

Касимов Руслан Харисович

ФУНКЦИОНИРОВАНИЕ СМЕХА В ЭПОХУ ПОСТИНДУСТРИАЛИЗМА

В статье рассмотрены особенности функционирования смеха в постиндустриальную эпоху. Показано, что одним из главных факторов влияния постиндустриализма на смеховые феномены является новая система отношений, в основе которой лежит коммуникация. Выявлено, что смех индустриальной эпохи имеет функциональные отличия от смеха эпохи постиндустриализма. Продемонстрированы новые структура и язык смеховых текстов в их взаимосвязи со средствами трансляции. Подчеркнута особая роль Интернета в процессе рождения новых форм смеха.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/3/2012/4-1/18.html

Источник

Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2012. № 4 (18): в 2-х ч. Ч. I. С. 64-68. ISSN 1997-292X.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/3.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/3/2012/4-1/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: voprosy_hist@gramota.net

Список литературы

1. **Ахматова А. А.** Сочинения: в 2-х т. Изд-е 2-е, испр. и доп. М.: Худож. лит., 1990. Т. 1. Стихотворения и поэмы. 526 с.
2. **Бальмонт К. К.** Собрание сочинений: в 2-х т. М.: Можайск-Терра, 1994. Т. 2. 704 с.
3. **Есенин С. А.** Полное собрание сочинений. М.: Олма-Пресс, 2002. 790 с.
4. **Жуковский В. А.** Полное собрание сочинений и писем: в 20-ти т. М.: Языки русск. лит., 2000. Т. 2. Стихотворения 1815-1852 гг. 840 с.
5. **Клишина О. С.** Изучение драматического произведения методом фокус-групп: этносоциологический анализ пьесы А. Н. Островского «Лес» // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2011. № 8. Ч. 4. С. 96-101.
6. **Коневский И. И.** Стихотворения и поэмы. М. – СПб.: Прогресс-Плеяда, 2008. 298 с.
7. **Полонский В. В.** Мифопоэтика и динамика жанра в русской литературе конца XIX – начала XX в. М.: Наука, 2008. 340 с.
8. **Пушкин А. С.** Полное собрание сочинений: в 10-ти т. М.: Изд-во АН СССР, 1957. Т. 3. Стихотворения 1827-1836 гг. 557 с.
9. **Случевский К. К.** Стихотворения и поэмы. М. – Л.: Сов. писатель, 1962. 466 с.
10. **Соколов А. Г., Михайлова М. В.** Русская литературная критика конца XIX – начала XX в. М., 1982. 320 с.
11. **Тургенев И. С.** Полное собрание сочинений и писем: в 28-ми т. М. – Л.: Изд-во АН СССР, 1960. Т. 1. Стихотворения, поэмы, статьи и рецензии, прозаические наброски 1834-1849 гг. 637 с.
12. **Тютчев Ф. И.** Полное собрание сочинений в стихах и прозе / сост., предисл., статьи, примеч. В. Кожина. М.: Вече, 2000. 496 с.
13. **Фет А. А.** Стихотворения / сост., вступ. ст., прим. А. Тархова. М.: Правда, 1983. 304 с.
14. <http://ilibrary.ru/text/1642/p.1/index.html>
15. <http://lib.rus.ec/b/138664/read>
16. http://www.ubilya.ru/Among_the_open_valley

FOREST AS SYMBOL AND MYTHOPOETIC IMAGE

Rashid Mingazovich Kamalov, Ph. D. in History, Associate Professor
Department of Philosophy and Social-Classical Sciences
Voronezh State Forestry Engineering Academy
rectorat@vglta.vrn.ru

The author reveals the content of the notions “symbol” and “mythopoetic image” by the example of forest theme works in Russian poetry, considers the mythologem of “world tree”, and pays special attention to the images of oak, birch and other floral symbols in romanticism.

Key words and phrases: landscape; forest; world tree; mythologem; Russian symbolism; symbol.

УДК 130.2

В статье рассмотрены особенности функционирования смеха в постиндустриальную эпоху. Показано, что одним из главных факторов влияния постиндустриализма на смеховые феномены является новая система отношений, в основе которой лежит коммуникация. Выявлено, что смех индустриальной эпохи имеет функциональные отличия от смеха эпохи постиндустриализма. Продемонстрированы новые структура и язык смеховых текстов в их взаимосвязи со средствами трансляции. Подчеркнута особая роль Интернета в процессе рождения новых форм смеха.

Ключевые слова и фразы: смех; постиндустриализм; коммуникация; смеховая культура; гротеск; карнавал; гедонизм; интерперсонализм; симультанность; кибернетизация; Интернет.

Руслан Харисович Касимов

Кафедра философии

Тюменский государственный нефтегазовый университет

rhkasimov@mail.ru

ФУНКЦИОНИРОВАНИЕ СМЕХА В ЭПОХУ ПОСТИНДУСТРИАЛИЗМА[©]

Центральным положением теории постиндустриального общества Д. Белла является постулирование новых взаимоотношений между людьми, а также отношений между людьми и ресурсами. Доиндустриальные общества строятся на основе «взаимодействия с природой» и отличаются в экономическом плане низкой производительностью. Все ресурсы такого общества обеспечиваются добывающими отраслями промышленности. Индустриальное общество – это «взаимодействие с преобразованной природой», которое основано на взаимоотношениях человека и машины, оно использует энергию для превращения естественной

окружающей среды в техническую. Постиндустриальное общество строится на «игре между людьми», в которой на фоне машинной технологии поднимается технология интеллектуальная, основанная на информатизации и профессиональных знаниях [2, с. 125].

Если в индустриальном обществе смех функционирует в форме гедонизма, то главным функциональным аспектом постиндустриализма выступает интерперсональная коммуникация. Игровая направленность постиндустриализма снимает оппозицию труда и досуга, характерную для индустриальной эпохи, так как виртуальная среда становится местом и отдыха, и работы. Профессия, в которой наиболее отчетливо отражен образ постиндустриализма, – фрилансер: житель Интернета, где находятся его работа, банк, сфера общения и интересов.

Одним из основополагающих элементов постиндустриализма, как указывает Д. Белл, является «тот факт, что люди... общаются с другими людьми, а не взаимодействуют с машинами, что является фундаментальной характеристикой труда в постиндустриальном обществе» [Там же, с. 220].

Коммуникация, конечно же, присутствовала всегда, но различался ее характер. Гедонизм массового человека объяснялся его реакцией на коммуникативную узость связи «человек – машина». Интерперсонализм предполагает иную схему, широкое освещение которой было представлено Исабом Хассаном. Он противопоставил две эпохи и выделил в них следующие черты: закрытой форме индустриалистического модерна противопоставлена открытая форма, цели – игра, логосу – тишина, законченной работе – процесс, художественному объекту – хэппенинг, жанру – текст, дистанции – участие, централизации – рассеяние, выбору – комбинирование, определенности – неопределенность, общему коду – идиолект [10].

Решающую роль интересубъектной коммуникации подчеркивал в своих работах по философии языка К. О. Апель. Интересубъектная коммуникация играет роль не просто передачи информации, но и роль «медиатора понимания», выступая «фактором достижения согласия» [7]. Смех, являясь одним из условий многих видов коммуникационных актов, необходимо подвергается изменениям. Гедонистический и релаксивный вектор теряет свое значение, смех становится необходимым условием вхождения в определенные коммуникативные пространства, где не коммуникация служит смеху, а смех – коммуникации.

Интересным явлением в Сети стал распространившийся на короткое время так называемый «албанский язык», имеющий, по словам филолога Г. Гасанова, «эративную» структуру. Как указывает «Википедия», стиль, основанный на нарочито неправильной орфографии, распространился в Интернете стихийно, «как гротескная реакция» на многочисленные орфографические ошибки в интернет-публикациях и репликах. Основная особенность этого языкового стиля заключается в намеренном нарушении норм орфографии русского языка при сохранении графических принципов чтения. Иными словами, это «антинорма», которая основана на последовательном отталкивании от существующего нормативного написания, то есть для того чтобы писать на жаргоне «падонков», фактически надо владеть существующей нормой. Кроме намеренного нарушения орфографии, этот язык включает специфическую лексику – обычно общелитературные слова, которым приписаны особые значения или употребления (жаргон в собственном смысле слова), таковы выражения «жжош», «аффтгар», «выпей йаду», «аццки» и т.п.

Г. Гусейнов, анализируя язык Интернета, подчеркивает, что «преобладание моторной визуальности неизбежно расширяет в Сети поле смешного: возможность пошутить, как правило, не упускается и в сетевом тексте на самую серьезную тему, и на сколь угодно серьезном сайте» [4, с. 292]. Происхождение эративизированного языка электронной коммуникации объясняется не стремлением к упрощению, а тем, чтобы сделать предельно зримым собственное присутствие в Сети. Смех становится элементом экстерииоризации и объективации пользователя.

Смеховой язык трансформировался в связи с требованиями новой социокультурной обстановки. Если средневековый площадной язык был языком брани, телесного низа, то смех эпохи постиндустриализма приобретает черты, отражающие две разнонаправленные тенденции: с одной стороны, требования к знаниям как необходимому атрибуту пользователя «техно-» и «инфосферы», а с другой – нарастающую волну языковой неграмотности, возникшей благодаря снижению значения «визуализации» и возникновению нового «информационного дикаря». Как указывал Э. Тоффлер, в условиях интеллектуальной среды, когда машины, бытовая электротехника и даже стены запрограммированы на речевое общение, «от грамотности, возможно, будет гораздо меньше зависеть зарплата, чем это было в последние три сотни лет» [8, с. 290].

Постиндустриалистический интерперсонализм рождает новые измерения смеха, связанные с тем, что постиндустриальное общество, часто называемое также «обществом знания», является по определению технократическим. Смех рабочего, служащего, имеющего «стандартизированное» образование и восприятие мира, приспособленное к нуждам производства, сменяется смехом специалиста, круг воззрений которого качественно отличается.

Интересную связь остроумия, ума и знания находит М. Маклюэн. Изначальное и естественное представление о знании связано с «хитроумием», или с острым умом [5, с. 111]. В таком случае смеховое поведение становится индикатором ума и знания, что имеет высший статус престижности в постиндустриальном обществе. «Приобщиться к Сети – значит войти в “элитное пространство”» [Там же, с. 318].

Ориентированный на творческую комбинацию информационных фрагментов, специалист не находит удовлетворительными средства массовой информации, предлагающие только готовый набор стереотипов. Массовые смеховые телевизионные программы, рассчитанные на «среднего человека», сменяются специализированными юмористическими сайтами по разнообразным темам, в том числе и специализированными.

К примеру, широко распространенным явлением в последнее время становятся так называемые анекдоты и короткие истории о «сисадмине» – системном администраторе, само содержание которых не просто понять несведущему в этой теме человеку.

Традиционная дихотомия «карнавальное – официальное», измененная в эпоху индустриализма по оси «труд – рекреация», претерпевает новую трансформацию в эпоху постиндустриализма. Смех осваивается в виртуальной среде, и для пользователя Интернета актуальной становится оппозиция «виртуальное – реальное». Как уже было сказано, смех эпохи постиндустриализма существует преимущественно в пространстве средств электронной коммуникации.

Постиндустриализм при помощи электронных средств коммуникации воскрешает утопическое средневековое мировоззрение. Виртуальная среда, по мнению М. Маклюэна, вновь переносит человека в эпоху дописьменного варварства: «Новая электрическая культура вновь подводит под нашу жизнь племенную основу» [Там же, с. 47]. С другой стороны, виртуальная среда накладывает особые требования и создает особые условия.

Виртуальная реальность – «технически конструируемая при помощи компьютерных средств интерактивная среда порождения и оперирования объектами, подобными реальным или воображаемыми... симуляции их физических свойств, способности воздействия и самостоятельного присутствия в пространстве... а также присутствие человека в этой среде» [3, с. 142]. Виртуальные объекты существуют, хоть и не «субстанционально, но реально».

Виртуальная реальность является для постиндустриального человека тем же, чем являлся смеховой карнавальным утопизм для человека средневекового. Утопичность виртуальной среды проявляется в том, что здесь актуально, а не потенциально реализуется идеальное представление о мире. В то же время пользователь осознает, что мир этот «ненастоящий», зависимый, как выражаются пользователи, от «реала». Виртуалист С. Хоружий называет виртуальную реальность «недо-возникающим событием, недо-рожденным бытием» [9, с. 60]. Таким образом, воскресает древняя ситуация смехового двумирия: «смех реальный» и «смех виртуальный».

Постиндустриалистическая тенденция к синтезу позволяет вновь говорить о возрождении давно забытого гротеска, основной характеристикой которого и является разрушение границ, представление мира в движении. «Джойс, можно сказать, тоже принял гротеск как форму прерывистого, или синкопированного, обращения с содержанием, что создавало условия для симультанного, или одновременного, восприятия всего множества фактов, входящих в поле восприятия», – пишет М. Маклюэн [5, с. 388]. В условиях разрушения жанров, утраты актуальности деления на смех «высокоинтеллектуальный» и «низменный» возникновение гротеска становится явлением необходимым. Примером может служить отечественный сетевой мультсериал «Масяня», создаваемый одним автором О. Куваевым. Гротеск здесь присутствует и в нарочито примитивном графическом решении, и в сюжете, и в тексте. Несмотря на то, что гротескные смеховые сюжеты пока еще относительно редки, можно предположить, что роль его со временем будет только возрастать.

Новая интерактивная реальность, названная З. Бауманом «синоптиконом» в противоположность «паноптикуму», позволяет переноситься хотя бы мысленно в киберпространство, где расстояние уже не имеет значения, даже если физически пользователи остаются на месте. Уже не важно, перемещаются ли объекты действия «синоптика», превращенные теперь из наблюдаемых в наблюдателей, или нет. Где бы они ни были и куда бы ни направились, у них есть возможность и желание подключиться к экстерриториальной сети, позволяющей «большинству наблюдать за меньшинством». «Паноптикон насильно создавал ситуацию, когда за людьми можно было наблюдать. Синоптикуму принуждать никого не нужно – он действует методом соблазна» [1, с. 78-79].

«Синоптический смех» требует активного действия зрителя, пользователя, слушателя. В отличие от телевизионной программы, закрытой для обратной связи, юмористический сайт эпохи постиндустриализма благодаря средствам массовой информации вновь возвращает человека на площадь. Смеющийся становится «включенным» в действие, в отличие от «выключенности» эпохи индустриализма, когда субъект принимал функции только реципиента: имея ухо или глаз, он не имел языка. «Величайшее из всех обращений произошло с пришествием электричества, которое положило конец последовательности, сделав вещи мгновенно-одновременными», – писал М. Маклюэн [6, с. 121].

Требования интерактивности распространяются не только на виртуальные события во Всемирной сети, но и на реальные явления. Интересным в этом отношении является форма, площадная по сути, но постиндустриалистическая по своему содержанию, – флэшмоб. «Википедия» дает следующее определение этому феномену. Флэшмоб – это заранее спланированная массовая акция, в которой большая группа людей (мобберы) внезапно появляется в общественном месте, в течение нескольких минут люди выполняют заранее оговоренные действия абсурдного содержания по определенному сценарию и затем одновременно быстро расходятся в разные стороны, как ни в чём не бывало. Термин «флэшмоб» происходит от английского «flash» – «вспышка» и «mob» – «толпа», то есть «мгновенная толпа». Флэшмоб практически невозможен без Интернета, так как именно с помощью Сети происходит подготовка и координация акций.

Психологический принцип флэшмоба заключается в том, что мобберы создают непонятную, абсурдную ситуацию, но ведут себя в ней так, как будто для них это вполне нормально и естественно. Флэшмоб – это представление, рассчитанное на случайных зрителей («фомичей»), у которых часто возникает смех, полное непонимание, интерес или даже ощущение собственного помешательства. Идеология классического

флэшмоб придерживается принципа «флэшмоб вне религии, вне политики, вне экономики». Между «мобберами» и «фомичами» организуется актуальное смеховое пространство. Каждый зритель, при желании, может присоединиться к действию, границы между зрителем и участником прозрачны. Флэшмоб можно назвать интерактивизацией традиционного и площадного театрального смеха в самой радикальной форме.

Одним из важнейших признаков смеха эпохи постиндустриализма служит его синтетизм и «симультанность». Как отмечал Э. Тоффлер, постиндустриализм представляет собой «новую эру синтеза» [8, с. 224]. Массовое общество фрагментизирует картину мира, что характерно и для смеха. Узкие, но множественные, смеховые жанры охватывают очень широкий круг явлений, но строятся они по признаку телевизионной передачи: все эти смеховые элементы не имеют между собой никакой внутренней содержательной связи. Р. Маклюэн указывает, что изобретение алфавита послужило длительным стимулом для развития западного мира в направлении «разделения между чувствами, функциями, операциями, эмоциональными и политическими состояниями, а также задачами, т.е. фрагментации, которая нашла свое завершение, как считал Дюркгейм, в аномии девятнадцатого столетия» [5, с. 65].

Человек постиндустриализма характеризуется способностью к самостоятельному культуротворчеству, что с необходимостью приводит к усилению роли синтетических методов, позволяющих соединять в единое целое разрозненные фрагменты. Синтетизм был характерен и для Средневековья, с его обширными антологиями, каталогами и bestiариями. Новый постиндустриалистический синтетизм только формально напоминает синтетизм Средневековья, так как вертикальная иерархия, обусловленная традицией, заменяется в виртуальном мире постиндустриализма горизонтальной иерархией, строящейся на технологизме. Имманентность – вместо трансцендентализма, коммуникация – вместо умозрения.

Смех эпохи индустриализма парадоксальным образом возвращается к энциклопедизму, который, казалось бы, был совершенно предан забвению массовой культурой. Примером могут послужить сайты, в пространстве которых осуществляется попытка обширного смехового синтеза элементов реального и виртуального мира [11; 12]. Например, сайт *lurkmore.ru* является близнецом крупнейшей в Интернете электронной энциклопедии *Wikipedia* и реализуется в ее интерфейсе. Но реализация эта носит смеховой характер. Этот сайт является «русскоязычной энциклопедией сетевых субкультур, служит справочником по понятиям и терминологии русской сетевой жизни во всех ее проявлениях» [12]. Главными правилами «Луркоморья» являются следующие: «все ради лулзов», «но факты превыше лулзов», «не ври», «будь собой», «создатель интернетов всегда прав». «Лулзами» (от англ. *lulz*, искаженное *lol* – аббревиатура *laughing out loud* («громкий смех»)) называют, по признанию авторов сайта, «приколы». В своём характерном использовании «всё ради лулзов» или «я сделал это ради лулзов» (англ. «I did it for the lulz») означает, что получаемая от поступка радость уже является достаточным поводом для совершения этого поступка... «лулзы» являются основной мотивацией авторов «Луркоморья». Следует отметить, что сайт является открытым и статьи в нем написаны самими пользователями. Редакторами тоже являются пользователи, они же оценивают качество выставленного материала.

Как и положено энциклопедии, «Луркоморье» охватывает собой весь континуум культуры. Здесь есть статьи, посвященные деятельности и биографиям царей, спортсменов, ученых, военачальников и композиторов. Есть раздел «Персонажи», который можно использовать как пособие, посвященное социальной стратификации (например, «гопник», «поцреоты», «небыдло»). Описаны различные технологии и отдельные науки («клон», «шушпанцер» (название для любой уродливой бронетехники)), есть статьи, посвященные искусству (только кино посвящено 9 статей) и религии («православие»). Раздел «Занимательная география» представляет смеховые тексты, посвященные странам, областям, народам и городам. Каждая статья, как и положено энциклопедии, начинается с определения: «Москва (морд. – конопля, коровья вода) (Нерезиновая, Белокаменная, Понаеховск, Москвабад, Мкадск, Мацквва, Кацкввабад, Лужки, Лужквва, Батуринск, Долгоручинск-на-Клязьме) – город-государство, оккупировавшее Россию. Та платит оккупанту дань, именуется Замкадьем и населена замкадышами. Единственный город в этой стране, который не претендует на то, чтобы быть столицей, ибо ужé» [Там же].

«Луркоморье», по нашему мнению, является наиболее наглядным подтверждением того, что «классическая» массовая культура и связанный с ней смех со всей своей линейностью, закрытостью, монофоничностью получили достойного соперника, обладающего прямо противоположными качествами. Сайт является подтверждением возрастающей роли личной инициативы, критического мышления и знаний (требование «факты превыше лулзов», пользователь должен обладать элементарными знаниями в области программирования, чтобы внести статью на сайт).

«Симультанность», которая, как отмечал Э. Тоффлер, является одной из характерных черт постиндустриализма, также трансформирует смех. Последовательность телевизионной программы сменяется отныне одновременными коммуникационными актами в реальном времени. Пользователь Интернета перестает быть простым слушателем, теперь он всегда полноправный участник.

М. Маклюэн отмечал, что в эпоху индустриализма механизация той или иной задачи осуществляется за счет сегментирования каждой части действия на ряд единообразных, повторяемых и заменяемых частей. Протиположное действие характерно для кибернетизации (или автоматизации), которая определяется не только как способ действия, но и как способ мышления. Вместо того чтобы заниматься обособленными машинами, кибернетизация подходит к производственной проблеме как к интегрированной системе обработки информации. «Именно такое обеспечение мест взаимодействия в электрических средствах коммуникации

заставляет нас сегодня реагировать на мир как единое целое» [6, с. 276]. Смеховая интеграция становится важной составной частью современной культуры.

В качестве заключения отметим, что смех начинает очередную функциональную трансформацию, отмечая границы разных эпох. Смех становится необходимым атрибутом коммуникативной составляющей культуры, так как электронная коммуникация является наиболее прогрессивным выражением «игр между людьми», являющихся сущностью постиндустриального общества.

С помощью средств коммуникации выстраивается цельная картина мира. Но в отличие от Средневековья синтез осуществляется не народом как «единым родовым целым», а отдельными индивидами, объединенными в электронную общность.

Постиндустриальный смех строится на основе всеобщего участия, и в этом он противоположен пассивному смеху массового общества. Постоянное взаимодействие «пользователей» рождает смеховую субстанцию. Целью смеха становится не просто развлечение, а доступ к глобальному взаимодействию, важным элементом которого и служит смех.

Смех становится смехом специалистов, что существенно меняет тематику, язык и формы смеховых явлений. Появляется особый смеховой язык, существующий только в пределах телекоммуникационных сетей и отражающий новое мировоззрение. Электронный смеховой язык, формально схожий с карнавальным языком Средневековья, предполагает наличие у смеющегося пользователя специальных знаний. Он не привязан к определенной местности, поэтому не может быть назван народным языком, хотя и вмещает в себя массу фольклорных элементов.

Средневековое двумирие «официального и неофициального», сменившееся на «труд и отдых» индустриализма, приобретает в эпоху постиндустриализма новую форму. Смех становится элементом бинарной оппозиции «виртуального и реального», пронизывающей всю систему нового общества.

Смех, являясь важным элементом культуры, всегда играл большую роль в духовной жизни. Но с трансформацией общества подобную эволюцию прodelьывает и смех, каждый раз выражая изменившуюся сущность человека.

Список литературы

1. Бауман З. Индивидуализированное общество. М.: Логос, 2002. 324 с.
2. Белл Д. Грядущее постиндустриальное общество: опыт социального прогнозирования. М.: Academia, 1999. 956 с.
3. Грицанов А. А., Галкин Д. В., Карпенко И. Д. Виртуальная реальность // Всемирная энциклопедия: философия XX в. / гл. науч. редактор и сост. А. А. Грицанов. М. – Мн.: АСТ; Харвест; Современный литератор, 2002. 976 с.
4. Гусейнов Г. Заметки к антропологии русского Интернета: особенности языка и культуры сетевых людей // Новое литературное обозрение. М., 2000. № 3. С. 289-321.
5. Маклюэн М. Галактика Гутенберга. Киев: Ника-Центр, 2003. 432 с.
6. Маклюэн М. Понимание медиа: внешние расширения человека. М. – Жуковский: КАНОН-пресс-Ц; Кучково поле, 2003. 464 с.
7. Новейший философский словарь [Электронный ресурс]. URL: http://dic.academic.ru/dic.nsf/dic_new_philosophy/107/АПЕЛЬ (дата обращения: 10.12.2011).
8. Тоффлер Э. Третья волна. М.: АСТ, 1999. 778 с.
9. Хоружий С. С. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности // Вопросы философии. 1997. № 6. С. 53-68.
10. Hassan Ihab. The Postmodern Turn. N. Y., 1987.
11. <http://absurdopedia.wikia.com> (дата обращения: 08.12.2011).
12. <http://lurkmore.to> (дата обращения: 08.12.2011).

LAUGHTER FUNCTIONING IN POST-INDUSTRIALISM ERA

Ruslan Kharisovich Kasimov
Department of Philosophy
Tyumen' State Oil and Gas University
rhkasimov@mail.ru

The author considers the peculiarities of laughter functioning during post-industrial era, shows that one of the main factors of post-industrialism influence on laughter phenomenon is new system of relations, which is based on communication, reveals that industrial era laughter has functional differences in comparison to post-industrial era laughter, demonstrates the new structure and language of laughter texts in their interrelation with the means of translation, and emphasizes the special role of the Internet in laughter new forms origin.

Key words and phrases: laughter; post-industrialism; communication; laughter culture; grotesque; carnival; hedonism; interpersonalism; simultaneity; cybernatization; Internet.