

УДК 141.3

Т. В. Лисоколенко
кандидат філософських наук, доцент,
доцент кафедри філософії
КВНЗ «Дніпровська академія неперервної освіти»

ГРА ТА ВІДТВОРЕННЯ СМISЛУ

У межах парадигмальної площини сучасного філософського дискурсу феномену гри відводиться не останнє місце. Дослідження гри не втрачає своєї актуальності в різних аспектах сучасних розвідок, виступаючи тим явищем, за допомогою котрого або поглиблюється розуміння певних філософських ідей, концепцій, систем, або обґрунтовується існування інших феноменів людського буття. Однак «сучасний стан гуманітарного знання вимагає принципово інших, міждисциплінарних підходів, які враховують глобалізацію людської свідомості у XXI столітті» [8]. З огляду на це, варто припустити, що означені тенденції характеристики гри в межах філософського дискурсу не завжди беруть до уваги концептуальне ядро «частина-ціле», яке допомагає розкрити не лише місце феномену гри в контексті певних теорій, а створює можливість для осягнення гри як цілісного явища з власною структурою та регулюючими механізмами існування. Саме на розкриття співвідношення «частина-ціле» спрямований підхід до аналізу феномена гри через контекст відтворюваних грою сенсів у межах різних концепцій.

Дослідження гри як явища можна проводити різними засобами залежно від того, що вкладати в розуміння цього поняття. Звичайно, що межі філософського дослідження не заперечують та не ставлять під сумнів загальноприйняте визначення гри як певної діяльності, однак значно поширюють та уточнюють сутність цього феномена, дозволяючи розглядати та аналізувати гру в більш ширшому контексті реальності.

Методологічною основою роботи є певні дослідження [8–20; 26]. У філософських словниках та енциклопедіях можна знайти різні, втім схожі, визначення феномена гри. Так, у філософському енциклопедичному словнику знаходимо таке визначення гри: «непродуктивна діяльність, яка здійснюється не для реалізації практичних цілей, а слугує задля розваги та забавки» [25, с. 168]. В енциклопедії постмодернізму знаходимо таке визначення: «Гра – різновид фізичної та інтелектуальної діяльності, позбавлений прямої практичної цільовідповідності, яка надає індивіду можливість для самореалізації» [23, с. 293]. У словнику сучасної західної філософії гра визначається як «форма вільного самовиявлення людини, яка передбачає реальну відкритість світу можливого, гра розгортається або у вигляді змагання, або у вигляді уявлень (виконання, репрезентація) певних ситуацій, сенсів, станів» [24, с. 110]. Наведені уривки з визначення гри як категорії філософського аналізу, звичайно, не вичерпують усіх наявних означень цього феномена. Втім, наводячи визначення гри саме як категорії філософського аналізу, варто зазначити, що у площині філософської рефлексії гра, досить часто асоціюється саме з видом діяльності та особливим світорозумінням, подекуди утилітарним.

Поза межами філософського дискурсу гра також доволі часто сприймається як те, що протистоїть площині серйозного. Однак коли ставляться запитання стосовно того, що спонукає людину до гри, за якими правилами вона грає, в межах якого культурного простору вона грає, яка гра захоплює, то часто можна знайти доволі суперечливі відповіді на поставлені питання, що, своєю чергою, дає змогу стверджувати, що в межах наявних теорій поняття гри та її роль у межах будь-якої теорії видозмінюється по-різному, наприклад, в межах розкриття сутності феномену культури, мови, мистецтва, комунікації тощо. Точніше, у зв'язку з пошуком відповідей на безліч онтологічних та гносеологічних запитань, що загалом не призводить до створення цілісної концепції гри, оскільки гра сприймається лише як частина певної теорії.

Звичайно, треба усвідомлювати, що сам по собі феномен гри є одним із тих феноменів у межах філософського дискурсу, аналіз та дослідження яких має бути конкретним, у прив'язці до певних дій, на що одним із перших звернув увагу Л. Вітгенштейн, зауважуючи про провідну роль контексту у вияві сенсу явищ. Але щодо феномена гри це не призводить до утворення цілісної концепції, принаймні в межах соціальної філософії. Отже, ця розвідка має на меті розкрити питання про можливість утворення цілісної концепції гри крізь пласти відтворюваних нею смислів.

Питання про відтворення смислів гри має величезну історію, адже філософи в різні історичні часи та за різних історико-культурних умов, вбачали смисл гри в суттєво різних явищах. Тобто поставити запитання про відтворення смислів частково означає змодельовати певне концептуальне ядро ідей, у межах яких гра наділяється схожим сенсом. Спробуємо об'єднати такі ідеї у певні концепції.

Концепція мовних ігор. У середині цього концепту також є різні погляди на те, чим є мовна гра. Звичайно, у цій теорії велике значення має саме розуміння сутності мови. Так, аспект взаємодії мови та гри достатньо влучно охоплений у роботах Ф. де Соссюра та Е. Бенвеніста. Зокрема, в одній з робіт знаходимо: «Мова утворена з формальних елементів, поєднаних у змінні комбінації, відповідно з визначеними принципами структури» [4, с. 23]. Розмірковуючи про форму буття самої мови, без якої неможливо уявити мовну гру, М. Гайдеггер писав: «<...> філософське дослідження має наважитися запитати, який спосіб буття загалом властивий мові» [26, с. 192]. Гра – це те явище, яке частково дає відповідь на поставлене німецьким філософом запитання. Саме Л. Вітгенштейн поклав початок осмисленню мови як гри: «<...> увесь процес вживання слів у мовленні можна уявити як одну з тих ігор, за допомогою яких діти оволодівають рідною мовою. Я буду називати ці ігри «мовними іграми» [7, с. 227]. Думка Л. Вітгенштейна рухалась від логіко-формального підходу розуміння мови до прагматичного, пов'язаного з концепцією «значення як вживання» [11; 12]. Фундаментальне положення, яке наштотувало Л. Вітгенштейна до цього висновку, полягає, мабуть, в усвідомленні того, що мова визначається не структурно, а емпірично, тобто тією роллю, яку вона виконує у соціумі.

К. Апель, своєю чергою, підходить до аналізу мови в контексті дослідження герменевтичної проблематики, розглядаючи при цьому акти мовної комунікації як мовні ігри, учасники котрих один для одного є текстами. К. Апель виходив із того, що дуже важливо, щоб кожен інтерпретатор, створюючи свій власний, новий зміст того, що інтерпретується, був певен, що його зрозуміли правильно. К. Апель вводить поняття *герменевтичної мовної гри*: «Зміст мовної гри інтерпретується в герменевтичній мовній грі» [1, с. 95]; *трансцендентальної мовної гри*: «Справжньою умовою можливості розуміння варто вважати трансцендентальну мовну гру» [2, с. 230]; *ідеальної мовної гри*: «Як контролююча інстанція дотримання правила може розглядатися лише ідеальна мовна гра ідеальної комунікативної спільноти» [2, с. 253].

У межах цієї концепції також цікавою виявляється теорія перформативів, де гра збагачується новими смислами. Розробляючи теорію перформативів, Дж. Остін прагнув переключити увагу з функції мови як відображення до функції мови як інструменту спілкування та взаємодії. Однією з головних задач теорії перформативів Дж. Остіна було з'ясування того, яким чином той, хто говорить, може досягти успіху через мовлення [13].

У наведених ідеях представників філософського знання стверджується прагматична сутність концепту мовних ігор. Звичайно, представлені ідеї розуміння самої суті мовних ігор не претендують на вичерпність, оскільки сама концепція «мовна гра» може розглядатися як універсальна категорія, крізь призму якої можна аналізувати інші різновиди ігор у межах філософської рефлексії. Також, згадуючи про універсальність цієї категорії, необхідно звернути увагу на правила мовних ігор як універсальний принцип, за допомогою якого можна досліджувати практично всі комунікативні ігри. «Мовні ігри є необхідним мінімумом зв'язків для існування суспільства» [10, с. 46].

Погляд на гру як на мовну гру загалом змінює уявлення про гру як про утилітарне явище, що протистоїть серйозності. Сама концепція мовної гри – це та ланка, яка дає змогу поглянути на процес комунікації зовсім з іншого ракурсу, регламентуючи його та висуваючи перед ним нові вимоги.

Ігрова концепція культури. У межах цієї концепції також утворюються різноманітні смислові центри щодо сенсу гри як культурної універсалії.

Розуміння гри як особливого простору буття культури було закладено Й. Гейзінгою. Він одним із перших запропонував розуміння гри як різноманітної категорії, що постає в ролі певної культурної універсалії. Буття гри у роботі «*Nomo ludens*» розкривається крізь різні сфери життєдіяльності людини, як-от поезія, філософія, наука тощо, що свідчить про різнобічність феномена гри та про складність встановлення меж поміж грою та її відсутністю. Саме це положення знайшло подальший розвиток у різних роботах діячів постмодерну [14]. У роботах Х. Ортеги-і-Гассета гра є способом, механізмом розкриття складних культурно-трансформаційних процесів, принципом побудови моделі дослідницького матеріалу, інструментом для роботи з текстом. Ортега зосереджується на сучасній грі, акцентуючи на грі мистецтва, місці та ролі людини у сучасній культурі. Гру в філософській спадщині Х. Ортеги-і-Гассета можна вважати своєрідним каркасом, що об'єднує багато окремих ідей та концепцій [21]. Гра у спадщині іспанського філософа має багато значень: гра – це методологічний інструментарій, за допомогою якого будується ігрова модель розуміння різноманітних теорій; гра – це спосіб викладення дослідницького матеріалу. Однак для Й. Гейзінги гра – це невід'ємна частина життя будь-якого суспільства, загальнодоступна діяльність, а для Х. Ортеги-і-Гассета гра – один зі способів порятунку культури від порожнечі, яку несуть із собою маси [16].

Власну естетичну та культурологічну теорію гри створив Ф. Шиллер. За задумами автора, гра звільняється від кількості буденності, від примусу та наділяється статусом вільної діяльності. Гра постає у формі естетичної видимості як процесу, що сприяє подоланню прірви в середині самої людини. Цей процес пов'язаний із входженням людини до світу культури. Естетична гра Ф. Шиллера – це своєрідне звільнення, в якому людина створює світ вищого порядку [15].

Німецький письменник та інтелектуал Г. Гессе у своєму романі «Гра в бісер» також наділяє гру своєрідною культурологічною функцією, реалізація якої сприяє подоланню кризи духовності у сучасному автору світі.

Звичайно, побіжний огляд не може розкрити усього розмаїття смислу гри в концепції культури, але він демонструє, що гра є полісемантичною категорією. У контексті означеної теорії через категорію гри до культурного простору вводяться нові компоненти, за допомогою яких можна розкрити рамки трансформації, генези та тенденцій зміни культури як універсальної категорії. Гра, своєю чергою, збагачується смисловими навантаженнями, які залежать, насамперед, від авторської позиції тієї чи іншої теорії.

Концепція гри в медіальній реальності. Ця концепція заслуговує на увагу в контексті того, що саме в її межах відбувається своєрідне подвоєння реальності. Говорячи про гру в медіальній реальності, Н. Луман писав: «Гра також є різ-

новидом подвоєння реальності, в процесі якого реальність, що розуміється як гра, виділяється з нормальної реальності, не обов'язково заперечуючи останню. Створюється друга <...> реальність, з точки зору якої звичайне життя виглядає вже не як реальна реальність» [20, с. 83]. Медіальний дискурс сучасності має багато форм репрезентації, серед яких треба виділити театральність, видовищність, включеність тощо. До окремих категорій належать також канали гри в межах медіальної реальності: телебачення, радіо, віртуальна реальність; зрозуміло, що в такому разі в межах кожного каналу комунікації розгортається власна гра. Отже, від каналу комунікації буде залежати смисл, який відтворює гра [17]. За допомогою медіа практично все можна перетворити на видовище, саме у медійному просторі зароджується поняття іншого театру, з іншими постановками та іншою грою. Театр та телебачення поєднує гра. «Театр також грає <...> інформацією та вимислом» [22, с. 329].

Ж. Бодрійяр як представник французької філософії зробив значний внесок у розробку концепції гри в медіальному дискурсі. Гра у його роботах пов'язана з такими концепціями, як віртуальна реальність, симулякр, імплізія, алеаторність тощо. Сама гра поряд із поняттям медіа у поглядах французького філософа трансформується, що пов'язано з постійними змінами і розширенням самого змісту поняття медіа [18].

Ж. Бодрійяр вважав, що медіа є засобом, що утворює віртуальну реальність, нав'язуючи гру з дійсністю чи гру в дійсність. Разом із цим Ж. Бодрійяр акцентує на тому, що «уся реальність зробилася грою в реальність» [5, с. 152], яка функціонує за власними правилами. Французький філософ вводить поняття «соціальної гри» як гри у людські відносини, що являє собою «величезну модель «симуляції» відсутньої взаємності. Для неї характерна нескритність, а функціональна симуляція» [6, с. 208]. Медіа, своєю чергою, виступаючи частиною соціальної гри, забезпечують реалізацію функціонування симуляції. Гра у медіапросторі в такому разі являє собою певні коди взаємин між людьми, медіа «навантажують» знаки різноманітними конотаціями, регламентуючи медійну сітку подій. Виступаючи з критикою сучасної культури, заявляючи, що медіа поряд з іншими знаками в суспільстві формують спрощену ігрову культуру, Ж. Бодрійяр констатує: «Саме ігрова діяльність дедалі більше керує нашим ставленням до речей, до людей, до культури» [6, с. 149]. Тут мається на увазі вплив на людей усіх медіазасобів загалом: «Послання» телебачення становлять не образи, які воно передає, а нові способи ставлення і сприйняття, нав'язані ним» [6, с. 160].

Загалом поєднання ідей, які можна помістити в межі цієї концепції, розширює саме розуміння гри, наділяючи її новими смислами. Найголовніше, чим збагачується гра в межах цієї концепції, – можливість поставити риторичне запитання «Що не є грою в подвійній медійній реальності?». Тобто тут безпосередньо гра стає центром комунікативного ядра, де кожен елемент претендує на побудову власної гри.

Концепція гри як «іншого» буття. Перед тим, як перейти до розкриття основних моментів цієї концепції, необхідно зазначити, що авторська позиція не заперечує звичного концепту осягнення гри як феномена людського буття. Межі статті не дають змоги охопити погляди представників цього напрямку, до яких, напевно, належать Р. Кайуа, Е. Берн, К. Юнг, Д. Мід тощо. Втім, варто зупинитися на постаті та ідеях лінгвіста та філософа М. Бахтіна, який створив концепцію, в межах якої гра постає у вигляді іншого буття, представляючи інший вимір життя. Так, у роботі «Автор і герой в естетичній діяльності» [3] гра розкривається через присутність самого автора і героя. Сама ця присутність утворює кілька пластів: через внутрішні, контекстні означення, за допомогою прив'язки до іманентних зв'язків М. Бахтін розкриває суть гри як іншого буття. За допомогою гри відбувається поглиблення розуміння феномена естетичної діяльності та мистецтва як явища. Скоріше за все, саме поняття іншого буття треба було б назвати «іншим автором та героєм», такими вони постають перед читачами крізь

призму аналізу феномена гри. З іншого боку, гра як феномен людського буття розширює саме розуміння соціальної події як явища, яке дає змогу не поєднуватися в єдине ціле автору та герою. Для М. Бахтіна гра в аспекті взаємозв'язку з культурою крізь мистецтво постає як інше буття, в межах якого розігрується життя [19].

Представлена позиція дає змогу звернути увагу на те, що гра є не лише вбудованою в соціальні процеси різних концепцій та не лише заслуговує на увагу як окрема категорія аналізу з власною структурою та варіаціями смислових навантажень, але є феноменом, який дає змогу розкривати інші пласти буття, на кшталт карнавалу як гри у філософії М. Бахтіна.

Необхідно звернути увагу на те, що представлені концепції не претендують на вичерпність або об'єктивність, тож сприймати їх краще як певну спробу щодо утворення цілісної концепції гри крізь пласти відтворюваних нею смислів. Тож, з огляду на думку відомого антрополога та філософа К. Леві-Строса, маємо дати відповідь на запитання: чи систематична запропонована система? Адже спроба створення цілісної концепції є, по суті, спробою утворення певної моделі або структури. Тоді треба вважати на таке: «Структурний аналіз зіштовхується з парадоксальною ситуацією: найбільш очевидною видається зовнішня структура, внутрішню структуру складніше зрозуміти, тому що усвідомлені та деформовані моделі стоять поміж спостерегачем та об'єктом його спостережень» [9, с. 249]. Запропоновану групу смислів різних типів ігор можна представити як систему очевидних зовнішніх родинних зв'язків, про що писав Л. Вітгенштейн: «Ігри утворюють родину» [7, с. 266]. Внутрішньою частиною ігрової моделі можна вважати частину мовних ігор, які функціонують у різних типах суспільства, величезний пласт ігор у медіальній реальності, в межах якої величезна кількість ігор справляють як відкритий, так і завуальований вплив на споживача. І, звичайно, до внутрішньої частини структури належать ігри в аспекті іншого буття. Щодо ігрової концепції культури, то тут варто зазначити, що на шляху аналізу гри як феномена культури необхідно підходити до гри як до знаку, що відтворює смисл, і це, звичайно, забезпечить ставлення до такої теорії як до внутрішньої частини структури. Безпосередня складність у формуванні внутрішнього та зовнішнього елементу ігрової структури пов'язана з поняттями «відсутня структура», «лімінальність», «наддодативність», «пучки відносин» тощо.

Література

- Апель К.-О. Витгенштейн и проблема герменевтического понимания. Трансформация философии / пер. с нем. В. Куренной, Б. Скуратова. М.: Логос, 2001. С. 61–102.
- Апель К.-О. Коммуникативное сообщество как трансцендентальная предпосылка социальных наук. Трансформация философии / пер. с нем. В. Куренной, Б. Скуратова. М.: Логос, 2001. С. 193–236.
- Бахтин М.М. Автор и герой в эстетической деятельности. Эстетика словесного творчества. 2-е изд. М.: Искусство, 1986. С. 9–191.
- Бенвенист Э. Общая лингвистика / пер. с фр. Ю. Степанова. М.: УРСС, 2002. 448 с.
- Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть / пер. с фр. С.Н. Зенкин. М.: Добросвет, 2000. 387 с.
- Бодрийяр Ж. Общество потребления. Его мифы и структуры / пер. с фр. Е.А. Самарской. М.: Республика; Культурная революция, 2006. 269 с.
- Витгенштейн Л. Философские исследования. Языки как образ мира. М.: АСТ; СПб.: Terra Fantastica, 2003. С. 220–546.
- Дубровская Е.А. Игра как социокультурный феномен / Е.А. Дубровская, С.В. Франц. Дискуссии. 2014. Вып. 7(48). URL: www.journal-discussion.ru/publication.php?id=1137.
- Леві-Строс К. Структурная антропология / пер. с фр. В.В. Иванова. М.: Наука, 1985. 396 с.
- Лиотар Ж.-Ф. Состояние постмодерна / пер. с фр. Н.А. Шматко. М.; СПб.: Алетейя 1998. 160 с.
- Лисоколенко Т.В. Смысловое содержание языковой игры Л. Витгенштейна и К. Апеля. Перспективы. 2012. № 1(51). С. 67–72.
- Лисоколенко Т.В. Про прагматику мови у текстах Л. Вітгенштейна. Філософія і політологія в контексті сучасної культури. 2013. Вип. 6(3). С. 109–114.
- Лисоколенко Т.В. Людвиг Витгенштейн и теория перформативов. Культурологический вестник: научно-теоретический ежегодник Нижней Надднепрянщины. 2013. Вип. 31. – С. 200–205.
- Лисоколенко Т.В. Экзистенциальное поле игры Й. Хейзинги. Грані. 2014. № 10(114). С. 18–23.
- Лисоколенко Т.В. Игра как феномен культуры в описаниях Ф. Шиллера, Г. Гессе, Э. Финка. Актуальные проблемы философии та соціології: науково-практичний журнал. Одеса: Гельветика, 2016. Вип. 9. С. 60–63.
- Лисоколенко Т.В. Філософські ідеї Хосе Ортеги-і-Гасета в контексті ігрової концепції культури. Хосе Ортега-і-Гасет: життя, історичний розум і ліберальна демократія: монографія. Чернівці: Чернівецький нац. ун-т, 2017. С. 490–506.
- Лисоколенко Т.В. Театральность современного медийного дискурса. Культурологический вестник: Научно-теоретический ежегодник Нижней Надднепрянщины. Запорожжя: КСК-Альянс, 2017. Вип. 37(1). С. 136–142.
- Лисоколенко Т.В. Игра в философии Ж. Бодрийяра. Актуальные проблемы философии та соціології: науково-практичний журнал. Одеса: Гельветика, 2017. Вип. 18. С. 78–81.
- Лисоколенко Т.В. Игра как иное бытие в работе М.М.Бахтина «Автор и герой в эстетической деятельности». The scientific heritage (Budapest, Hungary). 2017. No. 16 (16) P. 1. P. 44–46.
- Луман Н. Реальность массмедиа / пер. с нем. А.Ю. Антоновского. М.: Праксис, 2005. 256 с.
- Ортега-и-Гассет Х. Восстание масс / пер. исп. Восстание масс: сб. трудов. М.: ООО АСТ, 2003. С. 15–181.
- Пави П. Словарь театра / пер. с фр. М.: Прогресс, 1991. 504 с.
- Постмодернизм. Энциклопедия. Мн.: Интерпрессервис; Книжный Дом, 2001. 1040 с.
- Современная западная философия: Словарь. М.: Политиздат, 1991. 414 с.
- Философский энциклопедический словарь. М.: ИНФРА, 1999. 576 с.
- Хайдеггер М. Бытие и время / пер. с нем. В.В. Бибихина. Харьков: Фолио, 2003. 505 с.
- Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня / пер. с нидерл. Г. Тавризян. М.: Прогресс; Прогресс-Академия, 1992. С. 7–240.

Анотація

Лисоколенко Т. В. Гра та відтворення смислу. – Стаття.

Увага зосереджена на відтворенні смислів гри в концептуальній площині мовних ігор, ігрової концепції культури, гри в медіальній реальності та гри як феномена «іншого» буття. Автор наголошує на тому, що гра в межах різних наукових площин пов'язується з утилітарним смислом, який значно звужує її сенс у межах філософського дискурсу. В роботі робиться спроба утворення певного ядра ідей, у межах яких гра продукує різні смисли. Проведене дослідження дає змогу припустити, що гра є полісемантичною категорією аналізу. «Мовна гра» є універсальною категорією, крізь призму якої можна аналізувати інші різновиди ігор. Через категорію гри до культурного простору вводяться нові компоненти, за допомогою яких можна розкрити тенденції змін культури як універсальної категорії. У концепції медіареальності гра перебуває в центрі комунікативного ядра, кожен елемент якого буде власну гру. Гра заслуговує на увагу як окрема категорія аналізу з різними варіантами побудови власної структури та варіаціями смислових навантажень.

Ключові слова: гра, мова, культура, медіа, онтологія.

Аннотация

Лисоколенко Т. В. Игра и воспроизводство смысла. – Статья.

Внимание сосредоточено на воспроизводстве смыслов игры в концептуальной плоскости языковых игр, игровой концепции культуры, игры в медиальной реальности и игры как феномена «иного» бытия. Автор акцентирует на том, что игра в пределах разных научных плоскостей связывается с утилитарным смыслом, который сужает ее смысл в рамках философского дискурса. В работе осуществляется попытка создания определенного ядра идей, в рамках которых игра продуцирует различные смыслы. Проведенное исследование позволяет предположить, что игра является полисемантической категорией анализа. «Языковая игра» является универсальной категорией, сквозь призму которой можно проводить анализ иных видов игр. Игра способствует введению в пространство культуры новых компонентов, при помощи которых можно раскрыть тенденции изменений в культуре как универсальной категории. В концепции медиальной реальности игра находится в центре коммуникативного ядра, каждый элемент которого строит свою игру. Игра заслуживает внимания как отдельная категория анализа с различными вариантами построения собственной структуры и вариациями смысловых нагрузок.

Ключевые слова: игра, язык, культура, медиа, онтология.

Summary

Lysokolenko T. V. Game and recreation of meaning. – Article.

Attention is focused on recreation of the meanings of the game in the conceptual plane of language games, the game concept of culture, games in the medial reality and the game as a phenomenon of “other” being. The author emphasizes that the game within the various scientific fields is associated with the utilitarian meaning, which significantly narrows its meaning within the philosophical discourse. In this paper an attempt is made to create a certain core of ideas within which the game produces various meanings. The study suggests that the game is a polysemantic category of analysis. “Language game” is a universal category, in terms of which you can analyze other types of games. Through the category of game, new components are introduced to the cultural space, using which you can reveal trends in cultural change as a universal category. In the concept of mediareality, the game is in the center of the communicative nucleus, each element of which builds its own game. The game deserves attention as a separate category of analysis, with different variants of constructing of its own structure and variations of semantic loads.

Key words: game, language, culture, media, ontology.