

Kachmar O. V., Ph.D. in pedagogy, associate professor, assistant professor of arts disciplines of elementary education at Vasyl Stefanyk Precarpathian National University (Ukraine, Ivano-Frankivsk), Oleksandra75@mail.ru

Heuristic potential of ethological conception of aggressiveness of personality

Conceptual approaches to understanding the phenomenon of aggression and aggressive behavior in research first half of the twentieth century. Author determined the key points about the nature of aggression in scientific research Sigmund Freud and Konrad Lorenz and found their heuristic value for today's social realities. Multidimensionality deals manifestations of aggressive behavior in terms of socio-cultural and geopolitical instability.

Keywords: ethological conception, aggression, aggressive behavior, autoaggression.

Качмар А. В., кандидат педагогических наук, доцент, доцент кафедры искусствоведческих дисциплин начального образования, Прикарпатский национальный университет им. В. Стефаника (Украина, Ивано-Франковск), Oleksandra75@mail.ru

Эвристический потенциал етологической концепции агрессивности личности

Рассмотрены концептуальные подходы к пониманию феномена агрессии и агрессивного поведения в научных исследованиях первой половины XX века. Выделены ключевые положения относительно природы агрессии в научных разработках Зигмунда Фрейда и Конрада Лоренца и выяснено их эвристическое значение для современных общественных реалий. Освещены многомерность проявлений агрессивного поведения в условиях социокультурной и геополитической нестабильности.

Ключевые слова: этологическая концепция, агрессия, агрессивное поведение, аутоагрессия.

* * *

УДК 130.2

Щербина М. М.
кандидат философских наук, доцент кафедры социально-гуманитарных дисциплин, Харьковский национальный университет внутренних дел (Украина, Харьков), shcherbina@yandex.ru

МИФ И ИНТЕРНЕТ: МИФОЛОГИЧЕСКИЙ И ЭКРАННЫЙ КУЛЬТУРНЫЙ КОД

Выявлено сходство мифа и экранной культуры, проявляющееся в наличии мифологических элементов в построении гипертекста, в размытении грани между словом и образом, когда операции со знаками заменяют действия в реальной жизни, что схоже с верой в совпадение между образом мира и реальным миром внутри первобытного синкретизма, в безоговорочном доверии к содержанию экранной культуры и в мифологизированных неразрывных тандемах автор/произведение. Такое сходство, не смотря на существующие различия, можно считать проявлением существенного внутреннего подобия. Можно сделать вывод о том, что экранная культура занимает место мифа как среды между внешним и внутренним миром человека.

Ключевые слова: миф, символ, синкретизм, экранный культурный код, мифологический культурный код.

(статья друкується мовою оригіналу)

Общеизвестно, что в последние десятилетия новейшие информационные технологии проникли во все сферы жизни общества, глубоко вплелись в самую ткань повседневности. А контекст повседневности продолжает содержать довольно большую долю мифологических компонентов. Анализ мифа как феномена культуры давно и прочно представляет огромный интерес для профессионалов в различных областях гуманитарного знания. Подходы к исследованию мифа принципиально различны. Мы можем вспомнить ритуалистов – от Дж.Фрезера до А.Веселовского, представителей социологического подхода и, прежде всего, Л.Леви-Брюля, структуралистов (К.Леви-Стросса, Р.Барта, Ю.Кристеви и др.), символистов, фольклористов и литературоведов, психологическую школу (К.-Г. Юнг и последователи) и

многих других, а также исследователей, объясняющих миф как целостное явление изнутри самого мифа – А.Лосева и М.Элиаде. Однако же работ, связывающих миф и экранную культуру, довольно мало, и большинство их говорит о мифе как способе воздействия на зрителя/пассивного деятеля (П.В. Огурчиков), или же как о реальности, подчиняющей человеческое сознание (А.Н. Гулимова). Соответственно, нам представляется важным проследить взаимосвязь, сходство и различия мифологического и экранного культурного кода, исходя из понимания мифа как целостного мировоззрения, проявляющего себя как живая личностная эмоциональная действительность, выраженная символическим (архетипическим в юнговском понимании) языком, базирующаяся на вечно повторяющейся сакральной истории первотворения, порождающей определенные образцы, парадигмальные схемы восприятия и поведения. В данной статье мы рассмотрим мифологический и экранный культурный коды на примере Всемирной Паутины.

Говоря о мифе и Интернете, мы можем выделить три аспекта их “соотношения”. Во-первых, Интернет предстает как один из мифов современности. Ему приписываются как сoterиологические, так и резко негативные свойства. Стереотипные мнения о Всемирной Паутине крайне разнообразны: олицетворение новейших западных технологий, символ прогресса и одновременно западной культуры, среда, полная компромата и порнографии, “виртуальный сливной бачок”, сфера высказываний различного рода экстремистов, среда для развлечения подростков, недостойная внимания серьезных людей, бессмысленная трата денег (этот стереотип связан с одной стороны, с реальной деятельностью киберсквоттеров – то есть тех, кто спекулирует доменными именами, с другой – с множеством некачественно выполненных, плохо обновляющихся корпоративных сайтов, созданных исключительно из необходимости интернет-присутствия) [5]. Во-вторых, с помощью информационных технологий создается иное ценностно-смысловое пространство – то, что современные исследователи называют экранной культурой (т.е. культурой кино-, теле- и компьютерного экрана), которая характеризуется созданием вторичной реальности, релятивизмом, мозаичностью, эклектичностью и некритично воспринимаемыми визуальными примерами. Ее культурный код, в отличие от книжного типа культурного кода, имеет принципиально нелинейный характер. Но в то же время в нем можно найти нечто, весьма напоминающее своеобразно воспроизводящиеся некоторые существенные черты кода мифологического (дописьменного)*. Абстрагируясь от первых двух аспектов проблемы, сопоставим экранный и мифологический культурные коды. Перечислим моменты сходства.

Первый: наличие мифологических элементов в построении гипертекста, то есть символический статус знаков, способ соединения знаков аддитивным путем

* Типология культурных кодов – т.е. способов трансляции исторического опыта: дописьменный – книжный – экранный – принадлежит Г.М. Маклюэну [9].

(куски текста или цельные тексты как бы присоединяются друг к другу с тем, чтобы в результате получить новый текст) и путем индивидуальных ассоциаций [6] или же неких общих (для данной социальной или этнической группы) стереотипов. Наиболее яркие примеры аддитивного соединения /создания нового в мифологии мы можем видеть в персидской “Жемчужине легенд”, тибетских “Рассказах веталы”, вставных сказаниях “Махабхараты” и тому подобное – то есть в эклектичных сказаниях, где множество вроде бы не связанных между собой рассказов объединяются в одно целое обрамляющей легендой.

Однако, если символичность в мифе действительно “общественно известная” (поскольку устные средства коммуникации связывали людей крепкими узами, являясь пределом для сепаратизма и индивидуализма, поскольку человек оказывался прямым или косвенным участником всех событий своего коллектива [8]) и может быть прослежена или повторена, то в гипертексте мы можем вдруг оказаться “где угодно”: например, в несколько переходов добраться “от сосиски до Платона” (сосиска – свинтус – щетина – кисть – маньеризм – идея – Платон) [цит. по: 4].

Во-вторых, это тот факт, что для человека, как бы “находящегося внутри” экранной культуры размывается грань между словом и образом, когда операции со знаками заменяют действия в реальной жизни. Здесь уместно вспомнить повесть Г.Л. Олди “Витражи патриархов” о мире, где стихи становятся стихиями, то есть, произнесение слов влечет за собой вполне реальные последствия. Не живет ли сейчас этот мир в Сети?

Однако следует отметить разницу в происхождении такого синкретизма в мифе и в экранной культуре. Если в экранной культуре размывание грани слово/образ – это следствие операций со знаками вместо “реальных” действий, то в мифе подобный синкретизм существовал в качестве исходной онтологической характеристики, которую можно считать модусом первобытного синкретизма.

В-третьих, это естественное доверие к содержанию экранной культуры, схожее с безоговорочным доверием к “безусловно верному” мифу со стороны носителя мифологического сознания.

В-четвертых, со-творчество читателя и предшествующих “авторов” гипертекста является одновременно и воспроизведением, и открытием *нового* смысла (что сопоставимо с воспроизведением – утверждением мифа в процессе любого ритуала). Есть основания для фиксации определенной деперсонализации “произведений”, когда текст превращается в нечто, часто сравниваемое исследователями с “джазовым джем-сейшном” (например, книги-ролевые игры, такие как “Север и Запад” // venec.com).

Впрочем, феномен авторства в Интернет заслуживает отдельного, более подробного рассмотрения и является темой особого исследования, не входящего в наши задачи. Поэтому остановимся лишь на некоторых его аспектах.

Если ранее, в соответствии с известным латинским выражением, *habent sua fata libelli*, книги имели свою

судьбу, будучи изданными, совершенно отделяясь от личности своего создателя, то в Интернет имеют место в основном конгломераты автор–произведение: “автор, страшась коммуникативной безответности, наподобие средневекового переписчика, призывает читателей к дискуссии, к интеллектуальному соавторству... не просто “выпускает в свет” свое произведение, отдавая его от себя, он продолжает следить за его судьбой, перманентно удерживая его в поле своего интеллектуально внимания и опеки. Совершенно не случайно одной из важнейших характеристик для пользователей Интернета является дата последнего обновления и частота посещений ресурса, и здесь, авторская заброшенность ресурса и потребительская невостребованность весьма и весьма критичны” [7]. Таким образом, с одной стороны, происходит своеобразная десакрализация автора и авторства, когда текст создается по сценарию “джем-сейшна” (см. выше), либо части чужого текста “вписываются” в новый текст, формально имеющий другого автора, либо же вообще меняется лишь имя “автора”, например, при сдаче контрольных работ, найденных на просторах Сети. То есть, фактически, текст часто не имеет ценности “сам по себе”, без мифа, создаваемого и поддерживаемого вокруг него (и/или героев текста) постоянно присутствующим автором и собеседниками – потребителями, интерпретаторами, продолжателями. Ярким примером такого явления может служить сайт известной украино-белорусской фантастки Ольги Громыко “Ведьмодром” ([http:// volha.ru](http://volha.ru)).

И основным, наиболее значимым моментом сходства является соотношение между параметрами основного культурного кода – предметностью (классом неприродных, искусственных, рукотворных объектов), знаковостью и идеальностью (образуемой, прежде всего, естественным языком, предоставляющим знаковой предметности и природности возможность взаимодействовать в поле культуры). В мифологическом культурном коде эти три параметра синкретично слиты и неразделимы. Экранный же культурный код рождает некий “новый синкретизм”, в котором “вторичная предметность” (компьютеры, информационные системы связи, банки данных и т.п.) сближается/сливается со знаковостью и идеальностью (где происходит уже упомянутое размывание грани “слово-образ”, “понятийное-наглядное” и т.п.).

Однако, помимо отмеченной похожести, мифологический и экранный культурный код имеют и ряд полярных характеристик. В сетевой действительности “культуротворческая деятельность человека обретает статус реальности только в том случае, если ее результат получает форму, характерную для виртуального мира”. В соответствии с требованиями Сети нечто и существует только тогда, когда оно логически и эстетически закодировано как сетевой текст, и наоборот. Потому-то, по мнению Л.Козыменко, в наше время становится так важно “показать себя” в Интернет, создавая сайты, перенося в “сетевой режим” свои тексты и тому подобное [6] – то есть, подстраивая/выстраивая себя в соответствии с требованиями глобальной сети. В мифологическом же сознании (и в современной повседневности!)

существует обратная закономерность: чем значимей для общества та или иная сфера человеческой деятельности, тем более жестко она типизирована, и тем сильнее контроль (со стороны закона, общественного мнения и тому подобное) за соблюдением должных норм и стандартов. Социально незначимые сферы поведения не регулируются [1, с. 6]. Правда, в случае Интернет, в отличие от мифологического сознания, законов – официальных, а не общепринятых или общепризнанных – нет.

В экранном коде создается мозаичная картина из обрывков многих опытов, наблюдается некая эклектичность действий, когда зачастую совмещается то, что раньше могло не только не существовать вместе, но даже и не представляться рядом. Из-за этого совмещения абсолютно различных опытов и представлений, возникает необязательность запретов и дихотомии “приемлемо/неприемлемо”. Представления о допустимом и недопустимом, предпочтительном и нежелательном релятивизируются. Яркими примерами этого могут послужить популярный в Интернете перевод Евангелия на жаргон кокни, сделанный британским священником – преподавателем воскресной школы Майком Коулзом с благословения главы англиканской церкви архиепископа Кентерберийского [11], а также переложение Евангелия на язык смайликов и сетевых сокращений (также одобренное церковью) – так называемое Евангелие от Дженкинса (автор “перевода” – Саймон Дженкинс, владелец британского сетевого журнала “Корабльдураков-.com”) или “r father n hvn: up 2 d8 txts frm d bible”, что переводится на человеческий язык как: “Our Father in Heaven: up-to-date texts from the Bible” – “Отче наш, сущий на небесах: новейший завет”. По расчетам Дженкинса, такая Библия привлечет к Богу больше молодежи, чем обычная, написанная весьма неудобоваримым языком [2].

Кроме того, миф гораздо менее, чем гипертекст, способен к трансформации. Если в мифе действуют жесткие предписания, например, по разыгрыванию ритуала, то в гипертексте можно сказать, каждый сам себе шаман, и его со-творчество ограничивается только им самим. Подобно тому, как У.Эко показал разницу вербальных и визуальных примеров [сМ.: 12], можно сопоставить виртуальные примеры (с помощью которых нечто утверждается в гипертексте в качестве правила) и примеры мифа, в то же время, проведя грань между ними. Виртуальный образ действует мгновенно и не вызывает критики, мифический образ также не вызывает критики, однако является в буквальном смысле полагающим основы: *так* было впервые, затем это стало *правилом*, в виртуальных же примерах правила *нет*, есть лишь сила действия, которая в наших умах превращается в якобы существующее правило. Поэтому к гипертексту трудно относиться критически, так же как невозможно это делать по отношению к мифу.

Кроме того, важно отличие мифологических элементов в информационной действительности от них же во “внесетевой” повседневности, с точки зрения принадлежности к различным культурным формам. Поскольку код экранной культуры не нуждается в культурном образце для воспроизведения, и сетевой

деятель получил свободный, становящийся внеинституциональным, информационный доступ к любому опыту, то, как показано в работах В.Н. Леонтьевой, “становится возможной “инверсия порождения” смыслов, ранее характерная лишь для целенаправленного культуротворческого процесса: происходит не только “восхождение” от остенсивных – через императивные – к аксиологическим культурным формам, но и обратный процесс: аксиологические формы, содержание которых выбрано и усвоено индивидом стихийно (внеинституционально), порождают новое – для него – содержание форм императивных, которое без вмешательства государства, церкви, указаний начальства и тому подобное, “перетекает” в повседневно производимые остенсивные формы, то есть системно протекающий культуротворческий процесс трансформирует свою логику, “откликаясь” на особенности информационной действительности, не требующей обязательного воспроизводства *заданного* образца действий и оценок, тем самым обеспечивая (позволяя утверждать) новое качество культурного кода” [8].

Итак, несмотря на существующие различия, обнаруженное внешнее сходство мифологического и экранного культурных кодов – это проявление их внутреннего существенного подобия. Таким образом, экранная культура становится не только “передатчиком” мифического содержания, но занимает место того “буфера” между реальностью и внутренним миром, которым некогда был миф.

Список использованных источников

1. Байбури А.К. Ритуал в традиционной культуре. Структурно-семантический анализ восточнославянских обрядов. – СПб.: Алетейя, 1993. – 326 с.
2. Библия смайликов // <http://www.obozrevatel.com.ua>
3. Гулимова А.Н. Экранная культура как форма существования современной мифологии // Знание. Понимание. Умение. – 2011. – №1. – С.252–256.
4. Емелин В. Гипертекст и постгугтенберговская эра // www.geosites.com/emelin_vadim/
5. Золотухина-Аболина Е.В. Философия обыденной жизни: экзистенциальные проблемы / Курс лекций. – Ростов-на-Дону: ЛРНЦ Феникс, 1994. – 140 с.
6. Козименко Л.М. Мифологічні елементи в трансформації новоєвропейської моделі суб'єкта в сучасній культурі. Дис. ... канд. філос. наук. – Харків: ХДТУРЕ, 2000. – 159 с.
7. Котлова Т.Б., Рябова Т.Б. Библиографический обзор исследований по проблемам гендерных стереотипов // Женщина в российском обществе. – 2001. – №3. – С.120–139.
8. Леонтьева В.Н. Новые информационные технологии и проблемы развития культуротворчества // Вестник национального технического университета “ХПИ”. – 2002. – №5. – С.118–125.
9. Маклюэн М. Галактика Гутенберга. Сотворение человека печатной культуры. – М., 2003. – 462 с.
10. Огурчиков П.К. Экранная культура как новая мифология (на примере кино): дис. ... доктора культурологических наук. Дис. ... докт. филос. наук. – Химки, 2008. – 287 с.
11. Чисто конкретная Библия // <http://lenta.ru/culture/2001/02/26/cockney/>
12. Эко У. От Интернета к Гуттенбергу: текст и гипертекст // Отрывки из публичной лекции Умберто Эко на экономическом факультете МГУ 20.05.1998 / Интернет. – 1999. – №7. – С.29–36.

References

1. Bajburin A.K. Ritual v tradicionnoj kul'ture. Strukturno-semanticheskij analiz vostochnoslavjanskih obrjadov. – SPb.: Aletejia, 1993. – 326 s.
2. Biblija smajlikov // <http://www.obozrevatel.com.ua>
3. Gulimova A.N. Jekrannaja kul'tura kak forma sushhestvovanija sovremennoj mifologii // Znanie. Ponimanie. Umenie. – 2011. – №1. –

S.252–256.

4. Emelin V. Gipertekst i postgutenbergovaja jera // www.geosites.com/emelin_vadim/

5. Zolotuhina–Abolina E.V. Filosofija obydennoj zhizni: jekzistencial'nye problemy / Kurs lekcij. – Rostov–na–Donu: LRNC Feniks, 1994. – 140 s.

6. Kozymenko L.M. Mifologichni elementy v transformacii' novoevropejs'koi' modeli sub'jekta v suchasnij kul'turi. Dys. ... kand. filoz. nauk. – Harkiv: HDTURE, 2000. – 159 s.

7. Kotlova T.B., Rjabova T.B. Bibliograficheskiy obzor issledovanij po problemam gendernyh stereotipov // Zhenshina v rossijskom obshhestve. – 2001. – №3. – S.120–139.

8. Leont'eva V.N. Novye informacionnye tehnologii i problemy razvitiya kul'turovorchestva // Vestnik nacional'nogo tehničeskogo universiteta "HPI". – 2002. – №5. – S.118–125.

9. Maklujen M. Galaktika Gutenberga. Sotvorenje cheloveka pečatnoj kul'tury. – M., 2003. – 462 s.

10. Ogurchikov P.K. Jekrannaja kul'tura kak novaja mifologija (na primere kino): diss. ... doktora kul'turologičeskix nauk. Dis. ... dokt. filoz. nauk. – Himki, 2008. – 287 s.

11. Chisto konkretnaja Biblija // <http://lenta.ru/culture/2001/02/26/cockney/>

12. Jeko U. Ot Interneta k Guttenbergu: tekst i gipertekst // Otryvki iz publichnoj lekcii Umberto Jeko na jekonomičeskom fakul'tete MGU 20.05.1998 / Internet. – 1999. – №7. – S.29–36.

Щербина М. М., кандидат філософських наук, доцент кафедри соціально-гуманітарних дисциплін, Харківський національний університет внутрішніх справ (Україна, Харків), shcherbina@yandex.ru

Міф і Інтернет: міфологічний і екранний культурний код

Виявлено схожість міфу та екранної культури, що виявляється у наявності міфологічних елементів у побудові гіпертексту, в розмиванні меж між словом і образом, коли операції зі знаками замінують дії в реальному житті, що схоже з вірою в збіг між образом світу і реальним світом всередині первісного синкретизму, в неодмінній довірі до змісту екранної культури і в міфологізованих незривних тандемах автор/міф. Таку схожість, не зважаючи на існуючі відмінності, можна вважати проявом істотної внутрішньої подоби. Можна зробити висновок про те, що екранна культура займає місце міфу як середовища між зовнішнім і внутрішнім світом людини.

Ключові слова: міф, символ, синкретизм, екранний культурний код, міфологічний культурний код.

Shcherbyna M. M., associate professor, department of social disciplines and humanities, Kharkiv National University of Internal Affairs (Ukraine, Kharkiv), shcherbina@yandex.ru

Myth and the Internet: the mythological and cultural display code

A similarity of myth and screen culture is shown. It is manifested in the presence of mythological elements in the construction of hypertext; in blurring the distinction between word and image, when signs replace operations in real life. That is similar to the belief in the coincidence between the image of the world and the real world within the primitive syncretism. The trust in the content of screen culture and mythologized inseparable tandem of author and product. This similarity, in spite of the differences, can be regarded as a manifestation of significant internal similarity. It can be concluded that the screen culture takes place of myth as a medium between the outer and inner world of personality.

Keywords: myth, symbol, syncretism, screen cultural code, mythological cultural code.

* * *

УДК 165.191

Рик С. М.

кандидат філософських наук, доцент кафедри філософії, проректор з наукової роботи ДВНЗ "Переяслав-Хмельницький державний педагогічний університет імені Григорія Сковороди" (Україна, Переяслав-Хмельницький), zhizhkot@gmail.com

МОРАЛЬНО-ЕТИЧНІ АСПЕКТИ МІФОЛОГІЧНОГО ЧАСУ

У статті розкривається становлення темпоральних уявлень і моральних регулятивів у міфологічному світогляді та простежується їхній взаємозв'язок. У міфологічну епоху уявлення про час уподібнювалося архаїчному буттю і мало циклічну, монотонну тектоніку з нечастими і незначними відхиленнями. У ньому сильно проявлялися елементи патріархальної впорядкованості та регламентації сукупної життєдіяльності людей, які поступово проникали у

розуміння часу, наповнюючи його соціонормативним, морально-етичним змістом. Ці уявлення формувалися у період, коли у свідомості індивіда сильно перепліталися біологічні й соціальні виміри його існування і природна залежність у значній мірі визначала соціальний устрій людського життя. На цьому історичному етапі розвитку людства з'являються уявлення про фатум, рок, долю, надприродну силу, які виконували у структурі міфологічної свідомості важливі морально-регулятивні функції.

Ключові слова: міф, міфологія, мораль, етика, світогляд, цінності, час, міфологічний час

Постановка проблеми. Різним типам світогляду, які змінювали один одного на протязі всієї культурної історії людства, відповідали своєрідні форми морального розуміння і тлумачення часу. Культурологічний і етичний аналіз цього явища свідчить про те, що, з одного боку, виникнення і розвиток моралі здійснювався паралельно і в тісному взаємозв'язку з освоєнням людиною часової архітекtonіки свого буття, з іншого – моральне сприйняття і переживання часу стало важливим фактором і передумовою відокремлення людини від світу природи, усвідомлення нею своєї сутності. Увага до моральної оцінки часу та її ролі в життєдіяльності засвідчувала здобуття людиною самої себе як суб'єкта діяльності, як самостійної цінності, яка бачить свою унікальність в невивраженому конгломераті об'єктів природи. До того ж, розуміння взаємозв'язку етичних і часових характеристик дійсності вироблялося людиною як граничної межі свого соціального і фізичного буття. Тому ця проблема щоразу підтверджувала і підтверджує до сьогодення свою вічну актуальність.

З позицій розвитку сучасної соціальної філософії актуальність цієї проблеми витікає насамперед із внутрішньо-теоретичних і загальнометодологічних завдань, які постають перед нею як наукою. Це, з одного боку, пов'язано з подальшою розробкою суспільно-історичних аспектів моральної філософії як світоглядної основи морально-аксіологічного пізнання і освоєння людиною соціального простору і часу, з іншого – поглибленням уявлень про часову розгорнутість моралі, соціально-історичну природу моральних норм. Це дає можливість логічно узагальнити розвиток категоріальної структури моральної свідомості, що значно підвищує роль етичного знання в соціальному житті. Адже все матеріальне і духовне виробництво отримує загальний історичний сенс та універсально-аксіологічну значущість не у вузько-економічному створенні речей самих по собі, а в гармонійному саморозвитку особистості. У цьому процесі час виступає як форма життєдіяльності людини і простір її всебічного розвитку. Наповнений соціально-цінним, морально-належним змістом, він виконує активну регулятивно-імперативну функцію у формуванні наукового світогляду, розвитку моральної культури, духовному піднесенні людини. Морально-етичний аспект взаємин людини і часу відображає моральну самосвідомість та самопочуття особистості. У цьому плані моральна самооцінка, совість, людська гідність, честь, моральний вибір та ін. багато в чому визначають культуру темпорального світосприйняття індивіда. Виявлення об'єктивних основ і механізмів виникнення морально-часових уявлень має велике світоглядне значення на сучасному етапі реформування суспільного життя, коли, разом із розгортанням трансформаційних процесів, розширенням реальних можливостей творчого