

УДК 141.155

Игра как форма коммуникации: антропологические особенности

Тебякина Елена Евгеньевна

Аспирант,

Институт философии,

Санкт-Петербургский государственный университет,

199034, Российская Федерация, Санкт-Петербург, Менделеевская линия, 5;

e-mail: iluna.prum@gmail.com

Аннотация

В статье рассматриваются проблемы коммуникативного взаимодействия и его трансформация в процессе игры. Современное понимание коммуникации связано прежде всего с комплексным рассмотрением данного феномена. Важным становится не только процесс передачи информации от акцептора к реципиенту, но и качество и полнота передаваемого сообщения. Именно поэтому необходимо рассмотрение феномена коммуникации в такой среде, которая не только ярко высветит его особенности, но и откроет поле для экспериментов. Такой средой является игровое пространство. С одной стороны, игра жестко ограничена правилами, нарушение которых грозит санкциями или завершением игры, а с другой, благодаря условности игрового процесса возможно творческое преобразование игры и коммуникативного пространства в ней. Поэтому игра предстает не только как закрытая система, позволяющая проанализировать пространство коммуникации, но и как особый вид собственно коммуникативного взаимодействия. В качестве наиболее показательного примера рассматриваются особенности коммуникативного взаимодействия в спортивной, детской и ролевой играх. Каждый тип игры предоставляет особые формы коммуникации как между участниками, так и с миром в целом.

Для цитирования в научных исследованиях

Тебякина Е.Е. Игра как форма коммуникации: антропологические особенности // Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке. 2017. Том 6. № 3А. С. 220-230.

Ключевые слова

Игра, коммуникация, передача информации, спортивные игры, детские игры, ролевые игры.

Введение

Любой современный человек так или иначе окружен динамичными информационными потоками и, словно сетью, опутан различными коммуникативными узлами: повсеместная контекстная реклама, телевидение, мобильный Internet. Однако, в этом несмолкающем информационном шуме, важно сопоставлять и отфильтровывать значимые и необходимые данные так, чтобы не потеряться в их огромном количестве. Но в непрерывающемся информационном потоке те вещи, которые могли бы оказаться действительно важными, проскальзывают сквозь информационные лавины, рекламный и новостной шум незамеченными. Кроме того, как отмечает отечественный исследователь А.А. Заморкин, переход коммуникации в новую виртуальную среду, не только расширяет ее поле, но и ведет к редупликации смысловых и символических констант в поле коммуникации, что в свою очередь расширяет интерпретационный контекст и еще больше затрудняет непосредственность общения и понимания [Заморкин, 2014, 40-41]. Отсюда вопрос: как сделать передачу информации более эффективной? Причем эффективность передачи информации должна определяться не только ее скоростью и количеством, но и функциональностью. Как отмечает П.К. Гречко в своей работе «Коммуникация и коммуникативность: различительное единство»: «Эффективность информации сегодня измеряется, наряду с прочим, количеством коммуникативных действий, которые можно совершить на ее основе» [Гречко, 2013, 28]. Именно поэтому необходимо создать не только эффективный коммуникативный процесс, но и целое коммуникативное поле. Но как коммуникативное поле создать таким, чтобы процесс взаимодействия в нем не только достигал максимальных результатов, но по возможности предельно нивелировал негативные факторы? Необходимо выяснить, возможны ли такие формы коммуникации, где передача информации осуществлялась бы прямым и непосредственным способом. Имеются ли сегодня такие типы взаимодействия, представляющие строгую, замкнутую, четко организованную систему, отделенную от внешнего мира и благодаря этому лишенную недостатков открытого и вечно циркулирующего в поле информационного шума коммуникативного пространства?

Феномен коммуникации

Коммуникация представляет собой комплексный феномен, поскольку это уже не просто процесс передачи информации, но и всестороннее его осмысление – анализ участников коммуникативного процесса (их мотивов, целей и задач в процессе общения), коммуникационной среды, типов и моделей коммуникации и т. д. Так, например, Ж. Бодрийяр в своей работе «Экстаз коммуникации» [Бодрийяр, 1983, www], отмечает вселенский масштаб коммуникации и настаивает на рассмотрении любого современного феномена, в первую очередь, как коммуникативного процесса. Кроме того, возникают проблемы с непосред-

ственным терминологическим определением коммуникации. Как отмечает по этому поводу отечественный исследователь В.Ю. Сухачёв: «Термины „коммуникация“ и „общение“ стали за последние лет тридцать настолько расхожими, что неизбежно вызывают аналитическое подозрение, – слишком много разговоров о коммуникации и в то же время все больше и больше проблем с ее тематизацией» [Сухачёв, 2004, 106]. Тем не менее большинство классических авторов, работавших в сфере теории коммуникации (Р. Якобсон, М. Бахтин, У. Эко, Р. Барт, Ю. Кристева, М. Лотман, Ж. Бодрийяр и многие другие), как бы они не понимали собственно коммуникацию и коммуникативное взаимодействие, сходятся в том, что общим для любого коммуникативного процесса являются его цель и эффективность. Поэтому важной задачей становится повышения уровня эффективности передаваемого сообщения, его принятия и понимания. С развитием современных технологий значительно увеличилась скорость передачи и обработки данных, но при этом значительно пострадало качество информационного материала из-за отсутствия действенного фильтра, способного отсеять помехи. Кроме того, информационная среда сегодня представляет собой максимально открытую систему, направленную на непрерывное производство информации. Постоянное создание текстов в гипертекстуальном пространстве определенным образом, пусть и невольно, уравнивает ценность любого произведенного текста (поста «Вконтакте» или научной статьи). К тому же виртуальная коммуникация обретает новое смысловое значение в наши дни, обнаруживая, по замечанию отечественного исследователя А.Ю. Антоновского, еще и ряд эпистемических проблем [Антоновский, 2016, 5-24]. Поэтому крайне важно найти механизмы создания такой среды, которая была бы оснащена одновременно фильтрами и эталонами (тем, на что можно было бы ориентироваться) и, в то же время, пластичным, творческим образованием, не ограничивающим понимание получаемого сообщения, но способствующего его максимально эффективной передаче. Б.В. Марков отмечает по этому поводу: «Коммуникативный опыт – это разговор и понимание, возникающие между двумя субъектами, каждый из которых является участником переговоров. Он также имеет много общего с игрой, где имеет место интеракция» [Марков, 2011, 70].

Игра как форма коммуникации

Именно игра создает особый мир – мир игровой действительности, характеризующийся особым хронотопом и потому замкнут в своем существе и полностью захватывает игрока. В этом отношении игра как форма коммуникации может выступить примером наиболее эффективной коммуникационной среды. Основные причины для подобного утверждения следующие: во-первых, любая игра представляет собой замкнутую, строго упорядоченную систему благодаря наличию правил и формируемого ими контекста. Четко оговоренные правила позволяют упростить мир (прежде всего в представлении ребенка – изначально дети играют по относительно простым правилам, но со временем игры оперируют все более

разветвленной системой правил, что готовит детей к встрече со сложным взрослым миром, в котором много правил, нередко противоречащих друг другу), а также пресечь ряд спорных моментов, например, заступ за ограничительную линию или выход за временные рамки в спортивной игре-соревновании зачастую означает поражение. Конфликт участников коммуникации возможен только в процессе интерпретации того или иного правила или при попытке доказать или опровергнуть нарушение (так, например, часто возникают споры в футболе при определении арбитрами наказания и доказательстве нарушения). Во-вторых, игровое пространство, несмотря на строгость правил, обладает определенной пластичностью – готовностью к изменению и преобразованию.

Благодаря своей гибкости и принятию момента условности игра представляет собой постоянное творческое самовыражение человека-игрока. Кроме того, она позволяет витально обезопасить участников, благодаря принятию момента условности (поскольку в игре все «ненастоящее» и даже смерть «понарошку»). К тому же отличительной особенностью феномена игры, делающей его отличным от многих других повседневных практик, является не только получение удовольствия, но и нацеленность на дальнейшее развитие. Как отмечает американский психолог и исследователь игры С. Браун: «Если мы перестаем играть, то разделяем судьбу всех животных, которые перерастают игру. Наше поведение становится фиксированным. Нам неинтересны новые вещи. Мы находим меньше удовольствия от мира вокруг» [Браун, Воган, 2015, 64].

Игровое коммуникационное воздействие осуществляется непосредственно между участниками коммуникации, опять благодаря принятому по умолчанию общему контексту игры, заданному правилами. Игра отсекает всё то, что миру игры непосредственно не принадлежит. Возможно, именно поэтому игра так привлекательна – в ней нет ничего лишнего, ее правила строги, но вместе с тем по логике игры они могут применяться по-разному и даже изменяться, если это будет признано необходимым всеми участниками. Вместе с тем основания игры (правила, место, избранное для игры, и особый ход игрового времени) принимаются по умолчанию, строго исполняются и не допускают множества толкований. Сторонний наблюдатель, не включенный в пространство игры (как зритель в актерскую игру, болельщик, комментатор в спортивную и т. д.), нередко разрушает игру своим вторжением. Если реальность начинает превалировать над игроками – игра заканчивается.

Поскольку игра представляет собой замкнутую систему, то коммуникативное воздействие должно быть по большей части внутриигровым, так как усиление коммуникативного контакта с внешним миром приводит к окончанию игры. Однако любая игра не является полностью обособленной от действительного мира, причудливым образом совмещая и преломляя его в себе.

В качестве наиболее показательного примера, максимально полно представляющего игровое взаимодействие, можно рассмотреть три типа игр, ярко иллюстрирующих процесс коммуникативного воздействия: детскую, спортивную и ролевую игру (иллюстрирующую собой современный этап развития феномена игры).

Спортивная игра

Спортивная игра представляет собой игру в наиболее жестко протоколированной форме. Благодаря институту судейства важным становится максимальное соблюдение игровых правил. Нарушение границ игрового поля, временного интервала, нечестный прием и грубое сила по отношению к сопернику могут стать причинами для дисквалификации и поражения. Спорт среди всех типов игр обладает наибольшей жесткостью и педантичностью правил, поскольку любое их нарушение ведет за собой те или иные санкции. Спортивная игра является наиболее замкнутой игровой системой и именно поэтому она больше всего ориентирована на внешнего наблюдателя – судью или болельщика. Поэтому коммуникативное взаимодействие в этом типе игр имеет особый характер. Прежде всего оно, как правило, тройственно – Союзник-Противник-Наблюдатель (судья или болельщик). Причем взаимодействие с наблюдателем в большинстве своем косвенное (болельщики выражают одобрение или неодобрение как действиями игрока, так и судьи, но при этом могут и вовсе отсутствовать, поскольку не являются необходимым элементом в отличие от, например, зрителей в актерской игре, является внешне ориентированной и бессмысленна без стороннего наблюдателя), или вынужденное (споры с судьей по поводу его решений). Спортивная игра в основе своей содержит конфликт, но при этом он строго ограничен правилами, локализован в одной конкретной области спортивного состязания и бессмыслен за пределами игры. Это отличает его от, например, национальных конфликтов (яркий пример продолжительности этнического конфликта и его постоянный переход в новые формы и выход за пределы демонстрирует В.А. Белый в своей статье «Политические детерминанты межэтнических конфликтов на Северном Кавказе в 1990-е годы» [Белый, 2016, 131-139]). Спортивная игра противопоставляет только соперников, находящихся на спортивной арене, и только на момент состязания. Взаимодействие с противником носит негативный (антагонистический) характер, поскольку именно противник призван стать препятствием на пути к победе, с одной стороны, и является единственным смыслом игры, с другой (нет противника, нет и победы). Так, французский социолог и теоретик спорта Пьер Парлеба в работе «Игра, спорт и общество» пишет о создании сети коммуникативного взаимодействия в спортивном соревновании, в котором контркоммуникация с соперником является обязательным и неизменным условием осуществления игры: «Взаимодействие дополняет коммуникативную связь, чтобы определить один из универсалов спортивной игры: коммуникативную двигательную сеть. В многочисленных социомоторных играх взаимодействие отмечается, исключительно как контркоммуникация, эта особенность присутствует среди огромного числа традиционных спортивных игр» [Parlebas, 1999, 97]. И далее «Институт спорта придает большое значение объективности отношения антагонизма и господства» [там же].

Третий тип коммуникативного взаимодействия связан с участниками собственной команды. Он достигается не только за счет совместного времяпрепровождения и тренировок,

но и в результате разработки особой системы символов и знаков, что обозначали бы ряд действий, которые необходимо предпринять членам команды и которые, в свою очередь, не смог бы уловить соперник. Поэтому в спорте важна коммуникация не только как передача информации, но и как построенная единообразно система понимания и интерпретации (особенно в командном спорте).

Детская игра

Переходя к следующему типу игры, следует отметить, что детская игра представляет собой форму коммуникации непосредственно со всем миром. В процессе игры ребенок учится взаимодействовать с людьми, предметами, идеями и языком, – как правило, все эти формы осуществляются одновременно. Так, известный отечественный психолог и педагог Д.Б. Эльконин в своей работе «Психология игры» отмечает комплексность детского игрового феномена. В ней автор на основе наблюдения за детской игрой пытается осмыслить как сам феномен игры (в частности, детской игры по ролям, где ребенок в процессе подражания получает опыт существования в контексте той или иной роли), так и условия его возникновения и воплощения. Игра рассматривается как деятельность, специфически присущая человеку в детстве, в период его развития. Детство (от 1 года до 12-14 лет) представляется советскому психологу как подготовительный этап для будущей трудовой и общественной деятельности. Именно поэтому при рассмотрении феномена детской игры его интересуют стратегии поведения и коммуникативного взаимодействия игроков в первую очередь в играх, связанных с исполнением роли, поскольку именно в них выбираются и сглаживаются наиболее приемлемые в тех или иных ситуациях формы поведения. Кроме того, детская игра способствует складыванию и первичной апробации определенных типов поведения. Д.Б. Эльконин отмечает по этому поводу: «Игра и есть та деятельность, в которой складывается и совершенствуется управление поведением на основе ориентировочной деятельности. Подчеркиваем: не какая-то конкретная форма поведения – пищевого, оборонительного, сексуального, а быстрое и точное психическое управление любой из них. Именно поэтому в игре как бы смешаны все формы поведения в единый клубок и именно поэтому игровые действия носят незавершенный характер» [Эльконин, 1999, 63]. Ребенок увлекается игрой, он полностью поглощен своим вымыслом, стремится как можно точнее копировать действия взрослых, однако при этом ему крайне важны собственно социальные взаимодействия. Д.Б. Эльконин приводит ряд примеров, когда простое ознакомление с внешней функцией деятельности не вызывало желание играть и подражать, но только раскрытие моментов социальных взаимосвязей и принципов коммуникативного взаимодействия раскрывало суть той или иной игровой роли и «запускало» игру. Коммуникация в детской игре имеет кроме собственно информационной также и пропедевтическую функцию. Она позволяет ребенку не только отточить навыки социального, культурного и идентификационного взаимодействия с миром, но и обучает его обращению с языком.

Ролевая игра

Третьим типом игрового коммуникативного воздействия, рассматриваемым в данной статье, является феномен ролевой игры, относительно недавно попавший в поле внимания исследователей. Возникшие на рубеже 70-80 годов XX столетия ролевые игры представляют тип игро-практики, направленной на создание и воспроизведение в пространстве актуальной действительности некоторого события (действительно исторически имевшего место или выдуманного, фэнтезийного). Беря за основу историческое событие или сюжет любимой книги, участники ролевого движения разрабатывают новую нарративную канву, возможную для воспроизведения и готовят специальные костюмы, служащие для большего погружения в игровую действительность.

Коммуникация в ролевой игре происходит посредством кодировки различных специфических понятий, доступ к шифру которой получают только участники ролевого движения. Это позволяет отличать их от остального мира и других субкультурных образований (работает схема-противопоставление МЫ не ОНИ).

Ролевое движение как особый тип социальной практики также конструирует собственную риторику. Она имеет тройственный характер. С одной стороны, формируется дискурс, призванный отличить и дистанцировать участников ролевого движения от других социальных групп (складывается специфический ролевой сленг, именуемый, например, неучастников «цивилами»). С другой, появляется специфический дискурс повседневного бытия ролевиков, необходимый для совместной работы друг с другом, при изготовлении оружия или костюмов. Основу этого дискурса составляют как названия инструментов и процессов (исторически сложившихся или новообразованных), так и «профессиональный» юмор и возможность передачи навыков. Степень приобщенности неопита к собственно ролевой среде определяется в этом случае посредством овладения этим языком. И наконец, с третьей стороны, конструируется особый дискурс и риторика, формирующаяся непосредственно в ходе ролевой игры или бала. Эта риторика позволяет полнее включить участника в собственно бальную или игровую атмосферу, путем подражания дискурсу минувших эпох, стилю и манере ведения представляемой эпохи (при помощи, например, употребления французских слов, инверсии или подражания диалогам книжных героев). Также предполагается исключение профанных тем (сама обстановка их не предполагает), сленговых выражений, слов современного языка (если реконструируется какая-то историческая эпоха, то максимально приветствуется подражание, оно также ведет к общему повышению культуры языка участника ролевого движения). Кроме того, в контексте ролевой среды общеупотребительными становятся названия танцев или отдельных танцевальных па, и появляются даже специфические поговорки: «Один раз не па-де-грас» (название танца) – один раз ничего не значит, «Полный флик фляк» (одна из сложных мазурочных фигур) – попадание в тяжелое, затруднительное положение – или же новые слова и выражения, образовавшиеся в процессе про-

ведения той или иной сюжетной игры и невольно отсылающие к ней (таким образом, игрок, не участвовавший в этом событии выпадает из языкового контекста, а ситуация нуждается в объяснении). К тому же в такого рода играх создается общий контекст, на основе которого участники ролевых движений, например, из разных клубов или городов не только узнают друг друга (одежда, аксессуары, язык), но и могут договориться о ряде общих моментов (проведение крупномасштабных, всероссийских ролевых игр, обмен полезным опытом в организации на специальных мероприятиях-Конвентах). Возникает особого рода общность, основанная на принципах непосредственного взаимодействия участников на единой творческой почве, близкая к буберовскому идеалу: «Настоящая община возникает не вследствие того, что люди питают чувства друг к другу (хотя без этого тоже не обойтись), а благодаря наличию двух моментов: необходимо, чтобы все пребывали в живом, взаимном отношении к единому живому средоточию, и необходимо, чтобы все пребывали в живом, взаимном отношении друг к другу» [Бубер, 1993, 17].

Заключение

Таким образом, коммуникация в игре является наиболее эффективной, с одной стороны, благодаря замкнутости игры как символической системы, а с другой, ее постоянной внутренней пластичности, изменчивости и условности, способствующим как результативной трансляции сообщения, так и его адекватному пониманию. Именно поэтому для повышения эффективности повседневной коммуникации необходимо добавить игровой элемент. Однако следует помнить, что этот прием сработает только в том случае, если все участники коммуникативного процесса готовы вступить в игру.

Библиография

1. Антоновский А.Ю. Коммуникация как эпистемическая проблема // Эпистемология и философия науки. 2016. № 1(47). С. 5-24.
2. Белый В.А. Политические детерминанты межэтнических конфликтов на Северном Кавказе в 1990-е годы // Развитие современной цивилизации: ответы на вызовы времени. М.: Научный консультант, 2016. С. 131-139.
3. Бодрийяр Ж. Экстаз коммуникации // *The Anti-Aesthetic. Essays on Postmodern Culture* / Ed. Н. Foster. Port Townsend: Bay Press, 1983. P. 126-133. URL: <http://ivanem.chat.ru/extaz.htm>
4. Браун С., Воган К. Игра. Как она влияет на наше воображение, мозг и здоровье. М.: Манн, Иванов, и Фербер, 2015. 192 с.
5. Бубер М. Я и Ты. М.: Высшая школа, 1993. 173 с.
6. Гречко П.К. Коммуникация и коммуникативность: различительное единство // Ценности и смыслы. 2013. № 4(26). С. 26-37.

7. Заморкин А.А. Социально-философские подходы к изучению феномена виртуальной коммуникации // Теория и практика общественного развития. 2014. № 1. С. 40-43.
8. Марков Б.В. Философия языка и коммуникации. Человек в мире звуков и образов. Saarbrücken: LAP Lambert Academic Publishing, 2011. 223 с.
9. Сухачёв В.Ю. Концепция коммуникации в трансцендентально семиотической интерпретации // Дудник С.И. (ред.) Коммуникация и образование. СПб.: Санкт-Петербургское философское общество, 2004. С. 106-134.
10. Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: ВЛАДОС, 1999. 360 с.
11. Parlebas P. Jeux, sports et sociétés. Institut national du sport et de l'éducation physique. ISEP-Publications, 1999. 586 p.

The game as a form of communication: anthropological features

Elena E. Tebyakina

Postgraduate,
Institute of Philosophy,
Saint-Petersburg State University,
199034, 5 Mendeleevskaya line, Saint Petersburg, Russian Federation;
e-mail: iluna.prum@gmail.com

Abstract

The article deals with the problems of communicative interaction and its transformation during the game. The modern understanding of communication is associated primarily with a comprehensive consideration of this phenomenon. The process of transferring information from the acceptor to the recipient is as important as the quality and completeness of the transmitted message. That is why it is necessary to consider the phenomenon of communication in an environment that not only brightens its features, but also opens the field for experiments. The game space is such an environment. On the one hand, the game is strictly limited to rules, violation of which threatens with sanctions or the completion of the game, and on the other hand, due to the convention of the game process, the creative transformation of the game and the communicative space in it is possible. Therefore, the game appears not only as a closed system, allowing to analyze the communication space, but also as a special kind of communi-

cative interaction proper. The features of communicative interaction in sports, children's and role games are considered as the most revealing example. Each type of game provides special forms of communication both between participants and the world as a whole.

For citation

Tebyakina E.E. (2017) Igra kak forma kommunikatsii: antropologicheskie osobennosti [The game as a form of communication: anthropological features]. *Kontekst i refleksiya: filozofiya o mire i cheloveke* [Context and Reflection: Philosophy of the World and Human Being], 6 (3A), pp. 220-230.

Keywords

Game, communication, information transfer, sports games, children's games, role-playing.

References

1. Antonovskii A.Yu. (2016) Kommunikatsiya kak epistemicheskaya problema [Communication as an epistemic problem]. *Epistemologiya i filozofiya nauki* [Epistemology and Philosophy of science], 1(47), pp. 5-24.
2. Belyi V.A. (2016) Politicheskie determinanty mezhetnicheskikh konfliktov na Severnom Kavkaze v 1990-e gody [Political determinants of interethnic conflicts in the North Caucasus in the 1990s]. *Razvitie sovremennoi tsivilizatsii: otvety na vyzovy vremeni* [Development of modern civilization: answers to the challenges of time]. Moscow: Nauchnyi konsul'tant Publ., pp. 131-139.
3. Brown S., Vaughan Ch. (2010) *Play. How it shapes the brain, opens the imagination and invigorates the soul*. Avery. (Russ. ed. : Braun S., Vogan K. (2015) *Igra. Kak ona vliyaet na nashe voobrazhenie, mozg i zdorov'e*. Moscow: Mann, Ivanov, i Ferber Publ.).
4. Buber M. (1923) *I and Thou*. (Russ. ed.: Buber M. (1993) *Ya i Ty*. Moscow: Vysshaya shkola Publ.).
5. El'konin D.B. (1999) *Psikhologiya igry* [Psychology of the game]. Moscow: VLADOS Publ.
6. Grechko P.K. (2013) Kommunikatsiya i kommunikativnost': razlichitel'noe edinstvo [Communication and communicativeness: a differentiating unity]. *Tsennosti i smysly* [Values and meanings], 4 (26), pp. 26-37.
7. Jean Baudrillard (1983) Ecstasy of communication. In: Foster H. (ed.) *The anti-aesthetic. Essays on postmodern culture*. Port Townsend: Bay Press, pp. 126-133. Available at: <http://ivanem.chat.ru/extaz.htm> [Accessed 16/02/17].
8. Markov B.V. (2011) *Filozofiya yazyka i kommunikatsii. Chelovek v mire zvukov i obrazov* [Philosophy of language and communication. Man in the world of sounds and images]. Saarbrücken: LAP Lambert Academic Publishing.

9. Parlebas P. (1999) *Jeux, sports et sociétés*. Institut national du sport et de l'éducation physique. ISEP-Publications.
10. Sukhachev V.Yu. (2004) Kontsepsiya kommunikatsii v transtsendental'no semioticheskoi interpretatsii [The concept of communication in a transcendental semiotic interpretation]. Dudnik S.I. (ed.) *Kommunikatsiya i obrazovanie* [Communication and education]. St. Petersburg: St. Petersburg Philosophical Society, pp. 106-134.
11. Zamorkin A.A. (2014) Sotsial'no-filosofskie podkhody k izucheniyu fenomena virtual'noi kommunikatsii [Social and philosophical approaches to virtual communication study]. *Teoriya i praktika obshchestvennogo razvitiya* [Theory and practice of social development], 1, pp. 40-43.