

КУЛЬТУРОЛОГИЯ. ИСКУССТВОВЕДЕНИЕ

УДК 008

А. Н. БЫСТРОВАСибирский государственный
университет путей сообщения,
г. Новосибирск

ПРОБЛЕМА ГРАНИЦ В КУЛЬТУРЕ

Рассмотрение культуры как явления, обладающего не только временными, но и пространственными характеристиками предполагает выяснение специфики ее границ. В статье рассматривается особенность границ в природно-геометрическом, социальном, коммуникативном культурном пространстве, а также в пространстве различных возможностей человека.

Ключевые слова: культурное пространство, границы, качественные окрестности культуры, культурные монады.

Рассмотрение культуры как специфического феномена, выражающего состояние человеческого бытия, неминуемо приведет к двум моментам: к выявлению особенностей временного и пространственного её существования. Рассмотрение культуры как явления становящегося обнаруживает её временные параметры. Но культура включает в себя не только становящиеся, но и ставшие феномены, и это приводит к необходимости выявить и исследовать её пространственные факторы.

Если принять представление о пространстве, в том числе и культурном, как о множестве объектов, между которыми существует непрерывное взаимодействие (Ю. М. Лотман), то неминуемо встанет вопрос не только о характере этого взаимодействия, но и о границах этих объектов и в целом о границе исследуемого множества.

Проблема границ вряд ли может считаться новой в философской и культурологической науке. Еще Гегель в «Науке логики» уделяет самое пристальное внимание пониманию феномена границы. Схватывая двойственность границы, её «беспокойство» связанное с этой двойственностью, противоречие, в этом понятии заложенное, Гегель говорит: «граница — это опосредствование, через которое нечто и иное *и есть, и не есть*» [1, с. 189]. Само же это опосредствование — середина, которая и разделяет нечто и иное, и одновременно соединяет их: граница «есть общее им обоим различие, их единство и различие» [1, с. 190], «нечто имеет свое наличное бытие *вне* (или, как это также представляют себе, *внутри*) *своей границы*; точно так же и иное, так как оно есть нечто, находится *вне* её. Она *середина между ними*, в которой они прекращаются. Они имеют своё *наличное бытие*

по ту сторону друг друга и их границы; граница как небытие каждого из них есть иное обоих» [1, с. 158]. Эти рассуждения общего порядка вполне применимы для анализа практически любого явления действительности, в том числе и культуры.

Наиболее раннее осмысление границ складывается в процессе освоения окружающего мира, и понимание границы как специфической проблемы вытекает из осмысления естественных границ, существующих в природе и воспринятых человеком. Это границы естественных сред: леса и степи, равнины и гор, тундры и тайги, водной поверхности и суши, пояса болот, джунглей или горных массивов. В сознании людей отражались естественные разделения такого рода, поэтому «границу можно рассматривать как замкнутость жизненного пространства в противовес другим пространствам, но лишь в той степени, когда она именно в результате разрушения очень многих заимствованных у природы границ одновременно отделяет родственные проявления жизни от других и как таковая становится более прочным рубежом» [2, с. 247].

Еще одной стороной возникновения представлений о границах можно назвать необходимость человека на ранних стадиях существования устанавливать для себя определенные ориентиры. В плане этого рассуждения интересна мысль Хаусхофера: «В пограничном дереве, ... пограничной борозде, пограничном водотоке или пограничном водоразделе как предпочтительных признаках границы и в словупотреблении мы еще и сегодня видим отражение географического происхождения народов — земледельцев и скотоводов в противоположность поселенцам лесов и степей. Мы снова узнаем эти признаки, когда швед говорит «skrank» — предел, житель Восточной Азии — kwan — барьер и при этом думает об упавшем срубленном дереве, когда житель леса принимает за прообраз границы (Mark, March, Mal) ствол дерева (Schnede Sned, Schnedbaum), житель открытых равнин — лежащие камни (Laag, Schied, Steine), а хлебопашец — окраину леса» [2, с. 254]. Множество понятий в романской группе языков в той или иной форме обозначают осмысление чувства границы, причем касаются они не только тех обозначений, которые связаны с сугубо пространственными явлениями, с деятельностью и рубежами этой деятельности, но и с определенного рода психологическими феноменами. Например, знаменитые выражения «vergьkt sein» — «сойти с ума» (нем.) delirare (ит.) в буквальном выражении — «сойти с лиры», с прямо проведенной борозды, так же как и французское «délirer». Таким образом, в системе языка также обозначено понимание границы в поведении или мышлении человека, которая так или иначе нарушена, «перейдена».

Понимание образов границы и «пограничности» на ранних этапах человеческого существования отразилось и в мифологии. Существует многочисленный пантеон божеств границы. Это: Термин — римский бог межевых знаков, его праздник — терминалий — был приурочен к началу пахоты; Янус — защитник входа и выхода; Форкул — защитник входных дверей; Лиментин — защитник порога; Карда — богиня дверных замков.

Однако понимание границы связано не только с замкнутостью жизненного пространства, но и с пронизываемостью его. Приблизительно в этом смысле высказывались некоторые античные авторы. В работах Аристотеля, в поэме Лукреция «О природе вещей», в различного рода афоризмах сохранился взгляд на

границу не как на нечто застывшее, а как на явление, подверженное изменениям, росту, уменьшению или исчезновению. Школа немецких геополитиков XIX века (Ф. Ратцель, З. Пассарге, О. Мауль, А. Дикс, Х. Хельмгольт и др.) выделяла высотные и глубинные границы, относительность естественных границ, так же, как и границы между эйкуменой и анэйкуменой. Распространение человека и его деятельности в пространстве сопровождается постоянным и все расширяющимся оттеснением анэйкумены, в связи с увеличением количества пригодной для земледелия земли, численности людей и пр. Естественной границей анэйкумены является полоса холода, исчезновение растительного покрова земли вследствие стихийных природно-климатических процессов, пожаров, засоления почвы. Однако, как замечают исследователи вопроса, на плодороднейшей земле человек может «голодать из-за ее однообразия, полчищ саранчи, разносчиков тропической малярии» [3, с. 279] и т.д. Например, Ратцель, рассматривая культурные границы, отмечает «относительную ценность языковой границы» [4, с. 676].

Некоторые полевые этнографы XX века заметили, что отдельные соседствующие племена и народы имеют сходные элементы культуры до той степени, до которой сближается их деятельность, а также — до того уровня жизнедеятельности, который оказывается полезным живущим по соседству народам. К. Леви-Строс в небольшой работе, посвященной отношению симметрии между мифами и ритуалами, а значит — культуре соседних народов, говорит, что доказанная им симметрия как «геометрическая законченность ... передает, в модусе настоящего, усилия — более или менее осознанные, но несчетные, — аккумулярованные историей и направленное все на одну и ту же цель: достичь порога, несомненно, наиболее полезного для человеческих обществ, где устанавливается подлинное равновесие между их единством и разнообразием. Достичь порога, удерживающего равный баланс между коммуникацией, благоприятной для взаимовысвечивания, и отсутствием коммуникации, также целительным, ибо хрупкие цветы отличия, чтобы существовать нуждаются в светотени» [5, с. 369].

Следовательно, вопрос о границах человеческого бытия возникает ранее всего в природно-геометрическом пространстве бытия человека. Однако вопрос такого рода осознается гораздо позже, чем он дает о себе знать в рамках человеческой жизнедеятельности.

Проясним термин «природно-геометрическое пространство». Оно связано с локализацией того или иного человеческого сообщества на определенной территории, очерченной естественными или искусственными границами. Конечно, понятие границ на ранних этапах развития человечества — понятие более чем условное. Во всяком случае, оседлые народы гораздо быстрее осознавали границы своих земель, чем кочевники. Таким образом, осмысление границ в окружающем человека мире, в том пространстве, которое становится осваиваемым, связано с реалиями природы, с некими геометрическими сторонами мира, на базе которых складываются знаковые системы, обозначающие степень освоения действительности, восприятие ее, то, что принимается как «свое» или «чужое», внутреннее или внешнее по отношению к субъектам освоения.

Знаковые системы, в которых запечатлевается эта степень освоения мира, становятся одними из первых средств, позволяющих отличать «своих» от

«чужих», цементирующих общество не только как экономическую, политическую или социальную единицу, но и как культурную целостность. Знаковые системы, представляя собой язык культуры, охватывают всю целостность существования и человека, и общества. Язык культуры выступает как универсальная форма осмысления реальности, в которую «организуются все вновь возникающие или уже существующие представления, восприятия, понятия, образы и другие подобного рода смысловые конструкции (носители смысла)» [6, с. 35].

Складывающееся информационно-знаковое пространство, которое Лотман именовал семиосферой, «парадоксальным образом одновременно и неравномерно, асимметрично и едино, однородно» [7, с. 257]. Критерии границы в семиотическом пространстве культуры так же двусмысленны, как и тогда, когда речь идет о топографических или сугубо природных значениях этого понятия. Граница и в сфере знаковых систем одновременно и разделяет, и соединяет. Поэтому та система знаков, которая является «пограничной» принадлежит одновременно обеим культурам. Так, например, кочевники, которые селились на границах русских земель, назывались «свои поганые». В этом термине одновременно заложено признание их частью собственной культуры, своего общества и понимание отличия их язычества, которое было признаком «поганства» и не было характерным для принявшей эти племена культуры.

Однако деление пространства культуры на внешнее и внутреннее не выражает полностью смысла границы в семиосфере. Лотман считает, что все её пространство пересечено разного рода границами, каждая группа текстов реализуется в различных смысловых соотношениях, образуя многоуровневую систему. «Функция любой границы ... сводится к ограничению проникновения, фильтрации и адаптирующей переработке внешнего во внутреннее» [7, с. 265]. В просемике эти черты приобретают свой пространственный смысл в прямом значении: таков смысл поселения неприкасаемых в Индии, палача в средневековом городе — за их пределами. В массовом сознании все, что имеется внутри собственной картины мира, выглядит упорядоченным и приемлемым, все, что располагается вовне — это хаос, антимир, часто враждебный приемлемому.

Таким образом, любое явление культуры, существующее в границах самого различного свойства, находится в системе сложных взаимодействий внутреннего и внешнего по отношению к этой границе. Лейбниц в свое время, разрабатывая свой метод познания мира, формулирует основные принципы этого познания. Среди них наибольший интерес для нас представляют следующие: принцип всеобщих различий, принцип тождественности и принцип непрерывности. В той или иной мере они позволяют посмотреть на них с позиции понимания границ, свойственных различным культурным явлениям.

Взаимодействие принципа *всеобщих различий* и принципа *тождественности неразличимых вещей*, будучи примененным к миру культуры, позволяет увидеть и вычленил особенности этого мира, выступая как необходимое и достаточное условие существования и развития всей совокупности артефактов. Действительно, говоря о том, что «решительно нигде не бывает совершенного сходства» [8, с. 164], Лейбниц считал, что «две индивидуальные вещи не могут быть совершенно тождественными» [9, с. 53]. Рассматривая различие в возникновении, изменении,

развитии вещей, он отметил, что «прошлое присутствует» во внутреннем состоянии вещей, поэтому их изменчивость не приводит к повторяемости или полной тождественности. Один из его примеров говорит о том, что золотое яблоко из сада Гесперид и яблоко, ставшее золотым в руках царя Мидаса, — это различные явления, хотя и обладают внешним сходством. Если же существуют две вещи, у которых все свойства одной присущи второй и наоборот, то это одна и та же вещь: «Полагать две вещи неразличимыми — означает полагать одну и ту же вещь под двумя именами» [10, с. 54].

Даже если остановиться на этих двух принципах из всех прочих, сформулированных Лейбницем, то станет ясно, что они не просто применимы к проблемам культурных границ, они позволяют отразить их во всей полноте, насыщенной явлениями «тождественно-различными». Действительно, какое бы отдельное явление культуры мы ни взяли для изучения, оно вполне может иметь аналогии в других культурах или в одной и той же культуре на разных этапах развития, но это никогда не будет одним и тем же явлением, его различие в тождестве и его тождество в различии на «мировой линии» культуры всегда будет занимать лишь одну единственную точку.

Принцип, или закон непрерывности провозглашает царящую в мире «бесконечную тонкость вещей», существующую благодаря тому, что «вещи восходят вверх по ступеням совершенства незаметными переходами» [9, с. 417]. Занимаясь построением новой картины мира, связанной с бурным развитием экспериментального знания, Лейбниц говорит: «Существует бесконечное число ступеней между каким угодно движением и полным покоем, между твердостью и совершенно жидким состоянием, которое не представляет никакого сопротивления, между Богом и ничто. Точно так же существует бесконечное число переходных ступеней между каким угодно деятелем и чисто страдательным началом» [8, с. 237]. Эту же картину можно считать характерной и для системы культуры: существует сколько угодно переходных ступеней между каждым явлением культуры, между ними могут быть минимально тонкие различия, но эти различия никогда не исчезают полностью, поскольку если исчезнут эти различия, явления культуры сольются в одно. По поводу принципа непрерывности у Лейбница И. С. Нарский замечает, что различия между «соседними» по качеству вещами не может быть указано. Из этого вытекает, «что на "мировой линии" монад нет пропусков, и вещи, располагающиеся на ней, составляют континуум. Таким образом, принцип непрерывности дает, согласно Лейбницу, общую характеристику "качественных окрестностей" каждой из вещей» [11, с. 287]. Можно сделать вывод о том, что точно так же и сами «качественные окрестности», в свою очередь, дадут общую характеристику ей самой, поскольку в системе непрерывности вещей каждая из них взаимосвязана с другими и обусловлена ими. Поэтому вполне можно понять и отразить зависимость всех элементов культуры и обусловленность их друг другом. Так, природа порождает ту или иную разновидность культуры, социум становится «качественной окрестностью» для бытующей в нем культуры, и культура оказывается также сферой «окрестностей» для функционирующего в ней социума. Знаковая система культуры, воспринятая как некий культурный текст, составляет систему «качественных окрестностей» для создания, прочтения и понимания всего текста культуры.

Не менее продуктивным представляется принцип или закон непрерывности, согласно которому все вещи, накапливая постепенно нарастающие различия, «восходят вверх по степеням совершенства незаметными переходами» [9, с. 417]. Это значит, с одной стороны, что между качественно сколько угодно близкими вещами всегда существуют промежуточные, переходные явления, вполне поддающиеся пониманию границы в том смысле, в котором её позже обозначит Гегель. Чем ближе эти явления друг к другу, тем менее заметны различия между ними, но при этом они всегда существуют.

Согласно третьему принципу метода Лейбница, монады (и культурные в том числе) отличаются друг от друга, но в то же время обладают определенным сходством, в результате чего образуют различные группы и виды единого монадного (культурного) множества. Каждое множество монад похоже на республику: подобно душам людей, каждая из них — обособленный мир, обладающий своим духовным содержанием [8, с. 340]. Итак, явления культуры при всем их бесконечном разнообразии составляют всеобщую последовательность, систему, в которой каждая культурная единица связана со всеми, она обусловлена и одновременно ограничена ими. В каждой такой единице можно обнаружить область взаимовлияния и область единичности, неповторимости, область «новизны» и рудимент прошлых состояний. В этом состоит преемственность культуры: в каждом новом её явлении всегда содержатся в «свернутом» виде те слои, которые являлись исходным состоянием или материалом.

Ни одно культурное состояние мира невозможно без наличия в нём различных культур, имеющих как точки соприкосновения, так и принципы разделения, без различных элементов культуры, несущих в себе свою специфичность и «ответы» всех или многих «культурных окрестностей». Следовательно, культурное состояние мира — это в значительной степени не только система разного рода артефактов, но и система границ, объединяющих и разделяющих все элементы этого множества. Специфика каждого культурного феномена находится «по сю сторону» границы, различие — за пределами этой границы.

В этой связи самым главным моментом, требующим своего осмысления, оказывается и сама культура, её границы, выявление того, где, собственно, располагается граница культуры и «некультуры». Как выглядит та тонкая грань, за которой культура перестает быть собой и превращается в любую свою противоположность.

Традиционный взгляд на культуру разделяет культуру и природу, полагая, что потенциальной безмерности человека противостоит другая безмерность — реальная безмерность и бесконечность природы. Поэтому диалог человека с природой может протекать как поиск границы, до которой может прийти человек в своих отношениях с ней, в своем вторжении в её законы и тайны. Именно здесь возникает понимание меры, определяющей состояние человеческого бытия, именуемого культурой. Мера, отделяющая культуру от любого вида варварства — цивилизованного или дикарского, выступает как соединение безмерного с человеческим. По мере своих человеческих возможностей, по мере возрастания степени освоения природного начала человек строит свой диалог с окружающим миром, сначала природным, а затем и социальным. То личностное начало, о котором говорит А. Ф. Лосев (в одном из своих ранних произведений он писал, что «природу, мате-

рию следует понимать личностно, с точки зрения категории личности» [12, с. 508 — 509]), становится мерой человеческого в объективном мире и реализуется как определенное состояние человеческого бытия.

В одной из статей, посвященных таким исследователям культуры, как Ю. М. Лотман и М. М. Бахтин, Ю. А. Шрейдер обозначает в качестве главного критерия границ культуры фактор свободы. Именно этот фактор позволяет «увидеть собрата в человеке, иначе одевающемся, иначе реагирующем, иначе мыслящем». Таким образом, культура становится «открытым пространством смыслов», в котором понятие открытости предполагает наличие объединяющего все степени инаковости границы. И критерий, основную границу культуры раскрывает фраза, посвященная Ю. М. Лотману, в которой культура определена «как пространство, где формируется человеческое достоинство, где человек способен получать духовные дары» [13, с. 189].

Так человек оказывается главной границей понимания мира в культуре. Поэтическое видение мира позволило А. Тарковскому воскликнуть:

Я человек, я посредине мира,
За мною мириады инфузорий,
Передо мною мириады звезд,
Я между ними лег во весь свой рост.
Два берега, связующие море,
Два космоса соединивший мост [14, с. 177].

Человек, как мост, соединивший два космоса, — удивительный образ пространственного состояния человека. Он действительно находится посередине мира, и любая точка отсчета: социального, профессионального, экономического, культурного — начинается с него. Именно человек составляет центр культурного пространства и его границы, вокруг него разворачивается культурное действие, он сам выступает и как создатель этого культурного действия, и как организатор, и как его реципиент.

Библиографический список

1. Гегель, Г. В. Ф. Наука логики. В 3 т. Т. 1 / Г. В. Ф. Гегель. — М.: Мысль, 1970. — 504 с.
2. Хаусхофер, К. Границы в их геополитическом значении / К. Хаусхофер // Классика геополитики. XX век. — М., 2003. — С. 227 — 598.
3. Zeller E. Religion und Philosophie bei den Romern. — Berlin, 1866. — 48 s.
4. Ratzel F. Erde und Leben. — Leipzig; Wien, 1901. Bd. II. — 702 s.
5. Леви-Стросс, К. Первобытное мышление / К. Леви-Стросс. — М., 1999. — 392 с.
6. Парахонский, Б. А. Язык культуры и генезис знания / Б. А. Парахонский. — Киев, 1988. — 210 с.
7. Лотман, Ю. М. Семиосфера / Ю. М. Лотман. — СПб.: Искусство-СПб, 2001. — 704 с.
8. Лейбниц, Г. В. Избранные философские произведения / Г. В. Лейбниц. — М., 1908. — 338 с.
9. Лейбниц, Г. В. Новые опыты о человеческом разуме / Г. В. Лейбниц. — М.; Л., 1936. — 484 с.
10. Полемика Г. Лейбница и С. Кларка по вопросам философии и естествознания (1715 — 1716 гг.). — М., 1960. — 134 с.
11. Нарский, И. С. Западно-европейская философия XVII века / И. С. Нарский. — М., 1974. — 379 с.
12. Лосев, А. Ф. Диалектика мифа / А. Ф. Лосев // Из ранних произведений. — М., 1990. — 655 с.

13. Шрейдер, Ю. А. Культура как фактор свободы / Ю. А. Шрейдер // Новый мир. — 1993. — № 1. — С. 242–246.

14. Тарковский, А. Благословенный свет / А. Тарковский. — СПб., 1993. — 368 с.

БЫСТРОВА Анна Натановна, доктор философских наук, доцент (Россия), профессор кафедры фило-

софии и культурологии Сибирского государственного университета путей сообщения.

Адрес для переписки: natanovna38@mail.ru

Статья поступила в редакцию 31.01.2013 г.

© А. Н. Быстрова

УДК 008

В. В. СЕМЁНОВА

Омский государственный
университет путей сообщения

СИСТЕМА ЦЕННОСТЕЙ В КУЛЬТУРЕ ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСТВА

Проблема определения ценностных ориентаций в современном бизнесе весьма актуальна. Исходя из системы ценностей в сознании предпринимателей формируется хозяйственная жизнь общества. Какие культурологические детерминанты выделяются в предпринимательской деятельности и как они соотносятся между собой, рассматривает данная статья.

Ключевые слова: система ценностей, духовные ценности, рационализм, прагматизм, бизнес, гуманизм.

Для рассмотрения культурологических предпосылок предпринимательской деятельности необходимо понимать культуру в широком плане. На наш взгляд, наиболее удачно для этих целей культуру определяет Н. Н. Зарубина: «Культуру можно определить как духовную составляющую любой человеческой деятельности, как общую систему ценностных ориентаций, смыслов, мотивов, норм, обеспечивающих поддержание целостности и развития общества. Культура проявляется в любой форме деятельности и в любой социальной сфере как ее человеческое измерение, как полагание и реализация представлений о должном и совершенном» [1, с. 110]. Таким образом, культура с помощью системы ценностей закладывает некий образец поведения и в предпринимательской среде. Разработчик теории социального действия Т. Парсонс закреплял за культурной системой функцию сохранения и воспроизводства образца, равно как и творческого его преобразования. Культуру он представлял как вторую систему, независимую как от физической среды, так и от самих систем действия, называя ее в русле философских традиций «высшей реальностью». Это касается того, что М. Вебер называл «проблемой смысла» человеческих действий и что она связана с системой действия посредством структурирования в культурной системе смысловых ориентаций, которые включают в себя познавательные «ответы» [2, с. 17]. Исходя из ценностей, запечатленных в духовной культуре, человек определяет цель своего существования, стратегию реализации этих целей и, в конечном итоге, смысл жизни. Для предпринимателя это выражается в том, что он свои духовные ценности также материализует в действиях, в культуре поведения, культуре ведения бизнеса, в самой сути этого бизнеса. С точки зрения Н. Н. Зарубиной, ценности хозяйственной культуры, а значит, и ценности предпринимательской культуры (далее «ценности экономизма») можно разделить на два типа ценностей:

«Во-первых, это ценности и нормы, образующиеся в результате «проекции» на сферу хозяйства универсальных ценностей: «индивидуализм» — «хозяйственный индивидуализм», «состоятельность» — «экономическая конкуренция» и т.п. Во-вторых, в сферу хозяйственной культуры входят и собственные базовые ценности и нормы: труд, собственность, богатство, практицизм, утилитарность, рациональность, предприимчивость» [1, с. 119]. Однако как базовые ценности хозяйственной жизни, так и ценности, образующиеся в результате «проекции», в сознании человека, ежеминутно озабоченного получением прибыли, могут подвергаться трансформации. Так, «экономическая конкуренция» может вестись недобросовестными методами, а «хозяйственный индивидуализм» превратиться в монополию и удовлетворять интересам узкого круга лиц. Такое понятие, как «собственность», может стать источником эксплуатации, а «предприимчивость» использоваться не во благо. В такой ситуации не представляется возможным говорить об эффективном хозяйствовании, направленном на улучшение жизни общества. «Фундаментальные характеристики homo economicus свидетельствуют о том, что в структуре экономического сознания преобладает эгоизм, жадность, стяжательство, корыстолюбие, рвачество, аферизм. Если эти характеристики выдать за рационализм или его проявления, то становится понятной вся пагубность сугубо рационального подхода к хозяйственной сфере жизнедеятельности человека. Если же рассмотренные характеристики считать лишь проявлением деформации принципа рационализма, то встает проблема их устранения из сферы хозяйственного поведения людей» [3, с. 104].

Исключительно рациональный подход в предпринимательской деятельности является проявлением конфликта между духовностью и прагматизмом. Это явление достаточно наглядно проявляется через принцип утилитаризма. Утилитарность поведения

человека предполагает, что его действия должны быть подчинены исключительно задаче максимизации удовольствия, полезности, понимаемой исключительно в персонализированном ключе. Однако безоглядное воплощение данного принципа может привести к исключительно потребительскому подходу. Н. Бердяев в «Философии неравенства» писал, что при преобладании идеалов потребления над идеалами производства происходит отрицание долга и дисциплины труда. При этом уничтожается класс людей, заинтересованный в усилении производительности, в производственной инициативе и производственном плане. При таком потребительском идеале жизни нет никаких творческих задач [4, с. 114]. Для избегания абсолютизации в сознании предпринимателя «ценностей экономизма», необходимо рассмотреть принципы, связанные с гуманизмом. Одним из основных принципов гуманизма является альтруизм. На первый взгляд, альтруизм чужд экономике, но если рассматривать его не как отсутствие расчета и эффективности, а как проявление бескорыстия, то, основываясь на данном принципе, а именно отказавшись от удовлетворения собственных интересов в ущерб интересам других, представляется возможным эффективно организовать совместную хозяйственную деятельность для общей пользы при удовлетворении личных потребностей в том числе. Н. Ф. Фёдоров отмечал, что «жить нужно не для себя (эгоизм) и не для других (альтруизм), а со всеми и для всех» [5, с. 89–90]. Углубление общественного разделения труда предполагает то, что человек не может делать все сам и должен чем-то жертвовать. Понятие жертвенности в экономике означает способность субъекта ради общей пользы пренебрегать собственной выгодой. Для гармонизации экономических отношений также необходимы такие ценностные основания гуманизма, как симпатия и эмпатия. Т. С. Орлова в диссертации «Креативность экономического сознания личности» пишет: «Умение человека руководствоваться симпатией и эмпатией, проявлять их в своем хозяйственном поведении не только не отдаляет его от успеха, как это может показаться на первый взгляд, но и приближает к нему гораздо быстрее, чем голый рационализм или утилитаризм» [3, с. 105]. Способность понять другого человека и сопереживать ему делает человека более социализированным, человечным в своих поступках. В экономике это позволяет снизить конфликты и сократить время на их решение. Для предпринимателя это может проявиться в ситуации, когда нужно «войти в положение» подчиненного в какой-либо сложной для него ситуации, или, вместо того чтобы увольнять человека, чьи навыки уже устарели или стали не нужны, заняться его перепрофилированием или повышением квалификации. Симпатия, эмпатия, альтруизм формируют основу ценностно-ориентированного сознания, важным свойством которого выступает патриотизм. В хозяйственной жизни такой гуманистический принцип, как патриотизм, проецируется в форме протекционизма. «В качестве принципа хозяйственной деятельности патриотизм свидетельствует не только о духовном основании самой экономики, но и о духовной ее доминанте» [3, с. 107]. Рационализм и остальные базовые «ценности экономизма», не опирающиеся на ценности гуманизма, в частности, на патриотизм, формируют экономику, состояние которой С. Н. Булгаков называл «экономико-материалистическим обмороком», преодолеть который сложно, но весьма желательно [6, с. 7–12]. С. Н. Булгаков, на наш взгляд, наиболее

полно обосновал подход к хозяйству, в котором проявляемое субъектами хозяйственной деятельности идеальное, духовное, внутренне «выше» материального и внешнего. Если «цель хозяйства сверххозяйственна» [6, с. 126], то определяется она в области духовного. О связи культуры и хозяйственной жизни, центральным звеном которой являлась духовность, материализуемая в актах экономической сферы, говорил и философ И. А. Ильин [7, с. 301–303]. «Духовно-идеалистическую» направленность в изучении экономических явлений представляют классики западноевропейской мысли М. Вебер, В. Зомбарт, Э. Дюркгейм. Так, М. Вебер подчеркивал определяющее значение протестантской этики и важность харизматических свойств личности предпринимателя [8, с. 61]. Существуют различные варианты комбинаций качеств, свойственных предпринимателю. А. Маршалл, основатель неоклассической направления экономической науки, отмечает: «Экономист должен обладать тремя великими интеллектуальными качествами — восприятием, воображением, здравомыслием, но больше всего ему необходимо воображение, чтобы он оказался в состоянии обнаружить те причины видимых явлений, которые отделены или не лежат на поверхности» [9, с. 100–101]. Т. С. Орлова в диссертации «Креативность экономического сознания личности» выделяет данные свойства в качестве «вторичных координат духовного мира, технологических оснований экономического сознания и хозяйственного мышления» [3, с. 109]. К ним Т. С. Орлова относит следующие ценностные основания: конкретность, восприятие, осторожность, воображение на конкретном уровне, и толерантность, латеральность, системность, аналитичность на абстрактном уровне. Ценности, о которых мы говорили ранее, а именно гуманистические ценности и «ценности экономизма», Т. С. Орлова объединяет в «основные координаты духовного мира человека — его мировоззренческие идеалы, принципы и убеждения». Рассматривая «основные» и «вторичные» ценностные основания в соотношении, Т. С. Орлова выявляет аксиологическое пространство экономического сознания [3, с. 111]. На наш взгляд, ценности, относящиеся к «основным координатам духовного мира человека» реализуются именно через «технологические основания экономического сознания». Например, такие детерминанты предпринимательской деятельности, как прагматизм, предприимчивость, рациональность, могут воплощаться с помощью таких инструментов, как осторожность, воображение, восприятие. Предприниматель прагматичен в силу своей осторожности, может что-то предпринимать, используя свое воображение и анализировать текущие процессы, воспринимая их рационально.

Эффективное хозяйствование, направленное на улучшение жизни общества возможно лишь при гармоничном соотношении принципов «экономизма» в сознании предпринимателя с ценностями гуманизма, его культурным и духовным уровнем развития. А наиболее удачное проявление и тех, и других ценностных ориентаций, на наш взгляд, зависит от уровня «технологических оснований экономического сознания и хозяйственного мышления» предпринимателя, то есть его интеллектуальных качеств.

Библиографический список

1. Зарубина, Н. Н. Социология хозяйственной жизни: Проблемный анализ в глобальной перспективе / Н. Н. Зарубина. — М. : Логос, 2006. — 443 с.

2. Парсонс, Т. Система современных обществ / Т. Парсонс; пер. с англ. — М.: Аспект Пресс, 1998. — 270 с.
3. Орлова, Т. С. Креативность экономического сознания личности: дис. ... д-ра философ. наук / Т. С. Орлова. — Тюмень, 2006. — 308 с.
4. Бердяев, Н. Философия неравенства / Н. Бердяев. — М.: АСТ, 2006. — 352 с.
5. Фёдоров, Н. Ф. Сочинения / Н. Ф. Фёдоров. — М.: Раритет, 1994. — 414 с.
6. Булгаков, С. Н. Философия хозяйства / С. Н. Булгаков. — М., 1990. — 416 с.
7. Ильин, И. А. Основы христианской культуры / И. А. Ильин. — М., 1993. — 400 с.

8. Вебер, М. Протестантская этика и дух капитализма / М. Вебер // Избранные произведения. — М., 1990. — 808 с.
9. Маршалл, А. Принципы экономической науки. Т. 1 / А. Маршалл; пер. с англ. — М.: Универс, 1993. — 814 с.

СЕМЁНОВА Влада Вадимовна, аспирантка кафедры «Связи с общественностью».

Адрес для переписки: nymph@list.ru

Статья поступила в редакцию 20.01.2013 г.
© В. В. Семёнова

УДК 04.92+37.013.32+7.038.41

П. М. ФИШОВ

Новосибирский государственный
технический университет

ТЕХНИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ ВИДЕОИГР КАК УСЛОВИЕ ФОРМИРОВАНИЯ И РАЗВИТИЯ СТИЛЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕДИА

Статья посвящена анализу стиля индустрии видеоигр и его использованию в современных аудио- и визуальных образовательных проектах. Рассматривается общее понятие стиля; причины формирования соответствующих художественных условностей. Также затрагивается вопрос актуальности и особенностей применения образов данного стиля в медиакультуре.

Ключевые слова: видеоигры, кино, искусство, музыка, мультимедиа, педагогика, медиакультура.

Творческие потребности человека безграничны и находят свое проявление во всех аспектах бытия.

Автор, в мыслях которого зарождается творческий замысел, и инструмент, средствами которого он его реализует, неразрывно связаны между собой. Любая мысль, прежде чем получить свое отражение в материальном мире, преломляется инструментом. В этом плане технический прогресс является неотъемлемой частью творческого развития в целом, так как по мере появления новых технологий появляются и новые средства творческой реализации. Однако, даже находясь в условиях серьезных ограничений, художникам и композиторам удается создавать выдающиеся произведения, обладающие огромным культурным влиянием.

В конце 70-х годов XX века развитие компьютерных технологий предоставило концептуально новую возможность средств аудиовизуальной экспрессии — интерактивные видеоустройства. Огромная популярность данного направления привела к тому, что стало появляться множество проектов, над которыми работали тысячи людей. Всех их объединяла платформа на которой они реализовывали свои идеи и замыслы. Данная платформа — инструмент, через который преломлялись их идеи, имела жесткие ограничения по возможностям аудиовизуальной экспрессии.

Совместная работа программистов, дизайнеров и композиторов привела к формированию особого художественного языка со своей системой условнос-

тей, которые на тот момент воспринимались как единственно возможный способ творческой реализации. На протяжении более чем 15 лет в индустрии интерактивных видеоустройств присутствовали технические ограничения аудиовизуальной экспрессии. Появление доступного к использованию инструментария по созданию трехмерной графики положило начало новому витку развития и расширения творческих возможностей. Произошел сдвиг, направленный на достижение фотореализма в работах гейм-дизайнеров. Однако эффект, который произвела индустрия интерактивных медиатехнологий на заре своего развития, оказался настолько велик, что затронул все аспекты культуры и творческой деятельности. Уникальность условий стала причиной уникальности художественных приемов, сформировавших новый стиль, используемый на сегодняшний день во всех творческих направлениях.

Понятие стиля. Стиль, согласно определению, данному в литературной энциклопедии, — это общий тон и колорит художественного произведения; метод построения художественного образа, которые в завершительной фазе творческого процесса выступают на поверхность произведения в качестве зримого и осязаемого единства всех главных моментов экспрессивной формы [1, с. 190]. Также стиль может рассматриваться как системное единство формальных компонентов или носителей, которое и порождает специфическую общность эстетического тона произведения.

Д. С. Лихачев в своих работах отмечает, что всякий стиль в процессе развития усложняется, формализуется. В результате связь с породившим его содержанием становится менее непосредственной, постепенно ослабляется. Динамика стилей характеризуется своего рода «качанием» — переходом от первичных стилей к вторичным и обратно. Отсюда следует, что между образом и стилем существует диалектическое напряжение, нерасторжимость образа и стиля обеспечивается центристемитальной органического художественного мироощущения; причем, когда вследствие тех или иных культурно-исторических причин это мироощущение ставится под вопрос и разлагается анализом и самоанализом, тогда становится возможным «отслоение» и свободное «блуждание» его стилиевых оболочек [1, с. 15]. В понятии стиля очень существенен момент устойчивого единообразия, осуществляемого в достаточно широких масштабах — на протяжении целой эпохи или значительного периода времени в индивидуальном творчестве. Даже говоря о конкретном произведении или фрагменте произвольной направленности, при упоминании характеристики стиля, их помещают в более общий творческий контекст, который прямо или косвенно выходит за границы рассматриваемого предмета, предоставляя при этом возможности для обобщающих сопоставлений. Являясь «материализацией» творческого метода, стиль тяготеет к крайнему пределу художественного обобщения. В творчестве невозможно «бесстильное» проникновение в целостность бытия, и в этом смысле стиль можно определить как художественную реорганизацию реальности по нескольким принципиальным линиям, взаимосвязанными между собой [1, с. 191].

Существование стиля сопровождается законом инерции и ответной ломки. Резко своеобразные, но мировоззренчески суженные стили имеют тенденцию быстро отвердевать, загораживая взгляд творца от неучтенных (новых) стилистических впечатлений. Поэтому попытки преодолеть инерцию сопутствуют новым стилям едва ли не с момента их зарождения, возбуждая вокруг них атмосферу неустойчивости и временности. Стиль неотделим от определенной системы необходимых художественных условностей, которые в период расцвета стиля осознавались как единственно адекватные орудия художественного познания, а не как инструменты стилизации [1, с. 191].

Индустрия интерактивных медиа технологий предоставила художникам, дизайнерам и музыкантам таковые орудия художественного познания, установив при этом жесткие рамки творческой экспрессии. В период с момента зарождения в конце 70-х и вплоть до середины 90-х годов XX века творческое видение дизайнеров ограничивалось техническими возможностями аппаратуры, на которой создавался и воспроизводился разрабатываемый проект. Стали появляться новые творческие команды, объединяющие дизайнеров, музыкантов и программистов. Начальные графические и звуковые концепты проходили необходимое преобразование, на выходе которого получались едва различимые образы.

Закон инерции и ломки стиля в данном случае выполнялся сам собой, без каких-либо внутренних мотивов авторов. Технические средства выступали неизбежным «тормозом», внешним регулятором, который лимитировал возможности воплощения идей с одной стороны, и обуславливал устойчивое единообразие работ с другой. С появлением более современных устройств, неизбежно изменяется и

стиль работ. «Стиль диктуется материалом предмета» — отмечается в философии Гегеля [2, с. 84]. В данном случае материалом является эфемерный программный код, который, преломляясь в электронном устройстве, воспроизводит графические и звуковые образы.

На сегодняшний день существуют платформы интерактивных медиа, которые на несколько порядков превышают технические характеристики аналоговых устройств конца 80-х, начала 90-х, но гейм-дизайнеры все еще возвращаются к той системе художественных условностей вынужденного символизма, которая была характерна на заре развития индустрии видеоигр.

Вынужденный символизм. Художники-абстракционисты, чьи работы можно увидеть на выставках, выбирают стиль своих работ преднамеренно. В свою очередь, гейм-дизайнеры первого поколения интерактивных видеоустройств находились в жестких рамках, продиктованных возможностями соответствующего оборудования. Первые игры, созданные для видеоаркад компанией Atari, такие как Asteroids¹ и Tempest² отображали объекты, используя простую векторную графику на черном фоне. Игры наподобие Breakout³ и Space Invaders⁴ отображали объекты, используя растровые изображения крайне малого разрешения в виде простейшего набора цветных пикселей. Современные игры вроде The elder scroll V: Skyrim⁵ конструируют трехмерные виртуальные миры, используя полигональные модели, базовыми геометрическими элементами которых являются треугольники и квадраты [3, с. 24].

Исследователь в области видеоигр Марк Вульф отмечает, что технические ограничения первых игровых консолей накладывали серьезные ограничения гейм-дизайнерам [4, с. 48].

Бывший программист Atari Уоррен Робинетт вспоминает трудности художественной реализации в условиях жестких технических ограничений ранних игровых систем. Когда Уоррен увидел оригинальный код текстовой игры Уила Кроутера и Дона Вудса «Adventure»⁶, он искал возможности его графической интерпретации; переноса выдуманного мира Кроутера и Вудса, наполненного монстрами и магией в простые спрайтовые образы, доступные на игровой системе «Атари 2600». Уоррен отмечает: «Я полагаю, что моим основным прорывом было понимание, как адаптировать идею текстовой игры средствами видеоигр, используя цвет, движение, анимацию, звук и интерактивность [3, с. 24].

Контраст, наблюдаемый между Skyrim и Adventure, указывает, что эстетика интерактивных медиатехнологий подчиняется закону Мура [5]. В результате экспоненциального ускоренного развития микропроцессорной техники, возможности аудиальной и визуальной экспрессии интерактивных медиатехнологий так же подвергаются значительному росту. «За три декады гейм-дизайнеры совершили скачок из каменных пещер в Сикстинскую Капеллу» [3, с. 25]. Такой технический прорыв позволил достичь изображения фотореалистичного качества.

Для объяснения тенденций, направленных на достижение фотореализма, Марк Вульф обращается к работам искусствоведа Уильяма Уоррингера, в частности, к его трактату 1908 года «Абстракция и Сопереживание». Уоррингер отмечает, что «...абстрактный стиль препятствует сопереживанию по отношению к изображаемым образам» [6, с. 10]. Это, по мнению Вульфа, и определяет направленность в сторону репрезентативных стилей в творчестве.

В то же время Вульф отмечает, что гейм-дизайнеры поглощены течением, направленным на фотореализм лишь в попытках имитировать другие формы визуальных медиа, таких как кино и телевидение, в стремлении создать визуально более интуитивную среду. Полностью отвергая среду абстракции и символизма, дизайнеры лишаются уникальных средств аудиовизуальной экспрессии индустрии интерактивных медиа [4, с. 50].

В интерактивной медиа-индустрии абсолютная абстракция остается в роли маргинально стиля, воспринимаемым и понимаемым лишь небольшим числом реципиентов. «На смену схематичным базам в Space Invaders и космическим кораблями в Asteroids, пришли образы, позволяющие пользователю в большей степени идентифицировать себя с управляемым персонажем. Pac-Man⁷, Mario⁸, все еще являясь едва различимыми растровыми образами, обладали заметными экспрессивными чертами, которые настраивали пользователя на сопереживание и которые впоследствии сотворили из этих образов культурный феномен» [3, с. 65].

Условность образов является во многом определяющим фактором, ответственным за притягательность данного направления. Такие элементы можно рассматривать с позиции «холодного источника информации» [7]. Человек в процессе восприятия условного образа, который лишь в общих чертах отражает основные характеристики, индивидуально интерполирует его до целостного уровня. При этом субъективность восприятия, обусловленная недостающими фрагментами, не искажает основных объективных характеристик. Такой тип восприятия включает в себя законы творческого процесса, что обуславливает интерес к получаемой информации и способствует ее длительному сохранению. Именно уровень собственного ментального участия является одним из ключевых факторов, обеспечивающих интерес к данному типу визуальной экспрессии в медиакультуре и со стороны образовательного процесса.

Стиль индустрии видеоигр в работах современных. В современных аудиовизуальных произведениях стиль видеоигр находит свое отражение в различных формах. Некоторые авторы используют стилизацию, близкую к пародии с соответствующими гипертрофированными элементами, другие — используют данный стиль как основную базу средств художественной выразительности. Так или иначе его использование несет в себе существенные особенности.

Кинематограф. Так как стиль интерактивных медиатехнологий базируется на аудиовизуальной перцепции, то логичным выглядит его использование в сфере кинематографа. Действительно, среди молодых режиссеров американских и европейский киношкол данное направление находит свою реализацию. Такие проекты, как Real Life Mario Kart!⁹, MINECRAFT: The Last Minecart!¹⁰, Futurama — Antology of Interest II¹¹, свидетельствуют о всестороннем культурном влиянии видеоигровой индустрии. Среди лент широкого экрана подобные проекты встречаются нечасто, ввиду специфики как непосредственно стиля, так и широкой аудитории.

Scott Pilgrim vs. the World¹² является прекрасным примером полнометражного фильма, в котором применен стиль видеоигр со всеми элементами условности, которые ему присущи. Такой режиссерский ход обусловлен несколькими факторами. Несомненно, был уже накоплен определенный опыт использования подобных символов в кино, но в то же время

стиль видеоигр и соответствующая ему «классическая» символика уже успели в достаточной степени интегрироваться в социум. Многие лексические единицы, ранее считавшиеся сугубо специфическими терминами соответствующей области, уже успели найти свое место в словарях и потерять статус сленга; образы наиболее известных персонажей, таких как Mario, Pac-Man и др., уже признаются культовыми и растрогажены во всех направлениях творческой деятельности.

Кинематограф является лишь одной из составляющих, где стала применяться символика индустрии видеоигр. На сегодняшний день каждый из базовых компонентов перцепции данной сферы нашел свое специализированное отражение.

Образование. В 2010 году крупнейший гуманитарный университет США Вобаш (Wabash) ввел в курс обязательных работ для студентов первого года обучения помимо работ Шекспира и Аристотеля компьютерную игру Portal от компании Valve Interactive¹³. Таким образом, эта символика и соответствующие с ней метафоры, используемые в аудиовизуальных работах, более не требуют дополнительного пояснения широкой публике.

Всесторонне культурное влияние индустрии интерактивных медиа и, как следствие, её стиля, позволяет говорить о целесообразности его использования в образовательных проектах. Зарубежные образовательные системы заинтересованы в возможностях использования интерактивных видеоразвлечений в образовательных целях. 16.09.2010 г. правительство США объявило национальный конкурс по разработке обучающих видеоигр для школьников под названием «National STEM (science, technology, engineering and math) video game challenge» [8]. Принимая во внимание зарубежный опыт, создание интерактивного образовательного пособия, выполненного в соответствии со стилем интерактивных медиа, и в частности пиксель арта, безусловно, представляет интерес.

В заключение следует отметить, что, исходя из работы Вильгельма Уоррингера «Абстракция и эмпатия» [6], можно сделать вывод о существовании незримой границы, ниже которой пролегал абсолютная абстракция. Она ведет к минимальному уровню сопереживания по отношению к изображаемым образам. Но стоит эту границу пересечь, добавляя в эти абстрактные образы мелкие детали, характеризующие какое-либо эмоциональное состояние, и уровень сопереживания реципиента значительно возрастает.

«Художественный язык» индустрии интерактивных медиа, и в частности видеоигр, формировался в условиях жестких технических ограничений, вынуждая дизайнеров и программистов работать совместно, используя инструменты, зачастую не отвечающие требованиям ни одной из сторон. Однако именно эти технические ограничения, помноженные на ранее не существовавший фактор интерактивности, привели к всемирному культурному феномену и созданию нового стиля аудиовизуальной экспрессии.

Современные технологии ушли далеко вперед, предоставив новые возможности творческого самовыражения. На смену эпохе двухмерных спрайтовых изображений, в индустрии видеоигр пришла эпоха ранней трехмерной графики, продолжавшаяся с середины девяностых годов XX века по начало двухтысячных. Тем не менее, несмотря на новизну нового измерения и возможности, предоставленные им, этот период в развитии интерактивных медиа не оставил

после себя культурного влияния, сравнимого с влиянием пиксельной графики. Сегодня ни художники, ни гейм-дизайнеры, ни программисты не ставят себя в рамки технических возможностей эпохи ранней трехмерной графики при создании своих проектов. Обратная ситуация возможна лишь в порядке исключения. Однако пиксель-арт востребован и по сегодняшний день.

Использование стиля интерактивных медиа в аудиовизуальных и образовательных проектах представляет особый интерес. Обладая уникальным набором художественных средств, его применение не требует больших вычислительных мощностей для создания и обработки соответствующих элементов, а его влияние на медиакультуру и популяризацию данного стиля позволяет использовать его средства выразительности непосредственно, без дополнительных пояснений и «сносок».

Примечания

¹ Asteroids: видеоигра в жанре аркада [Электронный ресурс] / Разработчик — компания Atari inc., Rains Lyle, Walsh Dominic, Logg Ed, США 1979. Носители: Asteroids the arcade.

² Tempest: видеоигра в жанре аркада [Электронный ресурс] / Разработчики: компания Atari, прогр. Theurer Dave, США, 1980. Носители: Tempest the arcade.

³ Breakout: видеоигра в жанре аркада [Электронный ресурс] / Разработчики: компания Atari, прогр.: Nolan Bushnell Steve Bristow, Steve Wozniak, США 1976. Носители: Battlezone the arcade.

⁴ Space Invaders: видеоигра в жанре аркада [Электронный ресурс] / Разработчики: компания Taito, прогр. Nishikado Tomohiro, Япония 1978. Носители: Space Invaders Arcade.

⁵ The elder scroll: Skyrim: видеоигра в жанре приключения [Электронный ресурс] / Разработчик — компания Bethesda Game Studios, издатель — Bethesda softworks, США 2011. Систем. требования: ПК 2.4 ГГц или выше; 2 Гб ОЗУ; Windows XP; SVGA совместимая с DirectX 9; соединение с Интернет для активации и обновления; носители: DVD, BD-ROM, Steam.

⁶ Adventure: видеоигра в жанре текстовый квест [Электронный ресурс] / Разработчики: Crowther William, Woods Don, США 1976. Носители: PDP-10.

⁷ Pac-Man: видеоигра в жанре аркада [Электронный ресурс] / Разработчики: компания Namco, прогр. Tooru Iwatani, Япония 1979. Носители: Namco Pac-Man arcade.

⁸ Super Mario Bros.: видеоигра в жанре двухмерный платформер [Электронный ресурс] / Разработчики: компания

Нинтендо, прогр. Миямото Сигэру, Япония 1985 г. Носители: игровой картридж Famicom.

⁹ Real Life Mario Kart! [Видеозапись] / реж. Wong Freddie; Freddie channel, 2011.

¹⁰ MINECRAFT: The Last Minecart [Видеозапись] / реж. Gorski Sam, Pueringer Niko; в ролях Gorski Sam, Pueringer Niko; Corridor Digital, США, 2011.

¹¹ Futurama — Antology of Interest 2 [Видеозапись] / реж. Naaland Bret, пис. Cohen David X., прод. Groening Matt; 20-th Century FOX, 2002.

¹² Scott Pilgrim vs the World [Видеозапись] / реж. Wright Edgar; в ролях: Михаэль Сера, Мэри Элизабет Винстед, Кериан Кулкин, Universal Pictures, США 2010.

¹³ Портал = Portal: видеоигра в жанре головоломка [Электронный ресурс] / Разработчик — компания Valve Interactive, издатель — Electronic Arts, США 2007. Систем. требования: ПК 1.7 ГГц или выше; 512 Мб ОЗУ; Windows XP; SVGA совместимая с DirectX 8.1; соединение с Интернет для активации и обновления; носители: DVD, BD-ROM, Steam.

Библиографический список

1. Краткая литературная энциклопедия. В 9 т. Т. 7 / Под ред. А. А. Суркова. — М.: Советская энциклопедия, 1972. — 504 с.

2. Лихачёв, Д. С. Вопросы стиля / Д. С. Лихачёв / Русская литература. — 1969. — № 2. — С. 12—20.

3. Brown, H. J. Video games and education / Harry John Brown — New York : M. E. Shape, — 2008. — 223 с.

4. Wolf Mark J. P. The video game theory reader / Mark J. P. Wolf — New York : Routledge, 2003. — С. 47.

5. Moore Gordon E. Cramming more components onto integrated circuits // Electronics Magazine. — Апрель. — 1965. — № 38. — С. 4—7.

6. Worringer, W. Abstraction and empathy / Wilhelm Worringer; перевод с нем. на англ Bullock M. — London : Routledge & Kegan Paul, 1963. — С. 3—25.

7. Маклюен, Г. М. Понимание медиа: Внешнее расширение человека / Г. М. Маклюен; пер. с англ. В. Николаева. — М.: Жуковский : КАНОН-пресс-Ц, 2003. — 464 с.

8. National STEM videogame challenge [Электронный текст]. — Режим доступа: <http://www.stemchallenge.org> (дата обращения: 02.12.2011).

ФИШОВ Петр Михайлович, аспирант кафедры социально-массовых коммуникаций.

Адрес для переписки: p.n.03@mail.ru

Статья поступила в редакцию 06.11.2012 г.

© П. М. Фишов

Информация

Персональные стипендии имени Д. С. Лихачёва

Министерство образования и науки Российской Федерации проводит конкурсный отбор кандидатов на получение ежегодно утверждаемой персональной стипендии имени Д. С. Лихачёва из числа студентов, участвующих в научных исследованиях в области филологии и культурологии, в том числе литературы и культуры Древней Руси, а также имеющих средний балл академической успеваемости за все время обучения не ниже 4,5, обучающихся на филологических и культурологических факультетах государственных университетов Российской Федерации, а также других образовательных учреждениях высшего профессионального образования Российской Федерации, имеющих государственную аккредитацию.

Для отбора кандидатов Департамент государственной политики в сфере высшего образования Минобрнауки России просит в срок **до 1 июня 2013 года** представить необходимые документы.

Назначение вышеуказанной стипендии на 2013/14 учебный год производится с 1 сентября 2013 года на один учебный год и оформляется приказом Минобрнауки России.