

УДК [394.3:005.57]:130.2

**О.Н. Иванчина***канд. филос. наук, доц., зав. каф. уголовно-правовых дисциплин  
Брестского государственного университета имени А.С. Пушкина***ИГРА И КОММУНИКАЦИЯ В ИНФОРМАЦИОННОЙ ЦИВИЛИЗАЦИИ:  
ФИЛОСОФСКО-КУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ**

*В статье игра и коммуникация рассматриваются как важные аспекты информационного общества. Предложена классификация форм игры, определена специфика их функционирования в современном мире. Игра и коммуникация отражают ценностные аспекты духовного мира человека, вырабатывают новую триаду: Информация = Власть (Время) = Деньги. Рассмотрены игровые методы познания и развития, проводится анализ актуальности игровых методик. Игра и коммуникация во всех своих формах рассматриваются как базис духовной культуры современного человека.*

**Введение**

Современное информационное общество превратило мир в совершенно новую реальность, никогда ранее не существовавшую. Земной шар стал глобальной деревней, в которой все процессы взаимосвязаны друг с другом. Информация и средства коммуникации породили невиданные ранее информационно-идеологические войны. Многие социальные конструкторы оказались всего лишь искусственно созданными формами бытия: нация стала мыслиться как воображаемое сообщество, общественное мнение – как идеологический конструктор правящих политических элит, патриотизм – как искусственно созданная модель иррационального поведения.

Переосмысление и экспликация важнейших феноменов духовного мира человека являются настолько же значимым в современной культуре, насколько значима выработка национально-государственных стратегий развития. Если человек сможет понять и объяснить самого себя, то сможет реализовывать самые лучшие свои стремления. По сути, антропологический вопрос – это вопрос выживания человека как духовного существа, обладающего уникальным внутренним миром, мировоззрением, мироощущением, мировосприятием. В настоящее время в философии и культурологии присутствует необходимость осмысления, вербализации и экспликации таких феноменов современности, как игра и коммуникация. Без осмысления и анализа любого процесса невозможно управление этим процессом. Философско-культурологический анализ игры и коммуникации в современном мире позволит более эффективно определить их сущность, статус и роль в информационной цивилизации.

Целью статьи является репрезентация некоторых аспектов мировоззрения, мотивации и деятельности современного человека, выражающихся в феноменах игры и коммуникации посредством философско-культурологического анализа. По нашему мнению, игра и коммуникация являются средствами выражения важнейших ценностей человека, а также способами саморепрезентации духовного мира.

Для реализации цели исследования необходимо решить следующие задачи:

- 1) раскрыть игровую сущность современной цивилизации на основе игровой концепции культуры;
- 2) классифицировать основные формы игры в цивилизации информационного типа;
- 3) эксплицировать сущность коммуникации в современном обществе;
- 4) провести компаративный анализ игровых и коммуникационных аспектов как сущностных основ бытия.

Источниками для проведения исследования выступили как сами игровые и коммуникационные аспекты процесса глобализации (эмпирический аспект), так и работы ученых, посвященные данной теме (теоретический аспект).

Внимание исследователей к информационному обществу, теории коммуникации проявилось в 60–70-х гг. XX в., когда в западной философии появились первые работы по этой проблеме. Массовая информация стала трактоваться как важнейший фактор всей социальной динамики. Для осмысления сущностных основ информационного общества массового потребления классическими стали работы Э. Тоффлера «Шок будущего» (впервые опубликована в 1970 г.) [1] и «Третья волна» (впервые опубликована в 1980 г.) [2]. Без ссылок на концепцию Э. Тоффлера в настоящее время не обходится ни одно исследование, посвященное информационному обществу. Одним из первых теоретиков осмысления постиндустриального общества является Д. Белл, который заявил о решающей роли информации и науки для развития всего мира и предположил возможность превращения знаний в новый капитал [3, с. 564–565].

Среди исследований современных феноменов игры и коммуникации информационного общества можно выделить ряд российских авторов. Так, Т.В. Семеновских [4] описывает современное мышление как клиповое, мозаичное, что стало атрибутивной характеристикой информационного общества. По его мнению, клиповость является ответом на перегруженность яркими, не связанными друг с другом визуальными информационными сообщениями. О.В. Бусыгина детально исследовала проблему массовой коммуникации в информационном обществе [5]. Проблема коммуникации как пространства культуры рассматривается в диссертации В.В. Рябухиной (2007), которая анализирует семиотическую сущность коммуникации и её виды. Она считает, что информационная эпоха – это «третья» культура, где коммуникативные практики играют важнейшую роль [6]. В.А. Шестаков провёл философско-культурологический анализ функционирования средств массовой информации, подчеркнув необходимость осознанного контроля над потоками информации [7]. В 2004 г. в докторской диссертации С.К. Шайхитдиновой рассматривалась проблема перехода картины мира к киберпространству, перехода человека разумного к человеку кликающему, от человека метафизического к человеку общественному, перехода средств массовой информации (информирования) к роли средства ведения информационных войн [8].

Данные исследования являются только частью процесса научного осмысления ряда аспектов современного информационного общества. Необходимость философско-культурологического анализа игры и коммуникации стала для автора данной статьи стремлением заполнить лакуну в изучении данного аспекта информационного общества. Данная статья является одним из способов интерпретации статуса игры и коммуникации современной цивилизации.

Для проведения исследования использовались следующие подходы и методы:

- *генетический подход* (позволяет выявить общие и специфические аспекты цивилизации в разные периоды истории, каковыми выступают игра и коммуникация);
- *компаративный анализ* (позволяет выявить отличия форм и семантического наполнения игры и коммуникации в современном мире);
- *герменевтический метод*, который представляет собой понимание и интерпретацию феноменов игры и коммуникации в информационном обществе;
- *семиотический метод* (рассматривает игру и коммуникацию как знаки и символы информационной культуры);
- *типологический метод* (позволяет классифицировать виды игры и игровых форм познания).

### **Классификация игры**

Потоки информации постоянно усложняют современный мир. Загруженность визуальными образами, быстрый темп жизни, устаревание знаний и образования – все эти тенденции превращают практически любого человека в «вечного студента», не все-

гда владеющего ситуацией в силу «пропуска», невключённости в новое проблемное поле. Этот «пропуск» как время отсутствия коммуникации с источниками информации может стать для человека причиной выпадения из культурного контекста информационной цивилизации. Информационная грамотность стала способностью быстро находить и использовать нужную информацию, превратилась в ведущий навык любого грамотного специалиста.

Современное информационное общество называют также обществом массового потребления. Оба эти названия отражают сущностные особенности цивилизации: с одной стороны, ценность информации, скорость её появления и трансляции возросли как никогда ранее в истории человечества; с другой стороны, в центре внимания человека стоит вопрос не духовного самосовершенствования, а материального благосостояния, потребления широкого спектра товаров и услуг. Главными причинами изменений становятся информация, интеллектуальное творчество (инновации) и технологии. Информация сама по себе не ведёт к позитивным изменениям, только её нравственное ориентирование, её эмоциональное одухотворение человеком способно развивать культуру, способствовать подлинному прогрессу. Господство таких ценностей, как информация, деньги, власть, породило новые виды состязательности, конкуренции, игры во всех видах деятельности человека: экономике, политике, спорте, искусстве, науке и т.д.

Игровая концепция культуры, сформулированная в XX в., апплицируется на информационное общество XXI в. и получает новые формы своей интересубъективности, анализа и интерпретации. Систему современной цивилизации, где господствуют техника и технологии, можно рассматривать как синтез игры и коммуникации различного порядка, их форм и видов. Одна из классификаций игры представлена ниже.

**1. Игра как коммуникация.** Игра становится важнейшей формой коммуницирования. Это выражается в новых видах общения (чат, электронная почта, скайп и т.д.), новых языковых и знаковых моделях (смайлы, интернетный язык-слэнг и т.д.), новых способах трансляции информации (SMS, блютуз, Viber). Интернет является зеркалом современного общества, где отражаются все тенденции развития духовной и материальной культуры. Пользователь лишь выбирает потоки информации, которые будет потреблять. Игра в любовные отношения порождает пикап как симулякр любви. Игра в дружбу порождает предельно широкий круг общения – сотни и тысячи «друзей» по всему миру посредством социальных сетей Интернета. Если раньше информацию переносили в виртуальный мир, оцифровывали, то сегодня виртуальная реальность вторгается в реальный мир на правах онтологической основы бытия. Виртуальная реальность как средство коммуникации очень эффективно помогает человеку выйти за рамки повседневности. В этом она оказывает такое же воздействие на личность, как и игра, как процесс познания. Играя, человек становится человеком коммуницирующим.

**2. Игра в политике.** Нередко это имитация честной политической борьбы. Человек политический играет по различным политическим сценариям. Исход игры может быть ясен заранее, однако проживание, «проигрывание» ситуации есть важный её этап. Не только политики как отдельные субъекты властных отношений, но и целые страны состязаются между собой: у кого больше золотовалютный резерв и валовый национальный продукт; чьи спортсмены выигрывают больше медалей на очередной олимпиаде; у кого самый высокий уровень подготовки школьников; чей индекс развития человеческого потенциала выше и т.д. Ведь победитель автоматически демонстрирует лучшие политико-экономические условия для развития государства. Эта состязательность идеологий имела место во времена холодной войны, где капиталистические и социалистические страны ставили своей целью доказать на практике «правильность» своего пути развития, демонстрируя экономические, спортивные, научные и другие достиже-

ния. Во времена информационных войн создаются всё новые способы «доказательств» и «соревнований».

В настоящее время популярны различные ток-шоу, деловые игры (например, в «президентов» и «парламент» в средней школе), политические дебаты, которые ставят своей целью конституирование общественного мнения. Социальные сети используются спецслужбами для навязывания «общегосударственного общественного мнения». Не столько наличие крупной собственности и золотовалютного резерва, сколько доступ к средствам массовой информации и контроль над ними являются в современном обществе определяющим фактором осуществления политической власти.

**3. Игра как форма бизнеса.** Это особый вид спорта, где главный результат измеряется деньгами и временем: кто сможет за минимальное время заработать максимальное количество денег? Появились новые способы зарабатывания денег – «из воздуха», ничего не производя. Значительный процент людей может теперь зарабатывать деньги дома, всего лишь имея необходимые навыки и доступ в Интернет. Игра на бирже, использование колебаний курсов валют – это своеобразные азартные игры, где нужно заранее спокойно относиться как к выигрышу, так и к проигрышу. Само бытие бизнеса (всех его форм) как постоянное реагирование на смену парадигмы «спрос – предложение» – также может рассматриваться как бесконечная игра с быстро изменяющимися правилами.

Игрой свободных жизненных сил является и индустрия гламура, где красота и мода суть игра линий и красок, которые не столько являются практичными, сколько выражают определённое эстетическое и этическое начало. Показы нарядов от кутюр – это шокирование, эпатаж зрителя, это игра со зрителем. Общество массового потребления диктует правило: каждый сезон необходимо менять имидж, одежду, обувь, аксессуары, даже если с прошлого сезона эти вещи остались почти новыми. Так появляется эпоха «сэконд хэнд» в наименее развитых странах. В моде, науке, политике действует кредо: «Всё новое – лучше, чем старое!». Однако остаются сферы общественного сознания, где этот лозунг не работает – религия, философия, мораль – они выступают принципиально вневременными по своей сущности.

**4. Юриспруденция как форма игры.** Само выражение «выиграть суд» в русском языке чётко семантически определяет, что речь идёт об игре. Судебный процесс – это не что иное, как интеллектуальное состязание в знании и интерпретации законов и указов, в умении использовать их на практике. Аналогичные рассуждения относительно правосудия встречаются ещё у Й. Хейзинги – одного из основоположников игровой концепции культуры [9, с. 85–94]. Игра предполагает, что у неё есть правила и законы, но нет определённых гарантий для её определённого завершения.

**5. Азартные игры.** Они актуальны как никогда ранее. Желание решить все свои финансовые проблемы при помощи выигрыша явилось порождением как жажды зрелищ и острых ощущений, так и стремления жить, не работая, не принося пользы обществу. Возможно, сопутствующими причинами этого явления выступают также отсутствие новых впечатлений, низкая физическая активность, незанятость. Все вышеперечисленные аспекты становятся основанием для участия в азартных играх, которые позволяют пережить нечто новое, будоражащее сознание. Азартность в игре нередко приводит к деформации личности. Лудомания (пристрастие к азартным играм) и кибераддикция (пристрастие к компьютерным играм) признаны формами зависимости, стали социальными проблемами.

**6. Видеоигры (компьютерные и телефонные)** породили совершенно новое виртуальное пространство игры. Детская игра становится взрослой, нередко развращая, прививая вкус к насилию. В настоящее время философы всё больше обсуждают проб-

лему дегуманізацыі грамадства, яго «кіборгізацыю», расчэлавечыванне із-за стварэння электроннага віртуальнага прастранства, якое духоўна ўніштожае чалавека [10].

Всякая гра ўтрымлівае ў сабе не толькі інабыццё, але і самарэпрэзентацыю. Так, сацыяльныя сеткі і камп'ютэрныя ігры дазволілі чалавеку быць не толькі самым сабой у віртуальным свеце, але і надзяваць розныя маскі-іміджы, іграючы з іншымі людзьмі. Віртуальнае прастранства, злучаючы людзей пасрэдамі іх аватары (акустэвэнна створаныя абразы), адначасова адчувае іх адзін ад другога ў свеце рэальным.

Інфармацыйнае грамадства пасрэдамі Інтэрнэту канстытуіруе асобны духоўны свет без чёткіх граней, без разлічэння добра і зла. Свободная гра жыццёвых сіл без якіх-ліб ацэночных маніфэстацый – такая пастмодэрнісцкая ўстаноўка імманэнтна прысутствуе ў мностве сацыяльных сетак.

**7. Спорт як гра.** Алімпійскія ігры – гэта яркае праяўленне спаборніцтва, піара, рэкламы і шоу. Многія крупныя спаборніцтвы і ігры сталі бізнэс-праектамі, прыносячы велікія даходы. Экстрэмальнасць, шоу-развясце, рэкламныя піар-кампаніі, «аколаспартывная» субкультура – гэта пастаянныя характэрыстыкі сучаснага буйнага спорту. Іграюць-спаборнічаюць паміж сабой не толькі спартсмены і іх каманды, але і групы падтрымкі, аб'яднання болельшчыкаў.

**8. Гра як форма аучэння і аравання.** Ён прадпалагае іспользаванне розных ігровых мэтадык для эфэктывнага ўсвоення новых знанняў. У момэнт непрынуждэнага ўважання і інтэрэсу, пражывання пазытыўных эмоцый чалавеку неслажна запамінаць буйныя аб'ёмы інфармацыі. Сучасныя развясце трэнінгі нэрэдка іспользуюць ігровыя мэтадыкі і падходы, дзе канстытуіруецца «ідеальнае Я» чалавека, да якога ён пачынае імкнуцца ў рэальнаму жыцці. Так як аснову інфармацыйнага грамадства складаюць інфармацыйныя тэхналогіі, умствэнны труд, інтэлектуальны капітал, то важнейшым якаствам сучаснага чалавека становіцца спосабнасць да пастаяннаму аучэнню, псіхалагічная і інтэлектуальная мабільнасць. Адносіна да гэтаму працэсу як да ўзвясцельнага ігры – адзінасны пазытыўны выхад для чалавека, вынуждэнаму ў наш час «пропускатъ» чэрэз сябе велікія патокі інфармацыі. Практыка дэловых ігры, ігровое мадэліраванне розных сітуацый, ігротэрапія, аплікацыя ігры на неігровыя віды дэятэльнасці (іспользаванне іх не толькі ў псіхалогіі, але і палітыке, рэлігій) на фоне пачты татальнага камп'ютэрызацыі фарміруюць асобнае прадставленне аб свеце, аб рэальнасці быцця.

### **Ігровыя мэтады развясця і пазнання**

Ігровыя мэтады пазнання і развясця выступаюць ў наш час як адны із самых эфэктывных. Гра являецца вядучай дэятэльнасцю чалавека з ранняга дэцтва і астаецца такой у далейшым. Сучасная канцэпцыя аравання і развясця прадпалагае фарміраванне свабоднага, творчаскага алічнасці, пастаянна самаразвясцаючайся, спосабнага бэстрэ рэагавара на мяняючыяся ўслова внаешняга срэды. Такой прынцып аравання абязатэльна ўклучае ў сябе розныя ігровыя тэхналогіі, пазвясцаючы праявіцца крэатывнасці мыслэння. У пэдагагіке і псіхалогіі праблему ігровай дэятэльнасці разрабацівалі К.Д. Ушыньскі, П.П. Блонскі, С.Л. Рубінштэйн, Д.Б. Эльканін. Розныя прадставленні аб тэорыі ігры сардыжа канцэпцыі Ф. Шіллера, Г. Спенсера, К. Бюлера, З. Фрэйда, Ж. Піажа, К. Гросса і др. Ігровыя мэтадыкі тэсна звязаны з эксперымэнтам. У матэматыке існуе т.н. «тэорыя ігры», пры дапамосці якой вазможна ізучэнне і мадэліраванне розных сітуацый у палітыке, эканаміке, ваеннага сфэра. У псіхалогіі срэды ігровых мэтадык выдэляюць «трансакцыяналы аналіз», у сацыялогіі – «сацыяльнагу інжэнерыю» і «управлэнне ўпечатлэннямі». Ігровыя мэтады пазнання трэбуюць ад чалавека энэргыі, крэатывнасці, напярэжання ума, кантрэля за выкананнем правіл. Імэнна алічнасна мыслітэльнага

деятельность генерирует в человеке такие возможности, какие не раскрываются при пассивном усвоении уже готового знания. Самостоятельное декодирование, интеллектуальный труд и личные усилия делают полученное знание не только эмоционально окрашенным, но и самым ценным, так как оно добыто собственными усилиями.

Процессы обучения и развития напрямую связаны с мотивацией, которая помогает осознать стратегию своего поведения, выработать собственные цели, ответственность за свои поступки, моделировать программу своего развития. Игра как виртуальная, духовная сфера деятельности развивает способность к абстрактному мышлению. В системе высшего образования применяются такие интеллектуальные игры и технологии:

1. *Кейс-метод*. Он предполагает несколько возможных вариантов решения проблемы; именно этим он и ценен, так как развивает нетривиальное, свободное и творческое мышление.

2. *Творческие сюжетно-ролевые игры*. Целью игры является «примеривание» на себя различных социальных статусов для расширения собственных гносеологических горизонтов. Проживание самого себя в других условиях обязательно понуждает к пониманию другого, чужого сознания и культуры.

3. *Квест-игры (игры-путешествия)*. Они могут быть математическими, географическими, юридическими, биологическими, историческими и т.д. и предполагают аналитическое вычленение каких-либо конкретных параметров (критериев) в изучаемом объекте. Источниками для игры выступают книги, карты, задачи, документы, артефакты, события, исторические источники и т.д.

4. *Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?»*. Цель такой игры – расширение эрудированности участников, развитие интеллектуальной мобильности.

5. *Игры на воображение*. При помощи определённого набора категорий или понятий необходимо создать текст на заданную тему. Цель игры – развитие креативности, способности к интеллектуальному моделированию и идеализации.

6. *Разгадывание и составление кроссвордов* преследует цель расширить гносеологический горизонт человека при составлении кроссворда, а также проверить свои интеллектуальные возможности в процессе ответов на вопросы.

7. *Организация дебатов*. Она предполагает деление студентов на две группы, каждая из которых получает один из двух антиномичных тезисов. Задача каждой группы – найти аргументы в пользу своего тезиса. Целью такой игровой формы является проявление способности логической аргументации, доказательства своей позиции, развитие творческого мышления. Важным результатом такого метода работы является повышение уровня коммуникативных навыков.

Игра применяет как логику, рассудок, эксперимент, так и интуицию, которые являются разными способами постижения мира. Игра заставляет вживаться в свой текст как в процесс движения понятий и категорий [9, с. 60, 68]. Игра формирует важнейшую потребность человека – потребность в новом знании, потребность в стремлении к саморазвитию. Игра также воспитывает в человеке осознание собственной свободы и ответственности за свою деятельность, т.е. формируются нравственные принципы и убеждения. Поэтому необходимо констатировать, что игровые формы обучения и развития не только рациональны (полезность, рассудочность знаний), но и иррациональны (мотивация, эмоциональность) по своей сущности.

Современная успехология утверждает, что человек может быть по-настоящему хорош только тогда, когда делает то, что ему нравится. То, что нам нравится, и есть наша игра, хобби – любимая деятельность, которая имеет свои законы, жанры, правила, мотивацию. Игра относится, согласно Й. Хейзинги, к иррациональной сфере. Это трудно оспорить. И с возрастом человек не перестаёт играть. Меняется только цена игр, а сама игра приобретает новые смыслы, ценностные ориентации и мотивацию.

Карьера, её выстраивание во времени и пространстве также может рассматриваться в качестве игровой, состязательной деятельности человека.

Ментальность современного общества заставляет производить переосмысление ценностей. Ценность самого человека начинает определяться через степень включённости его в информационное пространство, через количество денег, которое он способен заработать, через качество услуг, которое он может оказать обществу. Если жизнь человека – это игра, то каковы условия и правила этой игры? Если жизнь – это игра, то она есть проживание или прожигание времени? Каковы жизненные цели в этой игре? В попытке найти ответы на эти вопросы возникают новые направления научно-популярного знания, такие как тайм-менеджмент, успехология и др.

Во многом игра рассматривается в настоящее время как жизненная позиция, где важен сам факт присутствия субъекта на игровом поле. Как и ранее, игра воспринимается как искусство, агон, конкуренция, состязательность, спорт. Очевидно, что игровая деятельность напрямую связана с мировоззренчески-ментальными основами современного общества. Она изменяется вместе с ними, приобретая всё новые причудливые формы, конституируя новые ценности и новые игровые реальности.

### **Заключение**

Античная философия сформировала общечеловеческую гуманитарную парадигму на все времена: «Истина = Благо = Красота». Эта система ценностей вечна по своей сущности, она комплиментарна высшей нравственной сущности человека. В античности и средневековье, в современной религиозной культуре достигающий высот в профессиональной деятельности человек рассматривался как тот, кому удалось дотронуться до Неба, соприкоснуться с миром Бога (богов). Сама общественная деятельность выступала как *служение* трансцендентному началу, разумному и упорядоченному. Поэтому любые аспекты игры/коммуникации рассматривались сквозь призму «трансцендентное – имманентное».

Современная информационная культура конституирует новую триаду ценностей: «Информация = Власть (Время) = Деньги». Эта триада работает в онлайн-режиме – «здесь и сейчас», отсылая сознание к деятельности, направленной по свои целям вовне человека: даже перфекционизм как стремление к совершенству рассматривается как средство для реализации целей здесь-бытия. Деятельность рассматривается как *пользование* различными ресурсами, ценнейшим из которых – время.

Коды, знаки и символы игры и коммуникации репрезентируют систему ценностных ориентаций информационного общества. Игра и коммуникация во всех своих формах выступают как базис духовной культуры современного человека. Их всеобщность и универсальность делают их неотъемлемыми характеристиками информационной цивилизации. В способах коммуникации и игры человечество, как правило, едино, но семантическое пространство информации всегда неодинаково для различных социальных и национальных общностей. Поэтому выработка универсального языка общения может сыграть важнейшую функцию становления общегуманитарной ценностной системы во всём мире. Без анализа и осмысления феноменов игры и коммуникации невозможно конституирование социальных институтов, общностей, движений и организаций.

Результаты данного исследования могут быть применены в преподавании учебных курсов по социальной философии, теории культуры, философской антропологии. Материалы статьи применимы для дальнейших исследований проблемы межкультурной коммуникации в современном мире, где постоянно вырабатываются всё новые формы информационного взаимодействия между людьми, странами и народами.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Тоффлер, Э. Шок будущего / Э. Тоффлер ; пер. с англ. – М. : АСТ, 2002. – 557 с.
2. Тоффлер, Э. Третья волна / Э. Тоффлер. – М. : АСТ, 2004. – 781 с.
3. Белл, Д. Грядущее постиндустриальное общество. Опыт социального прогнозирования / Д. Белл. – Изд. 2-е, испр. и доп. – М. : Academia, 2004. – 788 с.
4. Семеновских, Т. В. Клиповое мышление – феномен современности [Электронный ресурс] / Т. В. Семеновских. – Режим доступа: <http://jarki.ru/wpress/2013/02/18/3208/>. – Дата доступа: 16.10.2015
5. Бусыгина, О. В. Функционирование информации как фактора достижения оптимального режима массовой коммуникации : дис. ... канд. филос. наук [Электронный ресурс] / О. В. Бусыгина. – Казань, 2003. – 174 с. – Режим доступа: <http://www.dissercat.com/content/funktsionirovanie-informatsii-kak-faktora-dostizheniya-optimalnogo-rezhima-massovoi-kommunik#ixzz3ooxgJj3v>. – Дата доступа: 16.10.2015.
6. Рябухина, В. В. Коммуникация как предмет философско-культурологического анализа : дис. ... канд. филос. наук [Электронный ресурс] / В. В. Рябухина. – СПб., 2007. – Режим доступа: <http://www.dissercat.com/content/kommunikatsii-kak-predmet-filosofsko-kulturologicheskogo-analiza#ixzz3ojiM88mD>. – Дата доступа: 18.10.2015.
7. Шестаков, В. А. Функционирование средств массовой коммуникации: философско-культурологический анализ : дис. ... канд. филос. наук [Электронный ресурс] / В. А. Шестаков. – СПб., 2006. – 202 с. – Режим доступа: <http://www.dissercat.com/content/funktsionirovanie-sredstv-massovoi-kommunikatsii-filosofsko-kulturologicheskii-analiz>. – Дата доступа: 18.10.2015.
8. Шайхитдинова, С. К. Информационное общество и «ситуация человека»: Эволюция феномена отчуждения : дис. ... д-ра филос. наук [Электронный ресурс] / С. К. Шайхитдинова. – Казань, 2004. – 303 с. – Режим доступа: <http://www.dissercat.com/content/informatsionnoe-obshchestvo-i-situatsiya-cheloveka-evolyutsiya-fenomena-otchuzhdeniya>. – Дата доступа: 18.10.2015.
9. Хейзинга, Й. Homo Ludens. Статьи по истории культуры / Й. Хейзинга. – М. : Прогресс – Традиция, 1997. – 416 с.
10. Кутырёв, В. А. Человеческое и иное: борьба миров / В. А. Кутырёв. – СПб. : Алетейя, 2009. – 264 с.; Чеснокова, Т. Ю. Постчеловек. От неандертальца до киборга / Т. Ю. Чеснокова. – М. : Алгоритм, 2008. – 368 с.; Тульчинский, Г. Л. Постчеловеческая персонология. Новые перспективы свободы и рациональности / Г. Л. Тульчинский. – СПб. : Алетейя, 2002. – 677 с.

Рукапіс паступіў у рэдакцыю 23.10.2015

***Ivanchina O.N. Play and Communication in Information Civilization: Philosophical-cultural Analysis***

*This article deals with play and communication as key aspects of information society. The author suggests classification of play forms and distinguishes specific features of their functioning in modern world. Play and communication reflect value aspects of a person's spiritual world and make their new trine: «Information = Power (Time) = Money». The article deals with actable methods of perception and development and analyzes whether such methods are timely or not. Play and communication in all their forms are viewed upon as basis of modern people's spiritual culture.*