

ISSN 2518-7392

НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ «ОДЕСЬКА ПОЛІТЕХНІКА»

ФІЛОСОФІЯ ТА ГУМАНІЗМ

Періодичне електронне наукове видання

ВИП. 1(13)

Одеса - 2021

Головний редактор - проф. Розова Т. В., д.ф.н (Одеса)

Редакційна колегія:

Заступник головного редактора – Бородіна Н.В. к.ф.н., доцент (Одеса).

Члени редколегії:

- Амір Л., доктор філософії, професор Коледжу академічних досліджень менеджменту (Тель-Авів, Ізраїль);
- Афанасьєв О. І., д.ф.н., професор кафедри філософії та методології науки Національного університету «Одеська політехніка» (Одеса)
- Кашуба М. В., д.ф.н., професор, зав. кафедрою суспільних наук Львівської національної музичної академії;
- Коначова С. О., д.ф.н., професор, зав. кафедрою сучасних проблем філософії Російського державного гуманітарного університету (Москва, Росія);
- Чорна Л. В., д.ф.н., професор кафедри культурології, мистецтвознавства та філософії культури Національного університету «Одеська політехніка» (Одеса)

Журнал засновано 2015-го року за рішенням Вченої Ради Одеського національного політехнічного університету № 9 від 24 червня 2014 року.

Адреса редакції – вул. Шевченка, 1, Національний університет Одеська політехніка, кафедра кафедри культурології, мистецтвознавства та філософії культури, гуманітарний факультет,
Одеса, 65044, Україна; e-mail: n.v.borodina@op.edu.ua

© Національний університет Одеська політехніка, 2021

ЛІТЕРАТУРА НОН-ФІКШН: ДО ПИТАННЯ ПРО СПЕЦИФІКУ

Олександр Афанасьєв, Ірина Василенко

Анотація. Популярність літератури нон-фікшн зумовлена наявністю в інформаційному просторі величезної кількості недостовірної інформації з будь-якого питання. Термін нон-фікшн слід відрізняти від «невигаданої літератури». Немає підстав включати туди документальну прозу, зокрема, мемуари, біографії, щоденники, листи, а також науково-популярну і навчальну літературу. Фактична точність цього жанру дуже перебільшена. Усякий факт залежить від способу його представлення та інтерпретації. Адекватним синонімом нон-фікшн слід вважати термін «літературна журналістика».

Ключові слова: нон-фікшн, літературна журналістика, художня література, неvigадана література, факт.

Нон-фікшн як поняття і вид діяльності активно функціонує вже понад півстоліття, швидко набираючи популярність на пострадянському просторі. Особливий інтерес до нього виник в журналістському середовищі, але швидко поширився на письменницькі кола, оскільки письменники відчували серйозну конкуренцію [Захаров 2018]. Зацікавилися ним з тих пір, коли в сферу нон-фікшн, нехудожньої літератури, була введена особлива журналістика, пізніше названа літературною журналістикою, яка активно застосовувала художні форми подачі матеріалу. «Мені, – писав Т.Вульф, що став родоначальником не тільки нової журналістики, а й нового розуміння нон-фікшн, – не просто відкрилися можливості працювати в нон-фікшн за допомогою прийомів письма, традиційно використовуваних романістами і новелістами. Це теж, але і дещо ще. Відкриття полягало в тому, щоб в журналістиці і нехудожній прозі використовувати весь белетристичний арсенал – від звичайних діалогів до потоку свідомості – і застосовувати ці різні прийоми одночасно або один за іншим ... щоб запалити читача і змусити його задуматися» [Вульф 2008].

Новий термін, точніше його нове розуміння, почали приміряти на багато жанрів за межами публіцистики, до біографій, щоденників, мемуарів, підручників, науково-популярної белетристики [Гвоздев 2011], які і раніше вважалися нехудожньою літературою, але на більше не претендували. З'явилось багато дослідників даного феномена, потік яких не вичерпується, а останнім часом різко посилюється [Протасова 2014]. Були спроби простежити його передумови, межі застосування, структуру, стилістику [Hartsock 2000], [Вульф 2008]. При цьому термін, як і раніш, залишається вкрай невизначеним. Дослідження, що тривають кілька десятків років, не дали скільки-небудь точного визначення нон-фікшн, не виявили його жанрові межі, навіть термін не сформувався. У довгому ряду назв фігурують і журналістський роман, і літературна журналістика, і література факту, і документальна проза та ін.

Не претендуючи на вирішення всіх перерахованих проблем, обмежимо мету статті методологічними міркуваннями щодо уточнення жанрових меж нон-фікшн.

Найпростіший, але і самий ушербний спосіб класифікації полягає в поділі літератури на фікшн, тобто вигадану, вона ж художня, і нон-фікшн, тобто неvigадану, нехудожню. Сумнівні виникають відразу, коли починають перераховувати види, жанри і

інші рубрики та підстави того чи іншого віднесення, зокрема, стосовно «літературної журналістики».

Дійсно, якщо, як вважав той же Вульф та інші класики, тут потрібно застосовувати художній арсенал, то чому ж це не вважати вже художньою літературою? Спроби виявити для солідності причини нової журналістики або щось схоже в більш ранній літературі, в тому числі художній, істотно ускладнили, а то й заплутали, ситуацію, оскільки довелося до неон-фікшн віднести окремі твори художньої літератури. В результаті вийшло, що до тексту неон-фікшн висуваються дві головні вимоги: фактична точність і художня форма викладу [Вульф 2008], що дуже суперечливо.

Спроби вирішити протиріччя призводять до того, що журналісти, літератори і дослідники вкладають в ці вимоги різний зміст.

Журналісти вважають літературністю, крім всіляких художніх технік, детальний опис місця події, соціокультурного контексту, наявність великої кількості діалогів, а головне фіксацію зовнішності і мовних нюансів героїв. Остання обставина підсилює ефект присутності читача і викликає додаткові емоції. Відомий авторитет у цій сфері, американський журналіст, письменник і дослідник Том Вульф назвав даний феномен новою журналістикою. Ідея новизни полягала в тому, що журналістські тексти слід робити такими, щоб вони читалися як роман [Вульф 2008]. Так виходить художній, але все ж репортаж, хоча він значно запізнюється за часом, відрізняється великим об'ємом матеріалу і громіздкістю в порівнянні з традиційним репортажем. Сюди зазвичай відносять особистісні нариси, журналістські хроніки, публіцистику і особливо тревел-блоги, нвдзвичайно популярні в даний час. Зазначені вимоги, особливо невігдані детальні описи місця події, а також зовнішності і особливостей мови персонажів, дозволяють читачеві перебувати в гущі подій подібно свідкові, і одночасно, завдяки вимогу літературності викладу, насолоджуватися літературними способами подачі матеріалу [Гвоздев 2011].

З точки зору письменників особливістю неон-фікшн є фактична точність оповідання, скажімо, роману, новели, з відповідними посиленнями, свідоцтвами, часом фотоматеріалами, відеосюжетами і іншими доказами автентичності подій і героїв, чого раніше не вимагали від літературного твору [Басинский 2019]. Це важливо для читача, любителя художньої прози, який бажає пережити, осмислювати і взагалі перебувати не в вигаданому, а в реальному світі. Так з'являються романи-неон-фікшн. Їх відмінність від репортажів неон-фікшн, полягає в наявності художнього вимислу, який стосується переважно не фактів і героїв, а композивання матеріалу, має на увазі переважання наративності, сюжетності, образності мови і інших типових літературних компонентів. В цьому випадку факти, їх точність і достовірність також важливі, але вторинні по відношенню до художності і є способом уявлення суттєвої для письменника проблеми. Для журналістської ж неон-фікшн, навпаки, фактаж є визначальним, а художність служить допоміжним засобом уявлення. Втім, нерідко і те, і інше відносять до «літературної журналістики», як охрестив цей жанр Норман Сімс.

Феноменом такого неон-фікшн зацікавилися не лише журналісти та письменники, які пишуть в цьому жанрі і мимоволі осмислюють його, а й вчені різних спеціальностей: літературознавці, соціологи, історики, філософи, які намагаються зрозуміти даний феномен. Захищено чимало дисертацій [Местергази 2008], [Шутяк 2017], неон-фікшн увійшов в підручники з різних спеціальностей [Денисова 2012], хоча єдності думок, як і раніше, немає.

Деякі дослідники настільки розширюють рамки неон-фікшн, що включають туди всю нехудожню літературу і навіть деякі види художньої прози, підкреслюючи невігданість представленого фактичного матеріалу і маючи на увазі буквальный переклад терміну [Комлев 2018]. Інші звертають увагу на те, що в рамках неон-фікшн відбувається формування нової жанрової модифікації, в якій об'єднуються нариси, репортаж, мемуари з елементами вимислу, з прикметами художньої, емоційно забарвленої прози [Денисова 2012].

Дуже спірним є віднесення до неон-фікшн біографій, автобіографій, щоденників, науково-популярної та навчальної літератури або історії тих чи інших явищ, місць, феноменів, як це роблять деякі автори [Комлев 2018]. Хоча, зрозуміло, відома схожість є, особливо в уявній точності фактичного матеріалу і літературному способі подання подій життя відомих людей або наукових даних. Зрештою, цікавим повинен бути і наукова праця, і підручник, і біографія, а не тільки вигадані сюжети, події і герої. Але ...

Біографії та автобіографії, як, втім, і мемуари, щоденники, листи тощо, які часто відносять до документальної прози, відрізняються від неон-фікшн за багатьма параметрами. По-перше, в документальній прозі здійснюється досить довільний, хоча і важливий для автора і цікавий читачеві, відбір фактів і їх особливе угруповання, в той час як в неон-фікшн, особливо в «літературній журналістиці», як цей жанр замислювався і розвивався, сам факт визначає матеріал, що підбирається до нього. По-друге, в центрі уваги документальної прози знаходиться особлива позиція автора, а в неон-фікшн автор як би відсутній, за нього говорять матеріали, свідки і свідоцтва. По-третє, читачеві прози цікаві не тільки викладені факти, але не меншою, а то і більшою мірою, ставлення автора до описаних подій. По-четверте, події щоденників, мемуарів, біографій становлять певну еволюцію описуваних подій і позиції автора, а неон-фікшн виявляє, скоріше, причини представленого явища. По-п'яте, читач, як правило добре знайомий з соціокультурною або історичною ситуацією, в якій працює документаліст, і документальна проза лише уточнює окремі деталі, в той час як неон-фікшн на перше місце ставить саме деталі, роблячи їх самостійним об'єктом вивчення та подання. По-шосте, в документальній прозі головним персонажем є автор, який вартий уваги як прославлений експерт, авторитетний учасник, всім відома особа, і, знову ж, висвічується цікава позиція автора, в силу чого він вартий уваги, в той час як в неон-фікшн автор далеко не на першому місці, і він, якщо і заслуговує на увагу, то саме як майстер неон-фікшн. По-сьоме, в документальній прозі немає того ажіотажу навколо ексклюзивності [Захаров 2018], як в неон-фікшн, особливо в «літературній журналістиці».

Біографія або автобіографія на перший погляд здаються викладом фактів, зосередженням «чистої інформації». Насправді це наративи з досить довільним сюжетом, повністю залежним від автора. Тому біографії однієї і тієї ж людини, написані різними авторами, будуть вельми відрізнятися. Все залежить від тієї ідеї, яка покладена в основу біографічного сюжету. З орієнтацією на неї будуть відбиратися факти і укладатися в закономірну, логічно послідовний ланцюжок подій, де кожне наступне як би закономірно випливає з попереднього. Якщо ж додати відповідні коментарі, в яких одне і теж явище буде витлумачено протилежним чином, то побачимо протилежні картини життя одного і того ж персонажа. Досить згадати біографії Леніна, Сталіна, Гітлера, Мазепи, Бендери, Катерини Другої та інших вождів, царів, політиків, що представляють їх героями, а з часом або просто в іншому викладі – злочинцями.

Зазначена залежність будь-якого факту від способу його представлення та інтерпретації істотно звужує сферу «невигаданої» літератури. Там може йти мова про

відносно нейтральні факти, які мало залежать від ідеологічних, політичних і взагалі ціннісних уподобань. Останнє має місце, коли явно або неявно маються на увазі загальнолюдські цінності або цінності здорового глузду. В їх світлі факти набувають значну стійкість. Тому такого типу популярні репортажі нон-фікшн не ставлять під сумнів щодо фактичної точності, і це збільшує їх популярність. Але навіть в цьому випадку не все однозначно, оскільки художня забарвленість факту завжди істотно змінює його. За висловом відомого представника американського «нового журналізму» Нормана Мейлера факт в літературі нон-фікшн перетворюється в фактоїд [Гвоздев 2011: 242]. А це вже інша річ.

Особливу небезпеку становить віднесення до нон-фікшн псевдонаукової літератури, зокрема, псевдонаукових текстів з психології поведінки, так званих підручників життя, як, втім, і всього корпусу псевдонаукової літератури. Та обставина, що вона часом написана дуже цікаво, не робить наведені там дані фактами, зокрема, науковими фактами. Є суттєва відмінність популярної психологічної, історичної чи іншої наукової літератури від псевдонаукової [Афанасьев Василенко 2020]. Правда, ненаукова література типу «псевдо», зокрема, різні псевдонаукові тексти, наприклад псевдобіографії, користується значною популярністю [Гвоздев 2011]. Там свідомо змішані факти і вигадка. Інколи це породжує переконливість автора і викликає інтерес читача. Можливо, така література має право на існування. Однак, чи правомірно зараховувати таку літературу, де доволі часто користуються фактами, до жанру нон-фікшн, яка за визначенням вимагає правди і точності факту?

Тим більше, наукову літературу або підручники не слід рахувати по відомству нон-фікшн, навіть якщо вони літературно викладені. Науковий фактаж вельми істотно відрізняється від журналістського, письменницького і взагалі буденного фактажу. Наука не займається буденними фактами, і зведення наукових фактів до звичайних здатне зруйнувати науку. Тому, до речі, надзвичайно важливо, щоб журналісти, які популяризують науку, наукові відкриття, теорії чи інші наукові положення, мали хорошу загальнонаукову і загальноосвітню, а не тільки журналістську, підготовку.

Загальною причиною затребуваності нон-фікшн у наші дні є наявність величезної кількості суперечливої, плутаною, неперевіреної і недостовірної інформації практично з будь-якого питання, часто, до того ж, присмаченої ідеологічними, політичними і тому подібними коментарями, що виражають певні, часто злочинні групові та індивідуальні інтереси. У масовій свідомості не надто чітко розрізняються, а нерідко змішуються піднесені і низькі, наукові і псевдонаукові, художні і нехудожні, теорія і здоровий глузд. Відповідно, правдивість і фактична точність нон-фікшн загалом тільки здається такою, вони вельми перебільшені.

Мало хто звертає увагу на те, що точність, будь то точність визначення, точність факту, точність висловлювання, свідoctва, – річ дуже відносна. Міра відносності залежить від часу, сфери застосування, ступеня тощо. В методології науки ці ситуації добре опрацьовані, в тому числі і щодо наукового факту. Науковий факт завжди теоретично навантажений, залежить від теорії, положення якої визначають ступінь його точності і навіть форму і спосіб його існування. Звичайний, ненауковий факт завжди залежить від інтерпретації, яка в повсякденному сенсі виконує роль теорії. Не існує чистих незалежних фактів, ні в науці, ні поза її межами, як і взагалі чистої інформації. Відносно чистими, точними фактами іноді вважають дату народження, час події і тому подібні дані. Але, по-перше, їх роль не така вже й велика, а, по-друге, вони чимось або

кимось підтвержені, наприклад, свідченнями, документами, які можуть бути підробленими.

Відносно точних свідчень очевидців, слід пам'ятати незаперечну наукову формулу: «бреше як очевидець». Справа в тому, що очевидець ніколи не може точно відтворити картину події. По-перше, він не все бачив, по-друге, переживав емоції, які «затьмарюють розум», по-третє, головним визначив не те, що важливо, скажімо, для слідства, а те, що йому здалося важливим, по-четверте, мимоволі дав свою інтерпретацію і крізь неї згадує події. Можна продовжувати цей перелік до нескінченності. Загальновідомо, що люди, наприклад, які пережили війну, через деякий час згадують не стільки те, що бачили, скільки те, що читали про це, в усякому разі крізь прочитане або побачене в кіно згадують і інтерпретують минуле.

Журналістське або письменницьке розслідування факту нагадує ситуацію в науці, коли формулюється теорія ad-hoc. Такі теорії досить незадовільні в науці, оскільки пояснюють тільки даний випадок. З ними якийсь час миряться, бо немає нічого кращого, але прагнуть це краще відшукати, тобто побудувати теорію, яка пояснює ще щось, крім даного випадку. Теорія повинна володіти нормою загальності, пояснювати всі випадки даної групи, та ще й передбачати нові.

Аналогом такої загальності в художній літературі є типізація. Художній тип тим і важливий, що це загальність, впізнавана і застосовна до інших аналогічних випадків. З цього приводу склався вираз «знайомий незнайомиць». Цієї важливої ознаки позбавлена література нон-фікшн. Зрозуміло, у неї свої переваги, погано приватний, одиничний випадок, на відміну від типового, мало чому вчить, погано екстраполюється і узагальнюється, тому не дає освітньої родзинки, властивій художній літературі, хоча емоційний вплив має, хочеться вірити, що позитивний.

Переживання або співпереживання, яке викликається нон-фікшн – важлива, але мало не єдина, перевага нон-фікшн. Ознака точності факту, яка приписується цьому жанру, викликає сумнів.

Здається, що художня література в певному сенсі правдивіше літератури нон-фікшн.

Таким чином, термін нон-фікшн не слід розширювати до «невигаданої літератури». Немає підстав включати туди документальну прозу, зокрема, мемуари, біографії, щоденники, листи, а також науково-популярну і навчальну літературу. Фактична точність цього жанру дуже перебільшена. Адекватним синонімом нон-фікшн слід вважати термін «літературна журналістика».

Список літератури

Афанасьев А.И. Василенко И.Л. Методология науки в борьбе с псевдонаукой. Modern engineering and innovative technologies. Issue 11. Part 2. Karlsruhe: Sergeieva&Co, 2020. P.36-42

Басинский П. Сочиняют без вымысла URL: <https://rg.ru/2015/07/13/basinskii.html>

Вульф Т. Новая журналистика и антология новой журналистики. Санкт-Петербург. Амфора, 2008. 574 с. URL: https://royallib.com/read/vulf_tom/novaya_gurnalistika_i_antologiya_novoy_gurnalistikii.html#0

Гвоздев А.Б. Искусство факта. Понятие креатив нон-фикшн. Балтийский филологический курьер, 2011, №8, с241-249.

Захаров Д. В. «Дорогие удовольствия»: письма Трумена Капоте и реконструкция творческой истории «Хладнокровного убийства». Литература двух Америк. 2018. № 5. С.

164—180.

Денисова Т. Історія американської літератури. Київ. Вид. дім «Києво-Могилянська академія», 2012. 487 с.

Комлев Н.Г. Словарь иностранных слов. URL: <http://rus-yaz.niv.ru/doc/foreign-wordskomlev/index-205.htm#205>

Местергази Е. Г. Художественная словесность и реальность : документальное начало в отечественной литературе XX в. : дис. ... д-ра филол.наук : 10.01.08. Москва. 2008. 246 с.

Протасова Г. На межі репортажу й роману. Korydor. 2014. 10 жовтня. URL: <http://old.korydor.in.ua/texts/1689-na-mezhi-zhurnalistyky-na-mezhi-zhurnalistyky>

Шутяк Л.М. «Новий журналізм» у медійному дискурсі України: генеза та жанрово-стилістичні ознаки. : дис. ... канд. наук із соціальних комунікацій: 12.04.2017. URL: https://chtyvo.org.ua/authors/Shutiak_Liliiia/Novyi_zhurnalizm_u_mediinomu_dyskursi_Ukrainy_geneza_ta_zhanrovo-stylistychni_oznaky/

Hartsock J. A History of American Literary Journalism. The Emergence of a Modern Narrative Form. Amherst: Univ. Massachusetts Press, 2000. 294 p.

Alexander Afanasiev, Irina Vasilenko

LITERATURE NON-FICTION: ON THE QUESTION OF SPECIFICS

Abstract. *Non-fiction as a concept and type of activity has been active for over half a century. It is rapidly gaining popularity in the post-Soviet space. Special interest in it arose in the journalistic community, but also spread to writers.*

The general reason for the demand for non-fiction nowadays is the presence in the information environment of a huge amount of unreliable information on any issue.

This term began to be tried on many genres outside of journalism, unjustifiably spreading it. Studies lasting several decades have not given any precise definition of non-fiction, have not revealed its genre boundaries, not even the term has been formed. A long series of titles includes journalistic novels, literary journalism, factual literature, documentary prose, and others. Some researchers are expanding the scope of non-fiction so much that they include all non-fiction and even some types of fiction, emphasizing the unimaginativeness of the presented factual material and referring to the literal translation of the term.

The actual accuracy of this genre is greatly exaggerated. We must recognize the significant dependence of any fact on the way it is presented and interpreted. Even the artistic color of the fact always significantly changes it.

The term non-fiction should be distinguished from pseudo-scientific. There is no reason to include documentary prose, in particular, memoirs, biographies, diaries, letters, as well as popular science and educational literature. Particularly dangerous is the attribution of non-fiction pseudo-scientific literature. The fact that it is sometimes written very interestingly does not make the data given there scientific facts. There is a significant difference between popular psychological, historical or other scientific literature from pseudo-scientific. The term "literary journalism" should be considered an adequate synonym for non-fiction.

Key words: *non-fiction, literary journalism, artistical literature, fiction, not fictional literature, fact.*

References

Afanasev A.I. Vasilenko I.L. (2020) *Metodologiya nauki v borbe s psevdonaukoy*

[Methodology of science in the fight against pseudoscience]. Modern engineering and innovative technologies. Issue 11. Part 2. Karlsruhe: Sergeieva&Co. P.36-42.

Basinskiy P. (2018) *Sochinyat bez vyimysla* [Compose without fiction]. URL: <https://rg.ru/2015/07/13/basinskii.html>

Vulf T. (2008) *Novaya zhurnalistika i antologiya novoy zhurnalistiki* [New journalism and an anthology of new journalism]. Sankt-Peterburg. Amfora. 574 p. URL: https://royallib.com/read/vulf_tom/novaya_gurnalistika_i_antologiya_novoy_gurnalistiki.html#0

Gvozdev A.B. (2011) *Iskusstvo fakta. Ponyatie kreativ non-fikshn* [The art of fact. Creative non-fiction concept]. Baltiyskiy filologicheskiy kurer. №8, p.241-249.

Zaharov D. V. (2018) *«Dorogie udovolstviya»: pisma Trumena Kapote i rekonstruktsiya tvorcheskoy istorii «Hladnokrovnogo ubiystva»* ["Expensive pleasures": letters from Truman to Capote and reconstruction of the creative history of "Cold-blooded murder"]. Literatura dvuh Amerik. № 5. P. 164—180.

Denisova T. (2012) *Istoriya amerikanskoy literaturi* [History of American Literature]. Kiyiv. Vid. dim «Kievo-Mogilyanska akademiya». 487 p.

Komlev N.G. (2018) *Slovar inostrannyih slov* [Dictionary of foreign words]. URL: <http://rus-yaz.niv.ru/doc/foreign-wordskomlev/index-205.htm#205>

Mestergazi E. G. (2008) *Hudozhestvennaya slovesnost i realnost: dokumentalnoe nachalo v otechestvennoy literature XX* [Artistic literature and reality: a documentary beginning in the domestic literature of the twentieth century]; dis. ... d-ra filol.nauk. Moskva. 246 p.

Protasova G. (2014) *Na mezhi reportazhu y romanu* [On the inter-reportage to the novel]. Korydor. 10 zhovtnya. URL: <http://old.korydor.in.ua/texts/1689-na-mezhi-zhurnalistyky-na-mezhi-zhurnalistyky>

Shutyak L.M. (2017) *«Noviy zhurnalizm» u mediinomu diskursi Ukraini: Geneza ta zhanrovo-stilistichni oznaki* ["Novy zhurnalizm" in the media discourse of Ukraine: the genesis of genre and stylistic signs]; dis. ... kand. nauk iz sotsialnih komunikatsiy; URL: https://chtyvo.org.ua/authors/Shutiak_Liliiia/Novyi_zhurnalizm_u_mediinomu_dyskursi_Ukrainy_geneza_ta_zhanrovo-stylistychni_oznaky/

Hartsock J. (2000) *A History of American Literary Journalism. The Emergence of a Modern Narrative Form*. Amherst: Univ. Massachusetts Press. 294 p.

Стаття надійшла до редакції 25.05.2021

УДК 177

ЖОРСТОКІ НАРАТИВИ В МИСТЕЦТВІ ТА РЕАЛЬНА ЖОРСТОКІСТЬ: ЧИ ІСНУЄ КОРЕЛЯЦІЯ?

Бородіна Наталія

Дослідження присвячено темі впливу жорстоких оповідань (нарративів) у культурі на зростання жорстокості серед молоді. В дослідженні приймали участь 53 представника молоді, яким було запропоновано відрефлексувати цю тему та відповісти, що вони вважають припустимою або неприпустимою жорстокістю і наскільки доцільна вона у мистецтві.

Ключові слова: *нарратив, жорстокість, агресія, гіпотеза катарсису у масових комунікаціях.*

Актуальність теми. В останні роки загострилась дискусія щодо впливу жорстоких нарративів (в фільмах, відеоіграх, перформансах та інших феноменах культури) на зростання жорстокості у молоді. Багато дослідників вважали, що сучасна молодь стає більш жорстокою через споглядання жорстоких оповідань, особливу підозру викликало розповсюдження такого феномену як відео ігри, де ти маєш можливість «вбивати» - і цей символічний акт вбивства в уявному світі ігри розглядався як завуальований поштовх до реального вбивства [Craig A Anderson, Karen E Dill-Shackelford, 2000]. З іншого боку, професор психології С. Фешбах пропонує альтернативну теорію, яка згодом отримала назву: «The catharsis hypothesis of Mass Communications», де говорить про те, що ми навпаки покращуємось через споглядання жорстокості - це працює як «катарсис» у Аристотеля. Згідно його дослідженню, проведеному ще у 60-ті роки, перегляд фільмів, що містять сцени жорстокості, може скоротити рівень агресії людини в реальному житті [Feshbach, 1961]. Зараз дослідження має індекс цитування більше ніж 300 посилань і дискусії з його приводу продовжуються.

В усіх цих дослідженнях молодь виступала лише як інструмент - тобто хтось інший повинен був вирішити, чи пов'язане споглядання сцен жорстокості у фільмах та іграх зі зростанням рівня жорстокості/агресивності, чи не пов'язане. Дане дослідження має на меті зібрати рефлексії самої молоді - як вони оцінюють цю проблему, що підштовхує до жорстокості, а що не вважається шкідливим.

Після проведення опитування деякі зі студентів вирішили продовжити дослідження - щоб відрефлексувати проблему саме відеоігор, або саму можливість ненасильницьких комунікацій або інші аспекти рефлексії сучасного світу. З їхніми дослідженнями можна ознайомитись в цьому ж номері журналу.

Ступінь розробки

Найбільш гостра полеміка щодо жорстокості і того, що на неї може впливати, зараз іде в медичних журналах, особливо перед прийняттям законопроектів щодо обмеження розповсюдження відеоігор. Наприклад, в 2011 році був потужне зростання кількості досліджень щодо корисності жорстокості у медіа (насамперед і відеоіграх), але кількість захисників приблизно дорівнювала кількості критиків: (Ryan C.W. Hall «A Plea for Caution: Violent Video Games, the Supreme Court, and the

Role of Science» VS. John P. Murray, «A Plea for Concern Regarding Violent Video Games»).

Також сплеск досліджень спостерігався після терактів, які були скоєні молодими людьми (стрілянина у школах та інші). Неможливо заперечити самі факти жорстокого поведіння у сучасному світі, але чи дійсно культурні феномени(фільми, книги, театр, відео) їх спричиняють?

По-перше, треба визначити, чи дійсно ми маємо справу зі зростанням жорстокості у XX-XXI столітті? Багато разів ми чули про те, що сплеск жорстокості спостерігається саме зараз. Наприклад, Ф. Бегбедер пише про рейтинг 50 кращих книжок XX століття: «Взагалі, якщо вдуматися, наше п'ятидесятикнижжя являє собою дзеркало XX століття: тут знайдеться кілька чарівних, легких творів типу «Великого Гетсбі» або «Здрастуй, смуток», але скільки ж поряд з ними приголомшливих книг – свідків того, як за останні сто років людство побило всі рекорди жорстокості, варварства, расизму і тиранії» [Бегбедер, 2001].

Чи справді все так?

Щоб з'ясувати відповідь на це питання можна просто порівняти засоби страти у історії і сьогоденні. Зараз триває дискусія щодо ідеї взагалі відмінити страти, а раніше страта була головним засобом розважити людей. Дослідження ОБСЕ знайшло кілька історичних спроб зробити покарання менш жорстокими, але ці спроби нікого не переконали: «Так, наприклад, в правовому акті короля англів Вільгельма стверджувалося, що «я ... забороняю, щоб хто-небудь був убитий або повішений за будь-яку провину: нехай йому виколот очі і каструють». Однак ці прагнення не були ні чим іншим як боязкими спробами серед незліченної і нескінченного потоку застосування кваліфікованої смертної кари у вигляді колесування, зашивання в мішок і утоплення, спалення, четвертування, поховання живцем, перевівання тілом колеса, виставлення голови на кол, спалення мертвого тіла після відсікання голови, відсікання руки у мертвого тіла і т.п.» [Смертна казнь в регіоне Обсе (<https://www.osce.org/files/f/documents/7/e/20753.pdf>)]

Тобто в сьогоденні ми маємо ЗМЕНШЕННЯ жорстокості, але про жорстокість говорять численно більше, тому що більше елементів стали позначатися як жорстокі або такі, що принижують людську гідність. Це пов'язано з когнітивним упередженням «фундаментальною помилкою того, хто вижив»: дефектом нашої системи відбору даних, коли ми беремо до уваги тільки наявну інформацію по одній групі об'єктів «тих, хто вижили» і не беруть до виду, що не менш важлива інформація приховується серед «загиблих» (в даному випадку, мається на увазі, що минуле приховує в собі значне більше жорстокості, але про це вже не говорять). Так само ми схильні інтерпретувати зростання розмов про жорстокість зі зростанням жорстокості, хоча насправді обговорення жорстокості є складовою до її досягнення як неприпустимої та зменшення.

До того ж спостерігається психологічний феномен, який Дж. Гербнер назвав: «Синдром злого світу - явище, при якому контент засобів масової інформації, пов'язаний з жорстокістю і насильством, змушує глядачів думати, що вони живуть в світі більш небезпечному і жорстокому, ніж він є насправді». [Gerbner 2006]

Зростання обговорювання має ланцюгову реакцію - тема частіше з'являється в медіа, відображається у фільмах, книгах, іграх та інших формах творчості. Люди

відчувають зростання теми жорстокості як щось дискомфортне.

Гербер скептично ставився до зростання проблематики жорстокості і вважав, що «Найбільш загальна та поширена асоціація з переглядом телебачення - це загострене почуття життя у "зломому світі" насильства та небезпеки. Налякані люди більш залежні, ними легше маніпулювати та керувати ними, більш схильні до оманливо простих, сильних, жорстких заходів та жорстких позицій ... Вони можуть прийняти і навіть вітати репресії, якщо вони обіцяють зняти їхню невпевненість у собі. Це глибша проблема насиченого телебачення». [Мутпа, 2014.]

Важливо окреслити різницю: «зростання обговорення жорстокості» і «зростання візуалізації сцен жорстокості» - це різні феномени. У попередній історії не було необхідності візуалізувати жорстокість у мистецтві - бо вона їх оточувала і сприймалась як щось невикорінювальне. Тому навіть дитячі казки містили сцени дуже брутальної жорстокості (змусити танцювати в палаючих черевиках до смерті, наприклад).

Досить довгий час дослідники взагалі підозрювали, що природа людини є жорстокою, що спричинило побоювання щодо того, що ми повинні якось приборкати нашу жорстоку природу, або відшукати засіб «ре-каналізації» жорстокості: «When the world pisses you off and you need a place to vent, *Quake* [a violent video game] is a great place for it. You can kill somebody and watch the blood run down the walls, and it feels good. But when it's done, you're rid of it.» (Коли світ дратує вас і вам потрібне місце, щоб випустити повітря, *Quake* [жорстока відеоігра] - це чудове місце для цього. Ви можете вбити когось і спостерігати, як кров стікає по стінах, і це відчуває себе добре. Але коли це буде зроблено, ви позбудетесь цього ».) [Chester D. S., Bursleson K. A.P., 2009]

Чи дійсно ми можемо говорити про жорстоку природу людини? Це відлуння відкриттів біологів щодо тваринного походження та «гена мисливця-вбивці», який начебто присутній навіть у сучасних людях. Сучасні біологічні дослідження заперечують «приреченість на агресивність». Зокрема, Берковиць ще у 1926 році доводить, що «хоча у людини агресія може мати інстинктивний компонент, її можна модифікувати за допомогою ситуативних факторів». Л. Берковиць розглядає роль пізнавальних процесів (зокрема думок) у розумній поведінки інших людей, їх впливу на те, як людина буде поводитись відносно інших людей. Він вказує, що емоційно насичені думки здатні «активізувати в свідомості людини того чи іншого роду концепцію чи схему інтерпретації певної дії, і ця схема може визначити, як буде тлумачитися релевантна інформація» [Берковиць, 1926]. Висновок Берковиць у відповідь на питання: Чи неминуче насильство?

Таким чином ідея «виплеснути агресію» або «розрядити надлишок агресії зі своєї агресивної природи - це наслідки застарілого розуміння людини як «наповненої агресією». «Мабуть, важко або навіть неможливо цілком виключити насильство з соціального життя. Зовсім не тому, що людські істоти від природи злі або володіють вродженим бажанням вбивати і знищувати. Є ясні і незаперечні докази того, що агресивного інстинкту, передбачуваного Зигмундом Фрейдом, Конрадом Лоренцом і іншими теоретиками, в дійсності не існує. Хоча неймовірно, що людство коли-небудь зітре насильство з лиця землі, але ми можемо зробити деякі кроки для зниження шансів нападу або прояви злості серед людей» [Берковиць,

1926].

Берковиць багато уваги приділяв ситуативній агресії, та стверджує, що агресія - це реакція, на щось, що нам не подобається, і важливо, що цю реакцію ми можемо контролювати. Тобто нам не треба її виплескати і вона не обов'язково накопичується - якщо ми вирішуємо відреагувати на тригер, який нас зачепив, жорстоким поведінням - то тоді ми отримуємо проблему, яку потім назвали «коло насильства» - коло з якого дуже важко знайти вихід, тому що ми працюємо тригером для інших і жорстокість розповсюджується далі.

Але що є тригером? Чи дійсно фільм, відео-гра або книга може виступати тригером, який збільшує насильство?

Гіпотеза щодо зменшення рівня агресії після просмотру жорстоких відео зараз носить у наукових колах більш маргінальний характер, і сучасні перевірки експериментів Фешбаха не підтвердили його висновки.

А от щодо шкоди від відео та ігор висновки зробити важко.

Якщо це тригер до чогось - то до чого саме? І що саме має більш «тригерний характер» у наративах - відео? Але Маклюен вважав, що книга навпаки повинна більш захоплювати увагу, тому що вона залишає простір для фантазії, а відео вже все візуалізувало за тебе. Або може малюнок чи перфоманс, чи театральна вистава? (тут можна згадати перфоманс Марії Абрамовіч або театр жорстокості А. Арто). Якщо застосувати тут формулу «кола насильства» - насильство породжує насильство, то може дійсно перегляд насильства погано впливає на людей?

В ході дослідження, в якому взяли участь 53 студенти, була зроблена спроба проаналізувати враження від різних проявів жорстокості - як саме їх сприймають респонденти.

Що стосується проявів жорстокості в мистецтві - то згідно респондентам, воно не може працювати як тригер, тому що не зважаючи на емпатію, жорстокі наративи у мистецтві сприймаються як уявна жорстокість і не ображає і не надихає, а скоріш викликає відразу з не до кінця відрефлексованим відчуттям на зразок: «ну може, якщо режисер вирішив так показати, то воно дійсно було так треба».

Всього в тесті було 12 питань, 6 з яких пропонувала відрефлексувати враження від проявів жорстокості у мистецтві, та 6 питань щодо проявів жорстокості в житті - які з них можна виправдати, а які ні? (чи припустима жорстокість у вихованні, у спорті, для користі науки (експерименти над тваринами), зі злочинцями, з беззахаченками та з тими, хто змінює свою гендерну ідентичність та порушує цінності традиційного суспільства).

До питань були прикріплені відео з фільмів або фотографії перфомансів. Відповіді можна було дати з застосуванням шкали від 0 до 10, де 10 - це визнання доцільності жорстокого наративу у даному феномені культури, а 0 - повністю недоцільне та неприпустимо.

Питання щодо мистецтва мають такі результати:

1. У фільмі "Механічний апельсин" є сцени катувань. Чи погоджуєтесь ви з тим, що це було необхідно для того, щоб краще передати арт-хаусну філософську ідею фільму? (Схожа ситуація є в фільмах Л. фон Трієра).

Нейтральні	16
Критики	23
2. У фільмі "Ад канібалів" є натуралістичні сцени "поїдання людей". Чи необхідно це для достовірності у фільмі про канібалів? (п.с. аналогічний приклад: у фільмі "Безпосередньо Каха" є жорстокі сцени про гопників. Чи необхідно це для достовірності фільму про гопників?).	
Прихильники	11
Нейтральні	16
Критики	21
3. У фільмі "Вбити Білла" (як і у багатьох інших фільмах про помсту), героїня жорстоко вбиває тих, хто її скривдив. Якщо це бойовик, наскільки ці сцени були доречні?	
Прихильники	20
Нейтральні	13
Критики	15
4. У своєму перформансі Павленський зашив собі рот, тому що хотів показати становище художника в Росії і заборону на гласність. Наскільки цей вчинок був доречним у мистецькому проєкті?	
Прихильники	7
Нейтральні	11
Критики	30
5. Під час перформансу «Не вір очам» О. Мавроматі був розп'ятий на дерев'яному помості, а на спині бритвою вирізали напис «Я не син бога». Художник протистояв посиленню влади церкви у Росії. Виправдовує мета перформансу його засоби?	
Прихильники	3
Нейтральні	1
Критики	44
6. Щоб передати біль від розчарування світом австрійський акціоніст Р. Шварцкопф провів перформанс само-катування. Чи ця мета виправдовує ці засоби?	
Прихильники	2
Нейтральні	1
Критики	45

У коментарях до тесту були зазначені спостереження з пропозицією заборонити жорстокість у мистецтві, так і такі, що не бачать в цьому шкоди для суспільства. Аргументи щодо корисності зазначені не були.

Більшість розгорнутих відповідей наводили аргументи щодо того, що жорстокість у мистецтві не є необхідною, але й не є такою, що шкодить суспільству:

1) «Я считаю, что некоторые фильмы могут обойтись без жестокости, но много просто ищут более легкий путь. Я считаю, что жестокости к другим людям уместна только как самозащита. С изображением жестокости в искусстве не вижу проблем, но вот когда это переходит на реальную физическую травму, это моя граница, также есть момент, когда она не уместна в тексте произведения и только мешает посылу».

2) «На мою думку, прояв жорстокості в кіномистецтві є настільки необхідним, наскільки його вважає необхідним режисер, щоб донести свою думку. Під час перформансів я вважаю жорстокість доцільною тільки тоді, коли вона стосується тільки митця, бо, на відміну від кінематографу, шкода від цієї жорстокості є реальною. Будь яку жорстокість направлену на інших людей я знаходжу неприпустимою, навіть коли вона застосована для досягнення благої мети. Жорстокість під час наукових дослідів над тваринами я вважаю припустимою лише тоді, коли не має жодних інших методів проведення експерименту й було зроблене все можливе, щоб полегшити страждання випробуваного.

Будь-яка руйнація породжує руйнацію, будь-який її прояв має негативний вплив на людство. Хоча негативні якості присутні в людській природі, проте вони повинні бути під контролем».

3) «Я считаю что никакая форма жестокости (неуважения к другим) не может быть оправдана. Жестокость в искусстве сама по себе очень специфическая вещь. С одной стороны такое искусство нужно цензурировать по возрасту, с другой - люди должны понимать, что жестокость это не та модель поведения, к которой стоит стремиться. Также нужно учитывать тот факт, что не жестокость в фильмах, играх делает людей такими, скорее людей делает жестокими жизненные обстоятельства. Если полностью запрещать жестокость в искусстве, то интерес будет только усиливаться, а именно интерес может побудить (в сочетании с природной жестокостью) совершать такие поступки. Также стоит отметить, что жестокие, насильственные сцены в фильмах, книгах отличаются от живых перформансов, где автор наносит себе или другому человеку вред. Как ни крути, человек не принадлежит исключительно себе, и он должен понимать, что его действия могут привести к последствиям в обществе. Художник может являться полностью свободным, если он не является частью общества; а что это за художник, которого не то чтобы не принимает общество, а просто мнения о нём не существует? Что касается жестокости в реальном мире, то могу сказать одно: жестокие поступки не могут быть оправданы, но без них не обойтись. И всё-таки, в мире больше хорошего, чем жестового».

4) «Тест цікавий, на жаль у нашому світі не можливо уникнути агресії у тому чи іншому вигляді».

5) «Жестокость в реальной жизни все время несет вред кому-то из

окожуючих. Так як жестокіє поступки человека могут кому-то нанести как и моральный так и физический ушерб. Я считаю, что если человек не может сдержатъ свои эмоции, то лучше проявлять жестокость в искусстве. Например, излить все свои чувства на холст или в кинематограф. Только нельзя показывать такое искусство детям, и стоит делать возрастное ограничение на такие произведения искусства. Я считаю, что жестокости место в искусстве, так как во-первых будет минимум ушерб окружающим, а во-вторых, жестокость по-своему завораживает и ест люди, которым нравятся такие неординарные картины или фильмы например. Но, ест и плохая сторона жестокости в искусстве. Если человек смотрит похожие произведения искусства, то я считаю, что ему стоит проконсультроваться с психологом, так как интересуюсь этим, человек может потерять в какой-то момент самообладание и нанести кому-то вред, но в принципе это зависит от человека.»

б) «Я вважаю, що тема агресії є дуже актуальною. Люди все більше почали приділяти увагу своїм почуттям та намагаються оточити себе не токсичними персонами. Щодо прикладів фільмів, режисери намагаються якомога точніше відобразити жорстокість людини. Такі фільми не всі можуть дивитись, але режисер має право знімати те, що він забажає. [...] Слова можуть нанести більшої шкоди ніж кінострічка з лякаючими сценами. Епізоди з фільму можуть снитися по ночам або привернути увагу на якусь проблему, в той час як слова людини можуть змінити самооцінку або несприйняття. Фізичне втручання в життя інших людей так само призводить до нестабільної психіці потерпілого».

Висновки

Проведене дослідження показало, що сучасна молодь може запропонувати багато цікавих рефлексій для вирішення цієї проблеми.

В цілому спостерігається тенденція як скептичного відношення щодо необхідності жорстокості у наративах культури, але й ідея цензурування та заборони якихось форм самовираження у мистецтві (у тому числі і жорстоких) також викликає негативну реакцію.

Для більшості представників сучасної культури мистецтво має особливий статус - тобто не буквально «мистецтву дозволено все», але мистецтву дозволено багато, тому що наратив митця - це завжди творчий пошук і форми, які потрібні для пошуку обирається митцем на свій розсуд шляхом експериментів, іноді і жорстоких.

У відповідях молоді спостерігається думка, що до жорстокості спонукає перш за все реальна проблема у житті людини: тобто, якщо людину булять, вона може піти когось вбити, а от якщо вона просто подивиться вбивство у відеогрі - такого бажання у неї не виникне.

Студенти справедливо зауважили, що жорстокі фільми не повинні бути заборонені, тому що цензура стримує розвиток мистецтва, але слід визнати, що такі фільми не обирають оптимальний, доцільний засіб наративу. З розвитком людства зростає і емпатія, людина стає більш вразливою, тому жорстокий наратив може нанести важку психологічну травму, і декілька студентів взагалі порадило «якщо вам подобається жорстокість у фільмах - зверніться до психологів».

References

- Anderson C.A., Dill-Shackleford K., 2000, *Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life* https://www.researchgate.net/publication/12523769_Video_Games_and_Aggressive_Thoughts_Feelings_and_Behavior_in_the_Laboratory_and_in_Life
- Beigbeder F., 2001, *Dernier inventaire avant liquidation*, Paris, Grasset, 222 p.
- Bercovits. *Aggression: Causes, Consequences and Control* <https://www.psychologos.ru/articles/view/leonard-berkovic.-agressiya-dvoe-zn--prichinyzpt-posledstviya-i-kontrol>
- Chester D. S., Burleson K. A.P. 2009, *Xbox as Therapy? An Experimental Investigation into Persuasion, Catharsis and Violent Video Games* https://www.kon.org/urc/v8/chester.html?__cf_chl_managed_tk__=pmd_HAYYC5j9aCdxHTcNJOKpdS6BEKVbp_iRY_IUunZnaEY-1632214900-0-gqNtZGzNArucjcnBszRLR
- Feshbach S. 1961, *The stimulating versus cathartic effects of a vicarious aggressive activity*, <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/13892628/>
- Gerbner G. *Leaves the Mean World Syndrome* <http://PEJ.org> Sunday, January 08, 2006, Peace, Earth & Justice News
- Murray J., Biggins B., Donnerstein E. 2010, *A Plea for Concern Regarding Violent Video Games* [https://www.mayoclinicproceedings.org/article/S0025-6196\(11\)65184-7/fulltext](https://www.mayoclinicproceedings.org/article/S0025-6196(11)65184-7/fulltext)
- Myrna O, 2005, "George Gerbner, 86; Educator Researched the Influence of TV Viewing on Perceptions". Los Angeles Times. Retrieved 8 October 2014.
- Ryan C.W., Hall A., 2010, *Plea for Caution: Violent Video Games, the Supreme Court, and the Role of Science* [https://www.mayoclinicproceedings.org/article/S0025-6196\(11\)60008-6/fulltext](https://www.mayoclinicproceedings.org/article/S0025-6196(11)60008-6/fulltext)
- The death penalty in the OSCE region, 2006 <https://www.osce.org/files/f/documents/7/e/20753.pdf>

Borodina Nataliia

CRUEL NARRATIVES IN ART AND REAL CRUELTY: IS THERE A CORRELATION?

The research is devoted to the topic of the influence of cruel narratives with violence elements in culture on the growth or decrease of the level of cruelty among young people. The study involved 53 young people who were asked to reflect on this topic and answer what they consider acceptable or unacceptable cruelty and how appropriate it is in art. The study showed that modern youth can offer many interesting reflections to solve this problem.

In general, respondents was skeptical about the need for cruelty in cultural narratives, but the idea of censorship and prohibition of some forms of self-expression in art (including cruel) also provokes a negative reaction.

Respondents suppose a special status of art - that is, not literally "art is allowed everything", but art is allowed a lot, because the artist's narrative is always a creative search and the forms needed to search are chosen by the artist at his own discretion, sometimes cruel.

In the answers of young people there is an opinion that cruelty is caused primarily by a real problem in a person's life: that is, if a person is bullied, he can go and kill someone, but if he just watches the murder in a video game - he will not have such a desire.

Students rightly remarked that violent films should not be banned because censorship hinders the development of art, but cruelty is not the optimal, appropriate means of narratives representing. With the development of humanity, empathy grows, a person becomes more vulnerable, so a cruel narrative can cause severe psychological trauma, and several students generally advised "if you like cruelty in movies - you must consult a psychologist.

Key words: narrative, cruelty, aggression, catharsis hypothesis in mass communications.

Стаття надійшла до редакції 25.05.2021



Цей випуск періодичного наукового видання «Філософії та гуманізм» присвячений дослідженням молодих вчених

COMPUTER GAMES AND THE PROBLEM OF CRUELTY

Zubanych Mykhailo

Abstract: *This scientific work examines the influence of computer games on the brain and human behavior in general. Considered, analyzed and criticized the thoughts of eminent foreign scientists and doctors about the influence of computer games on children and adults.*

Key words: *computer games, influence, impact, human brain, emotions, society*

In our difficult, because of the pandemic times, more and more people turn their attention to games in their various forms. People are paying more attention to computer games because of their accessibility. But many people believe that it is detrimental to a person's mind and behavior in general. Therefore, it will be my job to understand this question in more detail and to form clear theses confirming or disputing it. And, in my opinion, the relevance of the topic is not at the bottom of other problems of the 21st century.

Because of informational illiteracy the society believes everything it is told on TV, on the Internet or just in a personal conversation. Therefore, false, unsubstantiated information has already spread and taken root in our heads.

And to educate the masses about what's really true. And the truth is that although computer games affect the person and not always positively, but this is only a small part of the issue. And the effect of the games is more positive than negative. After all, we shouldn't forget that it mostly depends on the person playing. And that is why scientists have not yet come to a clear conclusion on this issue, although they incline their opinion more to the useful, well, at least a neutral, impact of computer games.

Purpose of research: Find valid judgments about the problem or lack thereof against the backdrop of computer games and their impact on people. Analyze the impact of computer games on society, the human brain and habits. And also to investigate what influences children or adolescents succumb to when they play computer games.

Authors Denilson Brilliant T., Rui Nouchi, and Ryuta Kawashima in their paper "Does Video Gaming Have Impacts on the Brain: Evidence from a Systematic Review" write "The systematic review has several conclusions related to beneficial effects of noncognitive-based video games. First, noncognitive-based video gaming can be used in all age categories as a means to improve the brain. However, effects on children remain unclear. Second, noncognitive-based video gaming affects both structural and functional aspects of the brain. Third, video gaming effects were observed after a minimum of 16 h of training. Fourth, some methodology criteria must be improved for better methodological quality. In conclusion, acute video gaming of a minimum of 16 h is beneficial for brain function and structure. However, video gaming effects on the brain area vary depending on the video game type"[Denilson T., Rui Nouchi, Kawashima, 2019]. After reading this we can conclude that games in general are not harmful and their impact depends mostly on the person who plays and the amount of time a person spends playing. After all, the study says "Change of the brain structure and function was observed after 16 h of video

gaming. The total durations of video gaming were 16–90 h. However, the gaming intensity must be noted because the gaming intensity varied: 1.5–10.68 h per week. The different intensities might affect the change of cognitive function. Cognitive intervention studies demonstrated intensity effects on the cortical thickness of the brain”[Denilson T., Rui Nouchi, Kawashima, 2019a], which suggests that if you don't abuse the games, you can even improve your general health. Then again, if you play something that highly agitates the psyche, the effect will be almost entirely negative. But if we take only the negative side of the issue, then we may as well say that baby food is dangerous for children, because if they swallow it together with the jar, then, alas, even an ambulance will not help. So the only true way will be a considered and not hyperbolized play session, which in turn will only contribute to the development of both the child and the average adult.

What if a child does start playing a violent game? Then nothing will happen... Nowadays, people are already emotionally hardened, and if you do not abuse the amount of time in the game, it does not give a strong negative effect, although it is necessary to pay attention to such things as rating games. After all, if a child plays a game that was not intended for his age, then there is no blame the developers of the game. But where did such a criterion as "moral toughness" come from? Well as MD Claire McCarthy states in her article "Protecting children from the dangers of 'virtual violence'" writes that people are more aware of today's potential threats and the cruelty of the outside world in general. People can learn all the newest manifestations of humanity's cruelty and hatred through news, social media. networks and other media. McCarthy also writes that: *"The last comprehensive assessment of "screen" violence was done in 1998, and it found that the typical child will have seen 8,000 murders and 100,000 other acts of violence (including rape and assault) before middle school. That was 18 years ago, 7 years before YouTube began and 9 years before the first iPhone was released. Just think what those numbers are now”[McCarthy C., 2016].* Which suggests that people, and children among them, nowadays have at their disposal a lot of negative and frankly cruel information, although no one raises the alarm, and in the direction of video games constantly flies a lot of accusations, with no solid evidence, about their negative impact on society. So we just have to think with our heads what really destroys our sanity and what just gives us emotional relief. Although games should not be abused. After all, only we can control ourselves and do what will ultimately be beneficial to us.

Okay, if video games don't create a strong positive or negative impact on both the body as a whole and society, then what do games do to our brains? Let's take it one step at a time. First of all, after reading a few first paragraphs from the paper "Video Games Affect the Brain—for Better and Worse" of Douglas A. Gentile: *"...In a press statement about the report that resulted from its deliberations, the parliament concluded that games could have "harmful effects on the minds of children." Reporting on this statement, however, the headline in the Guardian read, "Video games are good for children."*

Psychologists and neuroscientists conducting well-designed studies are beginning to shed light on the actual effects of video games. These studies show a clear trend: Games have many consequences in the brain, and most are not obvious—they happen at a level that overt behaviors do not immediately reflect. Because the effects are subtle, many people think video games are simply benign entertainment.

Research projects of variable strength have substantiated claims of both beneficial and harmful effects. Too often the discussion ends there in a "good" versus "evil" battle, reminiscent of the plots of the violent video games themselves”[Douglas A. Gentile, 2009]. Which tells us that not everything is as straightforward as it seemed before, although it's not as desolate as the tabloids tell us it is.

Of the many studies, Gentile identifies a few that are the most credible and directly show the essence of this issue. These include studies by the U.S. Department of Education. For example, the results of the study cited in Gentile's paper: *"Several types of studies provide evidence that video games that include "pro-social" content—situations in which characters help each other in nonviolent ways—increase such conduct outside of game play, too. In one study, 161 college students were randomly assigned to play one of several violent games, neutral games, or pro-social games (in which helpful behavior was required). After playing, the students completed a task in which they could either help or hurt another student. Those who had played the violent games were more hurtful to other students, whereas those who had played the pro-social games were more helpful”[Douglas A. Gentile, 2009].* Or the result of an experiment on physicians that proved beneficial to the practice of medicine: *"A study involving 33 laparoscopic surgeons—doctors who conduct minimally invasive surgery by using a video camera to project the surgical target area onto a screen as they work—linked video game play to improved surgical skill, as measured in a standardized advanced-skill training program. In fact, the surgeons' amount of game time was a better predictor of advanced surgical skill in the training drills than their number of years in practice or number of real-life surgeries performed”[Douglas A. Gentile, 2009].* Having analyzed the summary of useful information provided by Douglas in his article, we can draw some conclusions that everything is not so unambiguous and rosy here too, which in its turn signals that the results are not so unrealistic, although this is skepticism. But in general, although there is a correlation between repeated exposure to violent games and decreased sensitivity and increased aggressive behavior in the real world, it is not as significant as the relationship between abuse in the external environment and the subsequent projection of that abuse onto others. To summarize, I want to quote briefly the points made by Douglas in his work on the impact of games on society, body and mind:

- Amount: *"These correlations might begin with gamers' existing characteristics. For example, low-performing students are more likely to spend more time playing, which may give them a sense of mastery that eludes them at school. Nonetheless, every hour that a child spends on video games is not spent doing homework, reading, creating, or participating in other activities that might have more educational benefit. Longitudinal studies support the idea that children's school performance worsens as their gaming time increases.*

Furthermore, excessive video game play often reduces time for physical activity, which could account for the link between the amount of gaming and obesity. Movement games (such as Dance Dance Revolution and some Nintendo Wii games) may have the opposite effect, however”[Douglas A. Gentile, 2009]. This goes to show that games are a tool and how we use them is entirely up to us. After all, you can pick up a knife and slaughter every living thing within a kilometer radius, but no one does that, no matter how many hours a normal person would have a knife in his hand.

- Content: “What a video game is about—its content—may determine what players take with them from the game to real life. Studies indicate not only that games that include educational content can improve related education skills, but also that games designed to help children manage chronic health problems (such as asthma or diabetes) are more effective than doctors’ pamphlets in training children to recognize symptoms and to take their medications...”

Learning that results from video games may last only for the duration of the game, for a few minutes after play ceases or for the long term. Many content-focused studies, such as those in which children learn information about their health, also show that in-game learning can transfer to the real world in the long term.

Studies of games with violent content also tend to demonstrate transfer of learning to real-world situations. Studies in several countries, including one consisting of 1,595 children in Japan and the United States, suggest that children who play violent games become more aggressive in their daily lives (as reported by their peers or teachers, for example)”[Douglas A. Gentile, 2009]. Which suggests that the content of games is very important when considering their effects on the brain and the mind. Nevertheless, we should not forget that violent games with R-rating originally were not intended for children, so we can conclude that the games produced with children in the face of the target audience is a positive. As Douglas writes: “The research question has shifted from whether game content transfers to nongame situations to how it does so. New studies are focusing on the cognitive and behavioral processes by which learning and transfer occur. Learning may transfer to other tasks as a result of fluid intelligence. This term refers to the ability to reason and to solve new problems independently of previously acquired knowledge. In one study, researchers had participants complete a game like computer training task. They found that training designed to improve working memory (the temporary storage and use of information) leads to a transfer to fluid intelligence. Moreover, the extent of the gain was related to the amount of training”[Douglas A. Gentile, 2009]. That actually does not need any addition.

- Structure: “Effective scanning allows the player to shift attention swiftly and automatically from the center of the screen to the periphery. Such visual attention is analogous to the type of skill that an air-traffic controller needs: the ability to scan all screen areas, to detect minute changes and to respond quickly... These games should improve a gamer’s ability to get 3-D information from 2-D depth cues and use it in other contexts. Because navigating a virtual world requires players to maintain awareness of orientation and landmarks, these games also could improve way-finding skills and mental rotation skills...”[3] From this we can conclude that the structure of the game and its content work together. And if you use this mechanism correctly, you can playfully develop certain skills, which in turn is more of a plus than a minus.

- Mechanics: “We should anticipate that the mechanics of game play require gamers to hone particular motor skills, which may also transfer to related real-life situations. A game’s mechanics relate to its structure. Movements of the controller change what a player sees on the screen, which in turn affects how the player uses the controller. This feedback loop is consistent with hand-eye coordination”[Douglas A. Gentile, 2009]. Which in turn suggests that we can pump not only our cognitive functions, but also fine motor skills, or even our muscles, depending on the game and how we play it.

- Context: “Finally, we should suppose that the social context of a game influences its effects on the brain and learning. Some games require cooperation and teamwork for success. For example, in some quests of the multiplayer online game World of Warcraft, players with different skills must work together to solve puzzles and to overcome barriers. Other games, such as the battle simulator Call of Duty, require real-time coordinated action. Games that involve teamwork may improve players’ skills in cooperation and coordination...”[Douglas A. Gentile, 2009] Which suggests that our social skills are just as involved in some games, and some can develop them to the level of a Wall Street knave. But we shouldn’t forget about the downside. Teenagers, and even more so, children are very susceptible to peer influence, and if that influence is negative, then whether at school or at play, it will equally spoil the child’s mental state. Which you can read about in Douglas’s article: “For example, playing violent games with a group of friends who provide social support for aggressive actions might yield greater increases in aggressive behaviors in other contexts than playing the same games by oneself”[Douglas A. Gentile, 2009]. Luckily, though, it works the other way around, Ph.D. Gentile notes: “Conversely, providing players with pro-social motives to help their friends might mitigate increases in aggressive behaviors”[Douglas A. Gentile, 2009].

To conclude on this point, I would like to add that games are simply a powerful entertainment tool that can quench many of our daily, within reason, needs. As Douglas writes: “With the exception of educational games, most video games’ effects on brain and behavior are unintentional on the part of both the designers and the players. Nonetheless, research suggests that the effects are real. Video games are neither good nor bad. Rather, they are a powerful form of entertainment that does what good entertainment is supposed to do—it influences us”[Douglas A. Gentile, 2009]. And I agree with his point of view on this matter.

But what, to draw conclusions based on the opinion of one expert? Of course not. I would like to present you with several studies on the effects of computer games on the child’s brain. And I’d like to start with the work “Your child’s brain on technology: video games” of Hank Pellissier.

In his article, he reveals a number of topics that have not been correctly disclosed by other internet laymen before. In his work, he presents us with a number of studies and comments on their cost-effectiveness from leading experts in brain research and from psychologists no less renowned in their circles. To describe the essence of her point of view, I will cite a couple of quotes from her, which not only coincide with my opinion on the matter, but also with a number of scientists who have done research on the subject. I think I’ll start with this one: “...Bavelier isn’t an outlier, either: Italian, Polish, and Dutch researchers agree with her findings. In a 2013 study, for example, researchers found that FPS game participants showed a more flexible mindset and faster reaction time than non-gamers.

But wait: are these types of visual-spatial skills useful to anyone other than future assassins? Yes. Many bloodless vocations — including engineering, mathematics, natural sciences, economic forecasting, architecture, art, and design — require the eye-hand intelligence that video games develop...” [Pellissier, 2014] From which we can conclude that Douglas or Nouchi, for example, are not alone in thinking this way. And this is not just a superficial opinion, but the result of long and not one-time research.

Or, for example, this one: *“Two visual-spatial skills — attention and mental rotation ability — are more developed in males than females. This provides boys, many researchers believe, with an edge in mathematics and engineering. Want your girl to catch up? A surprising study from University of Toronto suggests that “only 10 hours of training with an action video game” decreased or eliminated the female disadvantage”*[Pellissier, 2014]. Which suggests that even the perceived "disadvantage" of girls, although the way and speed of thinking is not very gender dependent, can be eliminated, well at least reduced simply by playing video games with active gameplay.

What about the incredible rate of personality deterioration, the child becoming more violent and angry? Yes, such a problem does exist, but not on the scale that older research suggests. For example, the work of Michele L Ybarra, L Rowell Huesmann, Josephine D Korchmaros, Sari L Reisner, or Craig A. Anderson suggests a clear and very rapid increase in teen violence and a decrease in empathy among teens, not to mention the connection with computer game violence and the statistics of teens sneaking weapons into educational institutions. While there is some truth to this, you shouldn't be so blind to believe it all, because as Pellissier writes: *“... But researchers disagree. Psychologist Christopher J. Ferguson of Stetson University believes data in studies linking video games and violence have been improperly analyzed. He contends that this research ignores important social factors — such as mental health status and family environment — that can trigger violence, while pinning all the blame on gaming. His prolific research supports his conclusion that factors like depression, antisocial personality traits, exposure to violence in the family, and the influence of peers are far more likely to trigger aggressive behavior than gaming”*[Pellissier, 2014]. And what about the obvious health hazards? Deteriorating vision or distracted attention are not such imaginary problems. Yeah, I totally agree. But the blame lies solely on the computer itself, or rather its screen, not on some video game with blood and guts. Moreover, if you read for a long time in a bad light, the vision can also deteriorate, and it does not even play a role the genre of the book or its content. Pellissier has very intelligently pointed this out as well: *“Will video games ruin vision, destroy attention spans, and eviscerate impulse control?”*

In fact, the opposite is true, according to brain scientist Bavelier. She cites abundant evidence that tech toys train brains to see better. Video games also don't lead to distractibility, she asserts; au contraire, they can improve attention. The 2013 Italian, Polish, and Dutch study also observed that gamers' impulse control was undamaged by the hobby” [4]. Although the idea did not belong to him, it was he who brought it to the masses in his article.

As for alternatives to gory video games, there are even more of them than gory ones. All kinds of turn-based strategies or "real-time strategy" (RTS), which though about the conquest and similar conquest activities, but a lot of other aspects combined with this grain of brutality makes quite a safe product for the psyche, which draws as much mindless shooters. And if you want something else, Christopher Ferguson, a world-renowned psychologist, advises LEGO video games and Europa Universalis, which is also listed in Hank's article.

To sum up I can say that Hank's article is a good one to get acquainted with the problem of violence in children and teenagers in general, as well as he offers

some interesting compromises that children will accept without much sacrifice and thereby satisfy parents' concerns.

As I said before, I have more than one or two sources in stock. So I'd like to seamlessly move on to the article "How video games affect the brain" by Hannah Nichols. In her study, she refers to the research of Marc Palaus, who in turn, as the first author of the review says: *“ Games have sometimes been praised or demonized, often without real data backing up those claims. Moreover, gaming is a popular activity, so everyone seems to have strong opinions on the topic”*[Nichols H., 2017]. As Hannah writes: *“Results of the studies indicate that playing video games not only changes how our brains perform but also their structure.*

For example, video game use is known to affect attention. The studies included in the review show that video game players display improvements in several types of attention, including sustained attention and selective attention. Furthermore, the regions of the brain that play a role in attention are more efficient in gamers compared with non-gamers, and they require less activation to stay focused on demanding tasks.

Evidence also demonstrates that playing video games increases the size and competence of parts of the brain responsible for visuospatial skills – a person's ability to identify visual and spatial relationships among objects. In long-term gamers and individuals who had volunteered to follow a video game training plan, the right hippocampus was enlarged”[Nichols H., 2017]. Which suggests that although a person does have improvement in some skills, it's all for a reason. In some cases, the games were addictive for people. In such people, a number of changes have been made in the neural reward system, which in turn affects a person's daily life. Even so, Palaus writes that the brain's response from exposure to video games has yet to be fully researched and video games have both positive and negative aspects, much like any form of entertainment in the world.

Hannah goes on to show research results in her article that speaks directly to the benefits of video games for adults. Which in no way contradicts the points of view given by the experts above.

And as a conclusion of my thought in general I would like to describe the study of a group of scientists in the article *“ Effects of computer gaming on cognition, brain structure, and function: a critical reflection on existing literature”*. Simone Kühn, Jürgen Gallinat u Anna Mascherek admitted: *“ Based on the discussion of the results and studies above, we conclude that inferences will continue to alternate between the general notion of an effect of video gaming on cognition and related brain structure and function, and the inability to make specific recommendations in the field of specific therapeutic use or detailed analyses of underlying mechanisms, structures, and processes in the brain. Although disappointing for some, for the sake of accuracy, to date there seems to be no other option than being specific”*[Kühn S., Gallinat J., Mascherek A., 2019]. And as they go on to write, there is no accurate, unified view of how games affect health. There are only hypotheses based on observations taken from studies. But there is no precise, procedurally proven opinion. *“Put that way, the need for standardized research protocols and theoretical frameworks against which hypotheses can be tested becomes clearly evident, analogous to the idea that a statement like “diseases can be cured” as a guiding principle for specific medical treatment of a specific disease in a specific group of patients*

could never be sufficient. A first important step was undertaken by Green and colleagues, aimed at establishing methodological guidelines for interventions for cognitive enhancement” [Kühn S., Gallinat J., Mascherek A., 2019], — write Simone Kühn, Jürgen Gallinat и Anna Mascherek. But despite this and the fact that medical benefits are traceable but not documented, the benefits of video games cannot be denied. In fact, the study goes on to say: “...we would like to draw attention to the fact that, besides criticizing the lack of knowledge concerning the underlying mechanisms, we state that video gaming has beneficial effects on cognition that are reflected in brain structure and function. However, even this must be considered differentially and with caution until underlying mechanisms are truly and causally understood. Cognition, nevertheless, is only one aspect of well-being that needs to be considered when looking at ‘the big picture’” [Kühn S., Gallinat J., Mascherek A., 2019].

Taking these words as a basis, we can conclude that in this question even after so much time and with so many studies and experiments, the answer is still not as clear as we would like it to be. Although, thanks to research, we cannot say that computer games are pure evil that kills the personality, human health, and humanity as a whole.

The conclusion is inescapable. Imposing labels on games by illiterate adults unnecessarily destroys their reputation and thus devalues the work of more than one person. In addition, it gives a reason to treat 'gamers' as waste material that cannot give anything useful to society. Thereby inviting them to the very cruelty they speak of in his judgments.

Conclusions:

1. This paper investigated the impact of video games on humans and the evocation of cruelty through playing them.
2. It has been found that the same games affect people differently. It all depends on the person's personality and emotional state. So in this case, you can't jump to conclusions.
3. It was found that video games help in the development of sparsely used areas of the brain, thereby increasing the overall level of gray matter wellbeing.
4. Video games have been found to have a strong but temporary impact on young people. And most of the influence depends not on the type of game or its genre, but on the company in which teenagers play, or rather on the influence of this company on the person.
5. It has been found that games can harm people with disabilities (with different types of disabilities). But this harm is caused by games indirectly. Especially since, for the most part, gaming is harmful to the categories of people to whom it is prohibited. It's the same with kids who become more aggressive by playing games, not for their age group. Thus it is already the direct fault of the guardians of these or those types of people for allowing people to play games for which clear warnings are written in the disclaimer.
6. Considering all of the above, we can say that games are a double-edged sword. And how mankind will use it depends only on them. After all, doctors have repeatedly documented the phenomenon that games have influenced patients in such a way that they were recovered, or in some groups who fell ill with certain diseases, there was a healing process.

References

1. Denilson B. T., Rui Nouchi, Kawashima R. (2019) *Does Video Gaming Have Impacts on the Brain: Evidence from a Systematic Review*. URL <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6826942/>
2. McCarthy C., 2016, *Protecting children from the dangers of “virtual violence”*. URL <https://www.health.harvard.edu/blog/protecting-children-dangers-virtual-violence-2016080210036>
3. Gentile D. A., 2009, *Video Games Affect the Brain—for Better and Worse*. URL <https://www.dana.org/article/video-games-affect-the-brain-for-better-and-worse/>
4. Pellissier H., 2014, *Your child's brain on technology: video games*. URL <https://www.greatschools.org/gk/articles/child-brain-development-and-video-games/>
5. Nichols H., 2017, *How video games affect the brain*. URL <https://www.medicalnewstoday.com/articles/318345>
6. Kühn S., Gallinat J., Mascherek A. (2019) *Effects of computer gaming on cognition, brain structure, and function: a critical reflection on existing literature*. URL <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6829166/>

Зубанич Михайло

КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ ТА ПРОБЛЕМА ЖОРСТОСТІ

Анотація: У цій науковій роботі досліджується вплив комп'ютерних ігор на поведінку людини. Розглядаються і піддаються аналізу та критиці думки іменитих зарубіжних вчених та докторів щодо впливу комп'ютерних ігор на дітей та дорослих.

Ключові слова: комп'ютерні ігри, вплив, мозок людини, емоції, суспільство

Стаття надійшла до редакції 19.05.2021

УДК 175: 004.928

ИНТЕРАКТИВНА ЕТИКА У ВІДЕОІГРАХ: АНАЛІЗ СИМУЛЯЦІЙНИХ МОЖЛИВОСТЕЙ ИНТЕРАКТИВНОГО ВИДУ МИСТЕЦТВА ТА ДУМОК У СИСТЕМІ «PREY»

Медведенко Олег

Дане дослідження розбирає потенціал інтерактивного мистецтва у наданні людям нового досвіду який може забезпечити нетипові для реального життя обставини та дозволити розв'язувати нові розумові задачі, у цьому прикладі етичні та моральні. Також розглядається сюжет та його думки, такі як зміна когнітивних навичок, теоритична різниця понять між розумними видами та почуттям співчуття. Здійснюється порівняльний аналіз значення та виникнення моралі у житті людського суспільства за допомогою філософії, психології та нейробіології.

Ключові слова: Ігрова індустрія, нейроетика, мораль, проблема «вагонетки», трансгуманізм

Передісторія: всесвіт ігри «PREY»

В космічній гонці двох супердержав, СРСР встигає вислати другий супутник після "Спутник-1", "Ворон-1" на який потрапляє позаземне життя. Розуміючи, що загроза для землі виявляється однаково важливою, радянський союз і США об'єднуються, і споруджують цілий комплекс "Талос-1" по дослідженню інопланетного життя навколо супутника, тим самим, ув'язнив його. Експерименти виходять з під контролю і гублять станцію, проте без належного фінансування проекту, який за часів холодної війни не міг запропонувати нічого вигідного і конкретного для держав, комплекс залишається занедбаним.

Багатьма роками потому - космосом починають цікавитися приватні компанії зі значними ресурсами, однією з них стала "TranStar", що викупила весь комплекс, і продовжила вивчення і дослідження тих самих інопланетян, іменованих "Тифонами".

На основі тифонів були розроблені "Нейромоди", що дозволяють модифікувати когнітивні навички людини. Наприклад, можна зробити з будь-якого перехожого справжнього музичного віртуоза або генія точних наук, наділити його надзвичайним талантом, або більш того, навичками тих же тифонів, як мімікрія або телекінез.

На головному герої проводився експеримент за впливом нейромодів на людину, проте видаливши їх, Морган Ю, один з директорів компанії, зіткнувся з побічним ефектом: стирання пам'яті до моменту впровадження першого нейромоду.



Рис. 1 «Постер присвячений нейромоду.»

Чи можна, впроваджуючи структуру іншої істоти, зробити людину фізіологічно менш схильною до людяності?

Адже відмінна від людини риса, нехай і розумних, тифонів - відсутність емпатії. У них немає поняття моралі, хорошого або поганого, добра і зла, вони лише роблять так, як на їхню думку раціонально.

Тут "питання трансгуманізму"[Kimarsan I., 2017,] виходить далі фізичних змін, наприклад замінені частини тіла, фокусуючись на ментальних змінах і моралі. Чи поліпшить це наше суспільство або знищить його?

Хтось вважає що емпатія і співчуття це людська похибка, яка заважає нашій еволюції, як наприклад Ніцше: "Ніцше вбачав співчуття як слабкість, а не як добровчинність, яку потрібно культивувати." [Huttunen R., Kakkori L., 2013]

Однак наша здатність до співчуття є складним еволюційним процесом на якому будується наше суспільство і допомагає виживати нам як виду.

"Джошуа Грін - нейропсихолог, фахівець в області когнітивної психології моралі розповідає про реакції мозку на морально спірні ситуації, прикладом якої є "проблема вагонетки". У людей активізувалися абсолютно різні структури. Це так звана гіпотеза «Подвійний обробки». Наприклад, якщо стоїть вибір між «повернути стрілку рейок» і «не діяти», активується аналітична, безособова частина нейронної кори. Але «зіштовхнути товстуна на рейки» стає особистим рішенням, тому активується частина кори, що відповідає за сильні емоції. «За деонтологічні, «сумлінні» рішення відповідають ділянки, що забезпечують автоматичний

емоційний відгук, а за зважені - аналітична частина мозку», - пише Джошуа Грін." [Greene J., 2013]

Цим ми хочемо сказати, що людина вже має під собою біологічно обґрунтований механізм, що умовно визначає наше почуття моралі за рахунок чутливості різних відділів мозку, їх відгуку на ті чи інші ситуації, але виховання, правила, культура, ідеї, досвід у цілому, безумовно, впливають на особисте визначення моралі і її необхідності значно більше, і вони можуть цю ж чутливість змінювати. Людина може ігнорувати співпереживання, до якого звертаються дзеркальні нейрони, зробити їх менш сприйнятливими навмисно або не навмисно, якщо цьому сприяли фактори психічні або біологічні. Найчастіше всі вони пов'язані: "Одне з пояснень альтернативної діяльності мозку психопатів, це те, що в перші три роки життя їх більш вразлива префронтальна орбітальна та вентромедіальна кора, що обумовлено генетикою, «бачить», чи є середовище, в якому хтось народився, ворожим чи дружнім, а потім «налаштовує» кору через систему серотоніну для підготовки на все життя в тому середовищі." [Suttie J., 2014]

Вступ в ігровий процес, представлення умов завдання

Про експеримент з головним героєм на початку гри гравець не знає, йому все потрібно буде розкопати самому. Ігровий процес починається зі сцени де гравець, того не знаючи, знаходиться в симуляції. Ми прокидаємося вранці 15 березня 2032 року на землі, в цей же день Моргану потрібно буде полетіти на станцію, але перед тим на вертольоті прилетіти в штаб-квартиру до свого брата, Алексу Ю, який повідомляє про те, що нас очікує тест. Тест складається з простих фізичних завдань, пересунути предмет, перейти невеликі перешкодами, гравець легко з ними справляється, однак за реакцією вчених можна побачити, що вони очікували чогось іншого. Потім йде тест з тою самою проблемою вагонетки [Alex Yu, 2017], яку ми для себе вирішуємо, і незабаром, несподівано на вченого нападає поки невідоме нам істота, що мімікрувала під чашку в його руці, вона і виявляється Тифоном. Щось пішло не так, гравця присипляють.

Він знову прокидається в своєму ліжку. 15 березня 2023. Перед тим як нам знову дзвонить брат, на комп'ютері герой зауважує повідомлення, які говорять, що все це обман і він у небезпеці. Гравець знаходить гайковий ключ і розбиває вікно за яким раніше можна було побачити сонячне місто. Тепер, за осколками видно, що ми знаходилися в приміщенні, яке конструювати симуляцію на станції за рахунок екранів. Наша пригода по станції починається. Попередження нам видав оператор іменованний "Січем".

Оператори в грі уособлюють ідеї утилітаризму, альтруїзму і егоїзму, і є етапами зміни особистості героя протягом досвіду, їм Морган видавав різні інструкції і системи цінностей у відношенні зі своїми планами з приводу зараженої станції, що може стати загрозою для людства. Пізніше ми зустрічаємо більш ранні версії: "Жовтень" і "Грудень".

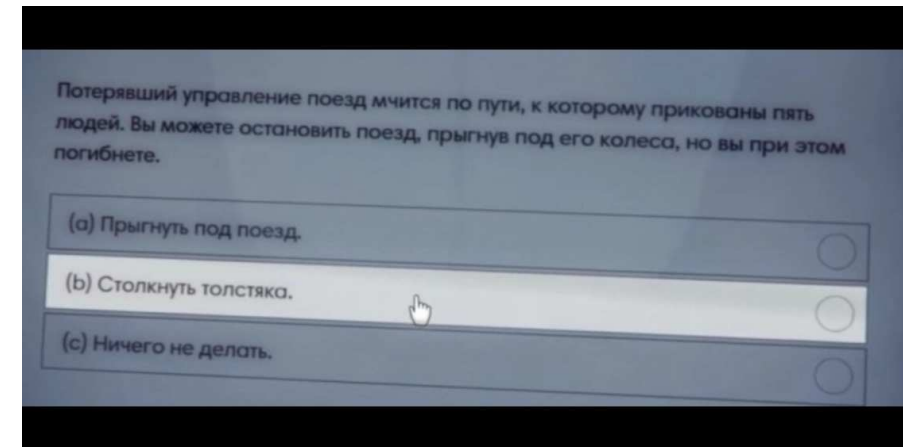


Рис 2. "Тест на початку гри."

Етичні погляди в завданні

- "Жовтень" - "Утилітаризм". Перед стиранням пам'яті, судячи із записів які ми виявляємо на станції, стає ясно, що Моргану знання були цінніше людських життів, він міг піддавати співробітників смертельним експериментам, адже знання важливіше для всього людства. Але навіть при високому ризику поневолення землі, цей оператор просить нас не знищувати комплекс.

- "Грудень" - Егоїзм: "Мені все одно що буде з людьми, я йду і не хочу вибирати". Він каже нам просто втекти зі станції. Пізніше, можна побачити сцену, де "січень" знищує "грудень". Тут ми не діємо не з кантіанства, а просто тому, що не хочемо відносити себе до ситуації.

- "Січень" - "альтруїстичний" по відношенню до землі і готовий пожертвувати всім, він говорить нам знищити комплекс, всіх хто на ньому є, брата, співробітників і самих себе в тому числі, адже інакше ми піддаємо землю поневоленню, що так само утилітарно, але ж тифони можуть мімікрувати під будь-який об'єкт.

Перший і останній варіант межують, різниця в тому, чи ризикне життям головний герой і що буде пріоритетнішим: знання з ймовірністю, що вони покладуть початок новому прогресу людства, але з ризиком поневолення, або повна впевненість в тому, що йому ніщо не зашкодить?

Ці одні з запропонованих рішень, які насправді лише ускладнюють модифіковану задачу вагонетки і можуть заважати нашим діям, збиваючи зі шляху, адже в операторів є інструкції, які вони мають намір виконати.

Однак, не дивлячись на те, що вони показуються як частини нашої особистості, ми вільні діяти, як самі захочемо. Ми - чистий аркуш, але на наш вибір подібні обставини можуть впливати. Так само, на нашому шляху будуть зустрічатися співробітники, люди, яким ми можемо допомагати, а можемо цього і не робити, або вбивати за своїм бажанням, залежить від того наскільки ми будемо

прив'язувати до подій емоції, адже якогось миттєвого захоплення або покарання немає.

Слід також зазначити, що ми постійно знаходимося в контексті для якого в нас майже завжди недостатньо інформації, тож нами можуть маніпулювати, визначити що є правдивим не так просто. Зі сприйняттям реальності протагоніста грають від початку до кінця.

Приклади умов і наслідків інтерактивних ситуацій

1) Вчений замкнений у вантажному відсіку, ми можемо проігнорувати або допомогти йому, отримавши за це подяку і нейромод. Перемістившись в наш кабінет він може попросити нас безкорисливо розшукати дорогий йому, як пам'ять, "коннектом"[Haueis P., Slaby J., 2017,]. Чого ми можемо і не робити, адже нам користі від цього не буде. У якийсь момент на станцію прилітає людина, якій доручили вбити весь персонал (якщо ми це робили самі до того, той може запропонувати нам за повернення на землю вбити тих, що залишилися), однак учений просить нас оглушити його, щоб стерти йому пам'ять і переконати, сказавши, що його прислали, щоб усіх врятувати.

Так, за одним рішенням відкривається ціла гілка можливостей

2) Ми бачимо невідому нам інженерку. Якщо ми хочемо її врятувати, нам потрібно знайти ліки протягом короткого проміжку часу, проте вона ще сама буде відмовляти гравця, щоб він просто продовжував свій шлях. Ми можемо піти далі, а можемо допомогти. При цьому, де є інформація, яка розповість, що людина, виявляється, була герою близькою, однак подача це знецінює через призму цінностей і емоцій, незрозумілих нам поза контекстом, що так само вплине на вибір.

"«Катерина Льюшина. Головний інженер. Не розмовляє з тобою. Були недовгі стосунки - ти перервав їх, коли почалися досліди. Вона впевнена, що ти це зробив, коли дізнався про її захворювання – парапраксію. Зручна омана. Порвати було розумно. Не так боляче, з урахуванням майбутньої втрати пам'яті.» - Морган Ю про Катерину "[Pyushina E.]

Зрештою, якщо гравець буде допитливим, то виявить в архівах правду про те, як Морган таємно вчинив з її батьком - він дав дозвіл на дослідження, що коштувало чоловіку життя, це і стало причиною їх розриву. Але дочка про це не знає. З'являється вибір, відправити Катерині Льюшиній цю інформацію, визнати провину і понести відповідальність, проявляючи вразливість і співчуття, або не робити цього, що засмутить Льюшину і звісно теж вплине на результат.

Гравець вирішує долю життя на станції і на Землі, ми вибираємо у що віримо і через що переступаємо.

Підсумки тесту

Після титрів виявиться, що весь цей час ми були Тифоном в реконструкції, створеної за спогадами Моргана, та що ці та інші ключові фігури були операторами, штучним інтелектом що тестував і аналізував нас і наші вчинки, і який в підсумку прокоментує і вирішить нашу долю. Якщо нас залишили в живих, нам дадуть побачити поневолену землю, і скажуть, на нашу думку одну з ключових думок твору: "Ми роками намагалися отримати ваші здібності, і жодного разу не

намагалися надати наші вам, до цього дня. Ви сполучна ланка між нашими видами." [Alex Yu, 2017]

Чи можливо розвинути людську якість, емпатію, в розумних істот, які спочатку не можуть мати контакту з людьми? Це так само підкреслює "важливість емпатії в нашому суспільстві." [Cherry K., 2020]

Вся гра виявилася розширеною збіркою тестів з проблеми вагонетки, в яку помістили гравця. І в кінці значущим був не дійсний результат, а рішення і емоції піддослідного.



Рис.3 "Оператори та Алекс Ю судять тифона."

Висновки

У цій статті ми досліджували потенціал інтерактивного досвіду як індивідуальних відповідей на етичні питання шляхом моделювання подій у відеоіграх. Також ми проаналізували середовище та умови, в яких опинився гравець, які питання йому доведеться поставити з точки зору психології, філософії, етики та фізіології людини під час гри Prey (2017). Ключове питання – це здатність до співпереживання, її важливість у нашому суспільстві та структурі. Емпатія це еволюційний механізм що допомагає нашому виду у виживанні, який, не дивлячись на пластичність у суспільстві у формі моралі, все ще є одним з принципів нашого соціального устрою, який без нього у глобальних масштабах може зруйнуватись. Здатність зрозуміти устрій іншого розумного виду має вирішальне значення для контакту та корисного співіснування. Як ми бачили в цьому прикладі – відеоігри, як новий напрямок мистецтва, – являють собою можливість отримати новий досвід через інтерактивну симуляцію подій неможливих у реальному житті. Але варто сказати, що інтерактивне мистецтво все ще відрізняється від досвіду реального життя і люди можуть вчиняти в ситуаціях інакше, проте неочевидні симуляції, детальна робота над світом гри, персонажами, сюжетом, дилемами, аспектами, які відповідають за більш глибокий досвід гравця, можуть привести до більш реалістичних відповідей.

Список літератури

- 1 Кімранс І., 2017, *Що таке трансгуманізм?* – URL: <https://lviv.com/panoptykum/shho-take-transgumanizm/> (дата звернення: 22.05.2021)
2. Huttunen R., Kakkori L., 2013, *Schopenhauer and Nietzsche on Moral Growth*, pp. 10-11
3. Greene J., 2013, *Moral Tribes: Emotion, Reason, and the Gap Between Us and Them* <https://www.joshua-greene.net/moral-tribes>
- 4 Suttie J., 2014, *Can a Psychopath Learn to Feel Your Pain?* – URL: https://greatergood.berkeley.edu/article/item/can_a_psychopath_learn_feel_pain
- 5 Sytsma J., Buckwalter W., 2016, *A Companion to Experimental Philosophy*, First Edition, pp. 175-178
- 6 Abumere F.A., 2019, *Utilitarianism - Introduction to Philosophy: Ethics* – URL: <https://press.rebus.community/intro-to-phil-ethics/chapter/utilitarianism/>
- 7 Doris J., 2020, *Empirical Approaches to Altruism* – URL: <https://plato.stanford.edu/entries/altruism-empirical/>
- 8 Haueis P., Slaby J., 2017, *Vital Models*, pp. 149-177
9. Bethesda Softworks 2017, *Ilyushina E. (Prey)* – URL: <https://prey.fandom.com/ru/wiki/%D0%95%D0%BA%D0%B0%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%B8%D0%BD%D0%B0%D0%98%D0%BB%D1%8C%D1%8E%D1%88%D0%B8%D0%BD%D0%B0>
- 10 Bethesda Softworks, 2017, *Alex Yu (Prey)* – URL: <https://prey.fandom.com/ru/wiki/%D0%90%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%81%D0%AE>
- 11 Cherry K., 2020, *What Is Empathy?* – URL: <https://www.verywellmind.com/what-is-empathy-2795562>

Medvedenko Oleh

**INTERACTIVE ETHICS IN VIDEO GAMES: ANALYSIS OF SIMULATION
POSSIBILITIES OF INTERACTIVE ART AND THOUGHTS OF “PREY” (2017)**

In this article, we examined the potential of interactive experiences as individual responses to ethical questions through simulation of events in video games. Also, we analyzed the environment and conditions in which the player finds himself, what questions he will have to ask from the point of view of psychology, philosophy, ethics and human physiology during the game *Prey* (2017). The key issue is the ability of empathy, its importance in our society and structure. Empathy is an evolutionary mechanism that helps our species to survive, which, despite the plasticity in society in the form of morality, is still one of the principles of our social order, which without it can be destroyed on a global scale. The ability to understand the concept of the structure of another intelligent species is critical to contact and beneficial coexistence. As we have seen in this example – video games, as a new direction of art, are an opportunity to gain new experience through an interactive simulation of events impossible in real life. But it is worth saying that interactive art is still different from the experience of real life and people can act differently, however, non-obvious simulations, deep work on the world of the game, its characters, plot, dilemmas, aspects that are responsible for immersing the player may lead to more realistic responses.

Key words: Game industry, neuroethics, morality, trolley problem, transhumanism

References:

- 1 Kimarsan I., 2017, *What is transhumanism?* URL: <https://lviv.com/panoptykum/shho-take-transgumanizm/>
- 2 Huttunen R., Kakkori L., 2013, *Schopenhauer and Nietzsche on Moral Growth*, pp. 10-11
3. Greene J., 2013, *Moral Tribes: Emotion, Reason, and the Gap Between Us and Them* <https://www.joshua-greene.net/moral-tribes>
- 4 Suttie J., 2014, *Can a Psychopath Learn to Feel Your Pain?* – URL: https://greatergood.berkeley.edu/article/item/can_a_psychopath_learn_feel_pain
- 5 Sytsma J., Buckwalter W., 2016, *A Companion to Experimental Philosophy*, First Edition, pp. 175-178
- 6 Abumere F.A., 2019, *Utilitarianism - Introduction to Philosophy: Ethics* – URL: <https://press.rebus.community/intro-to-phil-ethics/chapter/utilitarianism/>
- 7 Doris J., 2020, *Empirical Approaches to Altruism* – URL: <https://plato.stanford.edu/entries/altruism-empirical/>
- 8 Haueis P., Slaby J., 2017, *Vital Models*, pp. 149-177
9. Bethesda Softworks, 2017, *Ilyushina E. (Prey)* – URL: <https://prey.fandom.com/ru/wiki/%D0%95%D0%BA%D0%B0%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%B8%D0%BD%D0%B0%D0%98%D0%BB%D1%8C%D1%8E%D1%88%D0%B8%D0%BD%D0%B0>
- 10 Bethesda Softworks, 2017, *Alex Yu (Prey)* – URL: <https://prey.fandom.com/ru/wiki/%D0%90%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%81%D0%AE>
- 11 Cherry K., 2020, *What Is Empathy?* – URL: <https://www.verywellmind.com/what-is-empathy-2795562>

УДК 316.733: 304.444

МОЖЛИВІСТЬ ВПЛИВУ ІСНУВАННЯ ТЕХНОЛОГІЇ ЗАСОБІВ МАСОВОЇ ІНФОРМАЦІЇ (ІНТЕРНЕТУ) НА ХІД ІСТОРИЧНИХ ПОДІЙ МИНУЛОГО

Лановська Олександра

Сьогодні засоби масової інформації впливають на хід життя не тільки окремих людей, а й на формування значних державних та світових подій. Метою цієї статті є аналіз можливого впливу Інтернету на минуле та хід історії, а також з'ясування таким чином важливості медіа (Інтернету) у сучасному світі. Дослідження базується на проєкціях (аналогіях) сучасних моделей впливу Інтернету на події минулого. В результаті роботи були виведені основні критерії можливого впливу Інтернету та соціальних медіа на минуле

Ключові слова: Інтернет, ЗМІ, соціальні медіа, революційні процеси, історія, модель впливу.

Вплив засобів масової інформації, зокрема Інтернету та соціальних медіа, на життя людини сьогодні важко переоцінити. Можливість широкого та швидкого розповсюдження інформації значно збільшує і можливість впливу кожної окремої людини на цю інформацію, а значить, може стати інструментом впливу на хід не тільки якихось локальних подій, але і на подальший хід історії. Минуле, сучасне та майбутнє тісно пов'язані, тому, аналізуючи сучасні події, можна як змодельовати подібні ситуації у майбутньому, так і спроєктувати їх на минуле, щоб зрозуміти, яких помилок в сьогоднішні ми можемо уникнути.

Інтернет беззаперечно впливовий інструмент. Так ми вже стали свідками того, як революційні віяння в соціальних медіа набувають значного масштабу та починають розповсюджуватися вже і в «реальному просторі», об'єднуючи людей. Але наскільки великий цей вплив? Ми вважаємо, що відповідь на це запитання буде і рішенням проблеми даної роботи – чи могло б існування широкої мережі засобів масової інформації та Інтернету вплинути на історію, змінити минуле, запобігти деяким значущим подіям, прискорити їх, тощо. Чи все ж таки в усьому має місце деяка доля фаталізму, і історія склалася б таким чином, як ми бачимо сьогодні, за будь-яких обставин?

Метою даного дослідження є за допомогою аналізу можливого впливу сучасних засобів масової комунікації (Інтернету) на хід історичних подій, визначити їх значущість у нинішньому світі.

За допомогою аналізу минулого в «сучасних умовах» ми можемо зрозуміти, чого слід очікувати від майбутнього. Для розкриття питання, ми звертаємося до досліджень впливу соціальних рухів, що зародилися в Інтернеті, на сучасний світ.

Так дослідники Пуніна К.О. та Фадєєв Г.С. в своїй статті «#MeToo як технологія впливу на політику» розглядають вплив, значення та національний контекст таких соціальних рухів, як #MeToo проти домагань в Америці, #JeSuisCharlie проти терористичної діяльності у Франції та «Я/МЫ Голунов» проти поліцейського свавілля в Росії. Їх гіпотеза полягає в тому, що «соціальні медіа відкривають нові можливості для участі громадянського суспільства в політичному процесі» [Пуніна К.О., Фадєєв Г.С., 2020]. В кінці роботи автори приходять до наступного висновку: «#MeToo і #JeSuisCharlie вийшли на міжнародний рівень,

люди в різних країнах виказували підтримку цим рухам в соціальних мережах і на мітингах. Випадок «Я/МЫ Голунов» привернув увагу міжнародної громадськості [...], але це не призвело до акцій його підтримки за кордоном. Політично значимі результати, а саме зміни законодавства, впливи на позицію представників публічної влади, відставки, судові розгляди щодо членів політичної еліти, звільнення ув'язнених, підтверджують нашу гіпотезу» [Пуніна К.О., Фадєєв Г.С., 2020].

Автори роботи подають чудову думку, що «В розглянутих кейсах використовується метод приєднання через займенник «Я», що об'єднує людей навколо резонансного випадку» [Пуніна К.О., Фадєєв Г.С., 2020]. Посилкою для початку акцій є також моральний шок та емоційна прив'язка. Так розглянуті приклади значно вплинули на політичні настрої. Також можна навести декілька менш гучних схожих акцій, наприклад «Ми всі – німецькі євреї» під час революції 1968 року у Франції, та українські акції-аналогі «Ми всі – протестанти із Слов'янська» і «Я Волноваха». Але ці акції не набули такого великого розмаху і впливу, як перші три. Моральний шок, який слугував посилкою, в усіх кейсах був доволі резонуючим, але його не виявилось достатнім. Можна припустити, що успіх подібних акцій є справою випадку. Пропонуємо спроєктувати розглянуті кейси, на події з життя австро-угорського кронпринца Рудольфа (1858-1889 рр.). По-перше, він був ліберальним опозиціонером, реформатором та улюбленцем австрійців – тобто новини про постійне стеження за ним його батька імператора-консерватора Франца-Йозефа, або вже новини про самогубство Рудольфа могли б стати моральним шоком для зародження революційного руху з використанням приєднання через займенник «Я», наприклад, «Ми всі – Рудольф». По-друге, є значні підстави вважати, що кронпринц Рудольф міг би змінити хід Першої світової війни (він ненавидів Германію, під його керівництвом німецько-австрійського союзу могло б не існувати), а значить, вплинути на історію. Чи був би революційний рух в Інтернеті «Ми всі – Рудольф» настільки сильним, щоб запобігти самогубству, або вплинути на політику Франца-Йозефа вже після? Аналізуючи моделі з представленої вище статті «#MeToo як технологія впливу на політику», можна припустити, що за допомогою соціальних мереж діяльність Рудольфа могла б набути більшої популярності та звернути на його бік більше людей – кронпринц зміг би протидіяти батьковим впевненіше та відкрито. Але, нам здається, що кейс «шпигунство за кронпринцом» не зміг би стати досить сильним моральним шоком для стрімких дій – шанс запобігти самогубству доволі невеликий. У випадку зародження руху вже після смерті Рудольфа, емоційна реакція була б вже сильнішою, але, по-перше, ймовірний лідер революції вже мертвий, а по-друге, не варто ігнорувати той факт, що Австро-Угорщина на той момент була консервативною монархією, а значить, що сила Інтернету та свободи думки в ній піддається сумнівам. Таким чином, ми повертаємося до твердження, що успіх такого соціального руху та його впливу на політику – питання щасливого випадку. В будь-якому разі, навіть живий кронпринц Рудольф навряд чи міг би повністю відвернути початок Першої світової війни.

Дослідник Соловей В.Д. у своїй роботі «Соціальні мережі як інструмент політичних змін: можливості й обмеження» приходять до наступних висновків: «Сьогодні можна однозначно констатувати, що соціальні мережі та Інтернет не

виступають ключовим драйвером революцій, політичних та громадських протестів. Одні революції і протестні рухи виникали і розвивалися за активною участю соціальних мереж, інші обходилися без них. Навіть в країнах з помітним проникненням соціальних мереж не обов'язково виявляється чіткий зв'язок між віртуальною та вуличною протестною активністю» [Соловей В.Д., 2017].

Автор формує свою думку на аналізі подій «Арабської весни», руху Оссуру Wall Street та російських протестів 2011-2012 рр. В ході дослідження було підтверджено, що соціальні мережі становляться політично значущими лише тоді, коли глибина проникнення Інтернету в суспільство перевищує 10%. Ми вважаємо, що цей висновок можна застосувати не тільки в бік Інтернету, а й до традиційних засобів масової інформації – бо для впливу населення на політику важлива масовість. Також варто відмітити ще одну ідею – успіхи в віртуальному просторі не мають ефекту, якщо не перенести їх «на землю», тобто не мобілізувати людей в offline-просторі. Саме це є цілю революційних рухів в соціальних мережах – вивести людей на реальний мітинг, а також забезпечити масштабність цього руху, довготривалість та обізнаність інших людей, інших країн про цей рух. Сучасні засоби масової інформації забезпечують саме це – глобальність та швидкість розповсюдження. Навіть якщо держава блокує соціальні мережі – це може бути неефективним засобом стримати інформацію. Але розповсюдити інформацію ще не означає мобілізувати людей, підштовхнути їх до дії. Тому Інтернет у революційних рухах, як стверджує автор статті, не є визначним фактором – така модель вирішення питання є доволі ефективною, бо не виключає вплив інших, стандартних, методів формування революційних рухів. Якщо спроектувати цю модель на, наприклад, події Великої французької революції (ще однієї значущої історичної події), можна затвердити, що наявність соціальних мереж не вплинула би на її хід (беремо до уваги особливості того часу, менталітет), бо мобілізація людей не склала особливих труднощів. Ми вважаємо, що в цьому випадку Інтернет тільки би зіграв роль каталізатора усіх подій, він би прискорив їх, а також прискорив би розповсюдження ідей Великої революції в інших країнах.

Дослідники Ора Джон Рейтер та Девид Саконьї в своїй роботі «Соціальні мережі в Інтернеті та політична обізнаність в авторитарних режимах» висунули наступний висновок: «Так як вони [соціальні мережі] знижують вартість отримання інформації, відкривають для користувачів непрохану політичну інформацію і підвищують ймовірну надійність цієї інформації, соціальні мережі в Інтернеті можуть підвищити політичну обізнаність в недемократичних країнах. Тим не менш, використання соціальних мереж в Інтернеті збільшує політичну обізнаність тільки в тому випадку, якщо конкретна використана соціальна мережа була політизована на розміщення політичної інформації» [Reuter O.J., Szakonyi D., 2013].

Такий підхід затверджує те, що розповсюдження в Інтернеті (на відміну від традиційних ЗМІ) інформації про, наприклад, фальсифікацію виборів може стати поштовхом для змін навіть в авторитарних країнах, але це буде ефективним тільки для тих медіа, які не контролюються урядом. Ця модель також приближує нас до відповіді на наше питання – демократія явно не та форма правління, що була розповсюджена у минулому. Тобто свобода як традиційних ЗМІ, так і Інтернету, якщо б він існував у минулому, знаходиться під великим питанням, а отже і

значущість впливу також. Так Руф Хлодовський у своєму труді «Про Нікколо Макіавеллі, секретаря Флорентійської республіки, гуманіста, історика, автора комедій, а також поета трагічного» писав про часи, у які Н. Макіавеллі писав свого «Государя»: «Трагедія епохи полягала в тому, що гуманність виявлялася майже завжди політично шкідливою і теж оберталася злом і для окремої особистості, і для народу» [Хлодовський, 1983]. Таким чином можна зрозуміти, що велика частина минулих часів не мала б на увазі існування свободи в Інтернеті, що більш притаманна демократичним державам. Але в той ж час, Інтернет контролювати набагато важче, ніж традиційні ЗМІ. Він є як раз інструментом підняття завіси між різними країнами, станом їх життя, рівнем розвитку.

Політологиня Барбара Ф. Уолтер у своїй праці «Новітні громадянські війни» затверджує: «Нові інформаційні технології [...], ймовірно, є рушійною силою багатьох змін. Групи повстанців охоплюють Інтернет і адаптують свої стратегії і тактики для використання радикально нового інформаційного середовища, і саме ця нова інформаційна технологія, ймовірно, пояснює їх стратегії. [...] Сьогодні кількість медіа-сайтів, що використовуються повстанськими групами і терористами, продовжує зростати в геометричній прогресії» [Walter B.F., 2017].

З поданої інформації ясно видно, що Інтернет – місце для розповсюдження не тільки позитивних революційних ідей, а і ідей небезпечних, навіть тих, що загрожують смертю. Це наводить на думку, що існування Інтернету у минулому могло б привести до більш агресивного типу проведення ранніх терактів, війн, та навіть таких рухів як, наприклад, хрестові походи, або Салемський процес. Наша ідея полягає в тому, що існування Інтернет-засобів масової комунікації у часи, наприклад, охоти на відьом (зокрема Салемського процесу), не перешкоджало б істерії (як це може здатися на перший погляд) шляхом поширення адекватних думок, а, навпаки, посилило б її, або навіть збільшило б масштаб розповсюдження. Домінуючі думки як в Інтернеті, так і в offline-просторі завжди є більш значущими та впливовими, тому інквізиція та церков в ті часи з більшою долею ймовірності контролювала весь трафік інформації – бо ми розглядаємо ситуацію лише з погляду впливу засобів масової інформації, не змінюючи інший обсяг знань та порядків тієї чи іншої епохи.

При такому погляді на питання – ми не змінюємо сам антураж епохи, а лише уводимо в неї сучасні технології масової комунікації, зокрема Інтернет, – вагомий вплив може оказувати ще й рівень розповсюдженості грамотності (писемності та вміння читати) в минулі часи. Як відомо, історія розповсюдження грамотності тягнеться червоною ниттю через все існування людства. Як за найдавніших часів (наприклад, Стародавній Єгипет), так і лише якихось 200 років тому, грамотністю володіли переважно тільки представники духовництва та вищого класу. Вплив же Інтернету на політичні події значною мірою залежить саме від проценту залучення до цього представників середніх та нижчих класів, тобто звичайного люду. Чи означає це те, що Інтернет не відіграв би в життях людей таку роль, як сьогодні, хоча б через те, що більша частина населення не змогла б ділитися новинами, в наслідок власної неосвіченості? Це можливо, але ми ставимо на позитивний вплив Інтернету на розвиток цього аспекту історії. На це є ряд причин.

По-перше, грамотність населення в минулі часи значно різнилась в залежності від регіону, культурних звичок, складності писемності, тощо. Так в Стародавньому Єгипті ранніх часів та в Індії грамотністю володіли переважно жерці та вищі класи, а ось в Іудеї та Стародавній Греції, навпаки, грамотність була розповсюджена серед усіх представників населення. Таким чином, чутки про, наприклад, завоювання Олександра Македонського (що займають важливе місце в історії) та його актуальне місцезнаходження могли б доволі швидко розповсюджуватися населенням Греції за допомогою Інтернету, а значить допомогти оратору Демосфену, який виступав проти Македонії та її політики щодо Афінів, більш ретельно підготувати афінян до захисту міста від осади македонським військом після смерті у 336 році до н.е. батька Олександра – царя Філіпа II. Також це могло допомогти оратору більш широко розповсюджувати свої доволі несхвальні погляди (за які Демосфен, власне, поплатився життям) на діяння Олександра, що за сприятливих обставин могло б привести до масштабного заколоту (наприклад, за допомогою створення афінянами опозиційного революційного руху із слоганом, створеним через займенник «Я»). Проте, при детальнішому аналізі подій, це навряд відіграло б якусь роль, окрім як прикладу доступності інформації. Все через впливовість Македонського на суспільство, яка була беззаперечна. Такі люди, як Олександр (особливо в його ранні роки), – улюбленці звичайного народу, все зумовило б тільки його божевільну популярність не тільки в offline-просторі, але і в Інтернеті.

По-друге, навіть неписьменне населення завжди прагнуло розповсюджувати інформацію та дізнаватися новини – а через неможливість писати листи, переважно за допомогою чуток та переказів. Прикладом цього слугує вже згаданий Салемський процес, коли за одну ніч все село дізналося про випадок «відьомства». Таким чином, можливість швидко ділитися чутками на велику «аудиторію», не тільки сьогодні, але і в будь-яку епоху є доволі спокусливою. Тоді чому ж не оволодіти грамотністю? Від освоєння грамотності представників нижчих класів часто відвертала складність письма (так, наприклад, клінопис вавілонян дуже складний в освоєнні), нестача часу та грошей. Але саме тут могли б і стати на пригоді переваги соціальних медіа – вони значно спрощують мову, спрощують написання слів – тобто формують окрему ланку більш доступного, так званого «неформального письма». Девід Кристал у своїй книзі про вплив Інтернету на англійську граматику «Осмилення: гламурна історія граматики англійської мови» позначає наступне: «Ми бачимо новий мінімалізм з пропущеними комами та крапками; і новий максималізм з багатократним використанням знаків як емоційних сигналів. [...] Служби обміну короткими повідомленнями, такі як обмін текстовими повідомленнями і Twitter, мотивували стиль, в якому переважають короткі еліптичні позиції» [David Crystal, 2017]. Таким чином, спрощення граматичних конструкцій в поєднанні з доступністю вивчення мови за допомогою засобів Інтернету, спрощують освоєння писемності для усіх прошарків населення – авжеж, лише за умовою попередньої доступності для цих прошарків технологій Інтернету. Розповсюдження чуток, інформації, власних думок в цьому випадку доцільно вважати за мотивацію освоєння грамотності та користування соціальними медіа. Тобто в можна вважати, що наявність у минулому сучасних технологій масової комунікації (в першу чергу

саме Інтернету) має перспективи впливу, якщо не на безпосередньо хід певних подій, так хоча б на стан розвитку суспільства під час цих них. Ми вважаємо, що рання наявність розвинутих засобів масової комунікації, мотивувала би прискорення процес розвитку, розповсюдження та демократизації грамотності.

Говорячи про прискорення, важливим буде також відмітити, що розповсюдження інформації через Інтернет, очевидно, відбувається набагато швидше, ніж за допомогою традиційних медіа. Ми вже розглядали приклад впливу на події Великої французької революції та відмітили, що Інтернет не змінив би її хід, але вплинув на більш швидке розповсюдження інформації та ідеалів Революції у інших країнах. А все тому що доступні в ті часи засоби розповсюдження інформації про події – «з вуст вуста», через газети та листування – не дозволяли популяризувати ідеї на хвилі натхнення, поки вони ще «гарячі», що гальмує палкі реакційні процеси. Ми можемо дозволити собі затвердити, що, при нездатності новітніх швидких засобів масової інформації суттєво вплинути на те, що відбувалося, вони могли б значно прискорити протікання важливих історичних подій, а значить, що і в деякій мірі вплинути і на хід історії.

В добре відомій класичній рок-опері Ендрю Ллойда Вебера та Тіма Райса «Jesus Christ Superstar» (1970 р.) в фінальній пісні «Superstar» наступні рядки лунають з вуст Іуди:

If you'd come today you could have reached a whole nation.

Israel in 4 BC had no mass communication,

що перекладається приблизно, як: «Якби ти прийшов сьогодні, ти міг би досягти цілого народу. В Ізраїлі 4 століття до н.е. не було масової комунікації». Ці слова натякають на те, що наявність засобів масової комунікації, могла б вплинути і на події біблейських часів, що лежать в основі християнства – а так як з релігією пов'язаний величезний пласт важливих історичних подій людства (вплив церкви на різні сфери життя суспільства навіть сьогодні залишається достатньо великим), то подібне втручання могло б призвести до колосальних змін та наслідків. З одного боку, для цього були деякі передумови. По-перше, хоча Римська Імперія тих часів як раз-таки мала доволі сильну систему масових комунікацій (принаймні в межах своїх територій), це була так звана *cursus publicus* – державна служба доставки повідомлень за допомогою посланників на конях, але, авжеж, серед звичайного люду новини передавалися переважно з вуст в уста, бо грамотність нижчих класів в Римській Імперії не була значно розвинута. Це свідчить про те, що Інтернет значною мірою сприяв би розповсюдженню релігії та збільшенню кількості її послідовників, тим самим зміцнюючи її. По-друге, реальні події, що могли полягти в основу релігійних текстів, відбувалися приблизно у часи правління імператора Тиберія (14-37 рр.), який намагався декларувати вільнолюбний характер свого правління: «У вільній державі повинні бути вільні і думка, і язык» [Гай Светоній Транквілл, 1993]. Така політика тільки сприяє зміцненню сили засобів масової комунікації, особливо Інтернету. Навіть якщо найбідніші класи не змогли б дозволити собі користування Інтернетом, все одно інформація доходила б до них вільно. Також в ситуації наявний і моральний шок з емоційною прив'язкою для зародження революційного руху, і доречним буде використання приєднання через займенник «Я» – «Ми всі християни», або щось подібне.

Проте, незважаючи на перераховані передумови, чи може їх бути достатньо для зміни ходу історії? Як вже було з'ясовано на прикладі з кронпринцем Рудольфом, значущість впливу реакційних процесів в соціальних медіа на певну подію – це часто питання випадку. Важливу роль відіграє мета. Якою може бути в цій ситуації мета послідовників? Напевно, як в більшості подібних випадків, показати масовість та вийти з протестами на вулицю. На прикладі сучасних протестів ми вже проаналізували, яку роль в досягненні цієї мети відіграють засоби масової комунікації. І ось тут ми бачимо, що відсутність Інтернету на той час мало вплинула на масовість та розповсюдженість християнства. Якщо ж цілою було запобігання страти – тоді доречно поставити питання про те, що в такому разі можна прийняти за значущий моральний шок для зародження революційних настроїв? В будь-якому випадку, вплив Інтернету на цю частину історії скоріш за все обмежився би лише більшою обізнаністю населення та прискореним розповсюдженням ідей. Як би фаталістично це не пролунало, але, історія трапиться в будь-якому випадку, змінитися може лише час та інколи масштабність.

Про можливість впливу сучасних технологій на минуле можна міркувати довго, можна аналізувати безліч подій, намагатися виділити найважливіші з них, проектувати сучасний досвід на минулий та минулий на сучасний – хоча історія, як кажуть, не сприймає суб'юнктивів. Але одне можна сказати точно: якщо б у минулому існував Інтернет, тоді зараз ми володіли би набагато більшою кількістю свідочств про діяльність видатних діячів, про життя людей у різні часи, про культурний код епох; ми би мали доступ до різноманітних думок, а підлаштувати історію «під себе» було б набагато складніше, бо, як відомо, – Інтернет все пам'ятає.

Висновки

В даній роботі ми розглянули роль соціальних медіа сьогодні та можливість їх впливу на хід історії, в процесі чого визначили, що:

1. Інтернет сьогодні відіграє велику роль у зародженні революційних рухів, та слугує основою для перенесення їх у реальний простір. З плином часу ймовірно ця значущість буде лише збільшуватися.
2. Сучасні технології масової комунікації могли б також вплинути на виникнення певних революційних реакцій на події минулого, але їх успішність залишається питанням випадку.
3. Інтернет відіграє велику роль й у швидкості, доступності та масовості розповсюдження інформації, існування таких засобів у минулому могло б прискорити хід деяких історичних подій, а також вплинути на розвиток освіти та обізнаність різних країн, культур одна про іншу.
4. Існування сучасних технологій масової комунікації найчастіше слугує каталізатором подій, але це не означає, що не існує інших різноманітних передумов для того, щоб ці події трапилися, тому питання про можливість зміни ходу історії залишається відкритим.
5. Інтернет сприяє не лише розповсюдженню та доступності інформації, а ще і її довготривалого зберігання, тому існування подібних технологій в минулому могло б забезпечити нас історичним знанням більшим за те, яким ми зараз володіємо. Таким чином, можна зробити висновок, що майбутнім епохам буде відомо про нас набагато більше.

Список літератури

1. Пуніна К.О., Фадеев Г.С. #MeToo как технология воздействия на политику. URL: <https://journals.udsu.ru/sociology/article/view/5839>
2. Соловей В.Д., 2017 Социальные сети как инструмент политических изменений: возможности и ограничения. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sotsialnye-seti-kak-instrument-politicheskikh-peremen-vozmozhnosti-i-ogranicheniya>
3. Reuter O.J., Szakonyi D. . 2013 Online social media and political awareness in authoritarian regimes. URL: <https://www.cambridge.org/core/journals/british-journal-of-political-science/article/online-social-media-and-political-awareness-in-authoritarian-regimes/DC37CC0F454D8E2FA74775D04FD97CEA>
4. Хлодовський П. І. Про Нікколо Макиавеллі, секретаря Флорентійської республіки, гуманіста, історика, автора комедій, а також поета трагічного / Хлодовський П. І. <http://feb-web.ru/feb/ivl/vl3/vl3-1302.htm?cmd=p>
5. Walter B.F., 2017 The new new civil wars. URL: <https://www.annualreviews.org/doi/10.1146/annurev-polisci-060415-093921>
6. David Crystal, 2017 Making Sense: The Glamorous Story of English Grammar. URL: <https://books.google.ru/books?id=YwHCDAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=ru#v=onepage&q&f=false>
7. Гай Светоний Транквілл. Життя дванадцяти цезарів / Гай Светоній Транквілл – М. : Наука, 1993. – 223 с.

Lanovska Alexandra

THE POSSIBILITY OF THE INFLUENCE OF THE EXISTENCE OF TECHNOLOGY OF THE MEDIA (INTERNET) ON THE COURSE OF HISTORICAL EVENTS OF THE PAST

In the life of every modern person Internet and social media play a huge roles. Today, the media influence on the course of life not only of individuals, but also on the formation of significant state and world events. The purpose of this article is to analyze the possible impact of the Internet on the past and the course of history, as well as to clarify the importance of the media (Internet) in today's world. We examine the relationship between the success of certain revolutionary processes and their onset on social media. We also offer several projections (analogies) of modern models of the Internet's influence on past events. The success of such influence depends in many cases on random factors, so it is impossible to speak unequivocally about the change in the course of history – but if we understand the basic principles, it is possible to draw parallels between past historical events, present situation and even future. The result shows that the main influence of the Internet and social media on the past is manifested mainly in the acceleration of some events, as well as the prevalence of promoted ideas. The course of history itself remains stable, but the chance of a more accurate and multifaceted interpretation of historical events increases.

Keywords: Internet, media, social media, revolutionary processes, history, influence model

Reference

1. Punina K, Fadeev G. 2017 #MeToo as a technology for influencing politics. URL: <https://journals.udsu.ru/sociology/article/view/5839>
2. Solovey V, 2017 Social networks as a tool for political change: opportunities and limitations. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sotsialnye-seti-kak-instrument-politicheskikh-peremen-vozmozhnosti-i-ogranicheniya>
3. Reuter O.J., Szakonyi D. 2013 Online social media and political awareness in authoritarian

regimes. URL: <https://www.cambridge.org/core/journals/british-journal-of-political-science/article/online-social-media-and-political-awareness-in-authoritarian-regimes/DC37CC0F454D8E2FA74775D04FD97CEA>

4. Khlodovsky R., 1983, *About Niccolo Machiavelli, Secretary of the Florentine Republic, humanist, historian, comedian, and poet of the tragic* <http://feb-web.ru/feb/ivl/v13/v13-1302.htm?Cmd=p>

5. Walter B.F., 2017 *The new new civil wars*. URL: <https://www.annualreviews.org/doi/10.1146/annurev-polisci-060415-093921>

6. David Crystal, 2017, *Making Sense: The Glamorous Story of English Grammar*. URL: <https://books.google.com/books?id=YwHCDAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=en#v=onepage&q&f=false>

7. Guy Suetonius Tranquil, 1993, *The life of the twelve Caesars*, Nauka, Moscow 223 p.

Стаття надійшла до редакції 19.05.2021

ФОРМУВАННЯ ГЕНДЕРНИХ СТЕРЕОТИПІВ В АНТИЧНОСТІ

Кожухарь Ксенія

Анотація: Досліджено формування гендерних стереотипів у різних античних культурах. Визначено ролі жінок у тогочасних суспільствах та сприйняття їхньої ролі чоловіками. Зроблено висновки щодо тенденцій формування і підтримки гендерних стереотипів у сучасному суспільстві.

Ключові слова: гендерні норми, формування стереотипів, роль жінки в суспільстві, жінки-правительки.

Гендерні норми і стереотипи настільки вкоренилися в нашому суспільстві, що дорослі часто дивуються, не усвідомлюючи, як діти навіть в юному віці легко засвоюють ці ідеї. Гендерні стереотипи – це уявлення людей про особливості поведінки чоловіків і жінок. Зміст стереотипів змінюється в залежності від культури і часу, однак ці очікування часто пов'язані з роллю, яку певна стать відіграє у суспільстві, і навпаки. Гендерні стереотипи представляють чоловіків більш ініціативними, амбітними, напористими, конкуренто-спроможними і впевненими в своїх знаннях, а жінок – більш товариськими, співчутливими, емпатичними, турботливими, емоційними, мудрими.

Ці асоціації є сталими, міжкультурними узгодженими гендерними стереотипами. Оскільки вони спотворюють сприйняття, жінкам важче переконати інших у тому, що у них є необхідні сили, щоб бути сильними лідерами. Так, жінки обіймають посади глав держав або урядів тільки в 22 країнах, тільки 21 відсоток міністрів уряду були жінками, і тільки 14 країн добилися того, що 50 відсотків або більше жінок в кабінетах. [Unwomen, 2021] При цьому найчастіше жінкам довіряють тільки посади, пов'язані з соціальною сферою, навколишнім середовищем, медициною і трудовою зайнятістю.

Саме ці помилкові уявлення про роль жінки у формуванні та розвитку суспільства і є проблемою даного дослідження. Адже існують свідчення, що доводять не тільки рівність здібностей між статями, а й демонструють позитивну залежність від кількості жінок на управлінських посадах та ефективністю роботи.

Метою даного дослідження є формування на прикладах реальних особистостей з давніх культур сформувати уявлення про роль жінки у тогочасному суспільстві, в тому числі жінки-правительки, а також з'ясувати, що лежить в основі формування гендерних стереотипів.

Розглянемо роль жінки у Давньогрецькому суспільстві на прикладі уявлень давньогрецького філософа Аристотеля. Дослідниця Etka Liebowitz у своїй роботі «Women in antiquity: from marginalization to proninence» пише: «Жінок загалом переводили до статусу другого класу давніми елліністичними письменниками. Так Аристотель заявляє: «Чоловік за своєю природою вищий, а жінка неповноцінна; і один править, а другою правлять; цей принцип необхідності поширюється на все людство».»[Etka Liebowitz, 2019] В ході вивчення давньогрецької літератури дослідники зіштовхнулися з проблемою того, що жінки найчастіше просто були

невидимі в історичних текстах, що сильно ускладнює процес побудови уявлення про їхню роль.

Тільки королеви та деякі привілейовані особи були згадані в історичних джерелах, але і їх заслуги не були висвітлені в повному обсязі. Їхні досягнення частіш за все нівелювалися, а їх самих згадували тільки як чиюсь сестру, дружину, доньку. Крім того, чоловіки рідше піддавалися критиці за якісь жорстокі вчинки або нелогічні політичні рішення на відміну від жінок, на помилки яких звертали більше уваги ніж на досягнення. Це підтверджує цитата із дослідження Etka Liebowitz: «Ці стародавні упередження можуть ще більше збільшити сучасні. Вчені часто припускають, що жінки-гекатомніди не виконували жодної іншої ролі, крім формальної, у правлінні, поки не померли їхні брати-чоловіки, і це навіть тоді вони функціонували лише як заповнювачі, коли вони правили поодиночі... Ніщо в наших древніх джерелах не говорить про це ці жінки-гекатомніди були просто шифрами під час періодів спільного правління або того, що їх вважали некомпетентними, коли вони правили поодиночі. Має сенс, що чоловіки були домінуючими партнери у праві, але не розумно вважати, що їх дружини не робили нічого значного до того, як їхні чоловіки померли.»[Etka Liebowitz, 2019]

Дослідження Сторожука С.В. та Гояна І.М. підтверджують ставлення Аристотеля до жінки, але в цілому, Аристотель, розкриваючи власне ставлення до жінки, не виходить за рамки традиційних античних уявлень. Філософ вважає, що вона повинна обмежуватися тільки домашнім господарством, народженням дітей, а на думку Бузескула рівність між чоловіками та жінками неможлива, адже їм властиві різні чесноти, а для жінок мовчання – головна чеснота.

Наступна цитата яскраво ілюструє загальне ставлення до жінки в античності, коли її головним завданням було давати потомство, а про рівність не могло йти мови, що не дозволяло зайняти жінці певний належний соціальний стан у суспільстві. «На відміну від Платона, Аристотель, використовуючи ті самі концептуальні рамки «від природи», розвиває більше поміркований підхід. Він вважає, що чоловік і жінка, як рабіня, і вільна, мають різну природу, а отже і рівень соціального життя не може бути рівним. Наприклад, в процесі зачаття чоловік надає дитині «форму» (душу), а жінка дає лише «речовину» (тіло). Виходячи з того, що душа «краща» в природі, вона має божественне походження і визначає «природу» людини, Аристотель робить висновок, що жінки та чоловіки були відокремлені один від одного, виправдовуючи існування двох різних статей. Більше того, на думку філософа, навіть народжуючи дитину, жінка відіграє мінімальну роль, тому що без чоловіка нічого не більше, ніж «стерильний самець». Таким чином, філософ доводить, що «жіночність слід розглядати як природний недолік.»[S.V. Storozhuk, I.M. Goyan, 2016]

Підкреслюючи явну гендерну нерівність в грецькому суспільстві, дослідники зазвичай не звертають уваги на те, як жінки сприймали обмеження своїх прав і можливостей, але слід зауважити, що рух за гендерну рівність ймовірно починається в період діяльності Платона, чий погляд значно відрізнявся від поглядів Аристотеля та Ксенофонта. Саме ці всі факти і вплинули на висновки істориків 19-20 сторіччя, бо аналізуючи існуючі джерела, можна було подумати, що такий суспільний устрій закладений природою ще здавна. Тому їх погляди і сформувались

ще більш патріархальними.

Але, можливо, це тільки давньогрецьке суспільство було плідним для формування гендерних стереотипів? Розглянемо роботу дослідника Gardiol Van Nierkerk «Stereotyping women in ancient Rome and Afrika».

«У римській історії текст вважається найважливішим джерелом. Надійність тексту, як правило, критикується вченими-феміністками як упереджене ставлення до чоловіків. Історичні тексти в основному писали чоловіки, і, таким чином, образи жінок будувалися чоловічими очима, створюючи гендерні стереотипи, які можуть не відповідати дійсності жінок. Доступ до автентичного жіночого оповідання залишається проблемою в цій галузі досліджень, і вчені обтяжені завданням розшифрувати образи жінок у роботах чоловіків. В Африці історичні образи жінок також будуються чоловічими очима, а крім того, "західними" очима.» [Gardiol van Nierkerk, 2000]

Існує велика кількість теоретичних літературних джерел, що повинно полегшувати завдання дослідника, однак вчені-феміністки знаходяться у положенні як і в до письмений часи, адже у них не має доступних першоджерел про проблеми, права і життя жінок написаних жінками. Для того, щоб якомога точно визначити роль жінки у тогочасному суспільстві, треба з одного боку вважати всі існуючі погляди і визнати існуючий матеріал, а з іншого боку проводити польові дослідження там, де це можливо і постійно переоцінювати існуючий матеріал у контексті історичних подій тих часів.

У Стародавньому Римі жінки були виключені з публічно визнаних посад, які давали їм незалежність. Хоча вони все частіше отримували соціальну свободу і значний ступінь незалежності в рамках приватного права, їх статус в публічному праві залишався суворо обмежений. Проте побічно вони відігравали важливу і часто вирішальну роль в політичній історії Риму. Але жінки, які вийшли за рамки своєї стереотипної гендерної ролі, викликали напруженість в римському суспільстві і засуджувалися за втручання у політику та невідповідність зразку «нормальної» жінки. Єдиний спосіб, яким римське суспільство, в якому домінували чоловіки, могло впоратися з жінками, які вийшли за рамки норм прийнятності, – це зображати їх аморальними та розпусними або принижувати та приховувати їх досягнення. Одним з прикладів такої жінки стала мати правителя Костянтина Єлена, що була достатньо впливовою фігурою у ті часи, але в тогочасних історичних джерелах про її політичні здобутки згадано зовсім небагато. Її приклад розглядав дослідник Taylor A. Marcusson у своїй роботі «The Status of Women in Late Antiquity: Examining the Sociopolitical Climate, Societal Values, and Gender Roles»

«Переглядаючи «Нову історію» Зосіма: Книга II, можна було б виявити досить помилковий пропуск у його розповіді про правління Костянтина. Широко відомий факт, що мати Костянтина Єлена мала велику владу і відіграла важливу роль під час правління Костянтина, оскільки це буде розглянуто пізніше. Однак Зосім лише один раз включає ім'я Єлени у весь свій опис правління Костянтина, коли обговорював Костянтина, який замовляв смерть свого первістка: «І коли його власна мати Єлена висловила великий жаль за цю жорстокість, з великим наріканням на смерть юнака Гіркота, Костянтин під удаванням її втішив, застосував засіб, гірший за хворобу". Хоча ставлення Зосіма до Костянтина може бути не найкращим, цей

уривок важливий для розуміння того, як ставилися до жінок. Слід поставити під сумнів питання про те, чи було упущення Зосімом Єлени з його творів навмисним. Щоб розвіяти аргумент про те, що Зосім не знав про вплив Єлени, він твердо переконує, що за життя Зосима титул "Нова Єлена" був честю, якої удостоєна Августа Пульхерія. <...> Таким чином, з цього випливає, що Зосім, ймовірно, пропустив роль Єлени у владі, щоб ставитися до неї дещо співчутливо.

Тепер, коли було встановлено, що Зосім відносно прихильно ставився до Єлени, слід розглянути, як її зображують. Єлена розглядається як емоційно слабка і довірлива фігура. Встановивши, що Зосім, швидше за все, повністю усвідомлював потужну роль Єлени, дає цьому уривку більшу кореляцію з уявленнями про жінок, а також потенційними аргументами щодо того, чому Зосім надав Єлені більш прихильне ставлення. Пам'ятаючи, що аудиторія - чоловіки, його зображення Єлени, швидше за все, відображає поширений погляд на жінок як емоційних, так і неповноцінних у порівнянні з чоловіками. Більше того, статус Єлени як однієї жінки міг пояснити ставлення Зосіма. Оскільки вони вважалися слабшими за чоловіків, з цього випливало, що жінки потребували захисту, як ще один спосіб для чоловіків стверджувати свою перевагу. Можна логічно стверджувати, що Зосім вирішив захищати Єлену та її честь, а не демонізувати її, як це робить Костянтин, як відображення цінності захисту жінок.»[Taylor A. Marcusson, 2019]

Беручи на себе роль захисника такої могутньої фігури як Єлена від людського засудження, Зосім ставить себе на сходинку вище, підкреслює свою перевагу, що підтверджує ставлення до жінки як до неповноцінної, якщо вона більш активна у політичному ніж у соціальному житті. Схоже ставлення до жінок можна простежити і у відношенні церкви. Єпископ Амвросій використовує термін «жінка» на відміну від поняття «діва» у значенні тієї, що підкорилася сумнівній вірі. За його формулюваннями назвати когось жінкою було б рівнозначно сказати, що вони не вірять в бога, тобто в розумінні єпископа недостойна людина. Він повністю перетворює термін жінка на образ.

Чи є у нас можливість змінити таке представлення про жінку?

До кінця двадцятого і початку двадцять першого століття відбулися серйозні зміни. Натхненні мислителями-феміністками, такими як Симона де Бовуар, з 1970-х років до теперішнього часу з'явилося достатньо досліджень, присвячених ролі королівських та інших значущих жінок в античності. Ця нова інформація суттєво вплинула на зміст наукових досліджень, додавши багато невиявлених жіночих фігур, але вона також вплинула на ставлення до жінок в цілому, адже продемонструвала їх зі сторони могутніх, самостійних, розумних, впливових, а місцями навіть і жорстоких. І зараз, на щастя, це не викликає осуду та обурення зі сторони суспільства та не підлягає цензуруванню.

Таким чином, якщо майже сто років тому Едвін Р. Беван, спираючись на подвійні стандарти, критикував македонську царицю Арсіною II за жорстоку поведінку, не критикуючи таку ж поведінку її колег-чоловіків, то він не зміг би зробити такого сьогодні, не отримавши критики у свій бік. В наш час нарешті на передній план виходять здобутки жінок, їхня роль розглядаються з урахуванням політичного та суспільного становища та деякі факти переосмислюються. Археологи знаходять нові свідчення про те, що колись у давнину жінки не

поступалися чоловікам, полювали з ними на одному рівні. Такі вчені як Грейс Макурді, Бернадетт Бротен, Тал Ілан, Росс Шепард Кремер, Емі-Джилл Левін та багато інших акцентують увагу на правительках, піднімають і переосмислюють роль жінки у давніх суспільствах, використовуючи факти з урахуванням патріархального впливу дають нам змогу подивитися на їхнє життя «з жіночої сторони», підкреслюють їхній вклад в суспільство та історію.

Список літератури

1. Факти та цифри: жіноче лідерство та політична участь Unwomen: веб-сайт 2021 URL: <https://www.unwomen.org/en/what-we-do/leadership-and-political-participation/facts-and-figures> (дата звернення: 12.04.2021)
2. Лібовіц Е. Жінки в античності: від маргіналізації до видатності *Manchester Journal of Jewish studies* 2019 URL: <https://www.semanticscholar.org/paper/Women-in-Antiquity%3A-From-Marginalization-to-Liebowitz/b15c9759b1edba12211777472de1091bd527aab4> (дата звернення: 20.04.2021)
3. Сторожук С.В., Гоян І.М. Давньогрецька «ФΥΣΙΣ» як основа формування гендерних стереотипів *Антропологічні виміри філософських досліджень*. 2016 №10 URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/greek-as-the-basis-of-gender-stereotypes> (дата звернення: 12.04.2021)
4. ван Нікерк Г. Стереотипне зображення жінок у стародавніх римських та африканських суспільствах: несхожість у культурі 2000 URL: <http://local.droit.ulg.ac.be/sa/rida/file/2000/vanniekerk.pdf> (дата звернення: 20.04.2021)
5. Тейлор А. Статус жінок у пізній античності: вивчення соціально - політичного клімату, суспільних цінностей та гендерної ролі 2019 URL: <http://www.inquiriesjournal.com/articles/1765/the-status-of-women-in-late-antiquity-examining-the-sociopolitical-climate-societal-values-and-gender-roles> (дата звернення: 13.04.2021)

Ksenia Kozhukhar

FORMATION OF GENDER STEREOTYPES IN ANCIENT CULTURES

This article has explored the concept of gender stereotypes, examining them through examples of scholars who have exposed the double standards used by preliminary historians when assessing queens or ancient texts. These writings often accused women of actions for which their male counterparts were not only not condemned but encouraged. This applies to women from different societies as well as different social classes. It has also been shown that there has been a transformation in the study of historical sources concerning aristocratic women. In the past, both ancient and more modern historians condemned queens for acting in the same way as kings. Furthermore, some ancient historians distorted reality in their writings because they wanted to show the role of the women described in a more favourable light. However, this attitude has changed and nowadays most historians try to exclude gender bias from their assessments of women in antiquity.

It has been determined that a new reading of the lives and actions of female rulers can contribute to a better understanding of various political, economic, military and religious events in antiquity. If queens fulfilled the roles of sovereign monarchs, political leaders and politicians, warlords, this understanding consequently changes our understanding of ancient monarchies, political alliances, succession to the throne, foreign affairs, religious traditions and more. It is for this reason that an accurate understanding of the role of women in antiquity is important for a proper understanding of antiquity as a whole.

Keywords: *gender norms, the formation of stereotypes, the role of women in society, women rulers.*

References

1. *Facts and figures: Women's leadership and political participation* (2021) Unwomen URL: <https://www.unwomen.org/en/what-we-do/leadership-and-political-participation/facts-and-figures>
2. Liebowitz Etka *Women in Antiquity: From Marginalization to Prominence* (2019) *Manchester Journal of Jewish studies* URL: <https://www.semanticscholar.org/paper/Women-in-Antiquity%3A-From-Marginalization-to-Liebowitz/b15c9759b1edba1221177472de1091bd527aab4>
3. Storozhuk S. V., Goyan I. M. *Greek «ΦΥΣΙΣ» as the basis of gender stereotypes* (2016) *Anthropological measurements of philosophical research* №10 URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/greek-as-the-basis-of-gender-stereotypes>
4. van Niekerk G. *Stereotyping Women in Ancient Roman and African Societies: A Dissimilarity in Culture* (2000) URL: <http://local.droit.ulg.ac.be/sa/rida/file/2000/vanniekerk.pdf>
5. Taylor A. *The Status of Women in Late Antiquity: Examining the Sociopolitical Climate, Societal Values, and Gender Role* (2019) URL: <http://www.inquiriesjournal.com/articles/1765/the-status-of-women-in-late-antiquity-examining-the-sociopolitical-climate-societal-values-and-gender-roles>

Стаття надійшла до редакції 19.05.2021

УДК 316.7

ФІЛОСОФІЯ СИМВОЛІЧНИХ ЗОБРАЖЕНЬ У СУЧАСНОМУ ЕЛЕКТРОННОМУ СВІТІ

Резвіна Анна

Простеження еволюції емодзі в історичному контексті розвитку спілкування: від перших малюнків обличчя до сучасних емодзі у смартфонах. Метою роботи було встановлення доречності використання емодзі у різних сферах життя на основі досліджень, проведених в останні 5 років, а також виявлення місця емодзі у розвитку мови. У результаті було окреслено основне призначення емодзі для сучасного спілкування у мережі Інтернет, визначено вплив емодзі на емоційну реакцію реципієнта інформаційного повідомлення.

Ключові слова: емодзі, смайлик, спілкування, повідомлення, обмін інформацією, онлайн.

Інтернет змінив не лише швидкість взаємодії між людьми, а її форму. Спілкування 21 століття неможливо уявити без використання емодзі - вони стали незамінною частиною обміну інформацією онлайн. Під час розмови з око на око співрозмовники не лише чують інформацію, вони бачать додаткові допоміжні елементи спілкування: жести, вираз обличчя, відчують зміну в голосі тощо; цей комплекс сенсорно-зорових вражень й формує ритм розмови, надає їй певну емоційну криву, якої слід дотримуватися. Коли ж співбесідники набирають повідомлення онлайн, то вони не бачать одне одного, тобто позбавлені можливості вловити усі ці сигнали, і процес породження та сприйняття емоційної реакції на прочитане перетворюється у важке завдання.

Усміхнена та сумна дужечка, увесь спектр емоцій смайликів та символічні зображення об'єктів та явищ навколишнього світу стали тими засобами, що замінюють невербальну складову звичайної живої розмови. Вони допомагають зрозуміти, що відчуває людина по той бік екрану, коли пише ту чи іншу фразу, надають можливість пришвидшити темп розмови та набирання тексту замінує певних слів на відповідний ним смайл. Емодзі стали універсальним засобом миттєвої реакції на повідомлення – одна картинка замінює багатослівність та влучно передає стан людини.

Метою даної роботи є прослідкувати появу та трансформацію емодзі в історичному аспекті, обґрунтувати доцільність їх використання у текстах різного призначення та визначити, чи є вони новим ступенем розвитку спілкування або його деградацією.

Емої (емодзі) — особлива мова ідеограм і смайлів, які широко використовують в електронних повідомленнях та на сторінках сайтів¹. Перші емодзі було створено в 1995 році японцем Сігетака Куріта, їх завданням було спрощення обміну електронними повідомленнями. Довгий час емодзі були доступні тільки в Японії, тільки після їх додання до Юнікод вони заповнили операційні системи

¹ Джерело: <https://artsandculture.google.com/entity/m02kb4w?hl=uk>

пристроїв Windows Phone та iPhone. Лише у 2009 році Gmail надав можливість їх використання своїм користувачам, а 2013 року їх стали підтримувати усі клавіатури Google у версіях Android від 4.4. Цілком закономірно постає питання: «Невже до 1995 року ніхто не замислювався про таку форму комунікації?» У 1963 році американець Харві Болл намалював щасливе обличчя для страхової компанії, яка хотіла мотивувати своїх співробітників; цей малюнок став першим смайлом. У 80-х роках викладач з Каліфорнії запропонував малювати на дощці « :) » в якості позначення жартівливого повідомлення, але всі вони були не першими, хто малював ці обличчя. Ще за 30 000 років до них люди епохи палеоліту малювали свої малюнки на стінах печер, щоб розповісти про найважливіші події свого життя, передавати повідомлення. А на початку ХХ ст. своє слово сказав австрійський філософ Людвіг Вітгенштейн.

Л. Вітгенштейн малював прості малюнки облич, що виражають різні емоції, багато раз на своїх лекціях, підіймаючи питання «обличчя, що посміхається». Його цікавило питання, що означає «бачити добро в усмішці», які візуальні асоціації в такому випадку викличе фраза «доброта у руці» у голові людини. Чому поняття доброти поєднується з певними візуальними картинками у мозоку, серед яких немає чорного кольору та насуплених брів, як зчитати цю доброту з малюнку? Крістіан Крчач у своїй роботі «Обличчя з чотирьох рисок Вітгенштейна та ідея візуальної філософії» досліджує питання, чи можна вважати Людвіга Вітгенштейна винахідником емодзі та як саме ці малюнки «посміхаючого обличчя» змінюють візуальну структуру мислення людини. Автор робить заяву, що всі ці символи «щастя» та «доброти» вже є певною узагальненою міжкультурною домовленістю. «Основною функцією малюнка, щоб бути емотиконом, а не просто виразом обличчя, - доповнити текстове повідомлення вказівкою на настрій». Тому є деякі відмінності між зображеннями облич та смайликами, хоча за визначеннями самого Вітгенштейна «відмінності між ними можна вважати неактуальними, якщо їх порівняти з аспектом візуального мислення та мислення у словах» [Krkáč, 2020]. Внесок Вітгенштейна у формування понять візуальної комунікації було розглянуто і лекторами Ханданом Дай та Дефне Алкандемір у статті «Змінення вживання мови: символи та емоції». Розпочинаючи з фрази самого Вітгенштейна «межі моєї мови - це межі мого світу» вони досліджують зміну мови у історичному процесі розвитку комунікації. Вважаючи, що «реальність мови повинна представляти реальний стан речей, і загальне співвідношення повинно встановлюватися між сказаним і реальністю», емодзі, як «стислий словниковий запас, відкривають нові двері у природу емоцій та їх вплив на співрозмовника. Крім того, смайли, які є нешкідливими і використовуються скрізь, пом'якшують жорсткі та розмиті сторони цифрового життя.» [Dau, 2021].

Вище розглянуті дві роботи не спростовують і, водночас, не приписують Вітгенштейну статус «винахідника емодзі». Вони, скоріш, стверджують, що його дослідження лише через роки знайшли відгук та застосування у повсякденні. Сучасні емодзі містять лише незначну частинку тих чотирьохрискових малюнків філософа, тому Вітгенштейн, на мою думку, безсумнівно є батьком смайликів, – «облич, що посміхаються/ плачуть/зляться/сумують», - а не всіх емодзі у наших телефонах.

Історичні аспекти розвитку емодзі розкрив Хамза Альшенкеті у соціально-семіотичному дослідженні «Смайлики створюють нову чи стару візуальну мову нових поколінь?»: «Зростання популярності пристроїв мобільного зв'язку спочатку викликало занепокоєння традиціоналістів в лінгвістичному співтоваристві щодо того, що мова стає стислою, а короткі та життєво важливі комунікаційні сигнали, особливо невербальні, втрачаються, що знецінює загальну комунікативну здатність.» [Alshenqeeti, 2016.] Автор наголосив, що емодзі є важливою сферою розвитку мови та спілкування, що ілюструється тим, що Оксфордський словник англійської мови обрав смайлики «сліз радості» як «Слово року» у 2015 році, акцентуючи на частоті їх використання у міжлюдському спілкуванні. У той же час спілкування є складним, і використання емодзі може або домогти, або заплутати людину, оскільки вони вказують на наявність емоцій, але позбавлені індивідуальності через їх «цифрову природу». Підкреслюється й те, що смайли не є «новою мовою виключно для використання молодого покоління, - вони представляють повернення до використання візуалізації, а отже і кодування інформації» [Alshenqeeti, 2016.]. Хамза Альшенкеті підняв важливе питання «новизни» емодзі, адже вони є просто комп'ютерною проекцією скельних малюнків перших людей. Проте не можна сказати, що спілкування страждає або деградує через їх використання, воно, навпаки, еволюціонує: правльна інтерпретація смайлика у контексті повідомлення вимагає значно більшого свідомого розуміння прочитаного у порівнянні зі звичайним текстом.

Щодня по всьому світу відправляється 41.5 білліонів текстових повідомлень, в яких використовуються понад 6 мільйонів емодзі та їх варіацій. Проте не всі повідомлення надсилаються з ними. У нашій свідомості вже сформувався певний механізм, завдяки якому ми розуміємо, що можемо «спамити» друзів смайлами, а ознаку емоційності листа, що відправляється викладачу/керівнику можна надати тільки знаком оклику.

У 2017 році у статті «Вплив смайлів на емоції одержувачів» Катя Ломанн, Себастьян Стефан Пика та Корнелія Зангер з університету Флориди провели онлайн-експеримент серед 1745 жінок, де вони представляли два сценарії, які відрізняються лише використанням позитивного або негативного смайлика². Одною з гіпотез дослідників стало: «Смайлики значно впливають на емоційний стан одержувача повідомлення. Смайлики також повинні бути здатними спровокувати міжособистісний соціальний механізм... Емоційне зараження є більш вірогідним у жінок (Doherty et al., 1995), які використовують більше смайлів, ніж чоловіки (Tossell et al., 2012)» [Lohmann, Pyka, Zanger, 2017].

Учасникам було запропоновано уявити, що їх найкращий друг, який завжди мріяв потрапити у Нью-Йорк, нарешті там побував. Запропоновані випадки закінчуються фрагментом розмови - обміном повідомленнями після його / її повернення і містять лише запитання "Ну, як пройшов твій відпочинок?". У

²Доцільність обох смайликів висловлювати позитивні чи негативні емоції було протестовано в дослідженні, в якому взяли участь 18 респондентів [Lohmann, Pyka, Zanger, 2017].

першому випадку він / вона просто відповідає щасливим смайликом (😊), тоді як відповідь у другому випадку містить лише сумний смайлик (😞).

Результати показують, що найкращий друг у позитивному стані смайлика сприймається як щасливий (середнє = 5,27) і що його / її повідомлення відображає насолоду (5,30) та відсутність засмучення (2,33). На відміну від цього, учасники негативного стану смайлика сприймали найкращого друга як пригніченого (2,00) і оцінювали, що повідомлення відображає засмучення (5,52), а не задоволення (1,76) (див. таблицю 1)³ [Lohmann, Pyka, Zanger, 2017].

Таблиця 1 Результати оцінки емоційного стану друга за його повідомленням

Смайлик	Емоційний стан друга	Емоції у його/її повідомленні	
		Насолода	Пригнічення
😊	5.27	5.30	2.33
😞	2.00	1.76	5.52
Шкала	1 «дуже засмучений» ... 7 «дуже щасливий»	1 «зовсім відсутні» ... 7 «дуже багато»	

Експеримент підтвердив припущення, що емоції, висловлені смайликами, впливають на емоції одержувачів у процесі емоційного зараження [Lohmann, Pyka, Zanger, 2017]. Цікавим є те, що сумний смайл має більш граничні значення насолоди/пригнічення, ніж веселий. Це можна пояснити тим, що обраний в ході експерименту «веселий смайл» не є тим, що загальноприйнято демонструє найвищу міру позитивних емоцій. Дані таблиці наводять на думку й про те, що відгук на подорож у вигляді «веселого смайлу» був сприйнятий як факт того, що все пройшло добре, але не неймовірно.

Як вже зазначалося вище, підсвідомо ми відчуваємо ситуації, коли використання смайлів не є бажаним. Це, перш за все, сфери ділової комунікації. У голові ми інтуїтивно розмежуємо випадки, коли тест зі смайлами сприйматиметься позитивно, а коли складе враження несерйозності з нашого боку.

Група дослідників Гліксон Е., Чешин А., ван Кліф Г.А. з університету Амстердаму опублікувала у 2018 році статтю «Темна сторона смайлика. Ефекти усміхнених смайликів на перше онлайн-враження». Вони провели експеримент: «ми набрали 100 учасників онлайн з понад 30 країн. Ми використали метод сніжної кулі, щоб перевірити надійність та зовнішню валідність результатів, включивши учасників, які мали досвід роботи в глобальних командах...остаточна вибірка включала 90 осіб, які представляли 29 різних національностей у Північній та Південній Америці, Західній та Східній Європі та на Близькому Сході» [Glikson, Cheshin, van Kleef, 2017]. Суть експерименту полягала у наступному: учасники

³Для вимірювання оцінки зображених емоцій у повідомленні було використано шість пунктів зі шкали диференціальних емоцій, розробленої Ізардом (1977).

читали електронне письмо яке, нібито, надіслав майбутній товариш по команді, потім вони оцінили «тепло/душевність» та компетентність людини. На рис. 1 зображено математично вирахований результат проведеного експерименту.

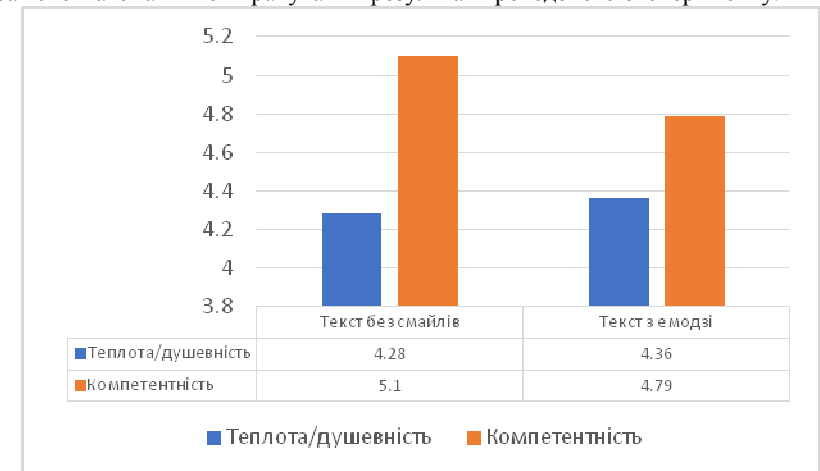



Рис. 1 Засоби та стандартні відхилення теплоти/душевності, компетентності, як функції використання смайликів в експерименті⁴

Висновком є наступне твердження: Смайли негативно впливали на сприйняття компетентності та зовсім незначно впливають на сприйняття тепла/душевності. «Більше того, ми спостерігали несприятливі наслідки використання смайликів для розкриття інформації» [Glikson, Cheshin, van Kleef, 2017]. Оскільки вибір у експерименті базувався лише на діловій точці зору, то доволі доречним доповненням до даного експерименту міг би стати розгляд листів з точки зору, яку людину було б обрано в якості не просто гравця, а й товариша.

Емодзі як мова спілкування постійно розвивається: з'являються нові слова (емотикони), оновлюються вже існуючі, деякі виходять з ужитку. Зараз все більше людей користується принципово новою формою емодзі – стікерами, які за рахунок анімації більш влучно передають емоційний стан за звичайний смайлик. Загалом, використання емодзі у процесі спілкування онлайн перетворює плоску розмову з власним екраном у певний багатовимірний формат, в якому окрім прочитання, можна відчутти співрозмовника – «побачити» крізь призму діджитал-картинки його міміку, жести. Зараз популярності набирає рух «проти смайлика, що сміється крізь сльози». Ще пару років тому ознакою гарного тону вважалося відповісти на щось смішне 2-3 такими смайлами підряд. Сьогодні ж це є немодним та приписується лише «старому поколінню» (старим у соц. мережах вважають тих, що народилися у 1998-2004 р.р.), оскільки лише від них покоління зет бачить такі смайли. Оминуту увагою неможливо й сайт <https://emojitracker.com/>, де в режимі реального часу

⁴ Отримані в результаті експериментів значення були помножені на спеціальний коефіцієнт [Glikson, Cheshin, van Kleef, 2017]

можна спостерігати за смайлами, що в дану секунду було використано у Твіттер. Якщо провести невелике дослідження, тобто пошукати скріншоти цього сайту за 2016-2018 роки, та порівняти їх з поточною картинкою, одразу в око кидається

еволюція смайлика «переробка/зелений цикл»(). Якщо у 2016 році він займав позиції у другому рядку таблиці, то зараз пробився до топ-5, що є цілком логічним, оскільки саме в останні роки тема екології загострилася до максимуму, а без символу переробки її уявити взагалі неможливо. Так само як в ужитку з'являється певний еко-лексикон, так само швидко набирає й популярність емодзі, що безпосередньо символізують поняття цієї теми.

Ніхто не може прогнозувати, що трапиться через наступні 30000 років. Можливо, що емодзі повністю витіснять писемну мову та стануть її заміною – своєрідною всесвітньою мовою спілкування, що буде зрозуміла всьому населенню планети. Але й зворотнє не слід відхиляти, адже, як відомо, все в світі прагне прийняття простіших форм. Чи можна назвати емодзі простішою формою комунікації? На данному етапі розвитку, напевно, ні, адже величезна різниця між поколіннями у поєднанні з модою на емодзі лише обтяжує обмін інформацією. Але ми не можемо нехтувати еволюціонуванням мови, не маємо право відкидати емодзі як частину її розвитку.

Висновки

1. Емодзі – є результатом еволюції поняття про людську взаємодію та призначені спростити її прояви в мережі Інтернет.
2. Вміння розмежовувати сфери доречності використання емодзі є важливим навичком, що може вплинути на справлене враження людиною про вас.
3. Використання емодзі впливає на сприйняття емоційного стану відправника одержувачем.

Список літератури

1. Glikson, Ella, Arik Cheshin, and Gerben A. van Kleef. 2017. "The Dark Side Of A Smiley". *Social Psychological And Personality Science* 9 (5): 614-625. doi:10.1177/1948550617720269.
2. Lohmann, Katja, Sebastian Stefan Pyka, and Cornelia Zanger. 2017. "The Effects Of Smileys On Receivers' Emotions". *Journal Of Consumer Marketing* 34 (6): 489-495. doi:10.1108/jcm-02-2017-2120.
3. Alshenqeeti, Hamza. 2016. "Are Emojis Creating A New Or Old Visual Language For New Generations? A Socio-Semiotic Study". *Advances In Language And Literary Studies* 7 (6). doi:10.7575/aiac.all.v.7n.6p.56.
4. Krkač, Kristijan. 2020. "Wittgenstein'S Four-Stroke Faces And The Idea Of Visual Philosophy". *Wittgenstein-Studien* 11 (1): 31-52. doi:10.1515/witt-2020-0003.
5. Dayı, Handan. 2021. "Changing Use Of Language: Symbols And Emojis". *Academia.Edu*. URL: https://www.academia.edu/37902907/Changing_Use_Of_Language_Symbols_And_Emojis

Rezvína Anna

PHILOSOPHY OF SYMBOLIC IMAGES IN THE CONTEMPORARY ELECTRONIC WORLD

With the Internet not only the speed of human interaction was changed, but also its form. When people lose the complex of sensory-visual impressions, that influences the rhythm of the conversation, gives it a certain emotional curve to follow, they are deprived of the opportunity to pick up all these signals, and the process of generating and perceiving an emotional response to what they read becomes a difficult task. Through tracing the evolution of emoji in the historical context of communication development: from the first drawings of faces to the modern emoji in smartphones, from Wittgenstein's Four-Stroke Faces to "smiley" in keyboard, the perception of message formality and appropriateness was demonstrated. The aim of the paper was to establish the relevance of the use of emoji in different spheres of life based on research carried out in the last 5 years, and to identify the place of emoji in the development of speech. As a result, the main purpose of emoji for contemporary communication on the Internet was identified, and the impact of emoji on the emotional response of the recipient of an information message was determined. One significant skill could be highlighted as a conclusion: knowledge of distinguishing between areas of appropriateness in the use of emoji can affect a person's impression of sender.

Keywords: emoji, smiley face, communication, message, sharing, online.

References

1. Glikson, Ella, Arik Cheshin, and Gerben A. van Kleef. 2017. "The Dark Side Of A Smiley". *Social Psychological And Personality Science* 9 (5): 614-625. doi:10.1177/1948550617720269.
2. Lohmann, Katja, Sebastian Stefan Pyka, and Cornelia Zanger. 2017. "The Effects Of Smileys On Receivers' Emotions". *Journal Of Consumer Marketing* 34 (6): 489-495. doi:10.1108/jcm-02-2017-2120.
3. Alshenqeeti, Hamza. 2016. "Are Emojis Creating A New Or Old Visual Language For New Generations? A Socio-Semiotic Study". *Advances In Language And Literary Studies* 7 (6). doi:10.7575/aiac.all.v.7n.6p.56.
4. Krkač, Kristijan. 2020. "Wittgenstein'S Four-Stroke Faces And The Idea Of Visual Philosophy". *Wittgenstein-Studien* 11 (1): 31-52. doi:10.1515/witt-2020-0003.
5. Dayı, Handan. 2021. "Changing Use Of Language: Symbols And Emojis". *Academia.Edu*. URL: https://www.academia.edu/37902907/Changing_Use_Of_Language_Symbols_And_Emojis

Стаття надійшла до редакції 19.05.2021

QUANTUM IMMORTALITY AND QUANTUM SUICIDE

Tymofii Tarasenko

The purpose of this paper is to define the meanings of the terms 'quantum immortality' and 'quantum suicide' and to describe their most likely consequences in terms of quantum physics. The most common misconceptions connected with quantum immortality have been described. The probability of eternal agony of a subject, as a consequence of quantum immortality, has been considered and a conclusion about its insignificance has been made.

Key words: *quantum immortality, quantum suicide, immortality, quantum mechanics*

The idea of immortality has been stirring the minds of both ordinary people and philosophers for more than a hundred years. Dozens of science fiction writers wrote about it and each of us has at least once imagined what it would be like to become immortal, has speculated about whether it is the highest good, or the cruelest curse of all. For a long time immortality remained something not even theoretically possible, until the middle of the 20th century, when the world was presented with the concept of "quantum immortality".

This concept comes to us from such a fascinating and unexplored world of quantum physics. This section of scientific knowledge, due to the difficulty of mastering it, remains shrouded in mystery for many, which leads to the fact that despite the fairly widespread familiarity of such terms as: "quantum immortality" and "quantum suicide", a lot of misconceptions hang around them. Most people consider them very superficially, which leads to their misinterpretation.

The purpose of this paper is to shed light on the real meaning of the term "quantum immortality". Describe all its most probable consequences and possible outcomes in terms of quantum mechanics.

Before discussing the main topic, it is necessary to understand that the quantum world, or as it is also called, the microcosm, operates according to laws that differ significantly from the laws of physics that we are familiar with. The most striking and widely known example of this is the fact that, depending on the conditions, light can behave either as a wave or as a particle.

Jesper Meijerink in his work "The Immortal Possibility of Quantum Suicide" gives the following example and explanation: "Heisenberg's uncertainty principle says: "The more precisely the position is determined, the less precisely the momentum is known in this instant, and vice versa." Imagine this, you are in a big room and in the back of the room you've placed a green laser. You are firing it down towards the front of the room through a narrow slit. This particular slit can be adjusted to make it more narrow or wider and the laser is then projected on a screen behind the narrow slit, so what do you think will happen once you narrow the slit? Obviously, the laser spot on the screen will get narrower and narrower. And if you stop there you will never realize that the Uncertainty Principle is at work. But once you keep going something different will happen. Because once you make the slit even narrower the spot starts to spread out instead of getting narrower. ... Heisenberg's Uncertainty Principle is normally written as

$\Delta X \Delta P \geq H + 4\pi$. *In this formula X is the position of a particle and P is the momentum of that particle. ... But why do the particles veer to the left and right once we narrow the slit even more? That's because the narrow slit affects the way the photons move. This is described in this formula with delta P. Because once delta X is so small that it won't be greater or equal to H divided by four Pi anymore, delta P will go up for the formula to make sense."*[Meijerink, 2019]

As we see it, the behavior of objects in the subatomic world can seem completely counter-intuitive to an outside observer. For this reason, it is virtually impossible to observe and investigate these objects without external interference, which leads to an unavoidable change in their state. Which is why all quantum theories and their proofs are given only in a form of mental experiment

After all of the above, we can move on to a discussion of quantum suicide. What is quantum suicide? Jacques Mallah in his paper "Many-Worlds Interpretations Can Not Imply 'Quantum Immortality'" gives following definition: "*The QS thought experiment has been described as 'Schrödinger's Cat from the point of view of the cat', but the best known version is Tegmark's, which involves a 'quantum gun'. This gun is used to play Russian Roulette, but instead of a 'classical' mechanism, a quantum measurement is used to determine whether the gun fires. In a single-world interpretation, there is some known probability that the gun will fire, say 50%. If it does, the experimenter dies; if not, he survives unharmed. In the Many Worlds Interpretation, both outcomes occur. There is no randomness involved; instead, there is 'branching' of the wavefunction. In this case, each of the two 'branches' has a total squared amplitude that is half as much of that of the original 'trunk' (which itself was some 'branch' of the universal wavefunction)."*[Mallah, 2009]

Thus, "quantum suicide" is a mental experiment in the course of which, if the Many Worlds Interpretation theory is to be believed, the universe splits into two parallel "branches", in one of which the experimenter dies and in the second one stays alive.

Consequently, if this theory is true, then each of us is an immortal being in our own subjective universe. At first glance, this sounds like a perfect development, but if you look closely, you will see that this idea has one significant flaw. The theory of "quantum immortality" says that the experimenter remains alive, but the question about his physical state remains open, because it is quite possible the situation in which the gun went off, but the wound was not fatal.

Sayantan Gupta states following about that outcome in his paper "Survey of Quantum Suicide or Quantum Immortality": "*The "quantum suicide" thing really just says that your experience always continues, that there's always a next-moment. You are "a conscious perspective having a particular experience", currently a being-a-person-in-a-world experience, moment by moment. That consciousness cannot end. The theory doesn't specify the content of any next-moment though."*[Gupta, 2016]

Therefore, "quantum immortality" can lead not to eternal and happy life, but to endless sufferings. István Aranyosi in his paper "SHOULD WE FEAR QUANTUM TORMENT?" gives the following quote from David Lewis: "... *David Lewis argues that: A terrifying corollary has gone unmentioned. As well as life-and-death branchings, there may be life-and-life branchings such that you suffer harm on some branches and not on others. In some of these branchings, the harm branches get the lion's share of the total*

intensity. The intensity rule applies, so you should predominantly expect to find yourself harmed. As you survive deadly danger over and over again, you should also expect to suffer repeated harms. You should expect to lose your loved ones, your eyes and limbs, your mental powers, and your health.

What Lewis refers to as the intensity rule is that one should distribute expectations over branches according to their intensities in a way that would match the predictions of quantum mechanics regarding the observational outcomes of collapses, i.e. in a way to match Born's Rule. Once the death branches have been eliminated from the space of possible outcomes, we should subjectively expect to live forever, given that all branchings are life-and-life branchings, but given that all these branchings happen in the vicinity of death, we should expect to be predominantly harmed, since being harmed in life-threatening situations is very probable, hence it gets the lion's share of the total intensity of possible survival scenarios. We should, therefore, expect something like eternal torment. This is Lewis's terrifying corollary, and he expresses a genuine personal concern for his own future at the end of his article."[Aranyosi, 2012]

And what comes out of it? If the multiverse theory is true, are we all doomed to eternal suffering in the worst possible way? Not necessarily. If we view human "death" as oblivion, then this means that the death of the individual does not occur at the moment of the biological death of the organism, but rather at the moment of the loss of self-consciousness: *"Death is oblivion", as Lewis puts it. So the variable that is responsible for both the new event space (lacking death branches) and for the high likelihood of future suffering within that space is consciousness, not life as such. The experience of suffering requires a minimal level of self-awareness and various cognitive functions. Life, on the other hand, can also be lived in coma or in a persistent vegetative state. Coma is understood in medical science as a state with no consciousness whatsoever and from which the patient cannot be aroused, whereas the vegetative state is 'absence of responsiveness and awareness due to overwhelming dysfunction of the cerebral hemispheres, with sufficient sparing of the diencephalon and brain stem to preserve autonomic and motor reflexes and sleep-wake cycles. Patients may have complex reflexes, including eye movements, yawning, and involuntary movements to noxious stimuli but show no awareness of self or environment'. Lewis's description of the torment you should expect refers to surviving with enough of you to sustain life, not to surviving with enough of you to sustain self-awareness;... Yet, in the argument for quantum immortality it is not life per se, but consciousness or self-awareness that plays a role; a branch containing an eternal life in a vegetative state or in coma is no different from one containing death."*[Aranyosi, 2012]

From this we can conclude that eternal suffering in a state of approaching death is not a possible scenario, since in most cases of biological death the loss of self-consciousness precedes it, and as we have already found out the individual should not get into the situation of loss of self-consciousness in the first place: *"Statistically, most cases of death are preceded by a process of dying. The process involves brain death at the future end, but brain death is always preceded by states of unconsciousness. This is true even of deaths that are considered sudden, like death from cardio-respiratory arrest. There is a brief temporal interval in which the victim is not conscious. Other times death is preceded by a longer period of coma or by coma followed by a vegetative state. These can last from*

a few seconds to several years." [Aranyosi, 2012]

An additional argument that eternal suffering is not an inalienable consequence of "quantum immortality" is the closest continuer theory of Robert Nozick which Bartłomiej A. Lenart expounded in his paper "Why We Shouldn't Pity Schrödinger's Kitty: Revisiting David Lewis' Worry About Quantum Immortality in a Branching Multiverse": *"Robert Nozick's closest continuer theory (CCT), however, may prove to be a source of comfort and peace of mind. On Nozick's account of personal identity, the application of the closest continuer schema to persons is heavily dependent on the self's self-defining nature. ... Nozick claims that the self is a self-defining self; the self defines itself via self-ascribed dimensions. Each individual person is self-defining insofar as she identifies her closest continuers in accord with the dimensions chosen for the purpose of self-definition. ... Self-definition entails that certain copies of an agent may be rejected by the agent and denied the status of closest continuer if they do not fit the agent's subjective metric as defined by the self-ascribed dimensions that constitute the metric. Cooper explains that the trans-world structure, which is the trans-world self, excludes outliers. He gives the example of multiple copies in various nearby possible worlds flipping a coin while other copies refrain from the activity. All these copies constitute the same trans-world self (all belong to the same transworld structure), in virtue of being defined by the agent's metric (that is, they are unified by the metric and the self-ascribed dimensions). However, Cooper argues, that "not included are 'me-outliers' such as the person who, instead of flipping the coin or refraining from doing so, shoots everyone in sight. That's because that is not something I could have done". In other words, the trans-world structure (sharing a certain metric) cannot include a copy with a substantially distinct (or distorted) metric. This would imply that there are copies in the multiverse that are in many ways very similar (perhaps even, for most intents and purposes, almost identical), but do not count as an agent's closest continuers."* [Lenart, 2019]

That is, in theory, the individual can determine for himself which of his future versions represent him and which are alien to him. From the above it can be concluded that if a person possessing this ability can determine which of his future versions fits his subjective metrics, then he can just as well reject those variants of events which will harm him: *"If the agent's metric can exclude outliers, then, given the right metric (as determined by some appropriate dimensions), it can also exclude or prune off all the branches containing the decrepit copies of the agent."* [Lenart, 2019]

In addition, from this theory it can be inferred that an individual can independently interrupt his infinite cycle at the moment when none of his possible future versions will correspond to his subjective metrics: *"Another possibility is that the agent simply ceases to identify with future continuers altogether and thus, as a result, dies with the last remaining copy resembling her closely enough. ... And since Nozick's closest continuer theory states that X is Y if Y is X's closest continuer and X is Y's closest predecessor, both relations, a closest continuer and a closest predecessor relation, ought to be required for proper trans-world identification, meaning that the absence of either one should be enough to prune the undesired branches."* [Lenart, 2019]

Conclusions:

1. A clear definition of the term "quantum immortality" was given.

2. Were considered all the most probable outcomes of "quantum suicide" and the resulting "quantum immortality"

3. It was shown why an outcome with endless physical sufferings, as a possible scenario for the development of events in the theory of many worlds interpretation, is unlikely

4. from all of the above, we can conclude that although the theory of "quantum immortality" does not deny possible moral suffering, due to the mortality of all people surrounding a particular individual, this does not mean that the subject will also receive critical physical harm if the many worlds interpretation is correct

References:

1. Meijerink, Jesper. 2019. *The immortal possibility of quantum suicide*. doi: 10.13140/RG.2.2.31584.10248. https://www.researchgate.net/publication/348565983_The_immortal_possibility_of_quantum_suicide
2. Mallah, Jacques. 2009. *Many-worlds interpretations can not imply 'quantum immortality'*. <https://arxiv.org/ftp/arxiv/papers/0902/0902.0187.pdf>
3. Gupta, Sayantan. 2016. *Survey of Quantum Suicide or Quantum Immortality*. doi: 10.5281/zenodo.239094. https://www.researchgate.net/publication/312384265_Survey_of_Quantum_Suicide_or_Quantum_Immortality
4. Aranyosi, István. 2012. *Should we fear quantum torment?* Ratio, 25(3), 249–259. doi:10.1111/j.1467-9329.2012.00540.x
5. Lenart, Bartolomiej. 2019. "Why We Shouldn't Pity Schrödinger's Kitty: Revisiting David Lewis' Worry About Quantum Immortality in a Branching Multiverse." In *Metaphysica*, 20(1), 117–136. doi:10.1515/mp-2019-2006

Тарасенко Тимофій

КВАНТОВЕ БЕЗСМЕРТЯ ТА КВАНТОВЕ САМОГУБСТВО

Метою цієї статті є визначення значень термінів «квантове безсмертя» та «квантове самогубство» та опис їх найбільш ймовірних наслідків з точки зору квантової фізики. Описано найпоширеніші помилки, пов'язані з квантовим безсмертям. Розглянуто ймовірність вічної агонії суб'єкта, як наслідку квантового безсмертя, і зроблено висновок щодо її незначності.

Ключові слова: квантове безсмертя, квантове самогубство, безсмертя, квантова механіка

Стаття надійшла до редакції 19.05.2021

УДК 159.94:316.47

НЕНАСИЛЬНИЦЬКА КОМУНІКАЦІЯ: МІФ АБО РЕАЛЬНІСТЬ?

Федоренко Наталія

У результаті аналізу концептуальні основи принципу ненасильницької комунікації, типи визначення насильства у філософії А. Гусейнова, А. Печчея, А. Гуггенбуля, М. Ганді та інших дослідників, а також дослідження впливу словесного впливу насильство над розвитком особистості, а також щодо ефективності та моральної доцільності такого спілкування в цілому, ми можемо зробити висновок, що навіть деякі випадки відчуття вербальної агресії можуть і зазвичай мають руйнівний вплив на психічне здоров'я особи і, безумовно, не сприяють ефективності та рівності умов спілкування.

Ключові слова: принцип ненасильницької комунікації, комунікаційні процеси, спілкування, вербальне насильство, психіка людини.

Актуальність теми. Комунікація, зокрема спілкування, є одним з найважливіших, якщо не основним процесом у суспільному і особистому житті людей. Усі види людської діяльності керуються і відбуваються саме за допомогою спілкування. Управління, глобальна інформаційна комунікація між владою та населенням, робочі та міжособисті контакти, виховання і розвиток молодих осіб і соціалізація вже дорослих людей неможливі без комунікації. З технологічним розвитком швидкість комунікаційних процесів збільшується з кожним днем, нові технічні засоби дають можливість покращувати взаєморозуміння і рівень толерантності навіть між людьми, що перебувають на відстані. Однак разом із тим залишається невизначеність доцільності застосування сили у процесах спілкування з метою досягнення певної мети одним із комунікантів.

На протигагу не обмежених певними морально-етичними рамками комунікаційних суспільних процесів, американський психолог і посередник, Маршалл Бертрам Розенберг, розробив концепцію ненасильницької комунікації – процесу етичного спілкування і вирішення конфліктів всередині суспільств та міжособистісних стосунках людей. Тим не менш, питання ефективності застосування даної концепції і досі активно досліджується вченими у різних обставинах і зрізах населення.

Мета роботи – на основі аналізу вітчизняних і іноземних публікацій і робіт, присвячених дослідженню концепції Розенберга, розглянути ефективність можливого її застосування у повсякденних процесах комунікації у порівнянні зі спілкуванням, не позбавленим застосування вербального насильства.

Визначення концепції насильства

Задля більш повноцінного розкриття питання ефективності такого психологічного підходу як ненасильницьке спілкування у концепції Маршала Розенберга, доцільним буде попередньо висвітлити протилежну модель комунікації, яка ґрунтується на визначенні поняття насильства у суспільному середовищі.

Так, швейцарський психолог, один з прибічників юнгіанської психології, Аллан Гуггенбуль у контексті суспільних відносин вважав, що "...насильство є

зурпацією людської свободи в її наявному бутті, зовнішньому виразі. Сам механізм, технологія насильства полягають у тому, що люди примушуються до певних вчинків або частіше всього утримуються від певних вчинків за допомогою прямої або непрямой дії.” [Dzeban’ O.P.,2011] Щодо можливого подолання даної проблеми, Гутгенбуль сприймав насильство як певну даність з поправкою на те, що “...не можна і виключати можливості існування у віддаленій перспективі світу, вільного від насильства. А відчуття розгубленості перед загальноприйнятою у суспільстві агресією,на його думку, неминуче призводить до “усвідомлення насильства як невід’ємної компоненти людського існування.” [Dzeban’ O.P.,2011] Дана позиція у жодному разі не є апологетичною відносно проявів насильства, однак вона у повній мірі передає усю проблематику вкоріненості даної комунікативної моделі у суспільстві, оскільки дотепер жодна державна інституція, релігійне вірування або соціальна організація не змогли у глобальному плані зарадити цій проблемі.

Ауреліо Печчеї – італійський вчений, громадський діяч і філософ, на противагу позиції Гутгенбуля, не вважав агресію і схильність до насильства заздалегідь визначеною, притаманною без виключення всім людям рисою характеру. Відповідно він відкидав і твердження про неодмінне породження проявів насильства будь-якою державною системою. Головною протилежністю і, водночас, вирішення проблеми вже існуючих проявів насильства, Печчеї вважав “...культурний розвиток і філософію заперечення насильства, що разом мали утворювати один із принципів Нового Гуманізму [Dzeban’ O.P.,2011]

За визначенням Абдусалама Гусейнова, видатного дагестанського вченого-філософа, існує два види насильства: абсолютне і прагматичне

У абсолютній формі насильство ним розглядається як застосування сили проти людини, а прагматичним видом насильства слід вважати “ будь-яку дію, спрямовану на людину, включаючи психічну й моральну, але таку, що здійснюється проти її волі.” [Dzeban’ O.P.,2011] Сюди можна віднести і насильницьке спілкування, чи, іншими словами, з позиції психопатології, вербальне насильство оскільки саме “психологічними маніпуляціями на людину здійснюється несприятливий для її психічного стану вплив” [Dzeban’ O.P.,2011]

Вплив вербального насильства на психіку людини

Вербальне насильство – це форма емоційного насильства або маніпулятивна тактика, покликана спричинити почуття приниження, страху чи провини в жертви-реципієнта, яку комунікатор-агресор використовує з метою досягнення певної цілі або самоствердження за її рахунок. Згідно результатів численних проведених досліджень, зокрема дослідження Yeongeon Student Support Center, з Національного Медичного Університету Сеулу, Республіка Корея, датованого 2019 роком, сприймане словесне жорстоке поведіння батьків у дитинстві та вербальні прояви жорстокості з боку однокласників, у підлітковому віці пов’язані з: “...ризиком виникнення депресивного настрою, тривоги, гніву, ворожості або суїцидальних настроїв, диссоціації, тобто станом легкої відстороненості від найближчого оточення, що може варіюватися до повного відокремлення від фізичного та емоційного переживання певної ситуації, та вживання наркотиків у молодому дорослому віці.” [Je-YeonYun, 2019]

Досвід пережитого вербального насильства також тісно пов’язаний із змінами у моделі розвитку людського мозку, а саме: “...зниження структурного розшарування білої речовини мозку, порушення функціонального зв’язку стану спокою мозку і зменшення обсягу сірої речовини мозку у ділянках, відповідальних за сенсорну обробку, емоційну регуляцію та когнітивну функцію, пов’язану із соціальною взаємодією, зокрема таких як мова та пам’ять.” [Je-YeonYun, 2019] Крім того, згідно дослідницької роботи з виявлення кореляції між пережитим словесним насильством і розладами психічної діяльності, опублікованої 2015 року у Південноафриканському журналі психіатрії, виявлено, що подібний досвід також впливає на морфологію мозку та психічне здоров’я “... людей, що зіштовхнулися з вербальним насильством у зрілому віці з боку романтичних партнерів або на робочому місці” [Je-YeonYun, 2019]

На глобальному рівні, одним із проявів насильства у процесах комунікації, за допомогою звукової та письмової мови буде інформаційне насильство, де комунікатором виступатиме не одна людина, а певний орган влади, або інформаційне джерело (традиційні форми медіа і мас-медіа), а реципієнтом буде його цільова аудиторія. Звинувачення, маніпулятивні формулювання, наочно необгрунтована критика на адресу опонентів – все це можна віднести до проявів вербального насильства над реципієнтом, яким людина, представники ЗМІ або державна інституція можуть послуговуватися для досягнення своєї мети. Однак у даному випадку досягнення мети відбувається за рахунок психічного стану особистості чи навіть цілого населення певної територіальної громади або держави.

“У структуру інформаційної сфери входить матеріальна основа інформаційної інфраструктури, інформаційні потоки та людина. Складові елементи інфосфери є об’єктами дії, проти яких може бути застосована інформаційна зброя.” [Dzeban’ O.P.,2011] Проблематичний аспект застосування цієї зброї криється в тому, що основним об’єктом впливу там виступатиме людина, а не певний матеріальний об’єкт, прихований вплив на психіку якої призводить до низки можливих, зазначених вище, розладів.

Як і у випадку з міжособистими проявами емоційного насильства, що потребують психіатричного втручання, як з метою мінімізації негативних наслідків для жертви, так і для уникнення майбутніх подібних девіацій у поведінці агресора, перехід від інформаційної війни до керованого діалогу і морально-етичного вирішення конфліктів, потребує “...суспільного, державного й міжнародного контролю над використанням інформаційної та психологічної зброї на всіх рівнях, гарантії забезпечення вільного доступу до інформації, що відповідає критеріям повноти, достовірності, об’єктивності.” [Dzeban’ O.P.,2011] Останнім часом все більше дослідників звертають увагу на необхідність активної розробки проблематики щодо інформаційної та психологічної безпеки особистості, суспільства, держави. “Ця потреба зумовлена тим, що широкомасштабне застосування маніпулятивного впливу в комунікативних процесах дезорієнтує населення, викликає психоемоційну й соціальну напруженість, що не дозволяє громадянам адекватно сприймати соціально-економічну і суспільно-політичну ситуацію.” [Dzeban’ O.P.,2011] Одним із можливих рішень у цьому питанні може слугувати саме застосування концепції ненасильницького спілкування.

Основні положення і витоки концепції ненасильницького спілкування та її застосування

У контексті дослідження принципу ненасильницької комунікації, варто зазначити, що Розенберг, хоч і став першим дослідником, що систематизував принципи ненасильства поза контекстом спиритизму, надавши їм психологічного трактування однак першовідкривачем даного підходу у процесах комунікації він не був. Тотожні до його концепції засади були присутні ще у давніх релігійних вченнях. Так, наприклад, принцип Ахімса, який дійшов до сьогодення з таких індійських релігій, як індуїзм та буддизм. Ахімса – це “етичний принцип ненасильництва, що ставить вимогу не завдавати болю та зла будь-яким іншим живим істотам, не вбивати їх.” [wikipedia, 2021] Першочерговим втіленням цього положення у життя було табу вживання у їжу м’яса тварин та ритуальних жертвоприношень.

“За твердженням індійської філософії, ахімса має не лише негативне значення, як відмова від насилля, але й ширше позитивне значення — любов. Тому ця практика зводиться не лише до відмови від ритуалів або споживання тваринного м’яса, але й наголошує на неприпустимості позбавленої емпатії і розуміння комунікації між людьми.” [wikipedia, 2021]

Цей принцип безпосередньо пов’язаний і з більш сучасною філософією Махатми Ганді – індійського державного, політичного діяча, і автора сучасної філософії ненасильницького спротиву(сатьяграхи).

Основну причину негараздів і страждань людини Ганді вбачав саме у різних формах насильства – від примусової колонізації, якій було піддано і його батьківщину, до повсякденних проявів людської жорстокості і нетерпимості. “Роздумуючи про ідею ненасильницької цивілізації, Ганді наполягав на необхідності докорінної зміни характеру міжнародних відносин і встановлення такого світового порядку, який був би вільний від експлуатації, базувався на принципах рівноправ’я, взаємної пошани і співпраці народів. Ганді передбачав повільний і неухильний рух до усвідомлення людьми тієї істини, що насилля не вирішує проблеми.” [Dzeban’ O.P., 2011]

Арун Ганді, громадсько-політичний активіст і за сумісництвом п’ятий онук Ганді, у своїй автобіографії згадував, що своєму розумінню усієї значимості ненасильницького підходу до життя, так само, як і необхідність зміни власного ставлення, завдячує саме дідусяві. “Він нагадує, що під час свого перебування з дідом протягом вісімнадцяти місяців в Індії, той йому щовечора допомагав у детальному аналізі подій дня – все, що він переживав, читав, бачив або робив для інших людей, – кожна подія розподілялася або до категорії фізичного насильства, де застосовувалась фізична сила або до пасивного насильства, якщо це був такий тип насильства, коли заподіяна людині шкода була більш емоційною, ніж фізичною. Ганді згадує, що його дідусь звик пояснювати, що пасивне насильство в кінцевому підсумку викликає гнів у жертви, тобто пасивне насильство у кінцевому результаті сприяє і поширенню фізичного насильства.” [Aryal K., 2020]

У психологічній концепції ненасильства, яка відрізняється від свого, суто філософського за підходом першоджерела, Маршалл Розенберг наголошує, перш за все, на уникненні ескалації тих комунікаційних процесів, які потенційно можуть

викликати захисну чи агресивну реакцію. Однак це звучить як ідеальна картина, а у процесі живого спілкування розрахувати можливий сценарій заздалегідь далеко не завжди вбачається можливим, тому крім того, згідно концепції важливо розвивати у собі емпатію. [Rosenberg M., 2015]. Іншим важливим фактором буде вміння спостерігати за ситуацією, утримуючись від реактивної, тобто необдумані відповіді, без попереднього аналізу і оцінки подій. У передмові до своєї роботи автор зазначає, що її застосування не обов’язково має бути двостороннім з будь-яких причин (недосвідченість одного з комунікантів у технології НМК(ненасильницького метода комунікації) або ж просте небажання спілкуватися за засадах емпатії та співчуття). За принципом Розенберга, “...якщо ми вірні концепції ненасильства, тобто нами керує бажання ініціювати і отримувати комунікацію у відповідь з почуттям співпереживання, якщо ми робимо все, щоб дати зрозуміти іншим, що це єдиний мотив наших дій, вони доєднаються до нас в процесі спілкування і в підсумку ми зможемо досягти поставленої мети.” [Rosenberg M., 2015]

Загалом Розенберг наголошує на тому, що “відчуває свої почуття щодо ситуації та несе відповідальність за них, а не звинувачує інших за них, чітко висловлюючи свої потреби, щоб інша сторона могла їх зрозуміти та практикувати співчуття та співчуття до інших та їх потреб. Таким чином, він вводить чотири компоненти НМК - спостереження, почуття, потреби та прохання.” [Aryal K., 2020]

Основними сферами застосування концепції Розенберга, зазвичай, окрім міжособистого діалогу між двома людьми, виступають різноманітні суспільні відносини у публічній сфері – від сфери обслуговування до управління і корпоративних відносин. Оскільки від різноманітних проявів вербального насилля найбільше страждає саме категорія неповнолітніх осіб і дорослої молоді, одним з найбільш наочних прикладів ефективного використання НМК буде саме освітня сфера. Останнім часом гостро постає питання зростання рівня насильства та знущань закладах освіти в різних країнах, яке суттєво впливає на розвиток і академічну успішність учнів. “Дана проблема вимагає використання різних стратегій та методологій, які сприяли б гармонійному співіснуванню студентів у школах та ЗВО, так само як і виявлення за допомогою цих методологій потенційних комунікативних бар’єрів.” [Bhandari S., 2020.] Наприклад, контексті виявлення цих бар’єрів, зокрема серед учнів, що вивчали другу іноземну мову, було проведено низку досліджень із застосуванням концепції ненасильницького спілкування Розенберга [Brito R., 2019]:

1. “A study of Communication Strategies employed by Radfan College EFL.” Students in their classroom interactions. - Ahmed, S., Pawar, S. (2018).
2. “ Investigating foreign language learning anxiety: a case of Saudi undergraduate EFL learners. Journal of Language and Linguistic Studies.” - Al-Khasawneh, F.M. (2016).
3. “Rhetorics of reflection: Revisiting listening rhetoric through Mindfulness, empathy and nonviolent communication.” JAEPL. - Fray, R. (2018).
4. “Enhancing oral production skills and student’s attitudes through collaborative learning in seventh grade students.” - Garavito, D. (2018).

Дослідження із застосування концепції Розенберга, у яких були задіяні безпосередньо учні, показали, що “групово поведінка суттєво впливає на усну

академічну успішність учнів, що вивчають другу іноземну мову, позначаючись не лише на практичних навичках з точки зору вимови, граматики, зв'язності чи словникового запасу, а й на особистих, таких, як навички спілкування та задоволеність результатами.” [Brito R., 2019]

Здійснення попереднього оцінювання навичок учнів перед застосуванням стратегій з імплементації ненасильницького спілкування в навчальний процес допомогло зібрати дані, що засвідчували необхідність цього виду дій з метою підвищення рівня навчання учнів. З цієї ж метою попередньо було застосовано “Індекс міжособистісної реактивності – інструмент вимірювання для багатомірної оцінки емпатії, за допомогою якого вираховувався рівень емпатійного настрою серед учнів. Одним з найбільш репрезентативних висновків дослідження був факт сприйняття підходу ненасильницького спілкування групою студентів, що дає змогу зрозуміти, що, хоч вчитель і є керівником і посередником між навчальним процесом та учнями, в рамках колективу, індивідуальна сила кожного студента може слугувати рушієм змін усього колективу, в залежності від поставленої мети.” [Brito R., 2019]

Після застосування методики Розенберга також було помічено покращення навичок учнів – “вимова, словниковий запас, корекція граматики та зв'язність мовлення, і, як наслідок, підвищення загального рівня академічної успішності. Крім того, було виявлено, що даний метод допомагає формуванню індивідуальних компетенцій, пов'язаних з безпекою, мотивацією та навичками спілкування. Нарешті, варто згадати, як застосування ненасильницького спілкування в класі формує в учнів на рівні колективу такі цінності, як: повага, співпереживання, толерантність та співпраця.” [Brito R., 2019]

Це дозволяє уникнути глузувань, булінгу або просто тиску та неприйняття одним одного учнів під час вивчення і усної практики нового матеріалу та небажаної критики або виправлень на адрес іншої людини чи інших людей. Таким чином, при застосуванні концепції НМК в освітній сфері спостерігається як покращення академічних успішності, так і оздоровлення атмосфери спілкування між учнями у позанавчальний час.

Висновки

Проаналізувавши концептуальні засади принципу ненасильницької комунікації, різновиди визначення концепції насильства у філософії А. Гусейнова, А.Печчеї, А. Гуггенбуля, М.Ганді та інших дослідників, а також досліджень впливу вербального насильництва на особистісний розвиток людини, так само як і на ефективність і моральну доцільність подібної комунікації в цілому, можна дійти висновку, що застосування навіть елементів вербальної агресії, може нести нищівний характер для психіки людини і не сприяє ефективності і рівноправності сторін, задіяних у комунікаційному процесі. Відтак, концепція Маршалла Розенберга, так само, як і філософія Ганді, ґрунтуючись на однорідних засадах, що історичним корінням походять ще з часів заснування буддизму, попри їхню часткову утопічність у масштабі міжнародних сучасних відносин, є доцільними до використання у випадках міжособистісного повсякденного спілкування людей, оскільки принцип ненасилля комунікаційних процесах сприяє збереженню

ментального здоров'я і почуття поваги у кожній зі сторін, відповідно підвищуючи ефективність будь-якого процесу спілкування.

Список літератури:

1. Дзьобань О.П. Інформаційне насильство та безпека: світоглядно-правові аспекти: монографія / О.П. Дзьобань, В. Г. Пилипчук ; Нац. акад. прав. наук України, НДЦ правової інформатики, Ін-т дослідження проблем держ. безпеки СБУ. - Х.: Майдан, 2011. <https://dspace.nlu.edu.ua/handle/123456789/5992>
2. Ахімса — етичний принцип ненасильництва [Електронний ресурс]//Режим доступу: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D1%85%D1%96%D0%BC%D1%81%D0%B0>
3. Aryal K. Buddha's teachings and roots of Nonviolent Communication, 2020 https://researchgate.net/publication/344341148_BUDDHA%27S_TEACHINGS_AND_ROOTS_OF_NONVIOLENT_COMMUNICATION
4. Brito R. Nonviolent communication as an approach in Classroom management to enhance efl students' oral Production, 2019 [http://www.grupocieg.org/archivos_revista/Ed.43\(223-241\)%20Rivadeneira%20y%20Espinoza_articulo_id631.pdf](http://www.grupocieg.org/archivos_revista/Ed.43(223-241)%20Rivadeneira%20y%20Espinoza_articulo_id631.pdf)
5. Bhandari C. Non-violent Communication and Its Implication in Our Everyday Life, 2020 - https://researchgate.net/publication/344402220_Non-violent_Communication_and_Its_Implication_in_Our_Everyday_Life
6. Je-YeonYun Verbal Abuse Related to SelfEsteem Damage and Unjust Blame Harms Mental Health and Social Interaction in College Population, 2019 - <https://www.nature.com/articles/s41598-019-42199-6.pdf>
7. Rosenberg M. Nonviolent communication: A language of life: Life-changing tools for healthy relationships, 2015 https://books.google.com.ua/books/about/Nonviolent_Communication_A_Language_of_L.html?id=A3qACgAAQBAJ&redir_esc=y

Nataliia Fedorenko

“NONVIOLENT COMMUNICATION: MYTH OR REALITY?”

Having analyzed the conceptual foundations of the principle of nonviolent communication, the types of definition of violence in the philosophy of A. Huseynov, A. Peccei, A. Guggenbühl, M. Gandhi and other researchers, as well as studies of the impact of verbal violence on personality development, as well as on the effectiveness and moral expediency of such communication in general, we can conclude that even few cases of experiencing verbal aggression, may and usually have a devastating impact on the individual's mental health and certainly does not contribute to the efficiency and equality of the communication conditions. Thus, the concept of Marshall Rosenberg, as well as the philosophy of Gandhi, based on homogeneous principles which have historical roots dating back to the times of Buddhism founding, despite the certain degree of utopianism in the light of present-day international relations, have the right to exist and be applied to the situations in one's interpersonal life, for the principle of non-violence in communication processes contributes to the preservation of mental health and respect for each side of the dialogue, increasing the effectiveness of any communication process respectively.

Key words: the principle of nonviolent communication, communication process, everyday communication, verbal violence, human psyche.

References:

1. Dzeban' O.P., 2011, *Information violence and security: worldview and legal aspects: monograph* / Institute for Research of State Security Problems, Security Service of Ukraine - Kharkiv, Mайдan <https://dspace.nlu.edu.ua/handle/123456789/5992>

2. Ahimsa— the ancient Indian principle of nonviolence which applies to all living beings
<https://en.wikipedia.org/wiki/Ahimsa>
3. Aryal K., 2020, *Buddha's teachings and roots of Nonviolent Communication*,
https://researchgate.net/publication/344341148_BUDDHA%27S_TEACHINGS_AND_ROOTS_OF_NONVIOLENT_COMMUNICATION
4. Brito R., 2019, *Nonviolent communication as an approach in Classroom management to enhance efl students' oral Production*, [http://www.grupocieg.org/archivos_revista/Ed.43\(223-241\)%20Rivadeneira%20y%20Espinoza_articulo_id631.pdf](http://www.grupocieg.org/archivos_revista/Ed.43(223-241)%20Rivadeneira%20y%20Espinoza_articulo_id631.pdf)
5. Bhandari C., 2020, *Non-violent Communication and Its Implication in Our Everyday Life*,
https://researchgate.net/publication/344402220_Non-violent_Communication_and_Its_Implication_in_Our_Everyday_Life
6. Je-YeonYun, 2019, *Verbal Abuse Related to SelfEsteem Damage and Unjust Blame Harms Mental Health and Social Interaction in College Population*,
<https://www.nature.com/articles/s41598-019-42199-6.pdf>
7. Rosenberg M., 2015, *Nonviolent communication: A language of life: Life-changing tools for healthy relationships*,
https://books.google.com.ua/books/about/Nonviolent_Communication_A_Language_of_L.html?id=A3qACgAAQBAJ&redir_esc=y

Стаття надійшла до редакції 26.05.2021

Розділ 2.

Переклади

ХУДОЖНЯ ЛІТЕРАТУРА ТА ПРОСТОРО-ЧАСОВИЙ СВІТ – У СВІТЛІ ІНГАРДЕНА

Інгвар Йоханссон

Почесний професор у відставці, Університет «Утеа», Швеція

Переклад здійснений студенткою *Одеського Національного Політехнічного Університету* Брачук Єлизаветою

Анотація Стаття є спробою просунути незакінчену критику ідеалізму Інгардена на крок вперед. Пропонується схематичне рішення проблеми реаліста зовнішнього світу, що полягає в поясненні того, як ми можемо ідентифікувати і заново ідентифікувати фікції, сутності, які в якомусь сенсі не існують. Рішення містить три пропозиції: погодитися з Гуссерлем і Інгарденом, що існують універсалії з інтенціональністю («навмисні суті» Гуссерля), прийняти, на відміну від Гуссерля і Інгардена, базисний реалізм універсалії і погодитися з думкою Інгардена про те, що існує спосіб відрізнитися від тих, що висувуються в традиційній метафізиці, - чисто інтенціональне буття. Разом ці погляди мають на увазі, що всі випадки конкретного інтенціонального універсала спрямовані на один і той же інтенціональний об'єкт; будь цей об'єкт дійсно існуючим об'єктом або вигадкою, чисто навмисною істотою.

1. Інгарденова незакінчена критика Гуссерля

Людина не може знати все відразу; скоріше, він повинен аналізувати питання повільно і, можливо, перевіряти себе десять разів. (Інгарден, 1992, стор. 293)

Намагаючись вирішити певну проблему, деякі філософи настільки занурюються в часткові проблеми, з якими стикаються на своєму шляху, що в подальшому їм не вистачає часу, необхідного для того, щоб запропонувати повномасштабне рішення проблеми, з якою вони почали. Зокрема, і, на жаль, я б сказав, це притаманне Роману Інгардену. Будучи студентом Едмунда Гуссерля, він критикував свого майстра за введення конститувної трансцендентальної феноменології як заміни оригінальної чисто описової феноменології і реалізму зовнішнього світу. (Сам Інгарден довів, що ранній Гуссерль дійсно був реалістом (1975, частина I: 1). Однак Інгарден ніколи не доводив до кінця свою критику ідеалізму і захист реалізму. Ця стаття намагається просунути цей проект на один крок вперед.

¹Дозвольте мені відразу сказати, що я не знаю польської мови і що всі мої посилання відносяться до робіт англійською або німецькою мовою. На цих мовах короткі огляди філософії Інгардена були написані А. Thomasson (2008) і D. v. Wachter (2000, ch. 2); огляди книг були написані Дж. Мітчерлінгом (1997) і К. Ринкевича (2008). На жаль, в англійській літературі іноді зустрічаються різні переклади одного й того ж німецького терміна, використовуваного Інгарденом. Я буду використовувати терміни в англійському перекладі (Ingarden, 1964b). Різні переклади зареєстровані (Johansson, 2009 примітки 5 і 22).

Переорієнтація феноменології Гуссерля означала, коротко, що замість того, щоб намагатися обґрунтувати феноменологію тільки операцією призупинення всіх переконань в загальнолюдському, науковому і метафізичному поясненні феноменологічних даних, що підлягають дослідженню, він спробував обґрунтувати це навмисними актами передбачуваних трансцендентних его. Дотримуючись Дана Захави (2003, стор. 46), я хотів би відрізнити цю операцію припинення від більш пізньої, більш всеосяжної операції Гуссерля по трансцендентальному скороченню і залишити за собою назву «епоха».

Оригінальна епохальна феноменологія сумісна з усіма видами метафізичних позицій: Платонізм, що редукує реалізм зовнішнього світу (в дійсності існують тільки суті, вивчені фізикою і хімією), нередуктивний реалізм зовнішнього світу (все, що існує, включаючи уми і феномени розуму, існує в нашому просторово-часовому світі), суб'єктивний ідеалізм (Берклі) та трансцендентальний ідеалізм пізнього Гуссерля. Платонізм і реалізм зовнішнього світу визначають сутності, повністю незалежні від розуму, тоді як суб'єктивний і трансцендентальний ідеалізм стверджує, що всі сутності, крім самих суб'єктів / его, існують тільки в деякій свідомості або для неї.

Щоб критикувати трансценденталізм Гуссерля і захищати його власний реалізм (нередуктивний реалізм зовнішнього світу з невеликою кількістю платонізму), Інгарден подумав, що це був хороший крок - спочатку провести детальне традиційне феноменологічне дослідження таких явищ, які в нашому повсякденному світі постають перед нами ,як повністю залежні від розуму: фікції літературних творів.

Зробивши це, він створив свій перший шедевр: *The Literary Work of Art* (Інгарден, 1973). У ньому міститься його знаменита чотирьохрівнева теорія літературних творів і важливе поняття «чисто інтенціональний об'єкт» (що буде детально пояснено в розділі 4), але в ньому немає певного висновку про трансцендентальний ідеалізм і реалізм зовнішнього світу. Інгарден роз'яснює цей факт у своїй передмові:

Хоча основним предметом мого дослідження є літературний твір або твір мистецтва, кінцеві мотиви моєї роботи над цим предметом носять загальний філософський характер, і вони набагато перевершують цей конкретний предмет. Вони тісно пов'язані з проблемою ідеалізму-реалізму, якою я займаюся багато років.[...] Щоб зайняти позицію щодо цієї теорії [трансцендентального ідеалізму], розробленої Гуссерлем [...], необхідно,

крім іншого, вказати істотну структуру і спосіб існування чисто інтенціонального об'єкта, щоб згодом було можливи побачити, чи можуть реальні об'єктивності, згідно з їх власною природою, мати таку ж структуру і спосіб існування. (1973, стор. Lxxii; 1960 стр. X).

У моїй книзі я утримуюся від будь-яких суджень, що стосуються трансцендентальної ідеалістичної точки зору і, зокрема, ідеалістичної концепції світу. Моя книга, проте, містить ряд конкретних висновків, які - якщо вони вірні - є проти цієї концепції. (1973, стор. Lxxiv; 1960 стр. XII - XIII).

Після завершення цієї книги в 1928 році, замість того, щоб негайно почати розвивати свої натяки на критику Гуссерля, Інгарден почав аналізувати інші форми мистецтва; (див. його *Ontology of the Work of Art* (1989)). Потім, в 1935 році, він почав працювати над тим, що мало стати його другим шедевром: *Der Streit um die Existenz der Welt* («Суперечка про існування світу»; 1964ab, 1965ab, 1974). Знову ж, він мав на увазі проблему між трансцендентальним ідеалізмом і реалізмом зовнішнього світу (1964a, р. IX). Він вважав, що для того, щоб вирішити суперечку дійсно хорошим способом, потрібно спочатку дослідити і з'ясувати, які способи існування (або шляхи існування) взагалі можливі. Він знайшов чотири таких можливих способа, деякі з підмодами або різновидами (1964a, §33; 1964b, глава V). Тут вони згадані (з коротким прикладом створення асоціації в дужках):

- (А) Абсолют, Позачасова Істота - (подумайте про монотеїстичного Бога)
- (Б) Зовнішнє буття, Ідеал - (подумайте про числа як про платонівські ідеї)
- (В) Тимчасове Буття, Реальне - (подумайте про звичайні матеріальні речі)
- (Г) Чисто Навмисна Істота - (думайте про вигадки)

При такому аналізі завжди має сенс запитати філософа, в якому з цих чотирьох способів передбачається існування пропонованого типу сутності. Наприклад, можна запитати її або його: ви маєте на увазі, що Бог існує абсолютно, екстремально, морально, тимчасово або тільки навмисно?; Ви маєте на увазі, що математичні числа існують абсолютно, поза часом, в часі або тільки чисто навмисно?; Ви маєте на увазі, що матеріальні речі існують абсолютно, поза часом, в часі або тільки чисто навмисно?; Ви маєте на увазі, що «Гамлет» існує абсолютно, поза часом, в часі або тільки чисто навмисно? Згідно Інгардену, всі способи існування складні і складаються з ряду так званих «екзистенціальних моментів» (короткий огляд способів існування і їх екзистенціальних моментів див. (Johansson, 2009).

Інгарден розглядає можливість існування цих чотирьох режимів, але не інших, як результат екзистенційно-онтологічного аналізу. Вид аналізу, який він відрізняє від двох інших видів онтологічного аналізу: формально-онтологічного і матеріально-онтологічного. Але в даному контексті немає необхідності представляти останнє (короткий виклад див. (Mitscherling, 1997, pp. 84-88)); і (Rynkiewicz, 2008, гл. IV)). Щоб вирішити питання про те, які способи існування є не тільки принципово можливими, але в певному сенсі актуальними, Інгарден

стверджує, що необхідний четвертий тип досліджень, який має назву «метафізичний» (Ingarden, 1964a, §§8-9; 1965a, стор. 264). Однак навіть після публікації «*Der Streit*» він не починає ретельні такі розслідування. Можливо, це пояснюється його віком в поєднанні з відсутністю культурної свободи в Польщі під час Холодної війни і періоду радянського панування. Те, що я сказав, не означає, що немає ніяких швидкоплинних зауважень і підказок щодо того, якими були метафізичні погляди Інгардена; вони є. Згідно Казімежу Ринкевичу, огляд філософії Інгардена - між реалізмом і ідеалізмом. Подолання Інгарденом ідеалізму Гуссерля (2008, назва переведено) - Інгарден підтримує критичний реалізм, який можна сформулювати так:

Світ, в якому я живу, - це реальний світ, який насправді існує. Однак насправді він виглядає не зовсім так, як мені здається, а якимось іншим чином. (Ринкевич, 2008, стор. 578)

Перед тим, як Ринкевич представить це резюме, він заявить, що Інгарден також дотримується деякого реалізму щодо універсалій (2008, с. 577).² Дозвольте мені зупинитися на цьому докладніше. Інгардену не подобалося, коли його називали платоністом, але це було не тому, що він повністю відкидав платонічне екстремально-ідеальне царство. У виносці (не включеної в переклад 1964b) він прямо згадує «заперечення бути так званим платоністом», а потім відзначає тільки те, що його формальні дослідження йдуть набагато далі, ніж що-небудь, що можна знайти у Платона, і що погляд Платона полягає в тому, що знання про ідеальні сутності виходять через спогляди, але це йому абсолютно чуже. (1964a, с. 260, с11). Реалізм Інгардена складається з двох частин: реалізму по відношенню до зовнішнього світу і трансцендентального реалізму по відношенню до універсалій.

² Короткий виклад Ринкевича виявляє рідкий факт: реалізм Інгардена має велику схожість з реалізмом Карла Поппера. Поппер приймає «реалізм здорового глузду», але критикує «теорію знання здорового глузду» (Popper, 1972, гл. 2). Крім того, його уявлення про «Світи 3», як і ідеї Інгардена про Універсал, кілька невизначені (Поппер, 1972, гл. 3-4). Аркадіуш Хрудзімській (2008) вважає, що аналіз Тарської концепції істини сприяв тому, що Інгарден і інші польські філософи стали критично налаштованими по відношенню до ідеалізму і співчуваючому реалізму зовнішнього світу. Без сумніву, це сприяло стабілізації реалізму Поппера (Popper, 1969, pp. 223-227).³ Це переклад другого і виправленого німецького видання 1913 роки; перше видання LU з'явилося в 1900/01. Незважаючи на те, що Гуссерль вніс свої зміни після свого трансцендентного повороту (друге видання з'явилося фактично в тому ж році, що і перше видання Ідей), я вважаю, що обидва видання належать до того, що я назвав «епохальної феноменологією».

Ринкевич багато говорить про «подолання» ідеалізму Інгарденом, але він ніколи не обговорює проблему реалізму, на якій я зосереджуся: як можуть реалісти зовнішнього світу (з деяким платонізмом або без нього) розташовувати фікції в зовнішньому світі і його реальних просторово-часових сутності?

Тільки в тому ж році, коли помер Інгарден, 1970 рік, з'явився англійський переклад «*Logische Untersuchungen*».³ Шкода, звичайно, що з багатьох причин він з'явився так пізно, але також шкода за Інгардена, як за особистість. Я думаю, йому б дуже сподобався наступний абзац з введення Дж. М. Фіндлі (який також є

перекладачем):

[Гуссерль] вважає, однак, що він може значно «укласти в дужки» реальність всіх природних речей, і навіть переходить від цього до ідеалістичного переконання, що фізичні речі, незважаючи на їх трансцендентний статус для свідомості, не більше ніж просто призначені, феноменальні істоти, тоді як сама свідомість існує «абсолютним» чином (Ідеї, §§41-46). У тій мірі, в якій Гуссерль робить цей рух, він перетворює свій блискучий, оригінальний аналіз свідомості в один з тих звичайних суб'єктивізмів, які втішають розколоте его, абсолютно необґрунтовано запевняючи його, що якимось таємним чином воно створило свій власний руйнуючий світ. (Фіндлі, в Husserl, 1970, стор. 10).

2. Гуссерль і Ингарден в універсаліях

Як в епохальній фазі, так і в трансцендентальній фазі свого мислення Гуссерль твердо вірить в існування універсалій. Слід зазначити, однак, що він використовує багато різних термінів, коли говорить про Універсалії. Однозначно, в «Логічних дослідженнях» Гуссерль заявляє: «Емпірична спроба обійтися без видів [універсалій] як об'єктів, шляхом звернення до їх розширення, тому не може бути здійснена (1970, с. 345). Через кілька сторінок після згадки «фіктивного» і «безглузлого» він говорить: «З іншого боку, ідеальні об'єкти [універсалії] існують по-справжньому (1970, с. 352)». Обидва твердження взяті з другого дослідження, яке носить назву «Ідеальна єдність видів і сучасні теорії абстракції». Тут він критикує і явно відкидає номіналізм, але те, що в деталях складає його власний реалізм щодо універсалій, не настільки ясно. § 1 цього дослідження має в своєму заголовку ціле твердження: «Ми усвідомлюємо універсальні об'єкти [універсалії] в діях, які істотно відрізняються від тих, в яких ми усвідомлюємо окремі об'єкти». І абзац закінчується наступним чином (терміни, виділені жирним шрифтом, я вважаю що відносяться до універсалій):

Але одна і та ж зовнішність [червоного будинку] підтримує різні дії в обох випадках. У першому випадку це забезпечує репрезентативну основу для акту індивідуального посилання [...]. В останньому випадку це забезпечує представницьку основу для акту зачаття і посилання, спрямованої на **Вид**; тобто, коли річ з'являється, або, скоріше, особливість в речі, це не ця об'єктивна особливість, ця особливість тут і зараз. Ми маємо на увазі його зміст, його «Ідею»; ми маємо на увазі не цей аспект червоного в будинку, а **Червоного як такого**. Цей смисловий акт явно є актом, «заснованим» на основних побуюваннях; новий спосіб сприйняття був побудований на інтуїції окремого будинку або його червоного аспекту, спосіб сприйняття, що становить інтуїтивну присутність **Ідеї Червоного**. І оскільки характер цього способу сприйняття ставить перед нами **Види як універсальний об'єкт**, то в тісному зв'язку з таким об'єктом також розвиваються утворення типу «червона річ» (річ, яка містить екземпляр червоного), «цей випадок червоного (червоний цього будинку) і т. д. Виникає примітивний зв'язок між **Видом і Примірником**: стає можливим переглядати і порівнювати ряд випадків і, можливо, судити з самоочевидністю: «у всіх цих випадках окремі аспекти розрізняються, але в

кожному з них реалізований один і той же **Вид**: □ ... □ Ця відмінність, як і всі основні логічні відмінності, є категоріальною. Це відноситься до чистої форми можливих об'єктів свідомості як такого. (1970, с. 339-340.)

Згідно цій цитаті, Гуссерль вважає, що існують універсалії, але також і те, що вони можуть бути сприйняті тільки в певних рефлексивних актах, які спрямовані назад на пре-рефлексивний акт, спрямований на випадки універсалій; в «Ідеях» (Husserl, 1982) такі дії вимагають попереднього «ейдетичного скорочення». На мій погляд, Гуссерль неоднозначно цитує питання про те, чи існує (і) універсальне почервоніння, відбите в рефлексивному акті (як непомічене) вже в предрефлексивному сприйнятті або (ii) воно створено дуже рефлексивним актом. Є варіант (i) сумісний з іманентним реалізмом універсалій, а є (ii) з аристотелевським реалізмом (в інтерпретації Боеція і Фоми Аквінського). Тепер, якщо Гуссерль хоче бути вірним своїй епохальній феноменології, він повинен вибрати перший варіант; він повинен мати на увазі, що загальне почервоніння існує і в предрефлексивному сприйнятті індивідуального червоного кольору індивідуального будинку. Чому? Відповідь: оскільки передбачається, що епоха нічого не створює, лише призупиняє судження з деяких питань. Варіант (ii) в неоднозначності вказує, як б сказав, на більш пізні погляди Гуссерля.

Іманентний реалізм, який я зараз приписав ранньому Гуссерлю, обмежений сприйняттям. Не тільки трансцендентні платоновські універсалії, а й універсалії, задумані як іманентні в матеріальному світі, стають жертвами його епохи. Пізніше в своїй трансцендентальній феноменології він може і вважає всі універсалії складеними трансцендентальними его. Іманентний реалізм раннього Гуссерля відрізняється від такого редуکتивного матеріаліста Девіда Армстронга (1978) і в іншому відношенні. На відміну від останнього, Гуссерль допускає існування не тільки іманентних універсалій, а й прикладів універсалій. З феноменологічної точки зору екземпляри універсалій виявляються в природній предрефлексивній позиції, і універсалії у вигляді згаданих рефлексивних дій. Тому іманентний реалізм Гуссерля відноситься не до типу Армстронга, а до типу Дж.Кука Вілсона: існують як іманентні універсалії, так і приклади універсалій (див. Армстронг, 1989, с. 17-18).

Як і Гуссерль, Ингарден, здається, ніколи не сумнівався в існуванні обох випадків універсалій⁴, навіть якщо він залишав певний онтологічний статус універсалій кілька невіршеним. Тобто, крім заперечення того, що вони створені діями трансцендентного его. Оскільки він не дозволяє собі обмежуватися вічної епохою, а розглядає таке припинення судження як лише тимчасове влаштування, він в принципі може спробувати провести метафізичне дослідження наступного питання: чи існують універсалії (А) абсолютні, (В) екстремально-в ідеалі, (С) тимчасово -дійсні або тільки (D) чисто навмисні? Але він цього не робить. Тому мені доведеться дотримуватися деяких його зауважень.

Схоже, він взагалі не має певного уявлення про існування абсолютних сутностей (А), таких сутностей, як Бог в середньовічній філософії, Ідея добра в філософії Платона і Необхідні Існуючі в сучасній аналітичній метафізиці. Наприклад, він пише, що «дійсно де-небудь з цих різновидів» абсолютного «відбувається де-небудь [...] - це все питання, які ще належить з'ясувати (1964а, с. 257; 1964b, с. 157)». І я просто залишу цей спосіб знаходження поза рештою частини

цієї статті. Що стосується фактичного існування сутностей в тимчасовій манері буття (C) і чисто інтенціональної манері буття (D), у нього немає подібних сумнівів. Очевидно, Ингарден вважає, що існують незалежні від розуму тимчасово-реальні сутності, такі як матеріальні речі, і чисто інтенціональні суті, такі як фікції.

4Ингарден надає великого значення різниці між двома видами універсалій: ідеями («Ideen») і чистими якостями («reine Qualitäten»). Я, однак, залишу це відмінність без урахування; презентації см. (Ingarden, 1964a, pp. 38f), (Wachter, 2000., ch. 2.6), (Přibitawski, 2005) і (Rynkiewicz, 2008, ch. II: §1a і ch. IV: §2b),

Про існування екстремально-ідеальних сутностей (B) Ингарден одного разу каже: «Це досить випадкове» значення »для проблеми існування реального світу, ніж є модус існування ідеальних об'єктів або ідей. Отже, тільки як певний вид гіпотетичної концепції я пропоную «тимчасовий» спосіб існування (1964a, с. 259; 1964b, с. 159) ». Але коли він обговорює універсалії, він завжди пише так, як ніби вони мають те, що він називає екстремально-ідеальним способом існування. Мені здається, ніби Ингарден ніколи не думав про можливість приписати універсаліям будь-який інший спосіб існування, крім екстремального (B); в іншому випадку він не назвав би цей режим «Зовнішня Тимчасова Істота, Ідеал». Для Ингардена універсали або взагалі відсутні, або вони повинні існувати в екстремально-ідеальному способі буття (B). Його аргумент полягає в тому, що вони за визначенням незмінні (1973, с. 10; 1960, с. 7). Здається, він ніколи не брав до уваги можливість іманентного реалізму Армстронга або Кука Вілсона, тобто свого роду реалізм, коли незмінні універсалії існують тільки в тимчасово-реальному способі існування (C). У розділах 3 і 4 нижче я спробую написати про Універсал таким чином, щоб все, на що я претендую, стало сумісним з чотирма різними типами реалізму по відношенню до універсалій трансцендентального реалізму (Ингарден), Арістотелевського реалізму і іманентного реалізму з прикладами(це моя власна позиція ; см. (Johansson, 2009)). Всі чотири позиції, хоча, звичайно, по-різному, підтверджують таку думку: існують як екземпляри універсалій, так і універсали.

Як завжди, коли йдеться про універсалії, подібні номіналісти можуть в наступному спробувати обміняти розмовами про екземпляри універсалів з розмовою про так званих троп, а про універсали - з розмовою про схожість класів тропів. А потім, за допомогою цього повторного тлумачення, спробуйте осмислити те, про що йдеться. Насправді, я думаю, що багато подібних номіналістів могли отримати деякі важливі уявлення завдяки такому повторному тлумаченню Гуссерля та Ингардена. Однак, оскільки я переконаний, що гносеологічний фаллібіліст може бути таким, що ми не можемо зрозуміти наш світ онтологічно без позиції універсалій, я продовжуватиму писати так, ніби всіма видами номіналізму можна знехтувати⁵.

⁵Я висловлююся на користь реалізму в (Johansson, 2002) і, особливо, (2009). Знизу, на мою думку, питання між реалізмом і схожістю номіналізму зводиться до наступного питання: чи слід вважати випадки точної простої властивості схожими

на обґрунтовані та виникають «знизу вгору» від випадків монадійних універсалій (реалізму), або чи слід вважати такі випадки такими, що складаються з різних простих тропів, які отримують свою загальну властивість «згори вниз» від відношення подібності (номіналізму схожості)?

3. Гуссерль та Ингарден про навмисні універсали

Коли Гуссерль переходить від своєї чистої епохічної феноменології до своєї трансцендентальної феноменології, він також вносить інші і дуже цікаві зміни, які - принаймні, на мій погляд, - дуже добре могли бути здійснені, залишаючись в межах його первісної феноменології. Наприклад, аналізуючи загальну структуру навмисних дій, він відкидає відмінність між дією і якістю дій на користь аналізів на терміни "hyle", "noesis" і "poema"; зміна, яка дуже добре могла бути здійснена в межах феноменології епохи. Я згадую цей факт не для того, щоб висвітлити такі зміни та врятувати їх від трансценденталізму Гуссерля, а для того, щоб дати зрозуміти, що мене в даний момент цікавить щось інше. Я сфокусую увагу на всебічній абстрактній особливості його аналізів навмисних актів, які - за своєю абстрактністю - однакові у логічних дослідженнях та ідеях (Гуссерль, 1970, другий запрос, гл. 2, та Гуссерль, 1982, §§87 –132 відповідно). Це можна констатувати таким чином:

- у кожному умисному акті є навмисна сутність, за допомогою якої дія спрямована на умисний об'єкт.

Термін «інтенціональна сутність» час від часу використовується в обох книгах, але йому ніколи не приділяється видатне місце; і в подальшому я заміню це на «навмисний універсал». Вищенаведене твердження містить відомий триступковий розділ «Twardowskian act-content-object» з "контентом", який обмінюється на "сутність / універсал", і я далі поясню, як я вважаю, що ця тристороння дія - навмисний вчинок, навмисна суть / універсальний та інтенційний об'єкт – має бути зрозумілим. Наскільки я бачу, мої погляди відповідають думкам, викладеним у вступі до Гуссерля, написаних Б. Смітом і Д. В. Смітом (1999, 14–27) та Д. Захаві (2003, с. 13–27) відповідно; Різниця полягає в тому, що вони не наголошують на різниці між універсаліями та екземплярами універсалій стільки, скільки я буду робити. Дозвольте мені в такий спосіб розгорнути вищенаведене твердження в чотири більш докладних твердження:

1. У конкретному просторово-часовому навмисному акті інтенціональний універсал ніколи не є єдиним універсальним моментом; Є також і примірники ненавмисних універсалій.

2. По суті, дві різні конкретні інтенціональні дії можуть бути якісно однаковими і бути абсолютно однакового виду, тобто бути двома екземплярами одного і того ж комплексу навмисних і ненавмисних універсалій.

3. Ні екземпляр навмисного універсалу в акті, ні навмисний універсал як такий не є тотожним інтенційному об'єкту діяння.

4. Зміст об'єкта - це те, на що спрямований вчинок; обґрунтований навмисний універсал - це те, за допомогою чого діяння набуває своєї спрямованості⁶.

Висловлювання три та чотири передбачають те, що завжди потрібно розрізнати вказівку та те, на що вказується; заява чотири вимагає деякого доповнення. У зв'язку з цим Гуссерль не використовує розрізнення фонового та переднього плану, але я дуже хотів би сказати, що інтенційний об'єкт складає передній план навмисного діяння, тоді як умисне значення навмисних і ненавмисних універсалій складає фон.

Гуссерль відкидає всі так звані репрезентативні аналізи інтенціональності, тобто аналізи, які стверджують, що суб'єкт умисного діяння спрямований на представлення, яке, у свою чергу, має відношення представництва до об'єкта, що інтенціонально (це відношення представлення може аналізуватися за принципом або "інтерналізм", або "екстерналізм"). За словами Гуссерля, суб'єкт, так би мовити, виглядає через так зване уявлення до об'єкта, який є інтенцією, який є єдиним об'єктом, на який спрямований суб'єкт⁷. На мою думку, Інгарден дотримується такої ж думки. Він робить різницю між "навмисним універсалом" та "об'єктом навмисного" в термінах "умисел" та "ціль наміру"; він пише:

Слово «навмисне», яке так часто використовується в сучасній філософській літературі, неоднозначне. Часом те, що містить «наміри», називають «навмисним». У цьому сенсі свідомі вчинки, наприклад, є "умисними". Там, де існує небезпека непорозуміння, ми вживатимемо в цих випадках термін «умисел» замість «навмисний» (наприклад, «дія наміру» (тобто, дія з навмисним універсалом]). В інший час ця об'єктивність називається

⁶Якщо універсалії та екземпляри універсалів будуть чітко розрізнені, то, сподіваємось, жодної спокиси ототожнювати інтенційний об'єкт із відповідним навмисним універсалом не повинно виникнути. Також не повинно виникати спокиси ідентифікувати ноєму Гуссерля з відповідною ідеальною єдністю конкретного хила та конкретного ноєсису. Це відбувається в (Smith D. W., 2007, ch. 6); в іншому місці Сміт підсумовує: "Навмисний процес свідомості називається *poesis*, тоді як його ідеальний зміст називається *poema*. Ноєму акту свідомості Гуссерль характеризував і як ідеальне значення, і як "об'єкт за призначенням". Таким чином, явище, або об'єкт як він з'являється, стає ноємою, або об'єктом як його є призначенням. Інтерпретації теорії ноєма Гуссерля було декілька і складаються з різних розробок основної теорії інтенціональності Гуссерля. (Чи є ноєма аспектом об'єкта, призначеним, чи, скоріше, засобом наміру?) (2008, розділ 3).

⁷Я свідомо залишаю поза увагою неоднозначність у терміні "навмисний об'єкт". Як говорить Гуссерль (і погоджується Інгарден), слід також розрізнати "об'єкт, що його задумано, як він задуманий, та" інтенційний] об'єкт (період), який призначений (Гуссерль, 1970, стор. 578) ".

"навмисною", яка є цілком наміру [об'єкта, що задуманий] ". (Ingarden, 1973, p. 117; 1960, p. 122; він повторює це зауваження у 1965b, стор. 194 n22).

Як тільки буде прийнято розмежування між навмисним універсалом та відповідним інтенційним об'єктом⁸, наступне питання входить до порядку денного:

- цілеспрямований навмисний універсал за визначенням є іманентною частиною навмисного діяння, але як щодо об'єкта інтенції, чи є

він іманентним до дії чи трансцендентним?

Питання не означає, зауважимо, що повинна бути одна єдина загальна відповідь: усі інтенціональні об'єкти іманентні, або трансцендентні; деякі можуть бути іманентними, а деякі трансцендентними. Порівняймо віридикне сприйняття червоного будинку з поглядом на намальовану картину того ж будинку; інтенціональний об'єкт в обох випадках однаковий. Якщо хтось займається епохальною феноменологією, треба сказати, що червоний дім є іманентним у вірному сприйнятті, але зовнішнім (трансцендентним) з погляду на картину. Але що станеться, якщо один перестав призувати суження про існування зовнішнього світу? Що стосується малюнка, то нічого не відбувається; будинок все ж повинен розглядатися як зовнішній з погляду на картину. Але щодо сприйняття спливають два різні метафізичні варіанти: будинок можна розглядати як зовнішній для сприйняття (репрезентативний реалізм), та як іманентний (прямий реалізм).

Репрезентативні реалісти стверджують, що, метафізично видимий, наївний реалізм нашого повсякденного світу (який рятує епоха) повинен бути відкинтий, і що справжній будинок (об'єкт, що задуманий) повинен розглядатися як зовнішній для сприйняття. Такий погляд, наприклад, Джон Серль описав в його н "Навмисності" (1983). Відмінність між веридичним і неверидичним сприйняттям пояснюється за допомогою того, які види причин мають різні види сприйняття; у неверидичних сприйняттях відсутні зовнішньо-мозкові причини.

Прямі реалісти (під якими підпадають заголовки деяких сучасних «диз'юнктивістів») мають протилежну точку зору. Вони розглядають навіть з метафізичної точки зору вірно сприйманий будинок як частково іманентну

8А. Хрудзимський, який багато писав про розвиток від Brentano до Ingardena, і зробив про це багато хороших позначок, заперечує, що відмінність є дійсною (2002, 2005). Я здогадуюсь, що це пов'язано з тим, що він не наголошує на побічній функції функціонально створеного навмисного універсалу. Порівняно з моїми документами, документи Хрудзимського займали б занадто багато місця.

частину сприйняття. На жаль, Інгарден не дає зрозуміти, чи є він репрезентативним реалістом (усі віридикні навмисні дії, спрямовані на зовнішній світ, мають трансцендентний інтенційний об'єкт), чи він прямий реаліст (якийсь вірогідні умисні акти мають трансцендентний і якийсь іманентний інтенційний об'єкт).

Відповідно до трансцендентальної феноменології Гуссерля, інтенційні об'єкти не є ні трансцендентними, ні іманентними у навмисних діях трансцендентальних его. Вони не можуть бути іманентними, оскільки, якби вони були, вони були б ідентичними до загартованих навмисних універсалій; і вони не можуть бути трансцендентними, оскільки згідно з трансценденталізмом Гуссерля немає трансцендентних сутностей. Тому їм слід приписати онтологічний статус, який Інгарден називає "чисто навмисним". Це перенесе нас до наступного розділу.

4. Інгарден про суто навмисні об'єкти

За словами Гуссерля і Ingardena, усі навмисні дії мають інтенційний предмет, який відрізняється від усіх відповідних умисних універсалій та їх інстанцій. Однак щодо деталей цієї загальної заяви вони мають різні думки. Згідно з

пізнішим Гуссерлем, всі об'єкти навмисно створені трансцендентальними его, але, за словами Ингардена, жодного немає, оскільки таких его немає.

На думку Ингардена, деякі інтенціональні об'єкти мають цілком незалежне від розуму існування (як просторово-часові реальні сутності, або як позатемпоральні сутності), а деякі інтенціональні об'єкти існують і залежать від звичайного розуму (Ингарден каже, що "невіддільне від"). Саме останній тип об'єктів він називає "чисто навмисними об'єктами". Але це відношення залежності є лише відправною точкою для його аналізу фікцій та інших суто навмисних об'єктів. Його важливе розуміння полягає в тому, що навіть із суворой онтологічної точки зору можна сказати більше про вигадки, ніж про те, що вони існують від чогось істотного, і це правда: жодна вигадка без події розуму. Відносини екзистенціальної залежності з'являються також в онтологічних куточках, які нічого спільного з наміром робити не мають; наприклад, у традиційних онтологіях атрибутів субстанцій. Тут справедливо: жоден екземпляр властивості без первинної субстанції.

У подальшому я знехтую Гуссерлем і зосереджуся на Ингардені; незважаючи на той факт, що Гуссерль зробив багато хороших спостережень в фантастичній літературі та пов'язаними з нею явищами (1982, §§111–114). Але Ингарден це враховує і говорить більше. Для початку він розрізняє два види навмисних об'єктів:

- суто навмисний об'єкт
- об'єкт навмисних дій

Також об'єкти навмисних дій (додані дефіси) - це всі ті об'єкти, які (i) можуть існувати незалежно від усіх навмисних дій, але також (ii) можуть бути об'єктом навмисних дій. Матеріальні речі та їх властивості, а також позатемпоральні утворення, якщо такі існують, також можуть бути об'єктами-намірами. У репрезентативному реалізмі зовнішнього світу всі об'єкти, які також є навмисними, є трансцендентними щодо навмисних дій, спрямованих на них, в іманентному реалізмі не всі є; але навіть згідно з цим останнім поглядом усі понятійно-описові інтенціональні акти мають трансцендентні об'єкти.

Чисто навмисні об'єкти, у свою чергу, є двома різними підвидами: спочатку суто навмисні об'єкти та похідні суто інтенціональні об'єкти. Коли хтось читає про вигадану жінку в романі, то ця жінка є споконвічно суто навмисним об'єктом; але коли ніхто не читає роман, вона існує в тексті лише як похідний чисто навмисний об'єкт⁹. Використовуючи аристотелівську термінологію, можна сказати, що бути похідним чисто інтенційним об'єктом - це потенційно існувати як (спочатку) суто інтенціональний об'єкт.

Однак тут є складність, яку потрібно згадати. У «Літературному творі мистецтва» Ингарден прямо стверджує, що існує суто інтенціональний об'єкт навіть у правдивих твердженнях, тобто умисних діях, які мають також об'єкт навмисного (1973, с. 162–166; 1960, с. 171–175). Якби це була вся правда, розрізнення вище слід було б розуміти як відмінність між "чисто навмисним об'єктом" і "чисто інтенційним об'єктом плюс також навмисним об'єктом". Щодо останньої інтерпретації, Ингарден для мене дещо неоднозначний у питанні, чи є два об'єкти насправді однаковими чи сприймаються лише як невідрізні.

Погляд тотожності не відповідає його поглядам у «Der Streit», де він прямо заявляє, що жодна сутність не може мати два способи існування (1964a, р. 74; 1964b,

р. 37). Якщо суто інтенційний об'єкт (режим D) ототожнюється з об'єктом, що також є навмисним (режим A, B або C), ми маємо сутність з двома режимами буття. Однак єдиний досвід, який не відрізняється, має й інші для Ингардена дивні наслідки. Я повернусь до цієї проблеми у розділі 5: III.

Як вказував Емі Л. Томассон (2005), про похідні суто навмисні об'єкти можна

9Точніше, вона є змістом суто навмисного об'єкта. Ингарден каже, що суто інтенціональні об'єкти мають певну подвійність або двосторонність, структуру та зміст (1965a, §47a), але я заради короткої презентації напишу так, ніби суто навмисний об'єкт можна ототожнити з його зміст.

сказати набагато більше, ніж каже Ингарден і, здається, думав; це показує сучасна дискусія в онтології соціальної реальності. Тут, до речі, я хотів би сказати, що я вважаю, що Сірл є тим, хто найбільше наближається до Ингарден-подібних ідей (1995, 2010). Однак це питання не потребує нас турбувати тут, оскільки я буду стосуватися лише споконвічно суто навмисних об'єктів. Якщо спочатку цілеспрямовані об'єкти не можливі, то й похідні суто навмисні об'єкти також не можуть бути.

Для простоти я буду в подальшому часто використовувати термін "чисто навмисний об'єкт" як скорочення для "оригінально чисто навмисного об'єкта". Ингарден подає таке поняття:

Під суто навмисною об'єктивністю ми розуміємо об'єктивність, яка у переносному сенсі "створюється" актом свідомості чи різноманіттям дій чи, нарешті, формуванням (наприклад, значенням слова, реченням) виключно на основі іманентного, оригінального або лише наданого інтенціональності і в даних об'єктивності є джерелом його існування та його сутнісною сутністю. [...] Визначення вище буде служити лише для відмежування чисто навмисної об'єктивності з точки зору її ідеї від об'єктивності, що є онтологічно автономною стосовно свідомості. Цілком випадково ці останні об'єктивності (якщо вони взагалі існують) стають об'єктами свідомих дій і, таким чином, вторинно стають об'єктивними "також умисними". (1973, стор. 117; 1960, с. 121–122).

На кілька сторінок пізніше в «Літературному творі мистецтва» Ингарден говорить, що суто інтенціональні об'єкти «є в справжньому сенсі онтогенетично неоднорідними (1973, стор. 122; 1960, с. 127)». Цей контраст між автономією та гетерономією в «Der Streit» перетворюється на співвідносну пару екзистенційних моментів; він стає однією з пар, які виконують функцію складання способів буття (1964a, §12; 1964b, с. 43–52). Кожен можливий спосіб існування повинен мати один з моментів, і його сутності повинні бути або автономними, або гетерономічними. Що ж тоді має на увазі Ингарден, коли каже, що для режиму суто навмисного буття характерний момент гетерономії?

По-перше, цей момент ні в якому разі не повинен бути пов'язаний з моментом нерозлучності. Те, що суть E має момент нероздільності по відношенню до F, означає: обов'язково, E існує лише тоді, коли існує F. Подумайте про такий екземпляр властивості, як сферичність певної існуючої кулі (E); його існування невіддільне від існування кулі (F). Подумайте далі про Гамлета. Він, як суто навмисна істота, невіддільний від сукупності навмисних дій, члени якої вважають

його за об'єкт навмисного. Гетерономія - це щось інше, хоча і нероздільність, і гетерономія є необхідними умовами для того, щоб щось було спочатку суто навмисною істотою; (похідні суто навмисні істоти мають момент відокремленості). Ингарден пояснює гетерономію за допомогою понять *пляма невизначеності* та *відсутність екзистенціальної інерції* (1960 & 1973, §38; 1965a, §47b).

З'ясування висоти Гамлета не є гносеологічною проблемою; це онтологічна неможливість. Чому? Відповідь: адже Шекспір створив вигадану фігуру без визначеної висоти. Нічого подібного не може бути правдою як звичайні речі, так і їхні властивості, або позатемпоральні сутності. Вони завжди визначаються онтологічно і в цьому сенсі є автономними, хоча з гносеологічних причин нам може бути неможливо мати знання про більш ніж незначну їх частину. За словами Ингардена, суто навмисних істот має *онтологічні плями невизначеності*.

У класичній механіці всім матеріальним речам приписується інерція руху, а це означає, що вони, як кажуть, чинять опір змінам швидкості руху (включаючи спокій) та напрямку руху. Для зміни стану руху потрібна зовнішня сила, але нічого не потрібно для підтримки вже існуючого стану. Ингарден позначає, що мати екзистенціальну інерцію - це протистояти виходу з буття. Екстратемпорально-ідеальні сутності мають екзистенціальну інерцію в найсильнішому сенсі: вони не можуть припинити існування. Тимчасові реальні сутності, як носії власності, так і майнові екземпляри, мають екзистенційну інерцію в тому сенсі, що потрібно щось зовнішнє, щоб вони зникли.

Але це не стосується фікцій. Якщо люди повністю забудуть фікцію, тоді це просто виходить з буття без будь-якого опору. Коли Шекспір вперше створив те, що можна назвати персонажем Гамлета, можливо, це було так, що стан мозку Шекспіра чинив опір проти зміни характеру Гамлета, але сам Гамлет цього не зробив. Обов'язково, стан мозку (тимчасово-реальна сутність і також навмисний об'єкт) відрізняється від суто навмисного об'єкта.

Ще один екзистенційний момент, який Ингарден приписує суто інтенційним істотам, - це непрактичність. Вона є складовою частиною і позатемпорально-ідеальних істот, але не тимчасово-реальних істот. Четвертий момент - дериват. Цей момент, з іншого боку, є чимось, що суто цілеспрямовані істоти мають спільне з тимчасово-реальними істотами, а не з позатемпорально-ідеальними істотами; це означає, що кожна суто навмисна істота повинна бути викликана чимось.

Щоб зробити речі простіше, дозвольте сказати наступним чином. Ингарден намагається створити систематичну основу, в рамках якої можна побачити конкретний добре класифікований онтологічний таксон, щоб дбати про інтуїцію, яку ми маємо, що вигадки не вічні (деривація), не мають чіткої позиції в просторі і часі (не-актуальність), залежать від розуму (нероздільність) і є "онтологічно тонкими" і дещо невизначеними щодо їх властивостей (гетерономія). Але чи справді ця характеристика є достатньою для підтвердження висловлювання, що вигадки мають такий спосіб існування, який відрізняється від способів існування платонічних, матеріальних та ментальних утворень? Чому б не сказати, що Гамлета просто не існує, а те, що існує, є лише класом тимчасово-реальних інтенціональних актів, які мають однакові універсальні цілеспрямовані наміри? Моя відповідь повинна знову створити відмінність між суто навмисними і також навмисними

об'єктами.

Давайте порівняємо фікцію Гамлета з Шекспіром, справжньою людиною, і дозвольте для стислості і деякого ускладнення обмежити порівняння концептуально-описовими інтенційними діями. Згідно з аналізом Гуссерля-Ингардена триєдного інтенційного акта, інтенційного універсала та інтенційного об'єкта, існує наступне: всі чисельно різні, але якісно ідентичні істинні описи Шекспіра мають той самий навмисний об'єкт, а саме реального Шекспіра (або якийсь його аспект; див. примітку 7). Шекспір - це також інтенційний об'єкт, і тут легко (з огляду на аналіз навмисних дій Гуссерля-Ингардена) зрозуміти, скільки числових різних умисних дій може мати один спільний об'єкт інтенціальний. Але що відбувається, коли вводяться чисто навмисні об'єкти? Чи може бути істинним навіть те, що всі чисельно різні, але якісно однакові істинні описи Гамлета мають той самий навмисний об'єкт, а саме Гамлет (або якийсь його аспект)? Якщо "так", де цей навмисний об'єкт? Ингарден пише:

Необхідно пам'ятати, що кожен навмисний вчинок дійсно "має" власний суто інтенціональний об'єкт, але, незважаючи на це, дискретний різновид дій може мати один і той же суто інтенційний об'єкт. Об'єкт у цьому випадку індивідуально той самий¹⁰. (1973, стор. 123; 1960, стор. 128) І на декілька сторінок раніше він сказав:

Чисто навмисні об'єкти є "трансцендентними" щодо відповідних [...] свідомих дій у тому сенсі, що жоден реальний елемент (або момент) діяння не є елементом суто інтенціонального об'єкта, і навпаки. (1973, стор. 118; 1960, стор. 123)

¹⁰ Дозвольте мені тут розповісти про відмінність, зроблену в примітці 7. Якщо мається на увазі "[навмисний] об'єкт як призначений", то члени колектора повинні бути якісно однаковими, але якщо це "навмисний об'єкт" (період) ", тоді вони можуть відрізнитися навіть якісно.

Я вважаю за належне, що Ингарден ставить слова "має" та "трансцендентно" в лапки, щоб вказати, що вони не мають свого звичайного значення. Спочатку суто інтенційний об'єкт не є трансцендентним (зовнішнім) у звичайному розумінні, оскільки у нього немає існування, яке не залежить від усіх свідомих актів; і жоден умисний акт не має свого навмисного об'єкта буквально, оскільки об'єкт навмисного не є частиною діяння. Викладені вище цитати - з «Літературного твору мистецтва», а пізніше в «Der Streit» він фактично робить чітке розмежування двох відповідних видів трансцендентності: «радикальна трансцендентність» та «структурна трансцендентність у сильному сенсі» (1965a, стор. 225) . Незважаючи на це, я продовжуватиму говорити про трансцендентність та «трансцендентність». Тепер ми можемо запитати: де можна знайти «трансцендентного» чи «зовнішнього» Гамлета?

Я дам відповідь, що, на мою думку, може бути відповіддю Ингардена, але навіть якщо це не так, я думаю, що це є правдою. Загальну проблему універсалів часто називають проблемою "Один у багатьох": як один універсал може бути в багатьох місцях одночасно? Реаліст стверджує: чисельно різні речі можуть мати Один і той же колір, тому що є **Один** і той же колір, універсальний екземпляр **У**

Багатьох діях. І ось тепер приходиться мій (і Гуссерля) найважливіший пункт: обов'язково, якщо дві навмисні дії мають однакову спрямованість, вони мають один і той же інтенційний об'єкт. Незважаючи на те, що не існує трансцендентного Гамлета, усі різні (але якісно ідентичні) дії мають спільний інтенційний об'єкт, «трансцендентний» Гамлет. Цей наслідок прийняття (а) існування навмисних універсалій, спрямованих на вигадки, та (б) відмінності між такими універсаліями та інтенційними об'єктами - це те, що дає змогу пояснити, наскільки різні особи здатні буквально говорити про одну і ту ж фікцію, і як одна і та ж людина здатна повторно визначити фікцію.

Вважати Гамлета "трансцендентним" і, як існуючого в суто інтенціональному режимі - це не дивитися на нього так, ніби він існує так, як це роблять реальні особи, а також не робити вигляд, що він існує так, як це роблять реальні особи (як каже Сірл, див. (1979, ч. 3)). Це дивитися на нього як на існуючого по-іншому, ніж це роблять реальні особи. Звичайно, в одному сенсі Гамлета не існує; він не існує як незалежний від розуму автономний об'єкт (у часовому-реальному чи позатемпорально-ідеальному режимі). Він існує як залежний від розуму гетерономічний об'єкт (у суто інтенціональному режимі).

¹¹Це, звичайно, стосується відмінності Алексія Майнона між існуванням, існуванням та абстинентністю, але цей багатонаціональний філософ не входить у рамки даної роботи.

Часто, коли нові наукові теорії виходять на наукову сцену, старі концепції доводиться змінювати. Багато обговорюється той випадок, коли унітарна концепція маси Ньютона повинна була поступитися місцем відмінності Ейнштейна між масою спокою і релятивістською масою. І те саме може, звичайно, статися і у філософії. У спробі Ингардена нічого принципово немає дивного, щоб обміняти поняття "простого існування" на чотири поняття, які представляють чотири різних способи існування¹¹.

Звичайно, навіть Ингарден може змістовно висунути своє пряме запитання "Чи існує сутність E?", але це питання є лише скороченим для цього: "Чи існує сутність E в будь-якому з режимів A, B, C або D?" як '(□x) Fx' слід читати так, як говориться: в одному з чотирьох режимів буття є x такий, як Fx. Крім того, квантори в таких формулах можуть бути легко обмежені в одному конкретному режимі буття, додавши до них підписки "A", "B", "C" або "D"; підрядний індекс, який би вказував, який режим використання кількісного показника передбачається прийняти. Формулу, таку як C (□x) (Fx □ Gx), слід прочитати: для всіх x в режимі C, якщо Fx, тоді Gx.

У мене час від часу складається враження (правильно чи неправильно), що деякі філософи думають, що викликати різні способи буття межує з самопротиріччям. Можливо, вони помилково вважають, що це онтологічне заняття, яке впливає з екзистенціального квантора логіки предиката. Але в понятті багатьох способів буття немає нічого одразу суперечливого чи абсурдного; навіть якщо не повинно виявитися, що найбільш розумна метафізична система насправді є, всупереч мого твердому переконанню, одномодовою системою буття.

5.Розвиваючий Ингарден

Принаймні для власного задоволення, у вищенаведених розділах я показав, що Ингарден здатний дати схематичне пояснення того, чому і як фікції можуть розташовуватися в просторово-часовому світі своїми навмисно-часовими реальними діями. Але я хотів би закінчити кількома словами про деякі його припущення. Точніше я прокоментую наступні три:

- I. його незнижуючий реалізм зовнішнього світу
- II. його трансцендентний реалізм для універсалій
- III. його непередставницький аналіз навмисних дій.

I.

Тут я буду надзвичайно коротким. Як я вже говорив у розділі третьому, я хотів би, щоб Ингарден сказав щось про питання між репрезентативним реалізмом та прямим реалізмом. На мою думку, той факт, що обидві позиції містять серйозні проблеми, є тим, що змушує багатьох людей схилитися до ідеалізмів різного роду. Однак, як і Ингарден, я думаю, що ідеалізм страждає від найсерйозніших проблем.

II.

Тут я буду дуже нетямущим. Трансцендентний реалізм Ингардена щодо універсалій слід відкинути. Іманентний реалізм з екземплярами - дуже розсудлива позиція; як я сам намагався показати (Johansson, 2009). Така зміна світогляду на універсали ні на що не впливає у третьому та четвертому розділі. Нічого, про що говорилося, особливо не вплинуло на трансцендентний реалізм Ингардена; припущення було лише те, що - так чи інакше - існують як універсали, так і екземпляри універсалій.

Дозвольте додати, що мій іманентний реалізм справді будується на інгарденських поглядах. У згаданій роботі я спочатку приймаю його загальне розмежування між екзистенційними моментами та способами буття, а потім впроваджую нову пару екзистенційних моментів: монадичність та множинність. Вони породжують два підрежими тимчасово-реального режиму. В одному з цих підрежимів сутності мають момент монадичності, а в іншому - множинність. Екземпляри речей та властивостей мають момент монадичності та універсальності, що є множинністю. Тому навіть у цій концепції правдиво, що деталі та універсалії мають різні способи існування, навіть якщо мова йде лише про підрежими.

III.

Тут я хотів би сказати дуже багато, але це не час і місце для цього. Тому я окреслю лише деякі погляди. Для того, щоб стати більш переконливим, я вважаю, що аналіз репрезентації навмисних дій Ингардена має бути вдосконалений. Як і у розділі 4, я обговорюватиму лише понятійно-описові навмисні дії (крім того, я також залишатиму тавтології та суперечності; вони приносять із собою деякі особливі проблеми). Усі фактичні твердження (будь то про часові, позатемпоральні чи абсолютні сутності) відрізняються від усіх вигаданих тверджень, тобто від тверджень у вигаданому дискурсі. Усі фактичні твердження стверджують, що вони правдиві, але лише деякі; з іншого боку, вигадані твердження не стверджують, що вони є правдивими, і тому не є ні істинними, ні хибними. Оскільки фактичні твердження можна розділити на дві групи, ми отримуємо наступне триразове

розмежування:

- правдиві фактичні твердження
- помилкові фактичні твердження
- вигадані твердження.

Неправдиві фактичні твердження та вигадані твердження в одному відношенні різні, а в іншому подібні. Радикальна різниця між ними проявляється тим, що можна сказати брехню про реальний світ за допомогою хибного твердження, але не за допомогою вигаданого. Коли ми брешемо, ми представляємо правдиве твердження, яке є помилковим, але оскільки вигадані твердження не мають звичайного істинно-хибного виміру, їх не можна використовувати для розповідання брехні про світ. Подібність полягає в тому, що ні помилкове фактичне твердження, ні вигадане твердження не мають виробника правди, що відповідає (точно) твердженню. Неправдивому фактичному твердженню не вистачає правдотворця, і у вигаданого твердження такого не може бути.

Повернемось до Ингардена та проблеми, про яку я згадував на початку розділу 4: після ДерСтрейтовий Ингарден не може стверджувати, що, можливо, частково мав на увазі преДерСтрейтовий Ингарден, а саме, що в справжніх фактичних твердженнях суто навмисний об'єкт і також-навмисний об'єкт однакові. Не можна, однак, сказати, що вони різні, бо тоді йому доведеться відмовитися від усього свого нерепрезентативного аналізу інтенціональності. Якщо вони не тотожні, між ними повинно бути якесь відношення представництва; інакше ніщо не пояснює, як навмисний вчинок може вийти за межі свого об'єкту, що намічається, і бути також пов'язаним із об'єктом, який також є навмисним. Тож об'єкти навмисно можуть існувати в трьох режимах буття А, В і С, але суто інтенціональні об'єкти можуть, звичайно, існувати лише в режимі D, режимі суто навмисному.

Що змушує Ингардена думати, що справжні фактичні твердження повинні мати суто інтенційний об'єкт, а не лише цілеспрямований, ймовірно, наступний напрямок думки. По-перше, оскільки, за даними Гуссерль-Ингарденського аналізу навмисних дій, усі цілеспрямовані дії є об'єктом навмисного, не тільки правдиві, але навіть помилкові фактичні твердження повинні мати об'єкт навмисного. По-друге, він сприймає як належне, що фактичне твердження має той самий навмисний об'єкт незалежно від того, чи це правда, чи хибність (про що я буду сумніватися нижче). По-третє, за визначенням жодне неправдиве твердження не може мати об'єкт також навмисний. По-четверте, взяті разом, пункти один, два і три означають, що всі правдиві твердження повинні бути поруч зі своїми об'єктами, які також є навмисними. За його словами, «Таким чином, і у випадку істинних суджень існування двох станів справ - чисто навмисного та об'єктивно існуючого - не підлягає сумніву (1973, стор. 165; 1960, стор. 175)».

Незалежно від того, чи є фактичне твердження, таке як "ця блакитна ручка", істинне чи помилкове, воно має на цьому рахунку той самий суто навмисний предмет. І Ингарден стверджує, що навіть коли «ця ручка синя», вигадана людина в романі говорить про це навмисно. Ингарден розрізняє чисті стверджувальні пропозиції ("reine Aussagesätze"), судження ("Behauptungssätze" або "Urteile") і квазісудження ("Quasi-Urteile"). Перше розрізнення має велику схожість з відмінністю Фреге між змістом і судженнями¹², і квазісудження є типовими для

вигаданого дискурсу. Стверджується, що квазісудження існують між чистими стверджувальними пропозиціями та судженнями (1973, стор. 167; 1960, стор. 177).

Наскільки я можу бачити, Ингардену слід приписати думку, що лише чисте твердження про фактичне чи вигадане твердження створює цілеспрямований предмет, про який йде мова. Якщо р - змінна для чистих стверджувальних пропозицій, Q - ім'я оператора квазісудження та J - ім'я оператора судження, то, з теоретичної точки зору, Q (р) та J (р) можна розглядати як змінні для квазісуджень і суджень відповідно. У такому вигляді символізму думка Ингардена полягає в тому, що лише те, що представляє р, породжує інтенційний об'єкт; і тоді, звичайно, об'єкт інтенції повинен завжди бути суто інтенційним об'єктом.

На мою теперішню думку, єдиний спосіб зберегти як нерепрезентативний аналіз інтенціональності, так і думку про те, що жодна сутність не може мати два способи буття, - це стверджувати, що те, що представляють Q і J, також бере участь у створенні цілеспрямованого об'єкта. У випадку Q перехід від р до Q (р) є недостатньо великим, щоб створити щось, окрім суто навмисного об'єкта, але у випадку J (р) це є. Ингарден каже, що суто інтенціональний об'єкт (що походить від того, що являє собою р) переноситься («hinausversetzt») із сфери суто інтенціональної в сферу, де знаходиться також об'єкт, що є навмисним (1973, с. 161–162; 1960, с. 170–171).

Я стверджую, що при зміні від р до J (р) на сцені з'являється абсолютно новий навмисний об'єкт. Тобто те, що являє собою J (р), має інший інтенційний об'єкт, ніж те, що представляє р. І ця моя вимога приносить із собою гносеологічну

¹⁰Різниця полягає в тому, що тоді як Фреге вважає, що позначення всіх правдивих тверджень є однаковим, а саме Правда, Ингарден має більш загальнозвучний погляд на те, що позначення кожного істинного твердження - це стан речей.

зміну: роблячи фактичне твердження, людина не може помилятися, що це об'єкт навмисного, тобто чи це навмисний або суто навмисний об'єкт. Це впливає з того, що (всупереч вигаданим твердженням) фактичні твердження кажуть, що вони є правдивими, але не обов'язково повинні бути такими. Зробити фактичне твердження - це намагатися чогось досягти; але вдається чи ні, майбутнє вирішить.

(Наприкінці розділу 3 я згадував про те, що називається "диз'юнктивізм"; точніше диз'юнктивізм щодо сприйняття. Він стверджує, що ,незважаючи на перші виступи, віридічні сприйняття та відповідні галюцинації є сприйняттями не якісно однаковими. Аналогічно з цим, погляд на твердження, що висувуються, можна назвати "диз'юнктивізмом щодо тверджень". Він запевняє, що, незважаючи на перші виступи, правдиві і помилкові твердження є твердженнями, які не є якісно ідентичні.)

Якщо ми визнаємо, що справжні фактичні твердження мають також об'єкти навмисні, і лише такі, які об'єкти навмисних фактів мають помилкові фактичні твердження? Я обговорюю спрощуюче припущення, що взагалі немає нічого, що відповідає хибним фактичним твердженням. Оскільки це стосується і вигаданих тверджень, навмисні об'єкти хибних фактичних тверджень повинні бути схожими на суто навмисні об'єкти. І я думаю, що рішення поставленого нами питання легко

знайти. Чисто навмисні об'єкти можуть бути двох різних видів: обов'язково суто навмисні об'єкти і умовно чисто інтенційні об'єкти відповідно. Той факт, що вигадані твердження та суто пропозиційні речення мають інтенційний предмет, що обов'язково є чисто навмисним, впливає із самого їх характеру; але той факт, що помилкові фактичні твердження мають суто інтенційний предмет, а не навмисний, є умовною справою. Три розділення навмисних об'єктів, які я хочу представити, це:

- об'єкти навмисного призначення (об'єкти правдивих фактичних тверджень)
- умовно чисто інтенціональні об'єкти (об'єкти помилкових фактичних тверджень)
- суто навмисні об'єкти (об'єкти вигаданих тверджень).

У розділі 4 я пояснив, як чисельно різні, але якісно однакові вигадані твердження можуть мати спільний один єдиний навмисний об'єкт. Це пояснення може бути справедливо повторене і для чисельно різних, але якісно однакових помилкових фактичних тверджень. Філософія Інгардена - це аж ніяк не закрита сукупність, яка не дозволяє переглядати та розробляти події. Скоріше навпаки.

Посилання

- Armstrong, D. (1978). *Universals & Scientific Realism* vols. I and II. Cambridge: Cambridge University Press.
- Armstrong, D. (1989). *Universals. An Opinionated Introduction*. Boulder: Westview Press.
- Chrudzimski, A. (2002). "Von Brentano zu Ingarden. Die Phänomenologische Bedeutungslehre," *Husserl Studies* 18, 185–208.
- Chrudzimski, A. (2005). "Brentano, Husserl und Ingarden über die intentionalen Gegenstände." In the author's (Ed.). *Existence, Culture, and Persons. The Ontology of Roman Ingarden* (83–114). Frankfurt: ontos-verlag.
- Chrudzimski, A. (2008). "Truth, Concept Empiricism, and the Realism of Polish Phenomenology," *Polish Journal of Philosophy*, II (1), 23–34.
- Husserl, E. (1970). *Logical Investigations* vols. I and II. (J. N. Findlay, Trans.). London: Routledge & Kegan Paul (1913 and 1921).
- Husserl, E. (1982). *Ideas Pertaining to a Pure Phenomenology and to a Phenomenological Philosophy; first book*. (F. Kersten, Trans.). Dordrecht: Kluwer (1913).
- Ingarden, R. (1960). *Das literarische Kunstwerk* (second edition). Tübingen: Max Niemeyer Verlag (1931).
- Ingarden, R. (1964a). *Der Streit um die Existenz der Welt I (Existentialontologie)*. Tübingen: Max Niemeyer Verlag (in Polish 1947).
- Ingarden, R. (1964b). *Times and Modes of Being*. (H. R. Michejda, Trans. of parts of 1964a). Springfield Illinois: Charles C. Thomas.
- Ingarden, R. (1965a). *Der Streit um die Existenz der Welt II/1 (Formalontologie)*. Tübingen: Max Niemeyer Verlag (in Polish 1948).
- Ingarden, R. (1965b). *Der Streit um die Existenz der Welt II/2 (Formalontologie)*.

Tübingen:

Max Niemeyer Verlag (in Polish 1948).

- Ingarden, R. (1973). *The Literary Work of Art*. (G. G. Grabowicz, Trans. of third edition of 1960). Evanston Illinois: Northwestern University Press (1931).
- Ingarden, R. (1974). *Über die kausale Struktur der Realen Welt (Der Streit um die Existenz der Welt III)*. Tübingen: Max Niemeyer Verlag.
- Ingarden, R. (1975). *On the Motives which led Husserl to Transcendental Idealism*. (A. Hannibalsson, Trans.). The Hague: Martinus Nijhoff.
- Ingarden, R. (1989). *Ontology of the Work of Art*. (R. Meyer, J. T. Goldthwait, Trans. of third edition of 1960). Athens, Ohio: Ohio University Press.
- Ingarden, R. (1992). *Einführung in die Phänomenologie Edmund Husserls. Osloer Vorlesungen 1967 (Gesammelte Werke 4)*. Tübingen: Max Niemeyer Verlag.
- Johansson, I. (2002). "Determinables as Universals." *The Monist* 83, 101–121.
- Johansson, I. (2009). "Proof of the Existence of Universals—and Roman Ingarden's Ontology." *Metaphysica. International Journal for Ontology & Metaphysics*, 10 (1), 65–87.
- Mitscherling, J. (1997). *Roman Ingarden's Ontology and Aesthetics*. Ottawa: University of Ottawa Press.
- Popper, K. (1969). *Conjectures and Refutations*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Popper, K. (1972). *Objective Knowledge*. Oxford: Clarendon Press.
- Póltawski, A. (2005). "Roman Ingardens Ontologie und die Welt." In A. Chrudzimski (Ed.). *Existence, Culture, and Persons. The Ontology of Roman Ingarden (191–220)*. Frankfurt: ontos-verlag
- Rynkiewicz, K. (2008). *Zwischen Realismus und Idealismus. Ingardens Überwindung des Transzendentalen Idealismus Husserls*. Frankfurt: ontos-verlag.
- Searle, J. (1979). *Expression and Meaning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Searle, J. (1983). *Intentionality*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Searle, J. (1995). *The Construction of Social Reality*. New York: The Free Press.
- Searle, J. (2010). *Making the Social World*. Oxford: Oxford University Press.
- Smith, B and Smith, D. W. (1999). "Introduction." In the authors' (Eds.). *The Cambridge Companion to Husserl* (1–44). Cambridge: Cambridge University Press.
- Smith, D. W. (2007). *Husserl*. London: Routledge.
- Smith, D. W. (2008). "Phenomenology." In E. N. Zalta (Ed.), *Stanford Encyclopedia of Philosophy* (URL = <<http://plato.stanford.edu/entries/phenomenology/>>). Stanford: The Metaphysics Research Lab.
- Thomasson, A. L. (2005). "Ingarden and the Ontology of Cultural Objects." In A. Chrudzimski (Ed.). *Existence, Culture, and Persons. The Ontology of Roman Ingarden* (115–136). Frankfurt: ontos-verlag.
- Thomasson, A. L. (2008). "Roman Ingarden." In E. N. Zalta (Ed.), *Stanford Encyclopedia of*

Philosophy (URL = <<http://plato.stanford.edu/entries/ingarden/>>). Stanford: The Metaphysics Research Lab.
Wachter, D. von. (2000). Dinge und Eigenschaften. Versuche zur Ontologie. Dettelbach: Verlag J.H. Röhl.
Zahavi, D. (2003). Husserl's Phenomenology. Stanford, California: Stanford University Press.

Англійська версія статті доступна за посиланням: <http://ingvar.web03.cefit.se/wp-content/uploads/2016/02/language7.pdf>

Англійська версія статті опублікована в «Polish Journal of Philosophy» Vol. IV, № 2 (осінь 2010 р.), 81–103

Переклад зроблено з узгодженням з автором.

ВІДОМОСТІ ПРО АВТОРІВ

АФАНАСЬЄВ Олександр – докт. філос. наук, професор. кафедри філософії та методології науки Національного університету Одеська політехніка

БОРОДІНА Наталія – канд. філос. наук, доцент кафедри філософії та методології науки Національного університету Одеська політехніка

ВАСИЛЕНКО Ірина - канд. філос. наук, доцент кафедри політології Одеської національної академії зв'язку.

ЗУБАНИЧ Михайло - студент Національного університету Одеська політехніка

КОЖУХАР Ксенія - студентка Національного університету Одеська політехніка

ЛАНОВСЬКА Олександра - студентка Національного університету Одеська політехніка

МЕДВЕДЕНКО Олег - студент Національного університету Одеська політехніка

ТАРАСЕНКО Тимофій - студент Національного університету Одеська політехніка

РЕЗВІНА Ганна - студентка Національного університету Одеська політехніка

ФЕДОРОВА Наталія - студентка Національного університету Одеська політехніка

ЗМІСТ

Розділ 1.

Афанасьєв Олександр, Василенко Ірина ЛІТЕРАТУРА НОН-ФІКШН: ДО ПИТАННЯ ПРО СПЕЦИФІКУ.....	4
Бородіна Наталія ЖОРСТОКІ НАРАТИВИ В МИСТЕЦТВІ ТА РЕАЛЬНА ЖОРСТОКІСТЬ: ЧИ ІСНУЄ КОРЕЛЯЦІЯ?.....	11
Зубанич Михайло КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ ТА ПРОБЛЕМА ЖОРСТКОСТІ ...	20
Медведенко Олег ІНТЕРАКТИВНА ЕТИКА У ВІДЕОІГРАХ: АНАЛІЗ СИМУЛЯЦІЙНИХ МОЖЛИВОСТЕЙ ІНТЕРАКТИВНОГО ВИДУ МИСТЕЦТВА ТА ДУМОК У СИСТЕМІ “PREY”.....	29
Лановська Олександра МОЖЛИВІСТЬ ВПЛИВУ ІСНУВАННЯ ТЕХНОЛОГІЇ ЗАСОБІВ МАСОВОЇ ІНФОРМАЦІЇ (ІНТЕРНЕТУ) НА ХІД ІСТОРИЧНИХ ПОДІЙ МИНУЛОГО.....	37
Кожухарь Ксенія ФОРМУВАННЯ ГЕНДЕРНИХ СТЕРЕОТИПІВ В АНТИЧНОСТІ.....	46
Резвіна Анна ФІЛОСОФІЯ СИМВОЛІЧНИХ ЗОБРАЖЕНЬ У СУЧАСНОМУ ЕЛЕКТРОННОМУ СВІТІ.....	52
Тарасенко Тимофій КВАНТОВЕ БЕЗСМЕРТЯ ТА КВАНТОВЕ САМОГУБСТВО.....	59
Федоренко Наталія НЕНАСИЛЬНИЦЬКА КОМУНІКАЦІЯ: МІФ АБО РЕАЛЬНІСТЬ?.....	64

Розділ 2: Переклади

Інгвар Йоханссон ХУДОЖНЯ ЛІТЕРАТУРА ТА ПРОСТОРО-ЧАСОВИЙ СВІТ – У СВІТЛІ ІНГАРДЕНА Переклад здійснений студенткою Одеського Національного Політехнічного Університету Брачук Єлизаветою	73
---	----

CONTENTS

Section 1.

Afanasyev Oleksandr, Vasilenko Iryna LITERATURE NON-FICTION: ON THE QUESTION OF SPECIFICS.....	4
Nataliia Borodina CRUEL NARRATIVES IN ART AND REAL CRUELTY: IS THERE A CORRELATION?.....	11
Zubanych Mikhailo COMPUTER GAMES AND THE PROBLEM OF CRUELTY.....	20
Medvedenko Oleh INTERACTIVE ETHICS IN VIDEO GAMES: ANALYSIS OF SIMULATION POSSIBILITIES OF INTERACTIVE ART AND THOUGHTS OF “PREY” (2017).....	28
Lanovska Alexandra THE POSSIBILITY OF THE INFLUENCE OF THE EXISTENCE OF TECHNOLOGY OF THE MEDIA (INTERNET) ON THE COURSE OF HISTORICAL EVENTS OF THE PAST.....	37
Ksenia Kozhukhar FORMATION OF GENDER STEREOTYPES IN ANCIENT CULTURES.....	46
Rezrina Anna PHILOSOPHY OF SYMBOLIC IMAGES IN THE CONTEMPORARY ELECTRONIC WORLD.....	52
Tymofii Tarasenko QUANTUM IMMORTALITY AND QUANTUM SUICIDE.....	59
Nataliia Fedorenko ONVIOLENT COMMUNICATION: MYTH OR REALITY?.....	64

Section 2

Ingvar Johansson FICTIONS AND THE SPATIOTEMPORAL WORLD – IN THE LIGHT OF INGARDEN translation by Yelyzaveta Brachuk	73
--	----

ВИМОГИ ДО ОФОРМЛЕННЯ СТАТЕЙ

У структурі статті повинні бути наступні елементи:

- постановка проблеми та її зв'язок з важливими науковими та практичними завданнями,
- аналіз останніх публікацій,
- чітко сформульована мета дослідження,
- виклад основного матеріалу та висновків.

Зверніть увагу, що наразі ми працюємо над тим, щоб розширити коло наукометричних баз, тому обов'язковою вимогою також є чітко визначена **новизна** у висновках дослідження.

1. Мова статей українська або англійська.
2. Обсяг статті – 14,5 тис.–22 тис. знаків;
3. Матеріали мають бути оформлені за такою формою:

УДК (розташовується справа у верхньому кутку).

НАЗВА статті напівжирними великими (прописними) літерами, жирним.

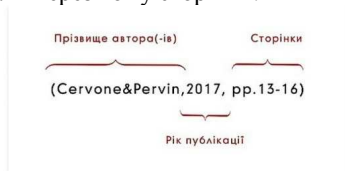
Прізвище та ім'я автора (не ініціали!) авторів пишемо по центру, курсив, жирним.

Коротка анотація статті українською мовою не більше 10 рядків, курсивом.

Ключові слова (назва **Ключові слова (Keywords)** – жирним, самі слова курсивом.

Текст статті з посиланнями у квадратних дужках, де спочатку зазначається прізвище автора курсивом, а потім рік видання. Наприклад: [Levchenko, 2018].

Якщо текст цитується з видання, яке не має електронної версії у мережі Інтернет, можна вказати через кому сторінки.



- **Список літератури** (напівжирним курсивом). Літературу оформляємо відповідно до вимог Книжкової палати. <http://www.nas.gov.ua/publications/news/Documents/Radchenko-DSTU.pdf> також тут приклади <https://www.pdaa.edu.ua/sites/default/files/node/4518/pravylooformlennypyskuvykorystanyhdzherel.pdf>

За можливістю вказувати **DOI** у списку літератури. Якщо цитується текст, що є в інтернет-мережі - вказувати посилання на сайт.

- **References**

Оскільки існують розбіжності у вимогах Гарвардського стилю, видавництво вирішило перейти на Чикагський стиль оформлення (https://www.chicagomanualofstyle.org/tools_citationguide/citation-guide-2.html). Він майже не відрізняється від той версії Гарвардського, що ми користувалися раніше. Спочатку у *References* іде ПІБ автора, потім в дужках рік видання, потім назва на

англійськом, через кому видання та місто видання



- Англійською мовою після тексту вказати: ім'я / імена, прізвище (а) авторів, назву статті, анотацію та ключові слова. Обсяг анотації від 200 слів.

4. Матеріали до збірників подаються у комп'ютерному наборі. Текст мусить бути набраний у програмі MS Word (версії від 97 і вище). Основна гарнітура набору – Times New Roman. Основний текст повинен бути набраний гарнітурою Times New Roman 9,5-м кеглем з міжрядковим інтервалом 1 та вирівнюванням по ширині, без переносів слів, а також надрукований на одному боці аркуша. Підрядкові примітки, анотації, список літератури та *References* набирати гарнітурою Times New Roman 8,5-м кеглем з міжрядковим інтервалом 1 та вирівнюванням по ширині, без переносів слів.

5. Усі ілюстративні (графічні) об'єкти, зокрема імпортовані у текстові файли, слід також додавати в оригінальному форматі (*.tif, *.eps, *.xls, *.psd, *.cdr, *.ppt), зашифровані за прізвищем автора і номером, під яким вони зазначені у тексті. При цьому в тексті мають бути чіткі посилання на них (прив'язки), крім того, ці об'єкти повинні мати необхідні текстові (підписи / назви) та нумерацію.

6. Для набору таблиць використовується вбудований у Word табличний редактор. Оформлення таблиць: номер і назва таблиць пишуться над таблицею. Слово «Таблиця», № (якщо більше, ніж одна таблиця) – курсивом. **Назва** таблиці – напівжирним.

7. Відомості про автора надсилати окремим файлом: повністю прізвище, ім'я, по батькові, вчений ступінь, звання, посада, кафедра, університет, телефон. Адреса електронної пошти автора – обов'язково.

Невиконання зазначених вимог дає підстави для відмови в прийомі статті до публікації.

Статті до редакції надсилати за електронною адресою: n.v.borodina@op.edu.ua

Приклад оформлення

УДК 172

КОНЦЕПТУАЛЬНІ ЗАСАДИ ФЕНОМЕНУ «КРИНЖ»

Іванова Ірина

Анотація українською

Ключові слова

Текст

Список літератури

Ivanova Irina

CONCEPTUAL FUNDAMENTALS OF THE "KRINZH" PHENOMENON

Summary 200 words +

Keywords: coronacrisis, virtual reality, religion, liberalism, open society

References

p.s. перед публікацією статті проходить подвійне сліпе рецензування, авторів вже прийнятих до публікації статей можуть запросити за бажанням долучитися до рецензування інших статей.

НАУКОВЕ ВИДАННЯ

Філософія та гуманізм. Вип. 1 (13), Одеса: НУОП, 2021. – 100 с.

Це видання – перший випуск журналу в 2021 році, номер присвячений різним проблемам філософії та гуманізму. В статтях розглядаються філософські, культурологічні, антропологічні, педагогічні та інші аспекти проблем гуманітарних наук.

Для фахівців з філософії та гуманітаристики, аспірантів і студентів-гуманітаріїв і широкого кола читачів.

Philosophy and Humanism. 1(13), Odessa, NUOP, 2021. – 100 p.

This edition devoted to various problems of the Philosophy and Humanism. The articles consider the philosophical, cultural, anthropological, pedagogical etc. aspects of human study.

For philosophers and specialists on the humanities, students on the humanities and wide circle of readers.

Комп'ютерна верстка та макет – Н. В. Бородіна

Адреса редакції – каф. культурології, філософії культури та мистецтвознавства, Національний університет Одеська політехніка, пр. Шевченка, 1, Одеса, Україна, 65044

e-mail: n.v.borodina@op.edu.ua