

Список литературы:

1. Арестова, О.Н. Коммуникация в компьютерных сетях: психологические детерминанты и последствия [Текст] / О.Н. Арестова, Л.Н. Бабанин / Вестник Московск. Ун-та, 2003. – 131 с.
2. Бурова, В.А. Социально-психологические аспекты Интернет-зависимости. [Электронный ресурс] // В.А. Бурова. –<http://user.lvs.ru/vita/doclad.htm>
3. Воронина, Т.П. Информационное общество: сущность, черты, проблемы [Текст] / Т.П. Воронина.– М.: Проспект, 2005. – 111 с.

**ПОСТМОДЕРНИСТСКАЯ ИГРА В ПРОСТРАНСТВЕ БИБЛИОТЕКИ:
НА ПРИМЕРЕ РОМАНА Э. КОСТОВОЙ «ИСТОРИК»**

Барма О.А.

*УО «Белорусский государственный
университет культуры и искусств», Республика Беларусь*

Идеальная игра не может быть
сыграна ни человеком, ни Богом.

Ее можно помыслить только как нонсенс

Ж. Делез

Парадигмальным моментом переосмысления феномена библиотеки, в рамках современного европейского художественного дискурса, выступает интенция исследователей в области социально-гуманитарных наук к осмыслению смыслового и физического пространства библиотеки в контексте игровых практик постмодернизма. Трактовка библиотеки как пространства игровой деятельности, в сущности, традиционна для европейской художественной культуры (например, борхесовская игра смыслов и значений в Вавилонской и Всемирной библиотеке) (см.: новеллы Х.Л. Борхеса «Вавилонская библиотека» (1941 г.), «Всемирная библиотека» (1935 г.)).

Однако если рассматривать игру в рамках исторического этапа развития культуры, то классическая культура всегда отделяла игру от псевдоигры, основным критерием в данном случае выступала творческая составляющая игры. В псевдоигре, по мнению И. Хёйзинга и его последователей творческая деятельность полностью утрачена или искажена. Пространство библиотеки в классической культуре является ареной интеллектуальной игры, в основе которой лежит процесс поиска, отбора, осмысления и переработки информации, а результат: получение новых знаний. Умение поиска, обработки информации и на ее основе создание новой информации (нооинформации) высоко ценилось в научном сообществе данного этапа развития культуры. В художественной литературе ярким примером такой игры является роман А. Франса «Преступление Сильвестра

Бонара» – главный герой находится в постоянном поиске редких изданий, его поиск не имеет функциональных границ – поиск, для главного героя, становится игрой, в которую он должен выиграть²⁷.

В художественных текстах неклассического этапа развития культуры наблюдаются тенденции переосмысления концепции игры. В неклассической философии внимание уделяется амбивалентности игры, ее непредсказуемости и невозможности просчитать окончательный результат: по формулировке А. Шопенгауэра, «Жизнь – это как бы шахматная игра: мы составляем себе план; однако исполнение его остается в зависимости от того, что заблагорассудится сделать в шахматной игре противнику, в жизни же – судьба» [13, с. 387-388]. В текстах представителей неклассической культуры, игра в пространстве библиотеки становится непредсказуемой, опасной для психического и физического здоровья игрока. Но, несмотря на это, игра, нацелена на конечный результат. Поиск информации в пространстве библиотеки может привести к неожиданным открытиям (например, библиотека как игровая модель универсума в романе Э. Канетти «Ослепление», главный герой которого, Петер Кин, воспринимает библиотеку как идеальный мир, в котором он играет роль идеального творца)²⁸.

Игра в эпоху культуры постмодерна отражает принцип фундаментальной иронии. По формулировке Э.А. Усовской: «игра позволяет вырваться из пространства одномерной логики в мир, где все может существовать: и кот без улыбки, и улыбка без кота» [11, с. 121-122], она позволяет человеку «быть иным, пребывать в ином и в нем становиться» [11, с. 123]. В этом контексте игра характеризуется Н.А. Терещенко и Т.М. Шатуновой, как процесс «снятия противоречия между комфортными условиями жизни и душевным (и духовным) дискомфортом» [10, с. 95]. Правилom постмодернистской игры, как пишет И.В. Ащеулова, является «чистая эстетика без какой-либо цели и абсолютная свобода, дающая человеку право выбора» [1, с. 99]. Аналогично у Л.С. Сысоевой и Т.Н. Голобородовой, где игра, в мировоззренческом дискурсе постмодернизма восходит к разбожествлению мира, на основе чего мир лишился смыслообразующего стержня [см.: 2, с. 4-5]. При таком подходе, игру можно провозгласить, по О.А. Коноваловой, «...единственно возможным и адекватным способом ориентации в «бессмысленном дискурсе» [6, с. 96] современного постмодернистского мира.

В художественном постмодернистском дискурсе, отмечает А.М. Люксембург, художественный «текст так или иначе основывается на игре со словом или стремиться вовлечь читателя в специфические игры» [8, с. 70]. Игру можно помыслить «...неким мета-принципом, объединяющим

²⁷ см.: Франс, А. Преступление Сильвестра Бонара ; Остров пингвинов ; Боги жаждут : [романы] / А. Франс ; [пер. с фр. Е. Корша, В. Дынник, Б. Лившица ; коммент. С. Брахман]. – Москва : Слово / Slovo, 2010. – 620 с.

²⁸ см.: Канетти, Э. Ослепление : роман / Э. Канетти ; [пер. с нем. С. Апта ; предисл. и коммент. Т. Федяевой]. – Санкт-Петербург : Северо-Запад, 1995. – 575 с.

распавшееся фрагментированное культурное пространство в некоторую относительную временную целостность – целостность разрозненного», постулируют Н.А. Терещенко и Т.М. Шатунова [10, с. 92]. Согласно В. Халипову, «...Прием игры и многоуровневая организация текста – признаки постмодернизма. Сущность их обеих (как, большей частью и переосмысления) – в логически обдуманной, изначально спланированной организации материала, рациональном расчете последовательно предпринимаемых ходов, аналитической детерминированности, непослучайности каждого употребляемого элемента. Систематическое обманывание читателя, зрителя, равно как и зашифрование, «упрятывание» целых смысловых пластов отнести к интуитивным импровизациям «дионисийства» было бы просто абсурдным. К тому же художник, создавая подобные построения [смысловой лабиринт – текст наш О.Б.], ориентируется в первую очередь на то, какую реакцию вызовут они у читателя, как будут воздействовать на него, что является еще одним важнейшим признаком «светлого» начала...» [12, с. 239-240].

Если в практике художественного слова классического и неклассического этапа развития культуры подобные тексты встречаются редко, они скорее исключение, то литература второй половины XX века весьма насыщена такими текстами. Как отмечает И.С. Скоропанова, «По сравнению с наивным зрителем, с которым игры в цитаты не проходят, искусственный получает двойное удовольствие, прочитывает произведение более глубоко», таким образом, постулирует автор, «Игра с читателем ... имеет ... внетекстовой, надтекстовой, «театрализованный» характер» [9, с. 61]. Ценность данной игры, отмечает И.В. Ащеулова, «не в результате, а в самом процессе» [1, с. 99].

Излюбленным игровым элементом писателей-постмодернистов, весьма распространенным и образующим значительную и весьма специальную линию литературного развития событий, является лабиринт. Образ лабиринта не просто является частью повествовательного сюжета, но и смысловой доминантой самого автора (например, роман А. Роб-Грийе «В лабиринте»²⁹).

По мнению А.А. Грицанова, лабиринт «образ-метафора ... символ смены доминирующей парадигмы мироописания как итога интеллектуальной революции постмодерна» [3, с. 403]. Использование лабиринта как игрового элемента, позволяет автору сконструировать игру, которую, при учете соблюдения всех правил, по праву можно считать интеллектуальной. Вдумчивому читателю остается лишь разобраться во всех обманах, ловушках и хитросплетениях в мастерски сконструированном лабиринте, или сдаться на милость автору, и следовать его указаниям, в полной уверенности, что

²⁹ см.: Роб-Грийе, А. В лабиринте : роман / А. Роб-Грийе ; [пер. с фр. Л. Коган]. – Санкт-Петербург : Азбука, 1999. – 158 с.) или рассказ Дж. Барта «Заблудившиеся в комнате смеха»). (см.: Барт, Дж. Заблудившись в комнате смеха / Дж. Барт. – Санкт-Петербург : Симпозиум, 2001. – 538 с.

нить Ариадны уже протянута, и, соответственно, нет оснований беспокоиться: ему не грозит опасность заблудиться в его переходах.

Библиотека в текстах постмодернистского дискурса рассматривается как ризоморфный лабиринт, в котором переплетено прошлое, настоящее, будущее³⁰. Вовлеченный автором в смысловую и физическую ризоморфную структуру библиотеки, и с трудом ориентируясь в новом для него лабиринте, читатель чувствует себя заблудившимся в чаще ветвящихся по горизонтали и вертикали, неожиданно меняющих свое направление, ведущих во все концы переходов. Однако со временем он начинает осознавать, что ризоморфная структура это не хаос, а способ порождения новых идей, образов мира. Библиотека в представлении читателя как бы сдвигается со своего места, приходит в движение, утрачивает стабильность, обнаруживает ранее не известные измерения. В ризоморфном пространстве библиотеки читателя требуется пройти сквозь всю сконструированную автором игровую систему, разобраться в упрятанных в ней обманах, ловушках и хитросплетениях, причем движения читателя на разных уровнях игрового лабиринта, их прослеживание, изучение и систематизация становятся основными содержательными элементами обманчивой фабулы. Как отмечает А.М. Люксембург, «...Тексты Х.Л. Борхеса, В. Набокова, Х. Кортасара и И. Кальвино целенаправленно уподоблены игровым лабиринтам. Различны их задачи, неоднозначны свойства, хотя всегда в них совпадает главное: чувство наслаждения, сопровождающее познание лабиринта и всех многообразных структурных, мотивных, аллюзивных и интертекстуальных связей, концентрирующихся вокруг него» [8, с. 74].

Классическим примером организации постмодернистской (интеллектуальной) игры в пространстве библиотеки является роман У. Эко «Имя розы». (см.: Эко, У. Имя розы / У. Эко ; [предисл. У. Эко; послесл. : Е. Костюкович, Ю. Лотмана]. – Санкт-Петербург : Симпозиум, 1998. – 685 с.). Библиотека представлена итальянским ученым не только как «храм знаний», «храм науки», но и как арена интеллектуального поединка двух непримиримых соперников – Вильгельма Баскервильского и Хорхе Бургосского. Важным аспектом интеллектуальной игры является диалог автора и читателя, который в рамках текста рассматривается как сообщник. В «Заметки на полях «Имени розы» У. Эко пишет, «На какого идеального читателя ориентировался я в моей работе? На сообщника, разумеется. На того, кто готов играть в мою игру» [14, с. 626]. В физическом и смысловом лабиринте очень важно иметь своего сообщника, который захочет не только сыграть, а стать частью игры, а порою даже ее продолжателем (например, У. Эко называют продолжателем художественных игровых традиций Х.Л. Борхеса). Как отмечает Х. Кортасар, игра позволяет «...Сделать

³⁰ см.: Барма, О.А. Концепция ризоморфного лабиринта в культуре постмодерна / О.А. Барма // Вестник Полоцкого государственного университета. Серия Е. Педагогические науки. – 2013. – № 7. – С. 123-126.

читателя сообщником, товарищем в пути» [цит. по: 8, с. 74]. В таком контексте, лабиринт можно рассматривать, используя выражения Х. Кортасара как «фасад с дверями и окнами, за которым творится тайна, каковую читатель-сообщник должен отыскать, (в этом-то и состоит сообщничество)» [цит. по: 8, с. 74].

Лабиринт становится основой игрового пространства библиотеки в романе Э. Костовой «Историк» [6].

Дебют Элизабет Костовой стал знаменательным явлением европейского литературного процесса. Представляется, что успех романа объясняется не только занимательностью сюжета, но и наличием игровых практик, что сближает его с романом У. Эко «Имя розы» и новеллой Х.Л. Борхеса «Сад расходящихся тропок».

Роль игры в построении сюжета в романе Э. Костовой «Историк» разнообразна как по объему, так и по интенсивности. Игра в романе приобретает особую ценность благодаря соединению закономерных и случайных процессов. Согласно Ю.М. Лотману, «Благодаря подчеркнутой повторяемости (закономерности) ситуаций (правил игры) отклонение делается особо значимым. Одновременно исходные правила не дают возможности предсказать все «ходы», которые предстают как случайные по отношению к исходным повторяемостям. Таким образом, каждый элемент (ход) получает двойное значение, являясь на одном уровне утверждением правил, а на другом – отклонением от него» [7, с. 73]. Игровые практики, предложенные Э. Костовой, изобилуют случайностями, которые определяют дальнейший ход событий.

Именно идея случайности задает бесконечную вариативность игры в романе, начиная от ее смысловой детерминации (поиск информации) и заканчивая физическим воплощением (преследование Дракулы). В традиционных играх, согласно Ж. Делезу, «случай фиксируется в определенных точках (выброс мячика, расклад карт, бросок костей – текст наш О.Б.)» [4, с. 83]. В романе случайность мало того, что определяет начало каждого события, она еще и констатирует бесконечность вариантов его развития.

В романе начало игры потеряно во времени и пространстве, автор фиксирует лишь момент вхождения в нее игроков. В отцовской библиотеке, главная рассказчица, совсем случайно, находит книгу, не содержащую буквенного текста, а только пустые страницы и литографическое изображение дракона на центральном развороте. Именно книга выступает своеобразным приглашением в игру от ее создателя к ее нынешнему владельцу, при этом отсутствуют какие-либо сведения о самой игре, о ее правилах и нормах поведения игроков. Лишь образ дракона и физические параметры книги (переплетная крышка, корешок) позволяет игрокам (тем, кто смог преодолеть первый рубеж – идентифицировать личность владельца (Влад III Басараб, известный в истории как Влад Дракула)), наметить пути постижения замыслов создателя сей книги, разобраться в правилах данной игры. Именно об этом

рассказывает рассказчице (чье имя не указано автором, более того, автор намеренно вводит читателя в заблуждение, сообщая ему, что ее имя соответствует имени ее бабушки, чье имя также не указывается) отец. В контексте игры, отец является для своей дочери связующим звеном между прошлым и настоящим игры, а значит и отправной точкой.

Книги Влада Дракулы (как приглашение в игру) получают люди, которых он считает достойными для вечной жизни и постижения огромных запасов знаний, аккумулированных в его библиотеке. Именно такую книгу в свое время получают профессор Росси и отец рассказчицы (необходимо ответить, что они нашли их случайно, и первоначально не идентифицировали их как свою собственность). Но, книгу нельзя вернуть законному владельцу, а значит, нельзя отказаться от приглашения. Можно лишь выбрать манеру игры – стать пассивным участником (владеть книгой, не пытаясь разгадать ее назначение) или же активным (исследовать ее, а значит стремиться разгадать ее смысл). Бартоломео Росси говорит о значимости данной книги для личности ее владельца – она является свидетельством его интеллекта. Чем больше ты узнаешь о книге – тем больше возникает новых вопросов, на которые очень трудно дать ответ, не имея перед собой источников, документных свидетельств о жизни и деятельности Влада Дракулы.

После пропажи Бартоломео Росси, его ученик Пол, отправляется на его поиски, встречая на данном пути его дочь, будущую мать рассказчицы. Их основная цель – разгадать загадку графа Дракулы и нанести сокрушительный удар. Все подсказки находятся ими случайно (например, карта, список), но, в то же время, эти же подсказки созданы самим Дракулой и помещены в различные места с конкретной целью.

Загадка Влада Дракулы кроется в его библиотеке, точнее в его ризоморфном смысловом лабиринте значений: «Разобрать книги в порядке, принятом в обычных библиотеках, заняло бы недели, если не месяцы, но, поскольку Дракула, несомненно, разложил их в соответствии со своими интересами...» [6, с. 633]. Собранные за пятьсот лет, скрытая от всего мира, библиотека хранит тысячи самых ценных томов собранных со всего света. Бартоломео Росси, начавший каталогизировать их, обращает внимание на содержание – все тексты содержат информацию о существующем в человеческих сообществах зле (пыточные инструменты и инструкции по их применению, отчеты об экспериментах над человеческим телом): «Переворачивая книгу за книгой, рукопись за рукописью, я начинал испытывать особый трепет. Вот дагерротип первого издания “Mein Kampf” и французский дневник – рукописный, испещренный бурыми пятнами, относящийся, судя по датам на первых страницах, ко временам «царства террора» – точка зрения правительственного чиновника, чье имя ничего не говорило мне. ... Я нашел большой том, посвященный тактике первых военных кампаний Наполеона, напечатанный, по моим расчетам, в год его ссылки на Эльбу. В ящике на столе обнаружили напечатанные кириллицей листки; я почти не знаю русского, но, судя по заголовкам, это был личное

указание Сталина, направленное кому-то из его генералов. Я мало что понял, но разобрал длинные списки русских и польских имен» [6, с. 634]. Библиотека является лабиринтом, в котором каждая книга содержит информацию о другой книге, а ее смысл нельзя постичь, не постигнув содержание других книг. Сам Дракула отмечает, что его бессмертие – это результат знаний, полученных из древних книг, привозимых ему из разных дальних стран верными слугами. Играючи со смертью, путем кровавых экспериментов, Дракула нашел способ остановить время, жить вне его законов: «Все тома здесь [в библиотеке – тест наш О.Б.] так или иначе, касались его жизни. Работы византийских и турецких историков – среди них редчайшие оригиналы и их переиздания на протяжении веков. Были здесь и памфлеты, изданные в Средние века в Германии, в России, в Венгрии, в Константинополе – с перечислением его преступлений. ... Были здесь и многочисленные сборники фольклора, от семнадцатого века и дальше, содержавшие предания о вампирах, – мне показалось странным и страшным, что он настолько откровенно поместил их среди своих биографий» [6, с. 637]. Именно эти знания он предлагает тому, кто в его игре приблизится к точке не возврата: «История учит нас, что по природе своей человек зол – исключительно зол. Совершенство в добре недостижимо, но совершенство во зле достигается им. Почему бы вам не поставить ваш великий ум на службу тому, что ведет к совершенству? Я прошу вас, друг мой, по собственной воле присоединиться ко мне в моих исследованиях» [6, с. 639].

Противники Дракулы, путешествуя по миру, собирают документные источники о его личности. В каждой библиотеке они находят информацию, но эта информация всего лишь приближает их к Дракуле, но не дает ответы на поставленные вопросы, лишь указывает через библиографические ссылки на место положения следующего документного источника. Основным моментом является выбор пути, по которому следуют герои. Выбирая тот или иной путь поиска, они моделируют пространство событийности.

Вовлеченные в смысловое ризоморфное пространство библиотек, и с трудом ориентируясь в них, Пол и Эллен чувствуют свою неспособность правильно идентифицировать предложенные им знаки. Но со временем они начинают осознавать, что смысловое ризоморфное пространство библиотеки это не хаос, а способ (инструмент) познания. Благодаря этому герои преследуют Дракулу по протянувшемуся из глубины европейской истории лабиринту документов, находят верный путь по разбросанным в библиотеках мира свидетельствам.

Итог романа, на наш взгляд, прост. Герои настигают Влада Дракулу в его убежище, уничтожают и возвращаются к обыденной жизни, с ее земными радостями. Но в тоже время, итог романа ризоморфный. Как сами отмечают герои, если бы они выбрали другие пути для поиска Дракулы, то итог был бы совсем иной. На наш взгляд это может быть выражено в следующем: Пол и Эллен могут убить Дракулу; Дракула может убить их, оба могут уцелеть, оба могут погибнуть и так далее. Принятие такого или иного варианта, влечет за

собой новый этап развития сюжета. Игра продолжается, но только уже в другом русле.

Очень важно, что постмодернистская игра фиксируется автором в контексте временных отрезков, переплетая настоящее с прошлым, прошлое с настоящим, ведущее в будущее: Пол рассказывает своей дочери о прошлом (поиск Бартоломео Росси), моделируя тем самым настоящее (поиск жены), выстраивая концепцию будущего (дочь получает книгу-приглашение от «уничтоженного» Влада Дракулы). Игра продолжается ...

Постмодернистская игра является способом поиска ответов в смысловом ризоморфном пространстве библиотеки, но не один этот ответ не может быть интерпретирован как конечный или правильный, он всего лишь указывает на то, что существует «здесь и сейчас». Но через мгновение выстроенная смысловая схема разрушается, а первоначально заданные координаты не соответствуют поставленным целям. И лишь играя можно преодолеть это несоответствие, выстроить свою систему постижения истины.

Послесловие. В предисловии к изданию, Э. Костова обращается к своему потенциальному читателю: «Публикуя этот текст, я надеюсь, что найдется хотя бы один читатель, который узнает в нем то, чем он в сущности является: *cri de coeur* (Крик души – фр.). Тебе, понимающий читатель, я посвящаю свой рассказ» [6, с. 7].

Издательство АСТ, опубликовало данный роман в серии – интеллектуальный детектив.

Список литературы:

1. Ащеулова, И.В. Постмодернистские стратегии игры в романах Саши Соколова / И.В. Ащеулова // Неклассическая эстетика в культуре XX века : сб. ст. по материалам межвузовского круглого стола молодых ученых (Кемерово, 27 мая 2005 г.) / науч. ред. и сост. О.Ю. Астахов. – Кемерово: КемГУКИ, 2006. – С. 99-106.

2. Голобородова, Т.Н. Онтологические и антропологические проблемы игры в постмодернистском дискурсе / Т.Н. Голобородова, Л.С. Сысоева // Вестник ТГПУ. Серия: Философия. Культурология. История. – 2001. – Вып. 3 (28). – С. 3-7.

3. Грицанов, А.А. Лабиринт / А.А. Грицанов // Постмодернизм: энциклопедия / [сост.: А.А. Грицанов, М.А. Можейко]. – Минск: Интерпрессервис ; Книжный Дом, 2001. – С. 403-404.

4. Делёз, Ж. Логика смысла / Ж. Делёз ; пер. с фр. [Я.И. Свирского]. – Москва : Академия, 1995. – 298 с.

5. Коновалова, О.А. Игровая доминанта постмодернистской культуры в контексте диалога с хаосом / О.А. Коновалова // Неклассическая эстетика в культуре XX века: сб. ст. по материалам межвузовского круглого стола молодых ученых (Кемерово, 27 мая 2005 г.) / науч. ред. и сост. О.Ю. Астахов. – Кемерово: КемГУКИ, 2006. – С. 95-99.

6. Костова, Э. Историк / Э. Костова; [пер. с англ. Г. Соловьевой]. – Москва : АСТ, 2005. – 701 с.

7. Лотман, Ю.М. Об искусстве: [сборник] / Ю.М. Лотман; [вступ. ст. Р.Г. Григорьева, С.М. Даниэля; послесл. М.Ю. Лотмана]. – Санкт-Петербург: Искусство, 1998. – 702 с.

8. Люксембург, А.М. Лабиринт как категория игровой поэтики / А.М. Люксембург // Известия высших учебных заведений. Северо-Кавказский регион. Общественные науки. – 1998. – № 1. – С. 70-75.

9. Скоропанова, И.С. Русская постмодернистская литература: новая философия, новый язык / И.С. Скоропанова. – Изд. второе, доп. – Санкт-Петербург : Невский простор, 2002. – 415 с.

10. Терещенко, Н.А. Постмодерн как ситуация философствования / Н.А. Терещенко, Т.М. Шатунова. – Санкт-Петербург : Алетейя, 2003. – 190 с.

11. Усовская, Э.А. Постмодернизм : учебное пособие / Э.А. Усовская. – Минск : ТетраСистемс, 2006. – 252 с.

12. Халипов, В. Постмодернизм в системе мировой культуры / В. Халипов // Иностранная литература – 1994. – № 1. – С. 239-240.

13. Шопенгауэр, А. Афоризмы житейской мудрости : [перевод с немецкого] / А. Шопенгауэр. – Минск : Харвест, печ. 2011 (макет 2012) – 254 с.

14. Эко, У. Заметки на полях «Имени розы» / У. Эко // Имя розы / У. Эко ; [предисл. У. Эко, послесл. : Е. Костюкович, Ю. Лотмана]. – Санкт-Петербург : Симпозиум, 1998. – С. 597-644.

УПАКОВКА И МАРКИРОВКА ТОВАРА КАК СРЕДСТВО СОЦИАЛЬНОЙ КОММУНИКАЦИИ

Шуклин С.И.

*Курский филиал Российского экономического университета
им. Г.В. Плеханова, г. Курск*

Неотъемлемой частью любого товара является его маркировка – носитель актуальной информации как о нем самом, так и о предметах, связанных с его обращением (например, его таре и упаковке).

Это может быть как информация, требуемая в законодательном порядке, так и дополнительная информация, передаваемая добровольно, исходя из ее необходимости для производителей, потребителей и прочих сторон, вовлеченных в процесс обращения данного товара.

В общем случае маркировка представляет собой комплекс сведений в виде текста, отдельных графических, цветовых знаков (условных обозначений) и их комбинаций, наносимый в зависимости от конкретных условий непосредственно на изделие, упаковку (тару), табличку, ярлык (бирку) или этикетку.

Следует подчеркнуть, что, принимая во внимание всевозрастающие объемы международной торговли, особое значение приобретают знаки как особые средства передачи информации, как правило, не базирующиеся на