

мовних проблем та конфліктів у високоцивілізованих країнах. Зокрема, І. Кон стверджував, що мовні проблеми, які періодично виникають в поліетнічних суспільствах, не переростатимуть в серйозні конфлікти та не викликатимуть масового національного руху за умови вирішення глибоких соціально-економічних суперечностей. Аналізуючи мовні проблеми в Канаді, вчений стверджує, що там мовний бар'єр відображає історичне відставання франкомовної провінції Квебек і глибоко вкорінену економічну, соціальну та культурну нерівність англо- і франкоканадців. Там, де подібних проблем не існує, окремі культурно-лінгвістичні розходження не переростають у серйозний конфлікт.

Відтак, можна стверджувати, що мовні проблеми (реальні чи вигадані) підвищують мобілізаційну роль етнічної ідентичності як українців, так і представників національних меншин, активізуючи її емоціональний компонент, і водночас негативно впливають на формування позитивної національної ідентичності у значної кількості громадян України, посилюючи соціальну конфліктність в умовах поліетнічного суспільства.

На мою думку, виникнення мовних конфліктів можливе у будь-яких країнах, де є дві або і більше лінгвістичних спільнот – незалежно від того, на якій стадії розвитку вони перебувають.

Байдак В.

ХНУРЕ

ОНЛАЙН ІГРИ ЯК ЕЛЕМЕНТ СУЧАСНОЇ КУЛЬТУРИ

Онлайн ігри – явище інформаційного суспільства. Їх популярність зростає з розвитком інформаційних технологій та оволодінням ними все більшого кола зацікавлених в них людей. Онлайн ігри зайняли особливе місце в сучасній культурі, вони стали значним сегментом дозвільної сфери сучасного людства. Комп'ютерні ігри взагаліта онлайн зокрема сприяли появі нових поведінкових

навичок, з ними пов'язані нові традиції, вони принесли нові коди та символи в сучасну культуру.

Онлайн ігри виникли разом з Інтернетом, і найперші спроби їх аналізу відсилають до кінця 1980-х років, однак по-справжньому поширеними в світі вони стали до кінця 1990-х, а в Україні – трохи пізніше. Можна сказати, що на сьогоднішній день вони зайняли стабільне місце на ринку як дозвільно-ігрової індустрії взагалі, так і в житті багатьох людей. Для онлайн ігор, з одного боку, характерні ознаки будь якої гри (хоч спортивні змагання, хоч настільні ігри): вона є вільною діяльністю, до якої людина звертається за власним бажанням, вона відбувається за умови наявності інтересу, якщо цієї умови немає, то людина може просто припинити гру. Онлайн комп'ютерна гра, так само як і звичайна, не є самостійною реальністю, гравець усвідомлює нереальність того, що відбувається. Гра обмежується місцем, простором і часом. З іншого боку, онлайн гра дещо відрізняється від традиційної, оскільки її широкі візуальні можливості роблять простір продуктом розумової діяльності не гравця, а розробника, який створює правила гри [1]. Також декілька відрізняються причини гри в онлайнігри. В них грають намагаючись заповнити вільний час або, навпаки, втискуючи їх в свій щільний графік, шукаючи можливості поспілкуватися з людьми і знайти нових друзів або, навпаки, приховати свої риси і уявити себе тим, ким гравець в реальності не є. Одні люди постійно витрачають гроші, купуючи нове спорядження, здібності, особливі переваги або що-небудь ще для своїх персонажів в іграх, інші – зробили заробіток за допомогою онлайнігор своєю справою, професійно «прокачувати» героїв і потім продаючи їх. Все це в сумі робить світ онлайнігр окремим і ізольованим, де відбувається спілкування і взаємодія зі своїм правилами, які часто відрізняються від правил, прийнятих в «реальному» світі взаємодій віч-на-віч.

Таким чином, феномен онлайн ігор має складну структуру і соціокультурні функції: в його структурі можна побачити елементи багатьох інших культурних реалій, таких як мистецтво, віртуальна симуляція, семантика,

інформаційні технології. Також онлайн ігри є зразками багатоканального культурного тексту, що спирається на різні сенсорні канали людини.

Література:

1. Щербина В. Субкультура геймерських онлайн-спільнот – складова культуротворення в середовищі нових медіа /В. Щербина // Культурологічна думка. – 2015.– №8. – С. 164 - 167

Безрученко Т.
НТУ«ХП»

ПОНЯТТЯ СОЦІОЛОГІЇ ГРОШЕЙ

Соціологія грошей - це галузь соціології, яка вивчає закономірності та способи взаємодії суб'єктів суспільства з вироблення і реалізації всіх видів рішень, які пов'язані з грошима. Поняття «соціологія грошей» виникло недавно, в середині 1970-х років на Заході. Вперше категорія «філософія грошей» була вжита Г. Зіммеlem в його однойменній роботі (1900). Предмет соціології грошей - соціальна взаємодія і його символічний характер - це те, як суб'єкти можуть прийняти грошові рішення в залежності, коли на ці рішення впливають різні фактори не пов'язані з економікою, що не мають спільних і звичних одиниць виміру, і те, як відбувається «зважування» даних несхожих факторів.

Гроші як і цивілізація розвиваються паралельно. Проникаючи в усі соціальні сфери життя вони не розглядалися як соціологічна категорія. Проводилися соціологічні дослідження грошей, але вони носили лише описовий характер. Тільки кілька десятиліть тому з'явився інтерес до вивчення і проведення емпіричних досліджень соціальних аспектів проблеми грошей. Гроші є соціальним феноменом, який виходить за рамки предметних кордонів традиційних суспільних наук. Л. М. Толстой визначав гроші як найгіршу форму рабства, М. Вебер перебував під глибоким враженням емансипуймої ролі грошей, О. де Бальзак стверджував, що гроші - це шосте почуття, що дозволяє нам насолоджуватися п'ятьма іншими. К. Маркс підтримав слова У. Ю. Гладстона про те, що навіть кохання не зробило стількох людей дурнями,