменті інтернету можемо виявити такі твори постфольклору (україно- та російськомовні) із застосуванням ігрової функції їх змісту: *Куме, а чому ви говорите, що через цих чортів при владі українці живуть, як в пеклі? – Тому що люди постійно думають про котли і дрова; Новости из лпра и дпра. Заграничным туристам предлагается отправиться в увлекательное путешествие по Луганскому Золотому Кольцу (Алчевск, Антрацит, Первомайск, Ровеньки....), где в каждом городе с вас снимут по золотому кольцу; в Києві стартувала акція "Посади дерево". Переміг з великим відривом Печерський районний суд.*

Окремі твори ґрунтуються на відомих мемах, що утворилися внаслідок актуалізації в інтернет-мережі певних подій та персоналій. Наприклад, в анекдоті: – *Євробачення має пройти в Києві! – Ні, у Львові! – Одеса готова прийняти Євробачення! І тільки мер Генічеська загадково посміхається..* обіграється курйозна подія, пов'язана з мером міста Генічеська Тулуповим, про якого на початку січня 2016 р. російська пропаганда пустила чутки, що він нібито попросив газ в Путіна внаслідок відсутності реверсу з окупованого Криму, що призвело до нестачі газу для опалення міста. Пізніше сам мер, а також глава Нафтогазу спростували це, але ця подія стала мемом соцмереж.

Відома фраза, що належить політику й колишньому прем'єру А. Яценюку *"Якщо куля в лоб – то куля в лоб"*, сказана ним зі сцени на Майдані Незалежності в січні 2014 р., окрім того, що сама стала мемом, невдовзі була обіграна в іншій ситуації. На початку листопада 2015 р. стався інцидент, коли під час суперечки депутат від "Народного фронту" А. Тетерук вдарив депутатку від "Батьківщини" О. Кужель півлітровою пляшкою мінеральної води по голові. У соцмережах з'явився "переспів" цього шедевр: *"А якщо Кужель в лоб – то Кужель в лоб!" Народний Фронт.* Так само ця подія знайшла відображення в численних фотожабах, популярною серед яких було кепкування на кшталт відомої реклами мінеральної води "Моршинська" зі звичним гаслом *"Ви відчуваєте – інші бачать"*, що за умови розміщення фото винуватця інциденту набувала подвійних ігрових смислів.

Вдруге звернення до цього рекламного плакату відбулося в листопаді 2016 р., коли користувачі соцмереж розмістили на ньому фото вже іншого нардепа – Д. Добкіна, який відзначився доволі дивною поведінкою в стінах парламенту, відеоролик про що було викладено журналістами в інтернеті. Як реакція однією з популярних тем, до якої зверталися користувачі соцмереж, був персонаж їжачка в тумані з однойменного мультфільму Ю. Норштейна (1975). Так обіграли натяк на вживання наркотично-галюциногенних препаратів, після якого настає ефект перебування в своєрідному "тумані". В одній з фотожаб на тлі туману та обличчя Добкіна і фігури їжачка з вузликом вміщено підпис *"Фатим! Это на завтра"*.

Фігурує герой цього мультфільму й в інших фотожабах, зокрема про пересування російського авіаносного крейсера "Адмірал Кузнецов" в протоці Ла-Манш в жовтні 2016 р. Клуби чорного диму від крейсера стали об'єктом насмішок користувачів в соцмережах, а судно іронічно порівнювали з вулканом Ейяф'ятлай-окудль, "барбекюшницею" та ін. Одна з карикатур на цю тему перегукується з відомим відео-мемом "Очки н-н-ада?", коли на прикордонній російсько-китайській території місцеві жителі китайці в автобусах пропонували дешеві товари широкого вжитку. Вперше ролик з'явився в YouTube в 2011 р. На карикатурі, де зображено в човні Діда Мазая, який гатить веслом по борту крейсера, вміщено фразу "Мазут н-н-ада?", що акцентує увагу на надзвичайній задимленості судна. Також зазначена подія знайшла відображення у словесній інтернет-творчості: – *Скажіть, это вулкан Эйяф'ятлайокудль? – Нет, это проплывает русский "Адмирал Кузнецов"; – Джонс, откуда столько ворон в море?! – Это чайки, сэр. – Да, но они чёрные! #АдмиралКузнецов сэр!; До Босфора дым столбом от села Кукуева. Это крейсер Кузнецов. Железяка чертова.*

В постфольклорних творах інтернет-простору для компенсації невербальних елементів з'являються особливі прийоми, що полягають у застосування мовної гри, утворюючи креолізовані тексти постфольклору. Це знаходить свій вияв у численних мемах, демотиваторах та картинках іронічно-гумористичного змісту – фотожабах. Слід також зазначити, що подібні твори, на думку О. Соколової, не тільки дають можливість для смислотворчості, а й дозволяють представляти інформацію в максимально "згорнутому" вигляді, часто не користуючись навіть вербальними засобами, а посилаючи співрозмовнику, наприклад, картинку або мелодійний програш, тим самим надаючи йому можливість самостійного дешифрування смислів, розширюючи комунікативний канал [7, 45]. Так, на одній з картинок в сегменті українського інтернет-фольклору, що тематично присвячена падінню цін на російську нафту, йде відсилання відразу до трьох семантично навантажених блоків, які обіграються. Головне гасло на червоному тлі "Нефть упала" розташовано так, що після написаного поруч з нотними знаками ключового слова "Нефть" з наступного слова виокремлено як аббревіатуру "УПА" (розшифровується як Українська повстанська армія; картинка з'явилася в мережі орієнтовно напередодні 14 жовтня 2015 р., коли відзначається день УПА) та решту слова як "лалала", що є приспівом відомої фанатської кричалки "Путін-ху#ло, ла-ла-ла-ла-ла", виконаної ультрас футбольного клубу "Металіст" (Харків) в 2014 р. як реакція на російську агресію в Україні, що стала джерелом народного креативу як в інтернет-мережі, так і поза нею. Отже, графічне ігрове виконання однієї фрази наповнює картинку багатозначним змістом.

Ігровий компонент, який слугує комунікативним каналом, присутній також в демотиваторах: на тлі картини з поваленими і пошкодженими опорами електропередач на кордоні з Кримом (подія мала місце в реальному житті) напис: "Украинская народна забава "Конец света"; картинка із зображеннями Білого дому в США та підписом: "Спасибо, что теперь я не барак Обамы, я теперь Трампункт". Масові отруєння настоянкою глоду на території РФ в грудні 2016 р. дали також підстави для численної інтернет-творчості, серед якої трапляється обі-

гравання такого типу: "Настойка "БоЯРОШник" (із зображенням фото Д. Яроша та відсиланням до мему "Візитка Яроша" як "найжахливішого українського сліду" у всіх катаклізмах), "28 метиловців" (28 панфіловців).

Висновки. Підсумовуючи, зазначимо, що в умовах інформаційного перенасичення сучасного суспільства особливого значення набуває гра як культурний феномен, що знаходить прояв в багатьох сферах життєдіяльності. Ігровий принцип розуміння культури характерний для постмодерного бачення, звертаючись до всіх культурних набутоків, сенсів і цінностей та оперуючи ними в довільному порядку. Медіа-простір, породжений численними комунікаціями, створює власне ігрове поле, зберігаючи та відтворюючи актуальну для суспільства систему культури та цінностей. Віртуальне середовище інтернет-комунікації значною мірою налаштоване на несерйозно-ігровий характер комунікації, створюючи можливості для реалізації індивідами та спільнотами власного креативу, творчого потенціалу та ігрових стратегій. Проявом цього слугує поява окремого сегменту інтернет-творчості, що за своїми змістовими та типологічними характеристиками належить до постфольклору. Породжуючись комунікативними практиками, постфольклор інтернет-мережі завдяки актуалізації лінгвістично-візуальних прийомів розширює простір ігрового спілкування. Твори постфольклору в інтернет-мережі, будуючись як на загальнокультурних смислах, так і на індивідуальному досвіді та творчості, завдяки наявності ігрового компоненту включають потенційних реципієнтів в комунікативний процес, створюючи можливості обміну значеннями, різним сприйняттям подій та явищ дійсності. Дешифрування конотацій та культурного контексту в таких творах слугує для подальшої творчості та комунікативної діяльності, формуючи певне культурне середовище сенсів та цінностей, що об'єктивується постійним оновленням інформації у медіа-просторі.

Література

1. Аванесов С. С., Спешилова Е. И. Антропология игры / С. С. Аванесов, Е. И. Спешилова // Вестник ТГПУ (TSPU Bulletin). – 2012. – № 4 (119). – С.206–213.
2. Витгенштейн Л. Философские исследования / Л. Витгенштейн; пер. с нем. // Витгенштейн Л. Философские работы. Ч.1. – М.: Гнозис, 1994. – 612 с.
3. Гейко С. М. Філософський аналіз місця іронії в культурологічних структурах: зв'язок іронії з карнавалом, грою, символом та цинізмом / С. М. Гейко // Вісник Дніпропетровського університету. – 2012. – Вип. 22 (2). – Серія Філософія. – С.54–59.
4. Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры / Р. Кайуа; пер. с фр. и вступ. ст. С. Н. Зенкина. – М.: ОГИ, 2007. – 394 с.
5. Лисоколенко Т. В. Игра в медиапространстве / Т. В. Лисоколенко // Актуальні проблеми філософії та соціології. – 2015. – Вип.5. – С.67–71.
6. Панченко С. А. Лінгвістична гра як основа розважального дискурсу / С. А. Панченко // Система і структура східнослов'янських мов. – 2015. – Вип.8. – С.190–196.
7. Соколова Е. В. Виртуальное пространство: новые феномены коммуникации / Е. В. Соколова // Антропологічні виміри філософських досліджень. – 2012. – Вип.1. – С.41–47.
8. Хейзинга Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры / Пер., сост. и вступ. ст. Д.В. Сильвестрова; коммент. Д. Э. Харитоновича. – М.: Прогресс – Традиция, 1997. – 416 с.
9. Щурина Ю. В. Коммуникативно-игровой потенциал хэштегов / Ю. В. Щурина // Вестник Череповецкого государственного университета. – 2015. – №8. – 100–104.
10. Юнгер Ф. Г. Игры. Ключ к их значению / Ф. Г. Юнгер; Пер с. нем. А.В.Перцева. – СПб. : Владимир Даль, 2012. – 335 с.
11. Якоба И. А. Языковая игра в интернет-коммуникации / И. А. Якоба // GISAP. Philological sciences. – 2013. – № 1. – С.90–92.

References

1. Avanesov, S.S., & Speshilova, E.I. (2012). Anthropology games. Vestnik TGPU (TSPU Bulletin), 4 (119), 206–213 [in Russian].
2. Wittgenstein, L. (1994). Philosophical investigations. Wittgenstein's philosophical works. M.: Gnozis [in Russian].
3. Heiko, S. (2012). Philosophical analysis of irony place in the cultural structures: the relationship with irony carnival, game, symbol and cynicism. Visnyk Dnipropetrovskoho universytetu. Seriya Filosofiya, 22 (2), 54–59 [in Ukrainian].
4. Caillois, R. (2007). Games and people. Article, essays on sociology and culture. Moscow: OGI [in Russian].
5. Lisokolenko, T.V. (2015). Game in the media. Aktualni problemy filosofiyi ta sotsiologiyi, 5, 67-71 [in Ukrainian].
6. Panchenko, S.A. (2015). Linguistic game entertainment as the foundation discourse. Systema i struktura skhidnoslov'yans'kykh mov, 8, 190-196 [in Ukrainian].
7. Sokolova, E.V. (2012). Virtual space, new phenomena of communication. Antropologichni vymiry filosofsk'kykh doslidzhen', 1, 41-47 [in Ukrainian].
8. Huizinga, J. (1997). Homo Ludens: articles on the history of culture. M.: Prohress – Tradytysyya [in Russian].
9. Schurina, Y.V. (2015). Communicative gaming potential hashtags. Vestnyk Cherepovetskoho hosudarstvennoho unyversyteta, 8, 100-104 [in Russian].
10. Jünger, F.G. (2012). Games. The key to their value. SPb.: Vladymyr Dal' [in Russian].
11. Jacoba, I. A. (2013). Linguistic game in Internet communication. GISAP. Philological sciences, 1, 90-92 [in Russian].

Стаття надійшла до редакції 01.02.2017 р.