

РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АГРАРНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
МСХА им. К. А. ТИМИРЯЗЕВА

**С. Л. Григорьев**

**КУЛЬТУРА –  
ЧЕЛОВЕК –  
ЭКРАН**

*Монография*

Волгоград, 2023

УДК 130.2  
ББК 87.5  
Г 83

Научный редактор  
доктор философских наук, доцент *Н. Р. Саенко*

Рецензенты:  
доктор философских наук, профессор *П. С. Волкова*;  
доктор философских наук, профессор *С. В. Ковалёва*

**Григорьев, С. Л.**

**Г 83**      **Культура – Человек – Экран:** монография / С. Л. Григорьев. – Волгоград: Сфера, 2023. – 164 с.

В монографии проведен анализ экранной антропологии. Выявлено, что основания и причины воздействия экранного средства передачи информации на познавательные процессы, структуру личности, сознание, формы поведения и чувствования определяются отождествлением человеческого сознания с отражательностью, что редуцирует познавательные практики до алгоритмического, машинного «поверхностного сканирования», при этом принципами «нового видения» выступают возврат к «медленному чтению», уравнивание экрана с интерфейсом лабиринтного или энциклопедического пространства смысла, что вернет познавательным практикам комплексный характер, одновременно включающий чувственность, образность, рациональность и аналитичность восприятия. Проведена философская концептуализация полиэкранный культуры современности, раскрыто и введено в научный дискурс содержание понятия «экранность», продемонстрирована его соотнесенность с теорией отражения, рассмотрена специфика модусов экранности, обнаруживаемых на разных исторических ступенях.

Книга адресована специалистам-гуманитариям, а также всей читающей и мыслящей аудитории, интересующейся культурой поздней современности.

# ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>ПРЕДИСЛОВИЕ</b> .....	4
<b>Глава I. ЭКРАН КАК «ТУСКЛОЕ СТЕКЛО» КУЛЬТУРЫ</b> .....	7
1.1. Кинематограф: экран как место паломничества .....	7
1.2. Телевидение: экран как незваный гость .....	20
1.3. Смартфон как имплантат.....	25
<b>Глава II. ЭКРАН – ГЕНЕРАТОР СИМУЛЯКРОВ</b> .....	37
2.1. Виртуализация и симуляция .....	37
2.2. Квазисвобода сетевого общества.....	50
2.3. Экранная провокация ускорения жизни .....	66
<b>Глава III. ЭКРАН КАК АНТРОПОЛОГИЧЕСКИЙ ПРОТЕЗ</b> .....	71
3.1. Влияние внедрения экранных технологий на познавательные процедуры в образовании .....	71
3.2. Этика и экзистенциализм экрана .....	82
3.3. Манипуляции, риски и (без)ответственность в сетевом обществе.....	101
<b>Глава IV. ЭКРАННАЯ АНТРОПОЛОГИЯ</b> .....	110
4.1. Полиэкранная культура и новый социокультурный тип человека .....	110
4.2. Экран как продуцент ценностей .....	122
4.3. Экран и повышенная эмоциональность.....	135
<b>ВМЕСТО ЗАКЛЮЧЕНИЯ</b> .....	140
<b>ЛИТЕРАТУРА</b> .....	141
<b>ФИЛЬМОГРАФИЯ</b> .....	162

## ПРЕДИСЛОВИЕ

Мы живем в визуальном обществе, и смысловое содержание экранной болтовни обеспечивает лишь пятнадцатую часть ее общего эффекта. Остальное – картинка.

*В. Пелевин «S.N.U.F.F.»*

Настоящее монографическое исследование является результатом изучения проблемы взаимодействия человека и экрана в рамках современной культуры, развивающейся под знаком «визуального поворота» (Ф. Джеймисон). В отличие от первых трудов представителей отечественной науки, благодаря которым происходило постепенное накопление и обобщение знаний о визуальных репрезентациях как системообразующих элементах мировоззрения и важных факторах формирования социальных практик, способствующих духовному становлению человека<sup>1</sup>, мы заостряем внимание на деструктивном характере интеграции экранности в бытие культуры. Имеется в виду экология визуального с учетом значительного количества людей, попавших в зависимость от экранных технологий, обеспечивающих доступ к информации и эмоциональному продукту, причем агрессивность воздействия экрана, который планировался исключительно как средство, не вызывает сомнения. При этом, если в работах представителей научных школ Вильнюса, Ижевска, Киева, Минска, Москвы, Самары, Санкт-Петербурга, Саратова наблюдались получившие широкое распространение и признание чуть менее двух десятков лет назад определенные шаги к институционализации визуальной антропологии, осуществление которых в России стало возможным благодаря переходу от позитивистского анализа визуальных материалов к их интерпретативному анализу, то в данном исследовании в фокусе нашего философского интереса находится антропология экранная. На первый взгляд, между одним и другим нет непреодолимых разграничений. С этой точки зрения показательными становятся публикации А. Горных, Л. Малес, А. Усмановой и др. В частности, установка на рассмотрение социальной реальности поздней современности сквозь призму доминантной эстетической формы этой эпохи – монтажа – перекликается с выводом, который мы делаем, обращаясь к одному из фрагментов фильма Аллы Суриковой «Человек с бульвара Капуцинов» (1987 г.). Героиня Диана Литтл говорит мистеру Фесту: «О, Джонни, я хочу, как в синемамографе, прошу тебя, сделай монтаж!» Подобный опыт с очевидностью демонстрирует модель человека, чье бытие уже трансформировано экраном.

Работа А. Усмановой, где советская визуальная культура служит объектом антропологического исследования, аналогичным образом коррелирует с антропологическим измерением

---

<sup>1</sup> Наиболее показательным в этом отношении можно назвать книгу «Визуальная антропология: новые взгляды на социальную реальность: сб. науч. ст. / под ред. Е. Р. Ярской-Смирновой, П. В. Романова, В. Л. Круткина», изданную в 2007 г.

советского кинематографа, представленного в первом параграфе первой главы настоящей монографии. Тем не менее смена угла зрения привела к необходимости констатировать, что тиражируемая экраном визуальность выступает в качестве противостоящей актуальности бытия виртуальной реальности. Погружение в ее лоно, метафорой которого становится экран, независимо от того, о каком экране идет речь – телевизора, смартфона, планшета и т. п., стирает границы между подлинностью и неподлинностью, уподобляя человека устройству для приема и передачи информации. В итоге неизбежная примитивизация сознания такого «приемника» порождает феномен смомби или чекрана. Речь идет о попавшем в тотальную зависимость от экрана индивиде, для которого экранное техническое устройство, являясь своеобразным имплантатом, стало продолжением его собственной телесности.

В связи со сказанным позиция Л. Малес: исследование социокультурного мира студентами посредством визуальности оборачивается исследованием социокультурного мира самого студента, – оказывается прямо противоположной сложившейся ситуации. Имеется в виду тот факт, что под воздействием экрана современный человек утрачивает свою индивидуальность. Все менее оставаясь собой и демонстрируя неспособность воспринимать реальность в отрыве от ее экранного изображения, он обретает статус *homo medialis*<sup>1</sup> – человека, отмеченного медийной зависимостью.

Монография состоит из четырех глав. Первая глава «**Экран как „тусклое стекло“ культуры**» включает три параграфа. В первом «*Кинематограф: экран как место паломничества*» мы останавливаемся на изданной в 2021 г. книге В. Ф. Познина «Экранное пространство и время. Структурно-типологический и перцептуальный аспекты». Полагаем, что знакомство с работой отечественного режиссера, сценариста, оператора, доктора искусствоведения, профессора, авторитет которого в этой области не подлежит сомнению, поможет интересующемуся вопросами визуальной культуры читателю разобраться в специфике экранной (виртуальной) реальности. Кроме того, в данном параграфе освещаются отдельные факты истории создания кино, его идеологическая функция, обращается внимание на мифологизацию изображаемых на экране событий.

Второй и третий параграфы первой главы «*Телевидение: экран как незванный гость*» и «*Смартфон как имплантат*» объясняют, как внедрение телеэкрана в повседневность и личное пространство индивида влияет на его культуру и насколько присутствие в жизни человека смартфона, выступающего в качестве своего рода антропологического протеза, трансформирует его личность. Выстраивая систему аргументации для демонстрации собственной точки зрения, мы цитируем значительное количество мыслителей: от Овидия, Лукреция, апостола Павла до Ж. Бодрийера, С. Жижека, М. Маклюэна и др.

Вторая глава «**Экран – генератор симулякров**» содержит три параграфа. В первом «*Виртуализация и симуляция*» решаются вопросы онтологической и семиотической сущности экрана, который служит аннигилятором реальности. В качестве иллюстрации сложившейся ситуации мы обращаемся к учению об идеях Платона, изложенному в его диалоге «Государство». Имеется в виду аллегория платоновской пещеры, помещенная в современный социокультурный контекст. В центре второго параграфа «*Квазисвобода сетевого общества*» оказывается позиция группы зарубежных ученых: Д. Норт, Д. Уоллис и Б. Вайнгаст предлагают

---

<sup>1</sup> «Человек средний, срединный» – лат.

собственную концепцию социального порядка в условиях перехода от естественного государства к государству открытого типа. Осуществляя критический анализ имеющегося опыта, мы опираемся на теорию личностных конструктов известного американского психолога Дж. А. Келли. Третий параграф *«Экранная провокация ускорения жизни»* позволяет читателю осознать плюсы и минусы инициируемой визуальным поворотом темпоральной рефлексии современного участника интернет-коммуникации. Отвечая на вопрос, каким образом предотвратить взаимообратимость актуального и виртуального, развивающихся под знаком культуры ускорения и экранных технологий, мы останавливаемся на режиссерской работе Ю. Соломина. Точкой отсчета для создания кинокартины стала пьеса Дж. Пристли *«Скандалное происшествие в Брикмилле, случившееся с мистером Кэттлом и миссис Мун»*.

Третья глава *«Экран как антропологический протез»* сосредоточена на проблеме отечественного образования, развивающегося в контексте визуальности. Первый параграф *«Влияние внедрения экранных технологий на познавательные процедуры в образовании»* показывает, каковы перспективы российского образования в условиях его цифровизации. Во втором параграфе *«Этика и экзистенциализм экрана»* мы останавливаемся на ряде работ британских кинематографистов, объединенных общим названием *«Черное зеркало»* (*«Black Mirror»*). Наша исследовательская оптика выстраивается вокруг фильмов *«Вся история о тебе»* (*«The Entire history of you»*), *«Святой Джуниперо»* (*«San Junipero»*) и *«Скоро вернусь»* (*«I'll be back soon»*)<sup>1</sup>. Здесь же философско-культурологическому анализу подвергается и такой опыт визуализации, как хоррор-видеоигры. В третьем параграфе *«Манипуляции, риски и (без)ответственность в сетевом обществе»* поднимается проблема стирания границы между видимостью и реальностью.

Четвертая глава *«Экранная антропология»* состоит из трех параграфов. В первом *«Полиэкранная культура и новый социокультурный тип человека»* рассматривается новый социокультурный тип человека – *человек экранный*. Второй параграф *«Экран как производитель ценностей»* посвящен исследованию вопроса утраты духовных оснований бытия человека, становление которого определяется ценностями экранной культуры. Третий параграф *«Экран и повышенная эмоциональность»* раскрывает сущностные характеристики Homo Affectus – наиболее устойчивой и ярко выраженной в условиях экранной культуры модели современного человека.

В целом текст монографического исследования выстраивался на материалах публикаций в сборниках статей всероссийских и международных научных конференций, участие в которых позволило автору апробировать некоторые его выводы и положения.

---

<sup>1</sup> Специально подчеркнем, что столь частое обращение к художественной действительности, представленной кинематографом, обусловлено в монографии следующим моментом: в условиях рассогласования рационального и иррационального только искусство создает прецедент для гармонизации имеющихся противоречий, обеспечивая диалог сознаний, одновременно искусство служит наглядным примером сложившегося положения дел, во многом подчас превосходящая будущее.

## Глава 1

# ЭКРАН КАК «ТУСКЛОЕ СТЕКЛО» КУЛЬТУРЫ

### *1.1. Кинематограф: экран как место паломничества*

Греческое слово ἀνατέμνω значит «разрезаю, рублю», что в сочетании со стереотипным представлением о технологии производства фильма наводит на мысль о монтаже, реальной нарезке пленки, цифрового контента. В английском языке глагол «to cut» (монтировать) имеет первоначальное значение «резать, отрезать». Примечательно, что визуализация интересующей нас лексемы с очевидностью просматривается и в книге В. Ф. Познина «Экранное пространство и время». При чтении труда нашего современника нельзя не обратить внимания на начертанные автором на теле кинообраза вертикаль и горизонталь, после чего он подвергается расчленению на элементы, связанные с перспективой, светом, цветом, звуком.

Если поверить В. Беньямину, который считает возможным утверждать, что оператор художественной кинокартины ставит зрителю вместо глаз камеру<sup>1</sup>, то подробный механизм построения кинообраза действительно анатомирует наше новое зрение, прививаемое людям художественным экраном в течение 120 лет. Не случайно В. Ф. Познин в аннотации книги называет экран «окном в мир». Экран как окно, портал, зеркало, щит, «тусклое стекло», «черный квадрат» – все эти известные метафоры создаются для улавливания и емкой фиксации роли экрана в современной культуре. Большинство этих скрытых сравнений основано на зрительном восприятии<sup>2</sup>. Остановимся на названной работе более подробно.

Обширный подготовительный материал во введении книги представляет эволюцию механизма зрительного восприятия в культуре, приведшую в период релятивизации сознания к устойчивой интенции «...заменить этот мир созданной им картинкой» (В. Ф. Познин цитирует

---

<sup>1</sup> «Кино, в особенности звуковое, открывает такой взгляд на мир, который прежде был просто немислим. Оно изображает событие, для которого нельзя найти точки зрения, с которой не были бы видны не принадлежащие к разыгрываемому действию как таковому кинокамера, осветительная аппаратура, команда ассистентов и т. д. (Разве только положение его глаза точно совпадает с положением объектива кинокамеры.)» (Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. Избранные эссе / под. ред. Ю. А. Здороваго. М.: Медиум, 1996. С. 46).

<sup>2</sup> Психологии восприятия экранного зрелища посвящена другая книга В. Ф. Познина, изданная в 2012 г. (Познин В. Ф. Экранное пространство и время: психология восприятия. СПб.: СПбГИКиТ, 2012).

А. Эйнштейна)<sup>1</sup>. Развивая идею данной замены, В. Ф. Познин пишет об этапе, на котором «эстетическая информация проецируется на *несколько фонов* опыта зрителя»<sup>2</sup>. Этот исследовательский ход видится нам весьма продуктивным объяснением вызова визуальности или экспансии экранного как неоспоримых процессов современной культуры. Отмеченная установка переключается с другими исследовательскими позициями. Например, В. И. Михалкович размышляет над тем, что во время киносеанса наряду с «технической» осуществляется «психическая» проекция<sup>3</sup>. Глобальное заявление о повсеместной «распределенной образности» делает И. Н. Инишев, констатируя следующее: «...преодоление понимания образа как изолированного визуального артефакта, расширение понятия образа в направлении идеи специфических материальных сред и их состояний, ...позволяет взглянуть на феномен образного как на фактор, во многом определяющий специфику визуальной экологии современности»<sup>4</sup>. Автор книги оперирует понятием «проекция-идентификация».

В главе «Особенности восприятия изображения и звука» В. Ф. Познин справедливо пишет о кардинальных трансформациях, произошедших с визуальным восприятием современного человека, чье знакомство с экраном происходит раньше, чем с зеркалом. С ранних лет ребенок приучается воспринимать экранное изображение как некое опосредованное наблюдение за реальным объектом или явлением<sup>5</sup>.

Принципиальной авторской позицией, представленной в параграфе «Роль памяти в восприятии экранных образов», становится мысль о совершенствовании краткосрочной памяти зрителя в процессе эволюции кино<sup>6</sup>. Предлагая собственную трактовку терминологического выражения «дистанционный монтаж», связанную с существующей сегодня художественной рецепцией, В. Ф. Познин вслед за М. Ямпольским<sup>7</sup> уверенно настаивает на необходимости активной работы и долговременной культурной памяти.

Глава «Изобразительные компоненты, формирующие экранное пространство» посвящена идеям и приемам работы с пространством в кино. Например, ограниченность киноизображения рамой, которую мы не наблюдаем так отчетливо, как при восприятии живописи, является, с нашей точки зрения, определяющим онтологическим принципом экранного искусства. Перспективным в этом отношении видится сравнение ограниченного пространства экрана XX в. и активное использование 3D и очков VR, с помощью чего снимается обрамление пространства экрана. Подобный опыт явно противоречит ситуации, о которой не так давно, в начале XX в., писал Г. Зиммель. По мнению немецкого социолога, одного из лидеров позднего периода «философии жизни», «утечка» текста за границы рамы есть не что иное, как эстетический парадокс и одновременно онтологический сбой. Ученый беспелегационно утверждает, что «...конфигурация рамы нигде не должна допускать разрывов или мостков, через которые, так сказать, мог бы войти мир или через которые само произведение могло бы выйти в мир,

---

<sup>1</sup> Познин В. Ф. Экранное пространство и время. Структурно-типологический и перцептуальный аспекты. СПб.: Петрополис, 2021. С. 13.

<sup>2</sup> Там же. С. 13.

<sup>3</sup> См.: Михалкович В. И. Избранные российские киносы. М.: Аграф, 2006. С. 12.

<sup>4</sup> Инишев И. Н. Распределенная образность: имагинативные практики современной культуры // ПРАЭНМА. Проблемы визуальной семиотики. 2020. Вып. 1 (23). С. 45.

<sup>5</sup> См.: Познин В. Ф. Экранное пространство и время. Структурно-типологический и перцептуальный аспекты. СПб.: Петрополис, 2021. С. 20.

<sup>6</sup> Там же. С. 45.

<sup>7</sup> Ямпольский М. Память Тиресия. Интертекстуальность и кинематограф. М.: РИК «Культура», 1993. 456 с.



как это происходит, например, когда содержание картины продолжается на раме – к счастью, редкая ошибка, которая полностью отрицает для-себя-бытие произведения искусства, а тем самым и смысл самой рамы»<sup>1</sup>.

Исследуя прием «кадр в кадре», В. Ф. Познин насыщает мир экрана ассоциациями, характерными для таких видов искусства, как театр («театр в театре»), изобразительное творчество («картина в картине»), литературный художественный опыт («рассказ в рассказе»), предельно расширяя сферу визуальности., поэтому положение, согласно которому «...использование полиэкрана создает ощущение дробности, фрагментарности мира, множественности разных локальных пространств, соединяемых вместе на одной плоскости..., требуя активного соучастия зрителя в создании экранного образа, что вполне коррелируется с установкой постмодернистов на зрителя-соавтора»<sup>2</sup>, оказывается верным не только для экранной продукции. Детально доказывая, что экран и человеческое зрение находятся в постоянном взаимовлиянии и обмене аналогично тому, как эффекты зрительных ощущений воздействуют на экранные приемы, автор помогает осознать присутствие сокрытого в предметности гаджета, телевизора и любого другого технического устройства живого, пульсирующего сознания субъекта, насыщающего экран разного рода информацией. Так, «эффект последствия», по описанию В. Ф. Познина, выстраивает кадры как формально (цвет, свет, величина и т. д.), так и сюжетно, символически<sup>3</sup>.

В центре главы «Звуковое пространство экрана», отдавая себе отчет в том, что экран постепенно захватывает зрителя, В. Ф. Познин останавливается на таких художественных образах, которые обретают активность исключительно в условиях озвучивания кинофильма. Принимая во внимание мнение В. Беньямина о том, что в момент просмотра глазами мы работаем больше, чем ушами, В. Ф. Познин констатирует: когда кино начинает звучать, мы становимся настоящим его пленником, с одной стороны, и собираем воедино свое эстетическое восприятие – с другой, так как озвучение кинофильма делает активными художественными образами слово и музыку.

В четвертой главе «Экранное пространство» особый интерес вызывает подробный анализ экранной метафоры, которая сопоставляется с языковой. Автором проделан скрупулезный когнитивистский разбор траектории «внешнее сходство, визуально наблюдаемое, – перенос смысла слова – визуализация готовой языковой метафоры на экране – создание экранной метафоры». Поскольку раскодирование последней сродни переводу, В. Ф. Познин постоянно подчеркивает: подлинное проникновение в «подводную часть айсберга» (Э. Хемингуэй) возможно лишь в контексте долговременной культурной памяти, принадлежащей зрителю, в ряде случаев оказывающемся в ситуации «двойного кодирования».

В разделе «Телевизионное пространство» автор выступает с критикой концепции М. Маклюэна, осуществляемой с позиции субъекта, погруженного в современную культуру,

---

<sup>1</sup> Зиммель Г. Рама картины: эстетический опыт // Социология вещей / под. ред. В. С. Вахштайна. М.: Территория будущего, 2006. С. 49.

<sup>2</sup> Познин В. Ф. Экранное пространство и время. Структурно-типологический и перцептуальный аспекты. СПб.: Петрополис, 2021. С. 88.

<sup>3</sup> Там же. С. 156–166.

которая для канадского философа была «будущим средств коммуникации»<sup>1</sup>. Отмечая, что телевидение имеет ряд специфических особенностей – «...иную функциональность, simultанность аудиовизуального сообщения, сериальность в подаче новостей, повседневность, непрерывность получения информации и т. д.»<sup>2</sup>, В. Ф. Познин пишет о возвращении к долюмберовскому, индивидуальному способу восприятия экранного продукта. Здесь и выясняется, что метафора «окно в мир» применима автором именно к телевизионному экрану, «...это искусственное „окно“ замещает зрителю реальное пространство и время»<sup>3</sup>. В целом именно данный раздел готовит концептуальную почву для седьмой главы, посвященной виртуализации, демонстрирующей подготовительные иллюстрации симуляции политических новостей и подводящей к разговору о фейковой информации.

В концепции онтологической силы экрана несогласие В. Ф. Познина с М. Маклюэном принципиально, однако в тексте монографии находим немало замечательных по своей убедительности иллюстраций справедливости маклюэновского лозунга «*The medium is the message*». Например, внимание автора останавливается на эффекте коллажа, т. е. ощущения фрагментарности, мозаичности, точечности, вырабатываемого под воздействием формальных телевизионных приемов. Отмечается также эффект камерности, обуславливающий закапсулированность современного человека, исчезновение общего культурного пространства, что спровоцировано наличием персональных экранных устройств.

В. Ф. Познин, используя научные метафоры У. Липмана («псевдоокружение»), М. Маклюэна («глобальная деревня»), пишет о телевизионном пространстве как о замене реальности.

В пятой главе «Экранное время» В. Ф. Познин разводит философию художественного времени (в опоре на Ж. Делеза) и искусствоведческий анализ, который неизбежно членит экранное время на темпоральные сегменты. Автор рассматривает приемы сокращения и удлинения экранного времени.

В унисон с П. Вирильо<sup>4</sup> в шестой главе «Время и пространство в экранном хронотопе» автор монографии утверждает доминанту времени в экранном континууме. Кроме того, иллюстративно (кстати, это яркая особенность монографии, в финале приведен алфавитный указатель упомянутых в книге 346 фильмов) представлены характеристики экранного хронотопа: нелинейность, имагинативность, онейричность.

Седьмая глава «Виртуальное экранное пространство» в большем своем объеме является подробным руководством по производству экранных спецэффектов. С философской и культурологической точек зрения интересны иллюстрации фейк-новостей и формирования жанра мокьюментари.

В целом работа отечественного исследователя обеспечивает читателю возможность не только посмотреть на экран с разных сторон, но и получить ответы на многие, связанные с этим феноменом вопросы. В то же время монографическое исследование В. Ф. Познина дает старт для постановки новых проблем и поиска отличных от прежних путей их решения. Одна

<sup>1</sup> Volkova, P. S., Orekhova, E. S., Saenko, N. R., Trofimova, L. V., Barova, A. G. Features of the Modern Process of Differentiation of Sense and Meaning in Communication // Media Watch. 2020. No. 11 (4). P. 680.

<sup>2</sup> Познин В. Ф. Экранное пространство и время. Структурно-типологический и перцептуальный аспекты. СПб.: Петрополис, 2021. С. 253.

<sup>3</sup> Там же. С. 255.

<sup>4</sup> См.: Вирильо П. Машина зрения. М.: Наука, 2004. 140 с.

из них, обусловленная искусством кинематографа, определяется эффектом воздействия кинематографического экрана на мировоззрение человека XX в. Считаем, что предпринятый в этом направлении анализ поможет более основательно разобраться в том, каким образом искомое воздействие скажется на человеке века XXI. В данном контексте нельзя не признать, что рубеж XIX–XX столетий в общей системе культуры был отмечен многосторонним кризисом, относящимся и к религиозной («Старый бог мертв»<sup>1</sup>), и к секулярной (рассогласование сложившихся социальных идеалов и ориентаций с общим ходом истории) традиции<sup>2</sup>. Такое положение дел не могло не влиять на мировоззрение среднестатистического европейского человека. Что касается России, то здесь эти процессы кратно усугублялись еще и надвигающимся кризисом сложившейся системы государственного устройства. Общая ситуация отличалась крайней неопределенностью, критицизмом, желанием неперенной ревизии всего традиционного, объявленного масштабным общественным скепсисом «устаревающим», почти полным отсутствием сколь-либо конструктивных сценариев «мягкого», эволюционного характера общественного развития.

Человек того времени либо впадал в неоправданный фатализм и уныние, либо, напротив, требовал перемен, причем немедленно и как можно более радикальных. Незначительный по числу голосов призыв не рубить с плеча и попытаться извлечь из не столь уж негативного прошлого хоть какой-то положительный опыт, идеалы и ценности, тонул в реве и мощи голоса масс, все более жаждущих освобождения уже не только экономического, но и духовного. Правда, почти никто, за исключением самых крайних радикалов, толком не мог сформулировать, какие именно формы (помимо решительного слома всего устаревшего) должно принять такое освобождение и на индивидуальном, и на самом широком общественном уровне. Единственными тихими голосами, которые в этот беспокойный и тревожный период пытались предложить требующей перемен публике хоть что-то, не связанное с насилием, борьбой и экспроприацией экспроприаторов, оказались голоса литературы и искусства. Фактически европейские страны к тому времени уже накопили целый ряд серьезных проблем (включая социальные), а символизм и образность печатного слова и художественной культуры хотя бы пытались предложить взглянуть на это тяжкое наследие иным, отличным от коллективно-революционного, взглядом, может, и не вполне идеологически определившимся, но пытавшимся сохранить человечность<sup>3</sup>.

К обозначенному рубежу столетий относятся и первые удачные опыты по возникновению, становлению и развитию совершенно нового вида искусства – кино. Человечество уже экспериментировало в этом направлении: сюда следует отнести и «камеру обскура», и театр теней, но то кино, к возникновению которого человечество подошло к началу XX в., требовало совершенно иного уровня развития науки, техники, технологий, инженерной мысли<sup>4</sup>.

Как известно, именно XIX в. оказался тем столетием, в течение которого человечество вплотную подошло к началу построения самых разнообразных по сложности технических систем, данная участь не обошла и создание движущегося изображения в том виде, что оно могло

<sup>1</sup> Ницше Ф. Сумерки идолов, или как философствуют молотом. М.: Эксмо-Пресс, 2018, 160 с.

<sup>2</sup> См.: Saenko N. R., Kortunov V. V., Volkova P. S., Pupyshcheva E. L. Spiritual independence of an artist's personality in postmodernity // *Utopia y Praxis Latinoamericana*. 2020. Vol. 25. No Extra 7. P. 62–69.

<sup>3</sup> См.: Казючиц М. Ф. Язык экранных искусств: от кино к интернет-коммуникациям // *Артикульт*. 2011. № 2. С. 47.

<sup>4</sup> См.: Григорьев С. Л. Анатомия экранного образа // *Galactica Media: Journal of Media Studies*. 2022. Т. 4. № 1. С. 164–170.

быть представлено большому количеству людей. Поскольку дело оказалось технически, физически и физиологически совершенно новым, неизвестным и малопонятным, никто не мог даже предположить, в каком направлении следует двигаться и что именно в конце концов должно получиться: действующий, функциональный прибор или аппарат.

В начале процесса (1830-е гг.) удалось создать эффект движущегося рисованного изображения (но не реального объекта), ближе к середине столетия возникли проблемы с процессом съемки и устройством для показа (изображение мог видеть в объектив только один человек). К 1870-м гг. стало очевидно, что с прежними бумажными носителями добиться требуемого результата будет невозможно. Изобретение в начале 1870-х гг. синтезированного целлюлоида помогло решить и эту проблему, поэтому далее каких-либо серьезных технических преград этот процесс не имел. К рубежу XIX–XX вв. европейская цивилизация уже подошла с опытом проведения первых массовых кинопоказов в основном в Париже<sup>1</sup>.

Первые русские кинооператоры и киноинженеры в своих достижениях шли примерно вровень с иностранными, к 1903–1904 гг. им уже было что показать. Однако, признав за их великими трудами будущее, денег на развитие самого затратного вида искусства никто (ни государственные чиновники, ни меценаты) им тогда не дал. Первые киносеансы отличались, конечно, предельной сжатостью числа отснятых кадров, монохромностью и «немотой», но пораженная увиденным общественность и это принимала с восторгом<sup>2</sup>.

Выявилось, что, демонстрируя «иную жизнь» и «иные миры», экранное изображение вовлекало зрителя внутрь киносюжета, заставляло его сочувствовать, сопереживать персонажам, отождествлять себя с ними и в итоге взглянуть на самого себя как-то по-иному. Выходя после киносеанса, люди стали задумываться не столько о собственно увиденном, сколько о том, что они посредством экрана смогли открыть заново внутри самих себя. Постепенно осознание чрезвычайной силы воздействия и важности искусства кино вышло на массовый, а затем и на государственный (включая международный) уровень.

Именно благодаря искусству кино XX столетия прежде номинальный «диалог культур» стал приобретать самые что ни на есть зримые очертания<sup>3</sup>. Поскольку актуальность этой темы не имеет временных ограничений<sup>4</sup>, предметом предпринятого исследования является комплексный исторический и социокультурный анализ возможностей и силы воздействия кинематографа на формирование мировоззрения человека в его позиции кинозрителя.

Распад традиционной, «классической» или «романтической» европейской культуры продолжался весь XVIII в. К началу XIX столетия завершился первый этап данного процесса. В определенной степени этому способствовала смена феодальной общественно-экономической формации другой, прагматичной, которой соответствовала совершенно иная, буржуазная этика утилитаризма, что не могло не оказать влияния на замену и ломку традиционных устоев,

<sup>1</sup> См.: Воронцова Е. А. Кино как способ расширения визуального восприятия в культуре рубежа XIX–XX вв. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kino-kak-sposob-rasshireniya-vizualnogo-voispriyatiya-v-kulture-rubezha-xix-xx-yy> (дата обращения: 04.10.2022).

<sup>2</sup> См.: Хренов Н. А. Экранная культура в контексте перехода от индустриальной к постиндустриальной цивилизации // Наука телевидения. 2016. № 12. С. 39.

<sup>3</sup> См.: Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. М.: Медиум, 1996. С. 69.

<sup>4</sup> См.: Григорьев С. Л. Кинематограф как проблемное поле современной науки и образования: коммуникативный аспект // Российская цивилизация в эпоху глобальной эволюции: обеспечение безопасности и поиск путей решения проблем в условиях меняющегося миропорядка: мат. I междунар. науч.-практ. конф. Армавир: ООО «Редакция газеты „Армавирский собеседник“» (Армавирская типография), 2021. С. 290–293.

где «звук пастушьего рожка посреди прежней безмятежной сельской пасторали все более то- нул в шуме мануфактур и гуле заводов и фабрик»<sup>1</sup>.

Мощь силы человека, помноженная на машинный фактор, создавала иллюзию его все- могущества и власти над природой – качественно новую, пришедшую на смену прежним иллюзиям гармонии и созерцательности. Однако, если человек стал способен изменить природу, почему он не способен изменить общественные устои? Завершившийся Великой французской революцией XVIII в., приведший к уничтожению в стране старого порядка, дал утвердитель- ный ответ и на этот вопрос, породив тем самым ряд новых социальных утопий, под которые марксизм позже удачно подвел соответствующую социально-экономическую теоретическую базу.

Показавшиеся весьма привлекательными и потому завладевшие огромной частью об- щественного сознания марксистские идеи расщепили примерно однородное прежде мировоз- зрение среднего европейского обывателя, а потом проникли и в Россию. Идея прогресса стала пониматься теперь (и пониматься массово) не столько натурфилософски, сколько обще- ственно-исторически и при этом преимущественно революционно<sup>2</sup>.

Знаменитый фильм А. Сокурова и Ю. Арапова «Одинокий голос человека»<sup>3</sup> прямо ука- зывает на проблему, которая возникла в Европе много раньше эпохи «торжества великих со- циальных проектов» – проблему отчуждения. Первыми ее отразили в своих произведениях ранние немецкие романтики, позже Ф. В. Й. Шеллинг и Г. В. Ф. Гегель подвели под нее исто- рическое, а К. Маркс и Ф. Энгельс экономическое и социальное обоснование. А. Сокуров и Ю. Арапов правы в том, что советской власти не удалось принудительным «объединением масс» преодолеть тяжкое наследие прошлого. Но это не ее вина. По утверждению Ж. Бодрий- яра, знаменитые «массы» внутри гиперреальности своей объектности и есть предел, самый закономерный итог такого отчуждения, ибо массы являют собой неинтегрируемое множество прежде отчужденных индивидов. Их мнимое «единство» есть ни что иное, как самый мас- штабный и впечатляющий асоциальный симулякр<sup>4</sup>.

Аморфное тело «масс» также скреплено симулякрами социальных отношений – фор- мальных, вещных, поверхностных. Именно с гипертрофии отчуждения человека европейской культуры на рубеже XIX–XX вв. и начался потрясающий по своему трагизму и числу безвин- ных жертв процесс его обезличивания, деиндивидуализации, дегуманизации, чудовищным итогам которого нам всем выпало быть современниками. Невозможность социальной интегра- ции есть трагическое следствие основной проблемы человека отчужденного: он лишен воз- можности понимания своего бытия и, соответственно, возможности быть собой, понять себя, доверять себе, сказать что-либо о себе<sup>5</sup>. Этот «одинокий голос человека», выпавший из его уст, подхватывает очень кстати появившийся кинематограф, в отличие от предсказуемой и

<sup>1</sup> Коньков И. Е. Эпоха творчества и кинематограф начала XX века // Концепт. 2016. № 11. С. 133.

<sup>2</sup> См.: Аль-Хуссаини Р. Х. Концептуализация социально-философских моделей человека в XX в. // Философские науки. 2011. № 12. С. 31.

<sup>3</sup> См.: Сокуров А., Арапов Ю. Одинокий голос человека. URL: <https://www.kino-teatr.ru/kino/movie/sov/4678/annot/> (дата обращения: 13.09.2022).

<sup>4</sup> См.: Бодрийяр Ж. В тени молчаливого большинства, или конец социального. Екатеринбург: Изд-во УрГУ, 2000. С. 29.

<sup>5</sup> См.: Хренов Н. А. К истории формирования киноязыка: кинематограф между символической и романтической фазой в становлении Духа // Верхневолжский филологический вестник. 2016. № 1. С. 149.

серой реальности вольный обращаться и с фактическим пространством, и с историческим временем человека как угодно. Быстро дистанцировавшись от жанров бытовых комедий и костюмированных постановок, кинематограф безжалостно начинает препарировать прошлое, извлекая из него запретные темы и добавляя собственные художественные сюжеты<sup>1</sup>. Рисуя картины антиутопий будущего человечества, он также не щадит человечества настоящего, таковы, например, «Метрополис» Ф. Ланга (1927 г.) или «Новые времена» Ч. Чаплина (1936 г.). На киноэкран постепенно прорываются авангард, дадаизм, сюрреализм – культурные стили, принципиально противостоящие описательности, консерватизму, сюжетности как таковой и всякому формализму, опирающемуся на них. Во Франции это Ж. Кокто, Ж. Виго, М. Рей, А. Шометт, в Германии – Х. Рихтер и В. Руттман, в Испании – Л. Бунюэль, в Италии – С. Лубингюль, Л. Висконти, в СССР – С. Эйзенштейн, А. Довженко, Г. Козинцев (советские режиссеры вынужденно отдавали дань музе социалистического реализма вследствие внешних причин<sup>2</sup>).

Из формы общественного развлечения кино постепенно становится грозной и даже опасной силой, решительно и глубоко влияющей на сознание, представление о мире и, следовательно, мировоззрение самой широкой зрительской аудитории<sup>3</sup>. Авторитарные режимы середины прошлого столетия также начинают осознавать эту опасность и ожидаемо ставят киноиндустрию под свой контроль, превращая создание кинорепертуара в средство манипуляции сознанием масс. Исторический век авторитаризма, как правило, недолог, и на фоне сменяющихся его периодов либерализации общественной мысли именно кино затем оказывается в авангарде художественной рефлексии тяжелых времен духовной несвободы и их не менее трагических последствий.

На фоне массовой утраты в европейском и отечественном обществе интеллектуальной самостоятельности кино заново учило таких отчужденных обществом и государством людей не только мыслить, но и мечтать. В этом была его величайшая заслуга, поскольку возможности широкого экрана, помноженные на творческую смелость и независимость постановщика, позволяли непосредственно актуализировать перед зрительским взором социально и даже индивидуально значимые сценарии, которые в реальности были бы или крайне затратны, или вообще невозможны<sup>4</sup>.

Однако кино не оставляет своего зрителя без главного: демонстрируя реальную или вымышленную действительность, оно никогда не отказывается от иммерсивного потенциала, вовлекая зрителя в свой мир и предлагая ему задуматься над увиденным, причем задуматься лично, а это есть один из возможных путей формирования мировоззрения<sup>5</sup>. Нельзя оставить без внимания в этом отношении и документальный кинематограф, лишая его творцов статуса создателей произведений искусства, поскольку документальные видеоряды часто становятся

<sup>1</sup> См.: Мазурицкая М. А. Влияние российского кинематографа на формирование системы ценностей молодежи в 1920–2000-е гг. // Культура: теория и практика. 2016. № 12. С. 5.

<sup>2</sup> См.: Смирнов В. М., Смотров Т. Н. Роль кинематографа в становлении субъективной картины жизненного пути личности URL: [https://psyjournals.ru/education21/issue/54472\\_full.shtml](https://psyjournals.ru/education21/issue/54472_full.shtml) (дата обращения: 11.09.2022).

<sup>3</sup> См.: Лобанова Ю. В. Манипуляция сознанием: усиление воздействия в информационном пространстве // Современная наука: актуальные проблемы теории и практики. Серия: Познание. 2019. № 6 (93). С. 118.

<sup>4</sup> См.: Щеглова Л. В., Саенко Н. Р. Методические ресурсы художественного кинематографа в контексте преподавания гуманитарных дисциплин в современной высшей школе // Вестник Ассоциации вузов туризма и сервиса. 2016. Т. 10. № 4. С. 39–48.

<sup>5</sup> См.: Некрасова Н. А., Некрасов С. И. Мировоззрение как объект философской рефлексии // Современные наукоемкие технологии. 2005. № 6. С. 22.

самым прямым бескомпромиссным и безжалостным свидетельством прошлого – такого прошлого, которое от всевидящего ока кинокамеры документалиста скрыть просто невозможно.

К двадцатилетию Победы 1945 г. выходит фильм М. Ромма «Обыкновенный фашизм»<sup>1</sup>, выступающий одновременно и социальной анатомией, и психологией, и диагностикой описываемого явления. По величине и масштабам своего влияния в мире эту киноработу можно сравнить с международным Нюрнбергским трибуналом над нацистским режимом.

Иногда кино становится способом решения личных проблем, подталкивает, склоняет человека к определенному выбору на перекрестке жизненных путей. Это достигается путем аналогизации жизненной ситуации реальной и экранной, когда зрителю есть, в чем сравнить себя с экранным персонажем<sup>2</sup>. Несмотря на внешнее спокойствие аудитории, актуальный, проблемный и по-настоящему злободневный фильм всегда держит ее в напряжении, которое лично для кого-то, согласно психологии зрительского восприятия, вполне может завершиться катарсисом и принятием конкретного решения<sup>3</sup>. В этом отношении самое массовое экранное искусство современности остается внутри своего пространства. Более того, несмотря на эту массовость, оно остается и глубоко индивидуальным, и диалогичным, потому что все мы крайне редко ходим в кино для или ради кого-то другого, но почти всегда для себя.

Киноискусство прошло трудный путь инженерно-технической эволюции и до настоящего времени технически, технологически и затратно было и остается одним из самых сложных видов массового искусства. В короткие сроки кинематограф из формы массового развлечения превращается в одно из самых эффективных средств воздействия на мировоззрение зрителя. Кино становится способом возврата утраченного голоса «человеку отчужденному», говоря за него голосами своих персонажей и принудительно обращая внимание общества и государства на его проблемы. Кино учит аудиторию не только мыслить, но и мечтать, добавляя тем самым к ее мировоззрению существенные штрихи. Кино обладает скрытым, но крайне мощным потенциалом иммерсии, настойчиво вовлекая зрителя в диалог. При этом оно демонстрирует удивительную способность дотянуться до тех глубинных струн души реципиента, которые для других видов искусства могут оставаться недоступными. Вместе с тем к особенностям кинематографа как вида искусства относится возможность неограниченной широты трактовки любых изображаемых в киносюжете событий, процессов, явлений частной и общественной жизни, опосредованных личными представлениями автора того или иного киношедевра – сценариста, режиссера, оператора, художника. Различные жанры, сформировавшиеся внутри этого вида искусства, предоставляют создателям очередного кинопроизведения возможность отображения реальности в ее экранных образах в реалистическом (например, в документальном кино) или переосмысленном авторами (например, в художественном кинематографе) виде, преобразовывая, романтизируя, изменяя реальность, дополняя ее сказочными или фантастическими элементами и т. п. Особое место среди всей этой кинопалитры занимает мифологизация изображаемых событий, т. е. экранное представление событий настоящего или прошлого в измененном, мифологизированном виде.

<sup>1</sup> См.: Корнев В. В. Обыкновенная идеология (к полувековому юбилею «Обыкновенного фашизма» М. Ромма). URL: [www.semanticscholar.org/paper/6fc8b9bd89520654e5d65466197cafd8](http://www.semanticscholar.org/paper/6fc8b9bd89520654e5d65466197cafd8) (дата обращения: 14.09.2022).

<sup>2</sup> См.: Мелконян К. Ю. Киноискусство как фактор формирования социокультурного пространства современного общества // Вестник СтавроГУ. 2010. № 12. С. 261.

<sup>3</sup> См.: Григорьев С. Л. Этические экзистенциалы современной экранной культуры (на примере британского сериала «Black mirror») // Общество: философия, история, культура. 2022. № 8 (100). С. 43.

К сожалению, история, наиболее страдающая от сиюминутных пропагандистских устремлений и складывающейся, перманентно меняющейся политической конъюнктуры, в своих экранных образах часто подвержена мифологизации как способу достижения целей пропаганды или перепрошивки исторического сознания (или памяти) социума. В этом отношении организаторам работы главного героя великой антиутопии Дж. Оруэлла<sup>1</sup> следовало бы не обременять его бесконечной писаниной, а дать в руки кинокамеру и научить киносъемке, после чего он решил бы ту же самую задачу, которой его загрузили, в десять раз быстрее и в двадцать раз нагляднее. Точно к такому же выводу очень скоро после революции и взятия власти в свои руки пришло руководство партии большевиков. Всем знакома фраза В. И. Ленина: «Вы должны твердо помнить, что из всех искусств для нас важнейшим является кино», которую приводит первый советский народный комиссар просвещения А. В. Луначарский в письме от 29 января 1925 г. к российскому деятелю кино Г. М. Болтянскому, вспоминая о беседе с В. И. Лениным в феврале 1922 г. Так, говоря о задачах развития коммунистического кинематографа, по воспоминаниям А. В. Луначарского, В. И. Ленин отметил необходимость «определенной пропорции между увлекательными кинокартинами и научными», особо указал на роль хроники, с которой надо начинать «производство новых фильмов, проникнутых коммунистическими идеями и отражающими советскую действительность», подчеркнул необходимость цензуры («конечно, цензура все-таки нужна. Ленты контрреволюционные и безнравственные не должны иметь места»)<sup>2</sup>. Редкая открытость такой позиции, по нашему мнению, и вызвала коллективное недоверие к ней, выразившееся в стереотипных искажениях слов В. И. Ленина с добавлением тезисов о необразованности и цирке. М. Ямпольский, обращая внимание на эпоху раннего социализма, справедливо отмечает, что искусство (кинематограф в большей мере) способствовало смысловой самоорганизации хаотического постреволюционного мира. В своем заключении М. Ямпольский опирается на работы Дзиги Вертова, А. А. Богданова и С. Эйзенштейна<sup>3</sup>. Пересказывая одну из бесед с В. И. Лениным по поводу будущих задач Пролеткульта, А. В. Луначарский, в частности, прямо свидетельствует об этом<sup>4</sup>.

Наглядность кино и предельная визуальная доступность его образов для остающегося в большинстве своем безграмотным населения представлялись первым творцам советского неомифа о «светлом коммунистическом завтра» самым эффективным средством разъяснения наиболее сложных для понимания идеологических аспектов. Речь идет о раскрытии смысла и значения непреходящей ценности марксистско-ленинского учения, широчайшего коммунистического воспитания масс и приобщения их через это к реализации важнейших общегосударственных задач социалистического строительства. Отправной пункт – великая революция – как теургический акт сотворения нового мира и нового общества силой пролетарской решимости и боевой сплоченности революционно расстроенных масс был известен и зафиксирован. Соответственно, кинематографу молодой Советской республики оставалось только обожествить случившееся в сознании публики. Для этого создатели киномифа обратились к традиционным и исторически сложившимся мифологическим формам, используя их как средство

<sup>1</sup> См.: Оруэлл Дж. 1984. М.: АСТ, 2020, 320 с.

<sup>2</sup> Болтянский Г. М. Ленин и кино. М.; Л., 1925. С. 19.

<sup>3</sup> См.: Ямпольский М. «Сквозь тусклое стекло»: 20 глав о неопределенности. М.: Новое литературное обозрение, 2010. С. 268–350.

<sup>4</sup> См.: Луначарский А. В. Из писем к М. Н. Болтянскому URL: <http://www.ljplus.ru/img/l/i/liveuser/119.gif> (дата обращения: 14.11.2022).



манипулирования народными надеждами и чаяниями, поскольку именно такие формы оставались наиболее понятными для восприятия.

Сюжетно формируемый кинематографом советский неомиф определялся как преимущественно исторический, содержательно как средство отображения исторически меняющихся форм угнетаемых и эксплуатируемых народных масс со своими угнетателями и эксплуататорами, аксиологически как восстановление социальной справедливости путем классовой борьбы с последующим утверждением равенства всех борющихся за торжество справедливости по итогам этой борьбы (революции), потому революция, история революции, павшие в ходе революции жертвы борьбы за освобождение – все это становилось фактическим центром создаваемого неомифа, святость которого никем и ничем не могла быть оспорена, подобно святости любого другого божества<sup>1</sup>.

Мифологизированное прошлое и настоящее позволяло непротиворечиво экстраполировать идеологизированные пророчества в будущее, что способствовало формированию в сознании массового кинозрителя иллюзии непогрешимости выбора направления «генеральной линии» общественно-исторического развития, с одной стороны, тогда как будущие цели и идеалы получали свое «генетическое» подкрепление в прошлом или настоящем – с другой. В то же время создаваемая кинопродукция реагировала на объективную сторону исторических изменений, встраивая отдельные аспекты их социальной рефлексии в уже сформированное поле мифологем революционного эпоса, центром которого оставался художественный кинообраз революции.

Последовательное продвижение от кинохроники революционных событий к кинопублицистике (Д. Ветров и Э. Шуб)<sup>2</sup> и от кинопублицистики к революционному киноэпосу (С. Эйзенштейн, В. Пудовкин, А. Довженко)<sup>3</sup> всеми доступными искусству кино путями выводит на первый кинематографический план революционные народные массы. Подобное положение дел обусловлено следующим: поскольку тема народа как творца собственной истории идеологически вплотную смыкается с марксистской концепцией формационного развития человеческой цивилизации, К. Маркс и его «бессмертное учение» становятся демиургом космогонии «нового мира». В свою очередь, главным героем центрального события этой новой космогонии, главным действующим лицом мифологического эпоса о революции становится народ<sup>4</sup>.

Кино оказывается способно создавать невероятно реалистичные картины случившегося, фактологически и содержательно не отличимые от не визуальных свидетельств очевидцев исторических событий. Так, чрезвычайно известные кадры «штурма Зимнего» из картин С. Эйзенштейна «Октябрь» (1927 г.) и М. Ромма «Ленин в октябре» (1937 г.) чаще всего используются в любой кинопродукции о революции 1917 г. и представляются там в качестве документальных, хотя на самом деле это кадры постановочные. В то же время помимо «Октября» С. Эйзенштейн снимает киношедевр всех времен «Броненосец Потемкин» и «Стачку»,

<sup>1</sup> См.: Дзига Вертов, или История забытого советского киногоения, восхищавшего Чаплина и вдохновлявшего Годара. URL: <https://cameralabs.org/aeon/dziga-vertov/film> (дата обращения: 11.11.2022).

<sup>2</sup> См.: Морозова Г. С. Мифологические истоки образа героя в советском кинематографе 1930-х гг. (по материалам картин, снятых на киностудиях «Ленфильм» и «Мосфильм») // Вестник СПбГУ Серия: История. 2008. Вып. 4. Ч. 1. С. 216–221.

<sup>3</sup> См.: Афина А. Революционная тематика в советском кино. URL: <http://velikayakultura.ru/russkiy-kinematograf/revolyutsionnaya-tematika-v-sovetskom-kino> (дата обращения: 11.11.2022)

<sup>4</sup> См.: Романова О. «Октябрь» Эйзенштейна: между художественным изобретением и мифом о революции. URL: <http://urokiistorii.ru/learning/method/2549> (дата обращения: 11.11.2022)

В. Пудовкин – «Мать», А. Довженко – «Арсенал», где коллективным главным киногероем становятся революционно настроенные и полные решимости свергнуть ненавистных угнетателей народные массы, причем вся эта киномифология приобретает такой размах, что сам народ внутри мифологизированного пространства и времени истории, так похожей на реальную, начинает примерять на себя тогу и лавровый венок героя.

Находясь между пропагандистским (по сути) дискурсом официальной идеологии и дискурсом художественных образов культуры, отечественный кинематограф эволюционирует от послереволюционной романтики 1920-х гг. к консерватизму 1930-х гг. В это время к образу протагониста мифа примешивается образ его антагониста – «врага народа», «вредителя и наймита иностранных разведок», естественно дополняемый образами своих потенциальных жертв. Последние почти всегда чудесным образом выживают для организации завершающего ритуала мифа. Имеется в виду финальная сцена фильма: сцена «народного суда», по окончании которого изображающий его кинематограф превращается в генератив ненависти и манихейства в сердцах своих зрителей. Одновременно происходит легитимация раскручивающегося маховика репрессий, поддерживаемая доносами этих же зрителей, которые, насмотревшись таких фильмов о «врагах», тут же начинают разыскивать их повсюду<sup>1</sup>.

Однако в 1930-х гг. образ коллективного киногероя революционного эпоса себя исчерпывает, начинается его эволюция в сторону индивидуализации. Первой кинокартиной с одним главным героем становится кинотрилогия о Максиме в исполнении Б. Чиркова: с 1934 по 1938 гг. выходят друг за другом фильмы Э. Трауберга и Г. Козинцева «Юность Максима», «Возвращение Максима» и «Выборгская сторона». Здесь же уместно назвать киноэпос Гражданской войны «Мы из Кронштадта» Е. Дзигана (1936 г.), «Детство маршала» Н. Лебедева (1938 г.) и «Щорс» А. Довженко (1939 г.). Образы главных героев всех этих фильмов максимально приближены к «простому народу», изначально даже не вполне революционно-сознательному, тогда как само развитие сюжета – суровые реалии первых послереволюционных лет, разрухи, войны – буквально на глазах кинозрителя «выковывает» «стальной характер» будущего «нового человека»<sup>2</sup>.

Постепенно социальная палитра образов главных героев начинает расширяться. В частности, в центре фильма братьев Васильевых «Чапаев» (1934 г.) – военный. Фильм И. Хейфица и А. Зархи «Депутат Балтики» (1936 г.) посвящен ученому К. А. Тимирязеву. Таким образом создатели предъявляют своему кинозрителю вариации прочтения процесса становления «нового человека», исходя из разных социальных препозиций. В итоге художественные средства кинематографа позволяют приблизить мифологизированное мироощущение к восприятию и сознанию представителей различных социальных слоев<sup>3</sup>.

Определенные коррективы в развитие советского кинематографического мифа вносит Великая Отечественная война. Наступает время радикальных, глубоких изменений условий существования человека и общества, новой жертвенности и новых героев. Художественные

<sup>1</sup> См.: Апостолов А. И. Воображая жертву: жертвенность в контексте трансформаций историко-революционного нарратива в советском кино сталинской эпохи // Международный журнал исследований культуры. 2018. № 2 (31). С. 66–82.

<sup>2</sup> Богомолов Ю. Смены вех. Исторический анализ главных мифологем советского кино // Искусство кино. 2016. № 9. С. 9–13.

<sup>3</sup> См.: Жданова В. А. Соцветие мифа. Проблемы идеологического реформирования 1920-х гг.: отражение в советском кинопроцессе // Человек и культура. 2014. № 3. С. 64–85.

образы в этот период фактически не сходят с отечественного киноэкрана вплоть до настоящего времени, отчасти формируя уже другой киноэпос о священной борьбе с вселенским злом в лице германского нацизма<sup>1</sup>.

В позднее послевоенное время возникает некоторый кратковременный ренессанс прежней довоенной тематики, например, фильм Ю. Райзмана «Коммунист» 1957 г., главным героем которого является простой кладовщик. Замечательный сценарий Е. Габриловича и мастерская актерская игра Е. Урбанского представляют зрителю то, как простой кладовщик парадоксально взваливает, по сути, на себя одного ответственность за дальнейшие исторические судьбы всего дела революции. Следуя традициям отечественного кинематографа в рамках данной тематики, отдающие неправдоподобием (на грани мифа) некоторые коллизии сюжета «Коммуниста» компенсируются убедительной игрой актеров<sup>2</sup>.

Определенные изменения в структуре и содержательной стороне советского кинематографического мифа происходят и в период оттепели («Весна на Заречной улице» М. Хуциева, «Высота» А. Зархи, «Большая семья» А. Хейфица)<sup>3</sup>. В это же время выходят новые фильмы о войне 1941–1945 гг.: «Судьба человека» С. Бондарчука, «Баллада о солдате» С. Чухрая, «Отец солдата» Р. Чхеидзе, «Летят журавли» М. Калатозова, «В бой идут одни „старики“» Л. Быкова, – которые следует отнести к противомифу. Дело в том, что в них все более отчетливой начинает звучать сквозь прежний пафос идеализации суровая «окопная правда». Однако эту кинопродукцию ждет уже совсем другая судьба: названные фильмы собирают массу призов на международных кинофестивалях того времени, формируя собой складывающийся образ всего советского кинематографа перед взором международной общественности<sup>4</sup>.

Подводя итог всей этой мифологической эволюции советского кино, отметим, что практически все постановщики фильмов старались создавать образ своего главного героя таким образом, чтобы тот не оказался соткан из одних только положительных черт, поскольку в этом случае не было бы никаких возможностей для его последующей трансформации, а зритель бы заскучал и интуитивно почувствовал подвох<sup>5</sup>. Некоторые из них (например, А. Довженко) старались вплетать в постановочную канву своих творений фольклорные сюжеты, что часто позволяло им успешно реферировать раскрытие смысла идеологических мифологем целым рядом уже сложившихся типов восприятия в народном сознании<sup>6</sup>, тем самым экстраполируя традиционное содержание исторически сложившегося мифа в пространство советской неомифологии. Безусловно, идеологии был нужен «новый герой», но он должен был быть прежде всего близким по духу «простому человеку», чтобы о его «геройстве» могла глаголить народная молва.

Миф, в том числе продвигаемый посредством искусства кино, значительно более эффективно и цепко внедряется в народное сознание, если сможет поставить себе на службу уже существующие внутри него мифологемы коллективного бессознательного, образы героев и их

<sup>1</sup> См.: Соколов И. В. История советского киноискусства (По высказываниям мастеров кино и отзывам критиков). URL: [https://nbpublish.com/library\\_read\\_article.php?id=13096](https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=13096) (дата обращения: 11.11.2022).

<sup>2</sup> См.: Разлогов К. Э. Кино XXI века // Культура и искусство. 2011. № 4. С. 115–120.

<sup>3</sup> См.: Мазур Л. Н. Конструирование революционного мифа в советском художественном кинематографе. 1917–1953 гг. // Вестник архивиста. 2022. № 11. С. 6–7.

<sup>4</sup> См.: Добренко Е. Музей революции: советское кино и сталинский исторический нарратив. М.: НЛЮ, 2008. 424 с.

<sup>5</sup> См.: Лебедев Н. А. Очерк истории кино СССР. Немое кино (1918–1934). 2-е изд., перераб., доп. М.: Искусство, 1965. 373 с.

<sup>6</sup> См.: Меерович М. СССР как мегапроект // Следующий шаг. 2009. № 7/8. С. 79.

уже укоренившиеся архетипы. В задачу мифотворцев в этом случае будет входить лишь адаптация прежнего мифологического материала к целям и задачам новой прагмы, а вот практическая реализация данного процесса, как правило, традиционно возлагается на литературу и искусство, включая искусство кино. Последнее имеет большой потенциал для мифологизации событий, процессов, явлений реальности как наиболее доступный для массового восприятия вид искусства.

Партия большевиков достаточно быстро осознала возможности использования кинематографа в качестве мощного средства массовой пропаганды и поставила кино на службу собственной идеологии. Центральным событием, актом сотворения нового мира в пространстве формируемого советского неомифа оставалась Октябрьская революция 1917 г., героям и жертвам которой выпало стать главными действующими персонажами новой мифологии – кинообразами первых советских фильмов.

В период репрессий идеологическая система контроля за производством кинопродукции смогла превратить кинематограф в средство их легитимации, создавая «врагов народа», переносимых им с экрана в реальность. Период Великой Отечественной войны вносит коррекцию в дальнейшую траекторию формирования советского неомифа средствами кинематографа вследствие возникновения новых драматических образов и героев, и жертв. Однако истинное осознание всей глубины этой трагедии возникает в кинематографе много позже, когда создаются лучшие советские фильмы о войне.

Время поздней «оттепели» и начала «застоя» проходит под знаком «противомифа». Данный феномен связан с более углубленной социальной рефлексией истории прошедших десятилетий, результаты которой отчасти удалось воплотить на киноэкране. Именно эти фильмы затем получили подлинное международное признание.

## *1.2. Телевидение: экран как незванный гость*

В размышлениях о воздействии телеэкрана после его внедрения в повседневность и личное пространство на культуру индивида важно отдавать себе отчет в том, что появление первых предположений, а затем и более конкретных идей по поводу самой возможности передачи движущегося изображения на расстояние от источника к реципиенту относится еще к позапрошлому веку. Телевидение, если не в том техническом облике, в каком мы видим его сегодня, то хотя бы в виде своих первых технических образцов, с полным правом можно назвать детищем совместных усилий теоретической физики, конструирования и изобретательской практики, которое при отсутствии активности хотя бы одной из этих сторон вряд ли смогло бы увидеть свет. Сам термин «tele-viseo» смешанного греко-латинского происхождения возник в языке много позже, чем миру были явлены устройства, какие формально можно было бы отнести именно к данному типу передачи и воспроизведения на экране соответствующего электрического сигнала.

Продолжительное время научные и научно-популярные дискуссии возникали вокруг обсуждения самой возможности «электрической телескопии», «дистантной телескопии», «электрического дальновидения» и т. п., причем с трудом сдерживаемые эмоции спорящих сторон часто оттесняли соображения науки и техники. Одни утверждали, что это все-таки воз-

можно при условии успешного решения целого ряда принципиально новых задач, другие считали сюжетом фантастической литературы. В самом конце XIX в. (декабрь 1899 г.) была подана заявка на технический проект устройства для передачи на расстояние цветного изображения<sup>1</sup>. Правда, после данных событий человечество почти полвека довольствовалось только черно-белым вариантом такой передачи, это был тот случай, когда практика определенно не успевала за теорией.

Все технические прообразы первых телевизионных приемников имели в своей основе катодо-вакуумную трубку, на небольшом экранчике какой, покрытом люминофором, в соответствии с открытием русского физика А. Г. Столетова и под воздействием направленного катодного луча возникало явление фотоэффекта – движущееся изображение, которое можно было видеть и снаружи трубки<sup>2</sup>. Такие трубки до сих пор используются в некоторых моделях осциллографов, тогда как устройство современного телевизора в этом отношении успело уйти вперед. Первым шагом стало изобретение русским физиком Б. Л. Розингом в 1907 г. растровой развертки катодного пучка вместо прежней механической<sup>3</sup>. Это позволило повысить ее частоту и плотность строк на экране, в результате чего изображение стало более четким, естественным и динамичным.

В дальнейшем именно телевидение и сами телевизионные устройства стали тем испытательным полигоном, где научно-теоретическая и инженерно-техническая мысль на протяжении всего прошлого века пытались реализовать свои самые смелые идеи и изобретения. На бытовом уровне неискушенным обывателем сам процесс возникновения все более новых и технически все более совершенных моделей бытовых телевизионных приемников, которые в последнее десятилетие были дополнены самой разнообразной внешней периферией, воспринимался почти как священнодействие. В каком-то смысле можно утверждать, что именно бытовой телевизор являл уровнем своего инженерно-технического совершенства тот фасад, каким общий научно-технический прогресс прошлого века был обращен к простому обывателю<sup>4</sup>.

Начало регулярного телевидения впервые было организовано в течение 1928–1929 гг. в Чикаго, причем видеосигнал передавался в одном диапазоне радиоволн одной радиостанцией, а сопровождающий его аудиосигнал – в другом диапазоне радиоволн другой радиостанции. В СССР регулярное телевидение началось только спустя пять лет, в ноябре 1934 г. В том же году немецкой радиовещательной компании RRG удалось технически совместить видео- и аудиоканалы передачи единого телесигнала. Далее прогресс в этой сфере шел уже по линии достижения инженерно-технического совершенства<sup>5</sup>. Однако у него оказалась и обратная сторона. Вновь возникший спектр проблем иного порядка приобретал все более значимые очертания по мере повышения общего уровня инженерно-технического совершенства всей сферы телевидения. Росла массовость, широта охвата, спектр доступных возможностей, качество передачи и воспроизведения телесигнала, удобство пользования становящихся все более доступными телевизионными приемниками. В сфере традиционных масс-медиа располагающее

<sup>1</sup> См.: Махровский О. В. «Television»: связь через века // The century of quality. 2010. № 4. С. 70.

<sup>2</sup> Там же. С. 71.

<sup>3</sup> Там же.

<sup>4</sup> См.: Махровский О. В. «Television»: связь через века // The century of quality. 2010. № 4. С. 53.

<sup>5</sup> См.: Котлованова К. А. Влияние телевидения на современное общество // Медиа. Информация. Коммуникация. 2017. № 20. С. 32.

этими возможностями телевидение стало стремительно теснить всю бумажную прессу (газеты, журналы, ежегодники) и массовое радиовещание, поскольку движущейся картинке как самой доступной по своему характеру для человеческого восприятия формы информации не было ни у той, ни у другого<sup>1</sup>. В каком-то смысле телевидение по своей модальности конвертировало все эти исторически сложившееся на протяжении столетий формы представления прежде всего новостной информации своему читателю – слушателю воедино. Подобное положение дел привело к тому, что какое-то время был актуальным вопрос относительно их целесообразности и дальнейшего сохранения. Телевидение чувствовало себя готовым заменить их все<sup>2</sup>.

Развивающаяся хронологически почти параллельно с телевидением сфера художественного кинематографа показала пример создания любого визуального видеоряда внутри любого сюжетного контекста. Переняв от искусства кино эти новые возможности, телевидение перестало быть только новостным ресурсом. Появились телепостановки, телесериалы, телевизионный театр и другие новые ресурсы целевого, определенного назначения вплоть до телевизионной утренней гимнастики. Обладая способностью трансляции движущегося изображения, телевидение тем самым обрело беспрецедентный по своей широте спектр возможностей и форм обращения, а позже и организации диалога (с подключением других средств связи) со своим телезрителем.

Постепенно возникло и стало укрепляться осознание того, что телевидение посредством манипулирования предъявляемой восприятию телезрителя информацией может влиять не только на это самое зрительское восприятие, но и на его общее мировосприятие, мировоззрение (во многих языках это один и тот же термин), его глубинные ценностные и даже моральные установки<sup>3</sup>. Принимая во внимание тот факт, что телевидение показывает «здесь и сейчас» своему зрителю то, что происходит где-то далеко от него в любой точке мира (и не обязательно «сейчас»), равно как и то, что зритель не имеет возможности перенестись в эту точку для того, чтобы реализовать свое право на референцию показанного, именно телевидение в настоящее время является одним из самых эффективных инструментов создания в восприятии и сознании своего зрителя такого образа внешнего мира, достоверность которого зритель проверить не имеет возможности, за исключением тех крайне редких случаев, когда показанное происходит где-то в непосредственной близости от него. С какого-то момента, относимого по большей части к обострению отношений между мировыми центрами силы, актуальность самой проблемы данного влияния, быстро трансформировавшегося в манипулирование, перестала вызывать хоть какие-то сомнения.

Возникновение в личном универсуме человека телевизионного экрана обнаружило и по сей день продолжает обнаруживать ряд социальных и медийных эффектов. Наиболее впе-

---

<sup>1</sup> См.: Лобанова Ю. В. От телевидения к Интернету: открытая стратегия коммуникации // Точки над Е. 2012. № 1. С. 75.

<sup>2</sup> См.: Винтерхофф-Шпурк П. Медиапсихология. Основные принципы. 2-е изд, испр., перераб. и доп. / пер. с нем. А. В. Коченгина, О. А. Шипиловой. Харьков: Гуманитарный центр, 2016. С. 19.

<sup>3</sup> См.: Луков В. А., Луков М. В. Телевидение в современной культуре повседневности: тезаурусный анализ // Наука телевидения. 2011. № 12. С. 59.

чатляющим из них является сформировавшийся в течение последних лет процесс общей медиатизации социальной и культурной жизни индивида, основным формирующим фактором и движущим механизмом которого стало именно телевидение<sup>1</sup>.

Согласно классическим трудам Ж. Бодрийяра, как отмечает Л. В. Акимова, телевидение (так же, как и кинематограф) привносит в сферу человеческого потребления товар, спрос на какой внутри области культурных запросов индивида и общества не исчезал никогда, и этот товар – зрелище<sup>2</sup>. В системе символического потребления, где процесс потребления есть все, а цель его часто не имеет значения, потребление зрелища в качестве товара имеет своей основной целью эффект, который оно оказывает на восприятие и сознание индивида. При этом достоверность его содержательной стороны затмевается данным эффектом и уходит на задний план. Процесс потребления зрелища характеризуется двумя важнейшими особенностями, связанными со спецификой самого этого товара. Во-первых, оно должно эмоционально захватывать восприятие телезрителя; во-вторых, должно обязательно формировать внутри этого восприятия эффект его же личного присутствия<sup>3</sup>. Именно на достижение указанных эффектов (результатов) и направлено, по сути, бесконечное техническое совершенствование всей системы современного телевидения. Создаваемая им «вторая реальность» в итоге должна не просто потеснить «первую». Она должна стать исчерпывающей и единственной в восприятии и сознании индивида. Это должно быть именно так, поскольку истинный симулякр (в терминах Ж. Бодрийяра) или истинный спектакль (в терминах Ги Дебора) не только не должен оставаться незаметным, он не должен таиться, смело выставляя себя напоказ и не беспокоясь при этом о неизбежности монополии собственной гиперреальности. Нынешний мир стремительно движется к этому. Даже несмотря на постоянно присутствующее в социуме чувство глубокого общественного недоверия к «голубому экрану», примерно половина того же социума (в средней статистике по всему миру) отмечает «высокую социальную ответственность современного телевидения»<sup>4</sup>. Как первое и второе могут сосуществовать в уме и сердце индивида, остается парадоксом. Возможно, что в сравнении с Интернетом, откуда иногда извлекаются совсем уж фантастические сведения, выдаваемые за реальные, и формируется этот позитивный (в сторону телевидения) контраст. Кроме того, телевидение более решительно, чем Интернет, и жадно впитывает в себя любые новые информационные технологии, включая те, которые обладают какими-либо непроверенными эффектами, ибо цель применения этих технологий всегда одна и та же – создание собственной медиареальности, способной заместить и вытеснить из сознания массовой телеаудитории все остальные, менее красочные и зрелищные формы реальности настоящей<sup>5</sup>. В этом отношении телевидение в своем глубинном целеполагании, несмотря на все еще сохраняющиеся положительные оценки, содержательно смыкается с инфор-

<sup>1</sup> См.: Акимова И. А. Роль телевидения в жизни человека // Манускрипт. 2017. № 20 (84). С. 14.

<sup>2</sup> См.: Акимова Л. В. Жан Бодрийяр о феномене массовых коммуникаций в обществе потребления // Гуманитарные исследования в Восточной Сибири и на Дальнем Востоке. 2012. № 3. С. 102.

<sup>3</sup> См.: Залипятских Ю. А. Специфика психологического воздействия телевидения на современное общество // Массовая коммуникация в современном мире: вызовы и перспективы: мат. междунар. науч.-практ. конф. / отв. ред. О. В. Лагутина. Курск, 2014. С. 63.

<sup>4</sup> Руденко А. М., Котлярова В. В. Воздействие средств массовой коммуникации на современное общество // Медиаобразование. 2017. № 3. С. 139.

<sup>5</sup> См.: Акимова И. А. Телевидение как средство массовой коммуникации: основные черты и специфика их проявления // Общество: философия, история, культура. 2017. № 12. С. 47.

мационным заполнением виртуального пространства мировой сети. Создавая и предлагая своему зрителю контент, потакающий любым его низменным вкусам и запросам, телевидение наравне с Интернетом, выступает одним из основных генеративов современного масскульта – навязчивого, агрессивного и нацеленного на бесконечное потребление<sup>1</sup>. Тем самым влияние телевидения на общество и его культуру через сферу коммуникации становится всепроникающим, тотальным, преобразующим все сферы материальной и особенно духовной активности социума, его не только коллективные, но и индивидуальные формы социальной практики. В результате современный индивид все менее остается самим собой, «естественным» и, утрачивая это изначальное качество, превращается во все более медийно-зависимого – *Homo medialis* (букв. «Человек средний, срединный» – лат.).

Самой впечатляющей чертой *Homo medialis* становится его прогрессирующая неспособность воспринимать реальность в отрыве от ее экранного изображения. Другими словами, в экзистенции *Homo medialis* простой телевизор из обычного предмета бытового обихода превращается чуть ли не в единственный источник референции по той причине, что какие-либо источники «печатного слова» *Homo medialis*, как правило, не читает. Образ реальности и сколь-либо целостное представление о мире формируются в таком сознании посредством примитивной зрительной обработки взаимосвязанной череды их медийных копий, бесконечно воспроизводимых экраном телевизора при всяком включении<sup>2</sup>.

Транслируемая телевидением информация оказывается основным способом симуляции бытия и самого *Homo medialis*, и всей окружающей его реальности и признается реальностью в его личном и широком массовом представлении после того, как становится информацией. Таким образом, контролируемое манипулятивное телевидение превращается в фактического творца углубляющегося кризиса идентичности не только отдельного индивида и социума в целом, но и всей окружающей их реальности как таковой. Поскольку этот процесс не предполагает своего формального завершения, вопрос о будущем современного, динамично развивающегося телевидения остается открытым.

Нам остается констатировать тот факт, что именно телевидению суждено было стать неформальным репрезентантом достигнутого уровня научно-технического прогресса для обычного, простого телезрителя прошлого столетия. Обладая принципиально новыми возможностями, своим появлением телевидение ощутило потеснило в медийном пространстве все прежние традиционные виды масс-медиа: газеты, журналы, массовое радиовещание. В отличие от всех прежних видов средств массовой информации (СМИ) телевидение смогло создать для массового телезрителя цельный образ собственной реальности, способный успешно конкурировать с образами реальности настоящей. Постепенно приобретая манипулятивные черты, телевидение превратилось в один из образующих элементов системы современного масскульта, ориентированного преимущественно на потребление. Вместе с тем наряду с Интернетом телевидение предстает сегодня основным инструментом создания тотального кризиса идентичности, проявляющегося в культуре общества как на индивидуальном, так и на массовом уровне.

---

<sup>1</sup> См.: Полуэктова И. А. Социокультурные эффекты медиатизации телевидения // Знание. Понимание. Умение. 2018. № 4. С. 81.

<sup>2</sup> См.: Гудяков Р. В. Драматизация информации на телевидении как проявление кризиса идентичности в обществе // Вестник МГУ. 2009. № 4. С. 76.



### 1.3. Смартфон как имплантат

С первых шагов эволюции биологического вида «человек разумный» его бытие осуществлялось в режиме постоянного взаимодействия с разнообразными факторами природной регуляции, включающей и взаимодействие с окружающими людьми. Позже к ним добавились и социальные коммуникаторы: общество, государство. Яркой спецификой обладает относительно новый диалог «человек – техника», в контексте которого вычленилось в последние несколько десятилетий взаимодействие «человек – экран». Экран, появившийся в начале XX в., постепенно стал вытеснять из жизни людей живое общение, превратившись в основное звено современной коммуникации и решающий фактор влияния на самого человека, его психику, духовный мир, ментальность.

В размышлениях о природе и качестве отмеченного взаимодействия важно узреть его исторические корни (человек смотрит на поверхность, отражающую изображение). Здесь уместно вспомнить миф о Нарциссе, рассказанный в «Метаморфозах» Овидия. Отражение, которое Нарцисс увидел на водной поверхности, Овидий называет симулякром. Посредством этого латинского слова – *simulacrum* он раскрывает суть истории о прекрасном юноше: Нарцисс влюбился не в себя, а в свое подобие. Уподобляя водную гладь зеркальной поверхности, за которой пустота, нельзя не признать, что, по сути, миф о Нарциссе дает старт сквозной для всей европейской культуры теме подлинного и иллюзорного, сущности и явления, актуализируя установку на выяснение действительного статуса вещи в быту, искусстве, философии или науке.

Другой античный автор Лукреций затрагивает интересующую нас тему в своей философской поэме «О природе вещей». Он употребляет много слов, обозначающих нечто вроде копий реальных предметов: *regum copia, effigies, imago, figura, simulacrum*. Все то, что воспринимает человеческий глаз и ум, он также определяет посредством используемого Овидием слова *simulacra*, говоря о подобиях, отраженных на сетчатке нашего глаза. Выстраивая систему аргументации, Лукреций, будучи эпикурейцем, прибегает к таким категориям (или концептам), как атом и пустота, которые, несмотря на то, что они есть, недостижимы для непосредственного видения. Тем не менее скопления атомов образуют сгустки. Они благодаря свету отражаются в наших глазах и воспринимаются нами как копии, некие подобия действительности. В данном контексте символично и само название трактата Лукреция «О природе вещей», поскольку от начала до конца эта природа иллюзорна и являет собой создания нашего сознания.

Сопоставление истинного целостного знания с гадательным предположением обнаруживается и в Первом послании Коринфянам апостола Павла: «Теперь мы видим как бы сквозь тусклое стекло, гадательно, тогда же лицом к лицу; теперь знаю я отчасти, а тогда познаю, подобно как я познан». В дальнейшем обозначенная проблема активно разрабатывалась в рамках философии. Широко, например, известна мысль, сформулированная практически через две тысячи лет К. Марксом: «Если бы форма проявления вещей и их сущность непосредственно совпадали, то всякая наука была бы излишней»<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Маркс, К., Энгельс, Ф. Сочинения. 2-е изд. М.: Гос. изд-во полит. лит., 1962. Т. 25. Ч. 2. С. 384.

Актуальное культурологическое воплощение разрабатываемая в произведениях Овидия и Лукреция тема получает в работах Ж. Бодрийера. Критикуя современную культуру, философ утверждает, что мир уничтожен, а кругом одни симулякры: от товаров до информации и труда. Спустя тысячелетия после античного вопрошания о реальности и ее отражении глаз человека отражает даже не сгустки атомов, а их экранную копию, осуществляя таким образом двойную симуляцию.

За экраном ничего нет, «пустыня реального» – как резко и саркастично заявляет другой современный философ С. Жижек, утверждая не просто влияние экранного кинематографа и экранного телевидения на реальность, но замену реальности экраном. Он пишет: «...следует отойти от стандартного прочтения, согласно которому взрывы Всемирного торгового центра были вторжением Реального, которое разрушило нашу иллюзорную Сферу. Напротив, это до разрушения Всемирного торгового центра мы жили в нашей реальности, воспринимая ужасы третьего мира как что-то, не являющееся частью нашей социальной реальности и существующее (для нас) как призрачное видение на (телевизионном) экране, – и то, что произошло 11 сентября, есть экран фантазматического видения, вошедшего в нашу реальность. Это не реальность вошла в наши видения, а видение вошло и разрушило нашу реальность (т. е. символические координаты, определяющие наше восприятие реальности)»<sup>1</sup>.

Философские и культурологические рассуждения о влиянии отражения<sup>2</sup> реального на культурные формы, постепенно наращивая степень критики и трагичности, отмечают это влияние как неопровержимый факт. Вопрос же о трансформирующем воздействии экранного отражения на сознание, познавательные способности и психику в целом сегодня все еще остается дискуссионным. Моделью перехода обсуждения из сферы «экран, влияющий на культуру» в сферу «экран, влияющий на сознание и психику» является, на наш взгляд, превращение дискуссии о «клиповой культуре» (Э. Тоффлер<sup>3</sup>) в споры о «клиповом мышлении» (Ф. Гиренко<sup>4</sup>).

Концепцией, связывающей экранную культуру и мышление человека экранного, выступает исследование М. Маклюэна<sup>5</sup>. Понятие «клиповое мышление» было активно подхвачено аналитиками в педагогике и философии<sup>6</sup>, но продолжает критически, с недоверием восприниматься в психологии. Главным аргументом оспаривания воздействия экрана на психику является, например, подобный тезис: «...мы пока до конца не можем оценить влияние цифровых медиа и гаджетов на познавательные процессы».

Исследования показывают, что сами люди, как правило, неадекватно оценивают влияние медиа на собственное мышление. Даже если они считают, что есть проблемы, на самом деле реальные поведенческие тесты показывают, что никаких изменений нет. У них могут возникать трудности с вниманием и его концентрацией, характерные для большого потока часто меняющейся информации. Но мышление здесь совсем ни при чем. Чтобы изучить, как под

<sup>1</sup> Жижек С. Добро пожаловать в пустыню Реального. М.: Фонд «Прагматика культуры», 2002. С. 9.

<sup>2</sup> Как такового, а сегодня – экранного.

<sup>3</sup> См.: Тоффлер, Э. Шок будущего. М.: АСТ, 2008. 560 с.; Тоффлер, Э. Третья волна. М.: АСТ, 2010. 784 с.

<sup>4</sup> См.: Гиренко Ф. И. Клиповое сознание. М.: Академический проект, 2014. 249 с.

<sup>5</sup> См.: Маклюэн Г. М. Понимание Медиа: внешние расширения человека / пер. с англ. В. Николаева; закл. ст. М. Вавилова. М.: КАНОН-пресс-Ц, 2003. 464 с.

<sup>6</sup> Расширенный поиск по названиям и ключевым словам статей на платформе «Научная электронная библиотека e-library.ru» показал 1 449 публикаций.

влиянием цифровизации меняются психические процессы, необходимо поколение детей, которые родились условно «с планшетом в руках». Тогда будет сравнительная база, на основе которой можно будет делать выводы. Сегодня реальных эмпирических свидетельств в пользу кардинальной перестройки познавательных процессов, которая следует за изменениями в культуре и медиа, нет»<sup>1</sup>.

Предположим, мы не обладаем исследовательскими основаниями утверждать, что тип сознания сменился или трансформировался, превратившись в «клиповое», но при этом невозможно игнорировать уже сложившуюся культурфилософскую гипотезу об эффектах, наблюдаемых в учебном процессе, эстетической рецепции, повседневной и профессиональной коммуникации, в перечень которых включаются:

- нелинейность восприятия;
- фрагментарность восприятия, неспособность создать целостную картину наблюдаемого;
- образность, дотекстовость мышления, преобладание визуального восприятия;
- возврат к мифологической конкретности мышления;
- возврат к принципу прецедента;
- ускорение и поверхностность мышления;
- рассеянность, гиперактивность, дефицит внимания;
- цифровая амнезия.

Процесс изменений в познавательных практиках и работе сознания интенсифицировался, с нашей точки зрения, когда экран стал индивидуальным и постоянно сопровождающим человека. Начало этому было положено в 1973 г., когда американская фирма «Моторола» представила общественности первый мобильный телефон. Еще через шесть лет корпорация «Nippon Telegraph and Telephone» запустила первую аналоговую сеть дистанционной телефонной связи. 2007 г. был ознаменован появлением первого смартфона – устройства, сочетающего все удобства прежнего мобильного телефона с новыми возможностями выхода во всемирную информационную сеть Интернет из любой точки мира. Эмулируя все исторически сложившиеся формы общения человека – с природой, обществом, окружающими, государством в целом – с недостижимыми до данного момента легкостью и удобством, это новое электронное устройство быстро вытеснило их все. Человек остался один на один с экраном смартфона, что, конечно, не могло не отразиться на его восприятии, мышлении, памяти, речи и психике в целом. Так, было замечено, что чем чаще и продолжительнее индивид прибегает к помощи своего электронного ассистента, тем труднее ему становится обдумывать что-либо самому, особенно что-то сложное и требующее анализа и подключения логики. Постоянно предлагая пользователю готовые решения, смартфон тем самым приучает его игнорировать необходимость напрягать свой мыслительный аппарат. Одновременно начала ухудшаться память как оперативная, так и долговременная, причем запоминание даже небольших объемов информации без повторного обращения к смартфону становилось все более затруднительным. То же самое было зафиксировано и по отношению к речи: индивид все более охотно общается со своими голосовыми помощниками и менее охотно с реальными людьми.

---

<sup>1</sup> Логинов Н. Клиповое мышление: психический процесс, которого не существует. URL: <https://postnauka.ru/longreads/156614> (дата обращения: 13.11.2022).

С 2007 г. прошло немного лет, поэтому все еще сложно сказать, сохранил ли пользователь независимость и самодостаточность в отношении экранных информационных устройств или современный полиэкранный комплекс быстро и мощно повлиял на человека, трансформируя его когнитивные способности и телесность.

Уже через восемь лет с момента появления первого смартфона в немецком языке возникло и закрепилось понятие «Smombie» – агглютинатив от «смартфон» и «зомби». С 2012 г. выражение «Generation Kopf unten» (буквально «поколение с опущенной головой»<sup>1</sup>) стало очень популярным в Германии. В русском лексиконе для обозначения подобного феномена некоторое время назад мы ввели термин «человек экранный» по аналогии с «человеком разумным». Сегодня мы полагаем более корректным и мягким определение «человек экрана» и по аналогии с немецким «Smombie» считаем возможным оперировать неологизмом «чекран». В немецком лингвистическом таблоиде «Слово года» за 2015 г. термин «Smombie» сходу взлетел на первое место, решительно оттеснив все прочие неологизмы<sup>2</sup>. В силу того что в естественном языке, лексико-грамматическое поле которого является творением коллективного мышления, ничего беспричинно не происходит, очевидно, что и в коммуникации посредством естественного языка также ничего случайно не закрепляется. Иначе говоря, данный концепт – «Smombie» – воплотил в немецкоязычной коммуникации по совокупности наиболее впечатляющие черты внешнего облика обладателя смартфона, уткнувшегося в экран, отрешенного от всего и словно загнипнотизированного экраном. Более того, чтобы номинатив какого-то явления закрепился в массовой коммуникации, оно должно фактически стать не просто часто наблюдаемым, а массовым, практически повсеместным. Обладатели портативных экранных гаджетов начали наткаться на стены, двери, столбы, других пешеходов, транспортные средства, попадать под их колеса, становиться виновниками аварий, используя устройства в момент управления автомобилем, незаметно для себя забредать на проезжую часть улиц и т. д. Для того чтобы хоть как-то выйти из создавшегося положения, в Германии начали производить светофоры, сигнал которых загорался на уровне асфальта перед «зеброй», т. е. именно там, куда глядел уткнувшийся в это время в экран своего смартфона «смомби» (чекран)<sup>3</sup>. Еще дальше продвинулись в соседней Голландии, где переключающийся сигнал находящегося вблизи светофора просто стал транслироваться на экраны смартфонов всех, кто находился рядом с этим светофором в момент переключения<sup>4</sup>. Перечисленные факты однозначно указывают на то, что общение посредством электронных устройств и с самим гаджетом значительно влияет на восприятие и сознание человека, переключая смомби (чекранов) на экран и поглощая их целиком<sup>5</sup>.

<sup>1</sup> Generation-Kopf-unten-Wie-einsam-macht-das-Smartphone. URL: [https://www.welt.de/newsticker/dpa\\_nt/infoline\\_nt/boulevard\\_nt/article127898591/Generation-Kopf-unten-Wie-einsammacht-das-Smartphone.html](https://www.welt.de/newsticker/dpa_nt/infoline_nt/boulevard_nt/article127898591/Generation-Kopf-unten-Wie-einsammacht-das-Smartphone.html) (дата обращения: 22.08.2022).

<sup>2</sup> См.: Jugendwort\_des\_Jahres\_(Deutschland). URL: [https://de.wikipedia.org/wiki/Jugendwort\\_des\\_Jahres\\_\(Deutschland\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Jugendwort_des_Jahres_(Deutschland)) (дата обращения: 25.08.2022).

<sup>3</sup> См.: В Германии появились специальные наземные светофоры для тех, кто не может оторваться от смартфона URL: <https://www.ixbt.com/news/2016/04/27/v-germanii-pojavilis-specialnye-nazemnye-svetofory-dlja-teh-kto-nemozhet-otorvatsja-ot-smartfona.html> (дата обращения: 25.08.2022).

<sup>4</sup> См.: Агеев А. В. Нидерландах создан светофор для пешеходов, «уткнувшихся» в смартфон. URL: <https://www.techcult.ru/mobile/4001-lightline> (дата обращения: 25.08.2022).

<sup>5</sup> См.: Матвеева М. В. Влияние гаджетов на развитие памяти у младших школьников // Вестник Северо-Восточного федерального университета им. М. К. Аммосова. Серия: Педагогика. Психология. Философия. 2021. № 2 (22). С. 59.

Формирующаяся зависимость человека от экрана смартфона стала все более закрепляться в рамках его индивидуального бытия, приобретая внутри него новые формы. Если страдающие от прежних традиционных форм аддиктивного поведения начинают свой день с глотка спиртного или первой утренней сигареты, то чекран, едва открыв глаза, берет в руки смартфон, который постоянно находится во включенном состоянии. Таким образом, вместе с удобным и крайне функциональным экранным гаджетом технологически продвинутое человечество приобрело и новую аддикцию, что согласованно отмечается разными авторами во многих исследованиях<sup>1</sup>.

Укрепление связи пользователя с экраном смартфона обогатило лексикологию многих мировых языков и еще одним термином – «номофобия», означающим новый, особенный вид навязчивого страха потерять смартфон, остаться без него даже на некоторое время и на не очень удаленном расстоянии. Появление этого неологизма в большинстве современных языков прямо указывает на отчетливый характер феномена возникновения огромного собственного мира индивида внутри виртуального пространства принадлежащего ему электронного устройства. Знаменательно, что утрата связи с таким устройством даже на некоторое время воспринимается этим индивидом на эмоциональном и когнитивном уровне как катастрофа<sup>2</sup>.

Сложившееся положение дел означает, что сама по себе индивидуальная значимость возможности немедленного доступа к виртуальной реальности смартфона приобрела для его обладателя экзистенциальный характер. Что касается самого гаджета, то он стал неотъемлемой частью жизни человека, выступая в качестве *pars modi vivendi* («часть образа жизни» – лат.). В связи с этим возникает вопрос: продолжает ли современный человек оставаться человеком после изъятия у него смартфона или уже нет, и только потому, что из-под его сознания и восприятия выдернули «ментальные костыли», которыми стал для чекрана экран портативного устройства? К сожалению, возможность однозначного ответа на этот вопрос уже упущена, поскольку по данным тех же публикаций<sup>3</sup> эмоционально отягощенной номофобией (вплоть до возникновения состояния некомпенсированного аффекта при внезапно обнаруженной утрате гаджета) страдают каждые двое из пяти обладателей смартфонов, причем с течением времени этот процент обнаруживает тенденцию к увеличению. Иными словами, утрачивая смартфон, люди перестают быть людьми в определенном смысле, сами заявляя о себе, что «без своего смартфона я не человек».

Всего за одно десятилетие количество пользователей смартфонов возросло на 566 %<sup>4</sup>, такая динамика не есть заслуга изготовителей только аппаратной части этих устройств. Стремительные темпы роста численности потенциальных смомби – чекранов обеспечиваются усилиями разработчиков соответствующего непрерывно совершенствующемуся техническому

---

<sup>1</sup> См.: Матвеева, М. В. Влияние гаджетов на развитие памяти у младших школьников // Вестник Северо-Восточного федерального университета им. М. К. Аммосова. Серия: Педагогика. Психология. Философия. 2021. № 2 (22). С. 54–63; Водяха С.А. Влияние гаджетов на развитие интеллектуально-когнитивных способностей обучающихся. URL: [https://docs.yandex.ru/docs/view?tm=1661499916&tld=ru&lang=ru&name=Vodjakha\\_Vlijanie\\_gadzhetov.pdf&text=3D1](https://docs.yandex.ru/docs/view?tm=1661499916&tld=ru&lang=ru&name=Vodjakha_Vlijanie_gadzhetov.pdf&text=3D1) (дата обращения: 26.08.2022); Adrian F. Ward, Kristen Duke, Ayelet Gneezy, Maarten W. Bos. Brain Drain: The Mere Presence of One's Own Smartphone Reduces Available Cognitive Capacity // Journal of the Association for Consumer Research. 2017. No. 2 (2). P. 140.

<sup>2</sup> См.: Бовэ С. О., Горягин Р. А. О влиянии гаджетов на когнитивное развитие личности: генезис, история и последствия проблемы // Проблемы современного педагогического образования. 2019. № 12. С. 439.

<sup>3</sup> Там же.

<sup>4</sup> Отрывок из книги «Со всеми и ни с кем». Конец уединения: что отнимает у человека смартфон. URL: <https://special.theoryandpractice.ru/smartphone/> (дата обращения: 22.08.2022).

уровню носимых устройств прикладного программного обеспечения: сервисов, платформ доступа, виртуальных игр, социальных сетей, электронных маркетплейсов и т. п. Не выпуская из рук смартфон, один на один с экраном современный человек может решать такое количество самых разнообразных задач и программировать такие сценарии реализации своего бытия, которые человек «досмартфонной» эпохи мог видеть только в фантастических фильмах. В то же время данный невиданный прогресс обрел и негативную сторону. Появилось и стало подрастать целое поколение, которое, во-первых, вне контакта со смартфоном не мыслит собственного существования, во-вторых, само по себе вне этого же контакта не умеет делать практически ничего. Из «расширения» современного человека экран смартфона незаметно, но стремительно превращается в его «протез» ментально-операционального плана<sup>1</sup>, за отсутствием которого его сознание и восприятие, а вслед за ними и преобразующая деятельность человека (продолжая ту же мысль) инвалидизируются, утрачивая тем самым не только свою эффективность, но и широту спектра доступных им возможностей<sup>2</sup>.

Печально констатировать, но столь массивное внедрение в общий план человеческой экзистенции не смогло обойти стороной и ее аксиологическую сторону, в частности вопросы и проблемы интерсубъективности в сфере доверия. Отягощенный наличием бесстрастного и бескорыстного электронного помощника современный человек во все меньшей степени доверяет окружающим его и во все большей степени экрану гаджета, что и провоцирует возникновение мошенничества и различных видов обмана в информационном пространстве. Однако факт остается фактом: среднестатистический чекран более склонен доверять экрану смартфона, чем реальному собеседнику<sup>3</sup>. Такое изменение перечня возможных контрагентов общения человека при масштабировании неизбежно отражается и на характере социума, членом которого он является. Общество становится все более «сетевым», поскольку смещение львиной доли социальных интеракций самого разнообразного плана в виртуальное пространство сомнений не вызывает. Традиционная почта и бумажные носители во все большей степени примеряют на себя роль исторически отходящего антуража по одной простой причине: современный чекран не только читает с экрана смартфона сообщения, но и пересылает их через него же. Это, безусловно, удобно и экономит время. Тем не менее существенно обедняемое актами реального взаимодействия с другим живым человеком индивидуальное восприятие начинает деформироваться относительно эволюционно «вшитых» в него эмоциональных констант. Чекраны прогрессирующе утрачивают способность к антипатии, симпатии, эмпатии из-за возможности демонстрировать все перечисленное только по отношению к виртуальным никам и аватарам, заселяющим виртуальное пространство экрана. С точки зрения теории и практики психологии социального взаимодействия все это имеет далеко идущие и крайне негативные последствия. Речь идет о том, что привыкшее к клипам и тэгам восприятие чекрана утрачивает способность чтения и понимания не только бумажной книги, но и, что более трагично, другого

---

<sup>1</sup> См.: Ямпольский М. Экран как антропологический протез // Новое литературное обозрение. 2012. № 2 (114). С. 62.

<sup>2</sup> См.: Захаркина Т. Н., Исакова И. А. Гаджетизация: эффекты влияния на общественные процессы // Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского. Серия: Социальные науки. 2019. № 3 (55). С. 119.

<sup>3</sup> См.: Морозова Л. Л. Синдром постоянного нахождения онлайн или как гаджеты изменили нашу жизнь // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. 2016. № 1. С. 29.

человека. Это происходит потому, что на экране смартфона разобрать реальное означаемое за виртуальным означающим часто нет невозможно<sup>1</sup>.

Исходя из концепции «гиперпотребления» Ж. Бодрийера<sup>2</sup>, нельзя не согласиться с утверждением, что нет и не будет в окружении человека ничего такого, чем он не смог бы злоупотреблять. Понятно, что смартфон в данном случае не имеет ни одной возможности стать исключением. Достаточно сказать, что согласно социологическим опросам<sup>3</sup> все увеличивающийся процент населения приносит свои смартфоны в спальню. Возникает основание утверждать, что гаджеты вторгаются не только в социальную сферу нашей жизни, но и в интимную. Подтверждение тому находим в исследовании мобильных потребительских привычек<sup>4</sup>, проведенном в 2013 г. В частности, стало известно, что уже тогда 12 % пользователей не расставались со своими любимыми устройствами даже в душе. Еще более тревожным оказался другой показатель. Согласно исследованиям британских OnePoll и SecurEnvoy<sup>5</sup> сегодня уже 41 % опрошенных чувствует тревожность и не контролирует себя, когда находится далеко от смартфонов или планшетов. При этом 51 % респондентов утверждает, что испытывает панику, если их смарт-друга нет поблизости. Подобное вызывающее у людей страдание состояние есть «синдром постоянного нахождения онлайн».

Влияние постоянного замыкания всей сферы восприятия внутрь экрана смартфона на формирующуюся детскую психику заслуживает, без сомнения, отдельного исследования. Что касается взрослых, то время, когда за обществами анонимных наркоманов и алкоголиков должны естественным образом последовать общества анонимных гаджетоманов, по всей видимости, уже не за горами. Речь идет не только о практической стороне вопроса, которая при отсутствии направляющей практику теории будет долго блуждать в поисках решений. Обнаруживающая явно междисциплинарный, комплексно-антропологический характер проблема возникновения и закрепления исключительной по силе зависимости человека от экрана мобильных электронных устройств должна стать объектом исследования и быть проанализирована со стороны философии сознания, физиологии высшей нервной деятельности и отдельных высших психических функций, психологии общения и коммуникации, социологии неформальных групп и субкультур, складывающихся в виртуальной среде, культурологии.

Наряду с удобством использования смартфон смог очень быстро заменить, а затем и вытеснить исторически сложившиеся формы человеческого общения, оставив тем самым индивиду себя в качестве единственного собеседника, что не могло не отразиться на психике человека. Уровень поглощенности и охваченности восприятия и мышления человека экраном смартфона представляет настолько явную угрозу его психическому и физическому здоровью, что заставляет ряд стран организованно принять специальные меры по защите здоровья пользователей. Первоначально созданный для экономии времени и других ресурсов человека в

<sup>1</sup> См.: Adrian, F. Ward, Kristen Duke, Ayelet Gneezy, Maarten W. Bos. Brain Drain: The Mere Presence of One's Own Smartphone Reduces Available Cognitive Capacity // Journal of the Association for Consumer Research. 2017. No. 2 (2). P. 140.

<sup>2</sup> См.: Бодрийер Ж. Символический обмен и смерть. М.: Рипол Классик, 2021. 512 с.

<sup>3</sup> См.: Опрос OnePoll и SecurEnvoy «Nomophobia continues to sweep the US». URL: <https://www.securenvoy.com/blog/2012/02/16/66-of-the-population-suffer-fromnomophobia-the-fear-of-being-without-their-phone/> (дата обращения: 23.08.2022).

<sup>4</sup> См.: Опрос 2013 Mobile Consumer Habits (link is external). URL: <http://www.zdnet.com/article/phone-sex-using-our-smartphones-from-the-shower-to-the-sack/> (дата обращения: 22.08.2022).

<sup>5</sup> Опрос Versapak. URL: <http://www.thedrum.com/news/2013/07/11/over-half-brits-suffer-extreme-tech-anxiety-whenseparated-smartphones> (дата обращения: 22.08.2022).

настоящее время смартфон фактически превратился в его «протез» ментально-операционального характера, тем самым лишив человека многих прежних самостоятельных навыков.

Проблема влияния мобильных электронных устройств на восприятие и мышление, которая сегодня трансформировалась в проблему зависимости от данных устройств, стала представлять реальную угрозу процессу естественной трансляции необходимых форм значимого социокультурного опыта от поколения к поколению. Каковы эффекты и риски превращения экрана портативных устройств в новую телесность? Прежде чем ответить на этот вопрос, заметим, что первый персональный компьютер, появившись чуть более 40 лет назад, по сравнению с телевизором, вошедшим в мир человеческого универсума несколькими десятилетиями ранее, дал возможность пользователю уже не только переключать каналы, но и более разнообразным и сложным образом влиять на происходящее на экране монитора. Прошло совсем немного времени, и это сложное устройство было переконструировано до размеров большой (а позже и не очень большой) папки с бумагой, получило автономный источник питания и стало мобильным.

В первом десятилетии нынешнего века произошел резкий переход от мобильных телефонов первых поколений к полноэкранным смартфонам, которые в отличие от ноутбука вполне можно было положить и в сумку, и в карман. Это устройство по массовости своего распространения быстро потеснило все остальные объекты техносферы, и сегодня уже крайне сложно найти человека, его не имеющего. По объему времени, занимаемому коммуницированием человека со своим мобильным гаджетом, все остальные виды общения вне контакта с виртуальной реальностью постепенно, но неуклонно оставляют свои позиции, передавая их все более технически современной и все более антропологически и эргономически удобной электронике. Основным элементом данного устройства является экран, на котором его пользователь получил возможность реализовывать сценарии, выходящие далеко за рамки виртуальной реальности, например, осуществлять покупки, заказывать и вести документацию, проводить финансовые платежи и переводы, не говоря уже обо всем остальном, более традиционном. Однако возникли и все еще остаются нерешенными вопросы: человек, взаимодействующий таким образом с виртуальной реальностью, остался ли прежним и неизменным по основным нейросенсорным и когнитивным характеристикам своей психики в процессе этого коммуницирования с обязательной медиацией самого этого процесса посредством экрана; только ли медиатором остается экран, или в результате постоянного, многократно повторяющегося взаимодействия с человеком он стал приобретать какие-то более важные (по сравнению с чисто техническими) функции? Проведение всестороннего анализа изменяющегося функционала экрана в системе его взаимодействия с пользователем технического устройства, а также акцентирование внимания на отдельных и наиболее важных аспектах экранного информационного поля, антропометрически, операционально и хронологически оцениваемых в динамике своих изменений в течение последнего времени, поможет дать ответы на поставленные вопросы. При этом необходимо отдавать себе отчет в том, что общее, феноменологически всеобъемлющее отношение человека к виртуальной реальности изменилось от первых киносеансов братьев Люмьер, когда человек от реальности убежал в буквальном смысле, до прямо противоположного. Доказательство этого можно видеть сегодня везде, где человек любой проме-



жуток высвободившегося времени посвящает портативному экрану, вступая в «племя опущенных голов»<sup>1</sup>. Для того чтобы произошло столь радикальное изменение человека да еще и в столь массовом масштабе, нужен столь же радикальный и эффективный инструмент, им и стал мобильный и портативный экран. Трагические случаи гибели самых азартных геймеров прямо перед экраном компьютера от физического или нервного истощения свидетельствуют прежде всего о том, что техническое и технологическое совершенство самого этого технического устройства, равно как и его основного интерфейса, обращенного к человеческому восприятию, позволило стереть грань между реальной и виртуальной реальностью<sup>2</sup>.

Не менее размытой оказывается и грань между самоощущением человека в качестве реального существа и его экранным образом, которая подчас доходит до состояния полного неразличения. Выражаясь иначе, для того чтобы выжить «там», геймер реально умирает здесь, однако подобная подмена им практически не осознается: экранный двойник несет в себе все приметы физического прототипа. Важно подчеркнуть, что, как правило, отмеченное положение дел возможно исключительно при условии, когда обязательным промежуточным звеном в процессе коммуникации пользователя с виртуальной реальностью будет экран его технического устройства, причем экран, имеющий такой уровень технического и технологического совершенства, который обладает всеми достижениями, способствующими формированию в сознании человека эффекта отсутствия этой грани.

То обстоятельство, что виртуальная реальность видится все более значимой в жизни современного человека, сегодня ни у кого не вызывает сомнения. Однако субъективно формирующееся ощущение масштабности и повсеместности этой значимости и ее надвигающейся тотальности с необходимостью ставит перед исследователем проблему повышения уровня и имеющихся возможностей адаптации тела и духа человека к данной совершенно новой реальности. Все это делает насущными вопросы удобства, эргономики, инструментализации и сокращения любого рода издержек со стороны пользователя при осуществлении к ней доступа. Более того, инспирируемая современным стремительным научно-техническим прогрессом обостряющаяся злободневность именно такой постановки вопросов уже прямо, а не косвенно реагирует на них формулированием со своей стороны пожеланий, рекомендаций, требований изменить и самого человека<sup>3</sup>: дополнить его, расширить его возможности, в конце концов протезировать.

Таким образом, появляющаяся возможность утверждать экран в качестве антропологического протеза принципиально иного типа, появление которого вызвано возникновением совершенно нового пространства человеческого существования, этой экранной метафизики новейшего времени, тем самым дает возможность безоговорочно признать его недостижимое, фантастическое, не сравнимое ни с какими прежними видами «физических» антропологических протезов совершенство. Доказательством этого является как рекордный и неослабеваю-

<sup>1</sup> Григорьев С. Л. Роль полиэкранной культуры в формировании нового социокультурного типа человека // Вестник культуры и искусств. 2022. № 3 (71). С. 69.

<sup>2</sup> См.: Лобанова Ю. В. Компьютерная видеоигра как социокультурный генератив эмоций. Вестник культуры и искусств. 2022. № 3 (71). С. 75.

<sup>3</sup> См.: Капустина С. И., Лобанова Ю. В. Перспективы и риски массового использования искусственного интеллекта // Наука, техника, педагогика высшей школы. Новые технологии = Science, Engineering, Higher Education Pedagogics. New Technologies (Москва, 1–4 марта 2022 г.) // Мат. всерос. науч.-практ. конф. М.: ФГБОУ ВО «Московский политехнический университет», 2020. С. 510.

щий спрос на все более обновляющиеся мобильные электронные устройства обеспечения доступа в виртуальную реальность, так и сохраняющийся на них уровень цен. Сам, по своему собственному желанию, совершенно добровольно и без всякого принуждения современный человек выражает полную готовность не только «протезировать» самого себя ради обретения новых возможностей, но и платить за это «протезирование» реальную цену. Столь же очевиден и тот факт, что постепенно меняется сама культура социума, которая во все большей степени становится электронной<sup>1</sup>, экранной как по начинающим преобладать типам своей символизации, так и по формам репрезентации этих типов в рамках складывающихся культурных коммуникаций. Сейчас уже практически не подлежит сомнению, что вслед за изменением типов взаимодействий почти неизбежно последует изменение ценностей и экран (теперь уже как культурный феномен) получит все шансы продвинуться вверх и по этой шкале<sup>2</sup>. Собственно, какую-то часть данного процесса можно наблюдать уже сейчас. Речь идет о следующем: в субкультуре электронных фанатов обозначенные тенденции уже формализованы и вполне осязаемы. В частности, доказано, что в рамках опосредуемой этой культурой псевдосемиотики гиперреальности (термин Ж. Бодрийяра<sup>3</sup>), репрезентируемой посредством экрана, в психике человека возникают феномены гиперрефлексии, модально центрирующиеся вокруг образов экранной гиперреальности, а затем и гиперсознания<sup>4</sup>.

Являющееся результатом процесса общей виртуализации сферы восприятия и мышления человека, формируемое таким образом гиперсознание, наиболее поразительной особенностью которого становится символическая агглютинация образов физической и виртуальной реальности, скрепляет их во внутреннем мире продвинутых пользователей и геймеров до состояния их полного неразличения. Иначе виртуальное гиперсознание деформирует и преобразует исходные рецептивные, эмоциональные, мотивационные, когнитивные паттерны восприятия и понимания внешнего мира в направлении все большей привлекательности виртуальной реальности<sup>5</sup>. Тем самым современный человек, привыкший всемерно экономить личное время и минимизировать другие издержки, уже сейчас «голосует за экран», доставая свой смартфон и погружаясь преобразенным (преобразованным) сознанием в виртуальное пространство экрана этого смартфона целиком.

Используя дефицитарность бытия живущего сегодня человека, экран и его творцы, протезируя новые способности сферы восприятия и мышления пользователя, создают особые условия, внутри которых его навыки, привычки, сам жизненный стиль трансформируются в желаемом направлении, становясь при этом наиболее податливыми<sup>6</sup>. На это обратил внимание М. Ямпольский<sup>7</sup>, с концепцией которого и связана используемая нами метафора экрана как антропологического протеза. В данном контексте сознание индивида берется под контроль не

<sup>1</sup> См.: Закутнов О. И., Тихонова В. Л. Современный человек в пространстве виртуальной реальности // Каспийский регион: политика, экономика, культура. 2021. № 2 (67). С. 166.

<sup>2</sup> См.: Рейд Э. Идентичность и кибернетическое тело. Массовая культура: современные западные исследования / отв. ред. и предисл. В. В. Зверевой; послесл. В. А. Подороги. М.: Фонд научных исследований «Прагматика культуры», 2005. С. 211.

<sup>3</sup> См.: Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. М.: Рипол-Классик, 2021. 512 с.

<sup>4</sup> См.: Технологии виртуальной реальности: методологические аспекты, достижения и перспективы / Ю. П. Зинченко, Г. Я. Меньшикова, Ю. М. Баяковский [и др.] // Национальный психологический журнал. 2010. № 1 (3). С. 59.

<sup>5</sup> См.: Николаева Е. В. Экран как зеркало медийных революций // Наука телевидения. 2017. № 12. С. 59.

<sup>6</sup> Там же.

<sup>7</sup> См.: Ямпольский М. Экран как антропологический протез. URL: <https://magazines.gorky.media/nlo/2012/2/ekran-kak-antropologicheskij-protez.html> (дата обращения: 09.09.2022).

только с помощью особых приемов, которые можно обеспечить посредством экрана, но и уровнем его технического и технологического совершенства. Последний обеспечивает требуемый уровень тропизма (или «сродства») репрезентируемой экраном реальности к уже заложенным в это сознание моделям и образам восприятия и осмысления реального мира. Речь также идет об уровне психологического комфорта, сопровождающего интерактив в системе «человек – экран». Однако протезированное (экранированное) сознание индивида чаще всего берется под контроль для того, чтобы потом сделать его объектом манипулирования<sup>1</sup>, поскольку грань между непосредственно данным экраном и опосредованно репрезентированным им содержанием (виртуальным миром) в сознании настойчиво и интенсивно стирается. Считаем, что такое положение дел может рассматриваться как один из выходов для членов социума, отмеченного прогрессирующим ослаблением реальных социальных связей. В частности, в сеть можно выложить свое мнение, комментарий, фотографии или видео, иллюстрирующие те моменты личного бытия, которые пользователь считает возможным обнародовать в открытом доступе. Максимум, что он получает в ответ, это чужую иронию или инвективы, не способные нарушить реальную территорию личной безопасности<sup>2</sup>. Древнее «Charta non erubescit» стремительно заменяется на «Velum non erubescit», поскольку экран, сквозь который пользователь обозревает задаваемое им пространство, становится подобен занавесу. Примечательно, что такой «занавес» инициирует ситуацию, когда наблюдающий за тем, что он за собой скрывает, при желании сколь угодно долго сохраняет собственное инкогнито. Тем самым сбывается пророчество Ж. Бодрийера<sup>3</sup>, в соответствии с которым содержание экранного пространства превращается во всемирный виртуальный Бобур, сохраняющий свою видимость. Налицо хаос и чередование симулякров, за какими невозможно распознать реальное содержание.

Не секрет, что нынешний экран уже обладает способностями показывать, говорить и даже вступать со своим пользователем в диалог от имени предъявляемого им экранного образа, но при этом его потенциал как антропологического протеза для человека будущего связан с только что нащупываемыми и проектируемыми способностями создания посредством него эффектов полимодальной имитации или симуляции<sup>4</sup>. Она способна заменить (или заместить) окружающий человека мир целиком, и этот сценарий уже обыгран создателями культовой кинотрилогии «Матрица» («The Matrix»). Вымысел сценаристов и создателей названного блокбастера имеет все перспективы стать не далекой реальностью, образ которой пока еще во все большей степени обретает свои черты в рамках кинематографа. Знаменательно, что современная психология электронных коммуникаций с изумлением отмечает возникновение феномена почти интимных отношений телесности между пользователем и его гаджетом<sup>5</sup>, т. е. так, как это и предусматривается между нуждающейся в протезировании телесностью и самим протезом.

<sup>1</sup> Huhtamo, E. Elements of Screenology: Toward an Archeology of the Screen. ICONICS: International Studies of the Modern Image. 2004. Vol. 7. Pp. 31–82, p. 79

<sup>2</sup> См.: Gere Ch. Genealogy of the computer screen // Visual Communications. 2006. Vol. 5 (2). P. 144.

<sup>3</sup> См.: Бодрийер Ж. Симулякры и симуляция. М.: Постум, 2017. 250 с.

<sup>4</sup> См.: Miller J. The fourth screen: Mediatization and the smartphone // Mobile Media & Communication. 2014. No 4. 2 (2). P. 222.

<sup>5</sup> См.: Introna L.D., Ilharco F.M. On the Meaning of Screens: Towards a Phenomenological Account of Screenness // Human Studies. 2006. Vol. 29. № 1. P. 66.

Последнее же содержательно означает усиление формирующихся тенденций конвергенции прежде отдельных процессов эволюции техносферы и антропосферы, все более сближаемых и сближающихся в единый процесс коэволюции человека и мира окружающих его технических устройств, протезирующих уже сейчас или же в будущем в том числе важнейшие психические функционалы человека. Другими словами, уже сегодня мы вынуждены констатировать, что его сознание попадает во все большую зависимость от этой технической поддержки. Как отмечает М. Ямпольский<sup>1</sup>, наличие экрана для протезируемого человеческого сознания становится необходимым техническим средством репрезентации для субъекта чего-либо внесубъектного. Именно экран технически позволяет сознанию перевести его внутренние образы в поле внешней рефлексии и, визуализируя их там, сделать объективно столь же живыми, как они и представлены субъективно внутри сознания человека.

Подводя предварительные итоги, обратим внимание на следующие моменты.

1. Сегодня взаимодействие человека и портативного электронного устройства стало устойчивой составляющей социального бытия. Основным элементом информационной техники является экран, посредством которого современный человек реализует жизненные сценарии, выходящие за рамки виртуальной реальности.

2. Актуальный функционал экрана электронного устройства ныне значительно превосходит одну только функцию медиации, однако относительно других его возможностей до сих пор ведется активная научная дискуссия.

3. Де-факто именно экран стал основным средством радикального изменения отношения человека к виртуальной реальности. Экран оказался способен полностью стереть в восприятии и сознании человека грань между внешним миром и виртуальной реальностью.

4. Углубляемая виртуализация жизненного пространства человека ставит вопрос о необходимости адаптации его психики к внутреннему пространству экрана. Пользователь устройства и его экран, определенным образом воздействуя друг на друга, решают эту задачу.

5. Эффективность экрана, рассматриваемого в качестве антропологического протеза, оказывается несопоставима с эффективностью традиционных протезов. Одноименная концепция М. Ямпольского, предлагая некоторые ответы на важные вопросы, обнажает еще больше проблем, решать которые придется исследователю в рамках философии культуры.

---

<sup>1</sup> См.: Ямпольский М. Экран как антропологический протез. URL: <https://magazines.gorky.media/nlo/2012/2/ekran-kak-antropologicheskij-protéz.html> (дата обращения: 09.09.2022).

## Глава II

# ЭКРАН – ГЕНЕРАТОР СИМУЛЯКРОВ

### 2.1. Виртуализация и симуляция

Выявляя онтологическую и семиотическую сущность экрана – аннигилятора реальности, обратим внимание на следующий момент. Процессы интенсивной реструктуризации и виртуализации культуры современного информационного общества активно реализуются с помощью ряда устройств специфического электронного инструментария. Сегодня массовость и глубина внедрения транслирующих экранных устройств и технологий в культурное пространство социума достигла таких масштабов, что впору уже говорить не об этой активной экспансии экрана в рамках существующей системы культуры, а о зарождении и развитии принципиально новой *экранной культуры*. Визуальные и визуально-текстовые образы реальности, предлагаемые экраном зрителю и пользователю, в значительной степени опосредовали общее поле диалога индивида с окружающей действительностью, изменяя определенным образом не только последнюю, но и сферу восприятия – мышления самого индивида.

Сейчас уже невозможно отрицать тот факт, что именно экран становится не только массовым, но и эффективным коммуникатором для пользователя, во все большей степени изменяя как онтологическую структуру социального бытия, так и семиотику окружающей его культурной среды. Культуре во все меньшей степени удается сохранять прежние традиционные формы означивания и символизации объектов и образов реальности. Экран активно противопоставляет этой прежней реальности насыщенность и красочность собственных образов, притягивая к себе удобством доступа и уровнем информативности; скоростью и оперативностью подачи информации, которую выбирает сам пользователь; безопасностью и отсутствием ответственности. Все это приводит к постепенному вытеснению реальности *de facto* с заменой ее реальностью *de imago* посредством процессов виртуализации, которые становятся технически и технологически все более разнообразными, с последующей трансляцией создаваемых виртуальных образов через экран. При этом восприятие и сознание зрителя, все в большей степени адаптируясь к интенсивно доминирующим способам представления внешней информации, превращает созерцателя экрана в зависимого от происходящих процессов реципиента, а сам экран – в онтологически неустранимый «протез» его сознания и восприятия<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> См.: Ямпольский М. Экран как антропологический протез. URL: <https://magazines.gorky.media/nlo/2012/2/ekran-kak-antropologicheskij-protez.html> (дата обращения: 24.09.2022)

Изменения, инспирированные современной, окружающей человека со всех сторон электронной техносферой, когда-то начинались с области коммуникации, но сегодня только ей отнюдь не ограничиваются<sup>1</sup>. Если человек до-электронной эпохи, чтобы что-то узнать, записывался в библиотеку, то сейчас ему достаточно взять смартфон, перейти в поисковик и вбить в строку поиска запрос, причем выбор источников, которые получит пользователь смартфона, будет как минимум на порядок богаче и разнообразней того, чем прежде приходилось довольствоваться уходящему в историю «человеку без смартфона».

Экран стремительно вознесся на коммуникативный Олимп, вытеснив оттуда все остальные устройства, благодаря не только инженерным научно-техническим достижениям в сфере кинематографа, телевидения, вычислительной техники, но и тому, что изобретенное цифровое кодирование информационных массивов позволило минимизировать их физический размер. Преобразования, произошедшие в последнее время внутри этой сферы, оказались стремительными. Изменился сам характер информации: в том случае, например, если на экране прокручивается текстовая строка, то от представляемого ей текста физически не остается генетически-связанных атрибутов письма или печати, поскольку сегодня их полностью заместил цифровой код<sup>2</sup>. Проблема здесь заключается в том, что модально коммуникация, скажем, мобильного электронного устройства, осуществляемая посредством экрана, ориентирована на визуальные, т. е. невербальные образы, и экран создавался акцентированно для этого, а для текстовой информации в том числе.

Когда к визуальным образам добавляется текст, содержательная сторона акта коммуникации с участием экрана обретает черты разномодальности, а еще чаще полимодальности. Такой эффект возникает, в частности, в том случае, если транслируемая визуальная информация сопровождается не только экранными субтитрами, но и звуковым комментарием. Тем временем сама картинка, как правило, подвергается постоянной графической коррекции, например, преднамеренной импликации графических образов или персонажей, в самой реальности отсутствующих<sup>3</sup>. Все это поступает в поле восприятия зрителя экрана, создавая внутри данного поля образ реальности, который к самой реальности может иметь лишь поверхностное отношение. Фактически экран создает собственный цифровой образ реальности, обнаруживающий в каждый момент его представления зрителю разную степень достоверности реальности, которая симулируется таким образом<sup>4</sup>. В свою очередь, это означает, что создание и представление реальности в виде последовательности ее виртуальных образов, непрерывно сменяющих друг друга, какой-либо нужды в наличии самой реальности не испытывают. В лучшем случае объективная действительность окажется нужна либо в качестве фона, на котором будет «дорисовано» все остальное, либо сырого материала, из какого, используя существующие технологии обработки или создания визуальных образов, можно будет затем «вылепить» все, что угодно.

<sup>1</sup> См.: Евграфова Ю. А. Лингвосомиотика экрана: моделирование реальности в экранных текстах (на материале текстов кино, телевидения и сети Интернет): дис. ... д-ра филол. наук. Мытищи, 2020. С. 9–11.

<sup>2</sup> См.: Ганина О. А. Социальная аннигиляция индустриального общества и формирование общества информационного // Вестник ПНИПУ. 2013. № 18 (45). С. 19.

<sup>3</sup> См.: Богатырева Е. А. В каком смысле реальна экранная реальность? // Наука телевидения. 2016. № 12. С. 97.

<sup>4</sup> См.: Habermas J. Erläuterungen zum Begriff des kommunikativen Handelns // Vorstudien und Ergänzungen zur Theorie des kommunikativen Handelns / J. Habermas. Frankfurt a. M., 1995. С. 31.

В дальнейшем «непригодный» (по тем или иным причинам<sup>1</sup>) для видеотрансляции материал будет просто выведен за пределы экранного пространства коммуникации или, иначе говоря, аннигилирован потому, что будучи уже использован в виде информационного фона или «сырья», этот материал утратил свою актуальную ценность, равно как и уходит нужда в его остатках. Названные манипуляции с реальностью формируют самостоятельную традицию – культуру отмены.

Выражение «to cancel» стало трендовым после того, как на реалити-шоу «Любовь и хип-хоп: Нью-Йорк» участница проекта заявила своему парню, что он отменен. Подчеркнем, что подобная установка отчасти рифмуется с ситуацией, которая оказывается в поле зрения режиссера Т. Гиллиама. В игровом пространстве художественной действительности фильма «Бразилия» (1985 г.) герой пытается спасти свою возлюбленную от преследования апологетов идеологии информационного общества, стирая ее данные из компьютера посредством нажатия клавиши «delete». Однако в нашей повседневности экран никогда не аннигилирует реальность так, чтобы после этого в восприятии или сознании зрителя образовывались какие-то пустоты. Последние всегда превентивно и целенаправленно заполняются созданными виртуальными образами, симулирующими пространственно-хронологическое единство и непрерывность отцензурированного образа реальности настоящей.

Подобно тому как в традициях журналистики или политики господствовало железное, неизменное правило никогда не говорить всего, современная виртуальная журналистика (или политика<sup>2</sup>) придерживается дважды железного правила никогда не показывать всего, причем делать это необходимо таким образом, чтобы потенциальный реципиент экранного информирования ничего «неправдоподобного» даже не заметил. Возникает своеобразный эффект «экранности» как результат целенаправленного преобразования исходной онтологии реальности в онтологию виртуальную<sup>3</sup>. Как правило, отмеченный эффект оказывается более чем удобным и подходящим средством не только массового информирования, но и манипулирования массовым восприятием и сознанием<sup>4</sup>, позволяющим формировать мнение и представление о настоящей реальности через искусственно сфабрикованный экранный образ<sup>5</sup>.

На феномен аннигиляции реальности посредством специально созданного для этой цели инструментария указывает Ж. Бодрийяр, называя его «имплозией»<sup>6</sup>. Имеется в виду взрывное, лавинообразное схлопывание чего-либо внутри самого себя. Признаками и одновременно генеративами наступающей имплозии становятся симулякры. Последние формируют на месте имплозирующей реальности гиперреальность как образ ее, целенаправленно

---

<sup>1</sup> См.: Berkeley, L. et al. Creative destruction: Screen production research, theory and affect // Journal of Writing in Creative Practice. 2016. No 3. P. 9.

<sup>2</sup> См.: Cruz-Neira C, Sandin D. J., DeFanti T. A. Surround-screen projection-based virtual reality: the design and implementation of the CAVE. SIGGRAPH'93 // Proceedings of the 20th Annual Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques. 1993. P. 135–142.

<sup>3</sup> См.: Саенко Н. Р. Нигитология культуры (опыт построения). Волгоград: Науч. изд-во ВГСПУ «Перемена», 2010. С. 184.

<sup>4</sup> Лобанова Ю. В. Манипуляция сознанием: усиление воздействия в информационном пространстве // Современная наука: актуальные проблемы теории и практики. Серия: Познание. 2019. № 6 (93). С. 117–120.

<sup>5</sup> См.: Park J., Sung K. and Moon S. Developing Graduation Screen Ontology Based on the METHONTOLOGY Approach // Fourth International Conference on Networked Computing and Advanced Information Management, 2008. P. 379.

<sup>6</sup> См.: Пилюгина Е. В. Жан Бодрийяр и общество постмодерна: диагноз болезни нашего времени // Концепт. 2014. Т. 20. С. 1111–1115.

задаваемый для восприятия «массами», которые сами, в свою очередь, занимают место имплозирующего социума<sup>1</sup>.

Коммуникация между гиперсоциальностью «масс» и гиперреальностью окружающего их виртуального пространства с помощью технических и электронных устройств, заранее запрограммированных на симуляцию, наглядно показана в уже упоминавшемся фильме «Матрица» братьев Вачовски<sup>2</sup>. Первым кажется, что они и есть «общество», существующее вполне «реально» в пространстве симуляции второго. Сюжет фильма представляет собой похождения внутри матрицы группы не согласных с этим бунтарей. Латентный и неустрашимый ужас этого фильма состоит в том, что на основной вопрос: насколько далек созданный образ «матрицы» от того, к чему движется мир? – толком ответить никто не может. Тем не менее нельзя не признать, что дистанция между ними определенно сокращается. Доказательством тому служит тот факт, что первые жертвы надвигающейся виртуализации уже налицо. Как констатировалось ранее, сегодня известны случаи, когда сидящие перед экраном компьютерного монитора геймеры теряли сознание или даже умирали от физического истощения<sup>3</sup>. Данные тревожные прецеденты прямо указывают на то, что аннигиляция реальности с дальнейшим ее замещением виртуальностью посредством экрана прошла более чем успешно на том основании, что вместе с этой реальностью в прямом смысле слова аннигилировали и те, кто находился во власти аннигилятора.

События новейшей истории человечества, в наибольшей мере сопровождаемые целенаправленно формируемым мнением мировой общественности о происходящем и контролем за этим процессом со стороны мировых масс-медиа, становятся следующей иллюстрацией аннигиляции реальности с дальнейшей ее заменой специально сфабрикованной гиперреальностью, визуальный образ которой транслируется преимущественно экранным путем. Все самые крупные военные конфликты, спровоцированные по принципу «war by proxy» («война по доверенности» – англ.) освещались и освещаются СМИ, контролируемые одними «центрами силы», так, СМИ, контролируемые другими «центрами силы», иначе, СМИ, контролируемые третьими «центрами силы», еще каким-то образом и т. д., поэтому в данной симуляции реальности невозможно было понять, кто агрессор, а кто жертва, каковы истинные причины конфликта, кто на кого первым напал, что происходит на самом деле. Вне всяких сомнений, все это имело место лишь постольку, поскольку самой реальности уже не было. Причина в том, что искомая реальность прошла процедуру аннигиляции в сообщениях, контролируемых разными «центрами силы» СМИ, замещаясь каждым из этих аннигиляторов собственноручно сфабрикованным виртуальным образом. Симуляции активно подкреплялись через экран предварительно «подчищенными» и откровенно сфальсифицированными новостными видеорядами. В настоящее время интенсивность этого процесса вытеснения одного другим достигла такой глубины, что впору говорить о симуляции если не всей сферы мировой политики, то значительной ее части. Сегодня национальные политические системы ряда государств возглавляют персоны, выглядящие как виртуальные персонажи, за речами и действиями которых

<sup>1</sup> См.: Baudrillard J. Simulacra and Simulations. Selected Writings. Ed. Mark Poster. Stanford: Stanford University Press, 1998. P. 29.

<sup>2</sup> См.: The Matrix (Neopedia: cinema review report). URL: <https://neopedia.fandom.com/ru/wiki/%D0%9C%D0%B0%D1%82%D1%80> (дата обращения: 25.09.2022).

<sup>3</sup> См.: Berkeley L. et al. Creative destruction: Screen production research, theory and affect // Journal of Writing in Creative Practice. 2016. No 3. P. 29.



стоят сторонние интересы, общая бессодержательность характера их действий и речей, временами приобретающих абсолютно карикатурные, гротескные черты, инициирует ситуацию абсурда. Примечательно, что экранные образы всех этих «голых королей» XXI в. рисуются исключительно так, как этого требует текущий момент и как это «требуется» тому или иному социуму, несмотря на то, что публично они говорят одно, делают совершенно противоположное, а обещают на будущее еще что-то третье, не имеющее к реальной ситуации, как правило, никакого отношения. В итоге все это приводит к аннигиляции уже не воспроизводимой в СМИ действительности, а самой настоящей физической реальности – политической, экономической, социальной, духовной – во всех сферах жизни общества. При этом за экранными образами остается все меньше настоящего содержания, что, по сути, и определяет нынешнюю историческую реальность. Ее аннигиляция и замещение посредством экранных образов приводит к доминированию симуляции – конструированию, например, тех или иных виртуальных идентичностей, содержательная сторона которых не реферируется исторической действительностью, а остается, по существу, искусственно сфабрикованным конструктом, не релевантным объективной реальностью<sup>1</sup>. Причины перманентной фабрикации симулякров такого рода связаны и с тем, что псевдосемиотика симуляции не имеет возможности сформировать свою фактическую преемственность по отношению к истинной семиотике исторически сложившихся культурных систем. Дело в том, что псевдодействительность симуляции, основанная на подмене семиозиса мимезисом, представляет собой лишь имитацию базисных семиотических характеристик традиционной культуры. Речь идет о псевдосинтаксисе хаотического чередования симулякров и попыток придания этому чередованию видимости хоть какой-то осмысленности. В частности, инициаторы аннигиляции пытаются преодолеть ее сомнительные последствия путем запуска безостановочного процесса технического и технологического совершенствования основного средства организации данной аннигиляции – экрана. Однако это все есть не более чем имитация борьбы с симптомами недомогания при оставлении без внимания его истинной причины – имитации, которая только по одному этому может и отсрочить закономерный финал всей истории, но совершенно точно не сможет его предотвратить.

В целом мы имеем все основания утверждать, что процессы преобразования культуры реализуются посредством современного электронного инструментария, наиболее эффективным компонентом которого является экран. При этом в последние годы он во все большей степени усиливает влияние на своего зрителя, изменяя как онтологическую структуру его социального бытия, так и семиотику окружающей его культурной среды. Имеется в виду тот факт, что экран создает цифровой образ реальности, обнаруживающий в каждый момент его представления зрителю разную степень достоверности самой реальности, которая симулируется таким образом. Знаменательно, что пространство аннигилированной экраном реальности заполняется созданными виртуальными образами, симулирующими пространственно-хронологическое единство и непрерывность отцензурированного образа реальности настоящей. В свою очередь, псевдодействительность симуляции, основанная на подмене семиозиса мимезисом, выступает лишь имитацией базисных семиотических характеристик традиционной культуры, в значительной степени опирающейся на псевдосинтаксис фрагментов транслируемых экраном видеорядов. В данном контексте для иллюстрации положения дел особый инте-

---

<sup>1</sup> См.: Дибиров А. З., Белоусов Е. В. Война идентичностей // Вестник социологии. 2014. № 4 (11). С. 129.

рес представляет учение об идеях Платона. Имеется в виду знаменитая аллегория, использованная Платоном в 7 книге диалога «Государство», которая является сегодня универсальной методологической моделью анализа процессов всех сфер культуры. Диалог между Сократом и братом Платона Главконом, перенесенный из гносеологического контекста в социокультурный, может быть основой как критики разрастания экранных технологий в современности, так и почвой для многостороннего рассмотрения следствий этого процесса, прогнозирования его течения.

*«...люди находятся как бы в подземном жилище наподобие пещеры, где во всю ее длину тянется широкий просвет. С малых лет у них на ногах и на шее оковы, так что людям не двинуться с места, и видят они только то, что у их прямо перед глазами, ибо повернуть голову они не могут из-за этих оков»<sup>1</sup> (Платон, 2016).*

Читатель в первую минуту находится на стороне Главкона и болезненно воспринимает описанную Сократом картину, так как отождествляет себя с пленником пещеры. Это отождествление у ныне живущего человека происходит мгновенно и бессознательно. Вот как, например, пещеру 2000 г. описывал Б. Марков: «Воплощается идеал барокко – комната без окон, стены которой отражают все происходящее в мире. Современная мебель и бытовая техника образуют нечто вроде монады Лейбница. Благодаря соединению ТВ, компьютера, факса отпадает нужда ходить не только в библиотеки, театры и музеи, но и в магазины, все популярнее становится надомный труд. Итак, внешний мир доступен нам с экрана монитора. Он весь у наших ног, точнее, перед нашими глазами, но, превращенный в аудиовизуальный дискурс, он одновременно исчез как таковой в своей вещественной плотности, хотя и стал при этом даже более ярким и красивым, чем на самом деле. Виртуальная реальность – это одновременно гиперреальность»<sup>2</sup>.

Через двадцать лет пандемия закапсулировала большую часть цивилизованного мира, экран стремительно пережил метаморфозы, превратившись из посредника в феномен. Профессия, образование, повседневные практики, общение, игра, досуг – все вынужденно стало экранным, ассимилируя и включая в свою структуру и функциональность свойства экрана, такие как визуальная образность, повышение степени эстетизации, повышенный темпоритм, симулятивность, редуционизм.

*«Люди обращены спиной к свету, исходящему от огня, который горит далеко в вышине, а между огнем и узниками проходит верхняя дорога, огражденная, предельно невысокой стеной, вроде той ширмы, за которой фокусники помещают своих помощников, когда поверх ширмы показывают кукол» (Платон, 2016).*

Активное использование платоновской аллегории в анализе процесса глобальной медиатизации современной культуры обусловлено, во-первых, феноменологией экрана, который является центральным инструментом медиа и генетически связан с ширмой, стеной, забором. То, что все это есть медиа, виртуозно показано В. В. Савчуком: «Стена есть медиа, посредник, сообщение: пропуская одних, она преграждает путь другим; ограждая, соединяет; а разделяя, оставляет возможность (врата) сообщаться»<sup>3</sup>. Платон рисует две стены: стена-экран впереди наблюдателя и стена-ширма у него за спиной, – и обе они по функции являются медиа. На

<sup>1</sup> Платон. Государство. Москва: АСТ, 2016. 448 с.

<sup>2</sup> Марков Б. В. После оргии // Бодрийар Ж. Америка. СПб.: Владимир Даль, 2000. С. 20.

<sup>3</sup> Савчук В. Медиафилософия. Приступ реальности. СПб.: Изд-во РХГА, 2013. С. 317.

первой среди прочих теней должна фигурировать тень самого зрителя, что может порождать иллюзию его свободы и возможности влиять на действительность.

*«Так представь же себе и то, что за этой стеной другие люди несут различную утварь, держа ее так, что она видна поверх стены; проносят они и статуи, и всяческие изображения живых существ, сделанные из камня и дерева. При этом, как водится, одни из несущих разговаривают, другие молчат. ...Прежде всего разве ты думаешь, что, находясь в таком положении, люди что-нибудь видят, свое ли или чужое, кроме теней, отбрасываемых огнем на расположенную перед ними стену пещеры? ...Если бы узники были в состоянии друг с другом беседовать, разве, думаешь ты, не считали бы они, что дают названия именно тому, что видят? Далее. Если бы в их темнице отдавалось эхом все, что бы не произнес любой из проходящих мимо, думаешь ты, они приписали бы эти звуки чему-нибудь иному, а не проходящей тени? ...Такие узники целиком и полностью принимали бы за истину тени проносимых мимо предметов» (Платон, 2016).*

Стена-ширма за спиной наблюдателя и люди, скрывающиеся за ней, выполняющие роль «тенегенераторов», «теневопроводов», не могут не вызывать к жизни конспирологические идеи или социально-политическую паранойю, подозрения в манипуляциях, обмане в интересах власти, режима или коммерческих структур. Вопросы о том, кем в платоновской концепции являются люди за ширмой, почему они не закованы, зачем они вводят в заблуждение закованных, и отсутствие ответов в диалоге делают миф Платона универсальной моделью социокультурного анализа.

Культурных мифологем, в которых платоновский типаж «теневопроводов» эксплицирован, много быть не может, так как манипуляция перестает быть собой, когда публично открывается (поэтому у Платона теневопроводы спрятаны за стеной-ширмой).

Уже упомянутая беседа В. И. Ленина с А. В. Луначарским – один из немногих исторических фактов открытой демонстрации идеологических замыслов использования художественного экрана. Сегодня мы можем наблюдать подобные попытки. Например, в проекте ЮНЕСКО «Декларация о правах человека и верховенстве права в информационном обществе» заявляется, что коммуникационные технологии открывают невиданные возможности для свободного самовыражения людей, но также «представляют собой серьезный вызов этой свободе, в частности, в форме государственной и частной цензуры»<sup>1</sup>.

Скрытость теневопроводов, их замыслов более привычна и гармонично вписывается в мифологему Платона, чем названные попытки «не прятаться за ширмой». Это вызывает к жизни сюжеты, подобные художественным текстам: «Футурологический конгресс» С. Лема, «Generation π» В. Пелевина, «Плутовство или Хвост виляет собакой» Б. Левинсона и др. Считаем обоснованным уже ставшее обычным сопоставление мифа Платона и контента американской научно-фантастической медиафраншизы «Матрица»<sup>2</sup>. Многие прогнозы перечисленных художественных текстов сбылись. Симптоматично то, что реализуется и вторая часть мифа Платона, где показано, как человека нужно будет насильно выводить из пещеры, поскольку ему в экранном мире комфортнее и безопаснее.

<sup>1</sup> См.: Декларация о правах человека и верховенстве права в информационном обществе. М.: МОО ВПП ЮНЕСКО «Информация для всех», 2005. С. 3.

<sup>2</sup> См.: Темник А. Д. Миф Платона о пещере и фильм «Матрица» // Молодой ученый. 2018. № 30 (216). С. 161.

*«Когда же с кого-нибудь из них снимут оковы, заставят его вдруг встать, повернуть шею, пройтись, взглянуть вверх – в сторону света, ему будет мучительно выполнять все это, он не в силах будет смотреть при ярком сиянии на те вещи, тень от которых он видел раньше» (Платон, 2016).*

Страдания человека, которого отрывают от экрана, связаны с постепенным формированием третьего экрана, какой разными исследователями назывался «внутренним» или психологическим<sup>1</sup>. При этом дигитальная философия настаивает на том, что информационные системы являются формой бытия, поэтому человек, познавая мир с помощью экранных технологий, коррелирует их с истиной и отрыв от экрана ощущает как отдаление от истины и гармоничного существования.

Другие исследователи, например И. Н. Инишев, делают глобальные заявления о повсеместной «распределенной образности»<sup>2</sup>. Соглашаясь с подобными гипотезами, мы считаем, что внутренний экран действительно провоцирует современного человека на склонность к виртуальным мирам (игровым, социально-сетевым, симулятивным), быстрому выработыванию экранной зависимости («скриномании»). В. Ф. Познин оперирует понятием «проекция-идентификация»<sup>3</sup>, что, на наш взгляд, точнее всего передает эффект построения внутреннего экрана.

Наиболее точную объяснительную метафору создает М. Ямпольский, называя экран «антропологическим протезом», по-видимому, уточняя фрейдовское определение человека технического прогресса как «Бога на протезах»<sup>4</sup>. Результатом анализа экрана в контексте представления о технике как о «расширенном» теле человека становится его определение как «нового зрения», «дигитальной памяти».

*«Обдумай еще и вот что: если бы такой человек опять спустился туда и сел бы на то же самое место, разве не были бы его глаза охвачены мраком при таком внезапном уходе от Солнца? А если ему снова пришлось состязаться с этими вечными узниками, разбирая значение тех теней? Пока его зрение не притупится и глаза не привыкнут – а на это потребовалось бы немалое время, – разве не казался бы он смешон? О нем стали бы говорить, что из своего восхождения он вернулся с испорченным зрением, а значит, не стоит даже и пытаться идти ввысь. А кто принялся бы освободить узников, чтобы повести их ввысь, того разве они не убили бы, попадись он им в руки?» (Платон, 2016).*

Символическим возвращением в пещеру можно назвать привычки сознания и стереотипы поведения наших современников, геймеров, зрителей сериалов, потребителей массовых кинематографических сюжетов, обнажающих структуру экранной симуляции, одновременно с этим охотно принимая за реальность симулякры (фейковые новости, поток постправды, редуцированную, упрощенную информацию, социальные и научные мифы, неоархаические, неомагические ритуальные практики и т. п.)

<sup>1</sup> См.: Михалкович В. И. Избранные российские киносы. М.: Аграф, 2006. С. 12.

<sup>2</sup> См.: Инишев И. Н. Распределенная образность: имагинативные практики современной культуры // ПРАЭНМА. Проблемы визуальной семиотики. 2020. Вып. 1 (23). С. 45.

<sup>3</sup> См.: Познин В. Ф. Экранное пространство и время. Структурно-типологический и перцептуальный аспекты. СПб.: Петрополис, 2021. 389 с.

<sup>4</sup> См.: Соколовский С. В. Экстенсии как техносоматические сборки: к истории одной идеи // Corpus Mundi. 2020. Т. 1. № 1. С. 15–35.

В одном из эпизодов британского сериала «Черное зеркало» – «Пятнадцать миллионов заслуг» (Ч. Брукер, Х. Хак, 2011 г.) представлена другая объяснительная модель обозначенного парадокса. Бунт против системы симуляций, критика и разоблачение, высказываемые героем, принимаются самой системой в качестве свежего привлекательного зрелища и ангажируется машиной зрелищ.

Модальность «если бы» мифа Платона оборачивается в обществе поздней современности утверждением (условность обернулась реальностью): человек сегодня возвращается в пещеру неосознанно или по доброй воле<sup>1</sup>. «Не является ли в этом смысле виртуальный мир неким подобием мира теней, который ведь тоже может быть достаточно далек от реальности, в котором даже событие уже не столько является фактом его реализации в мире, сколько фактом его виртуального массмедийного конструирования. Пещера Платона из образа стала реальностью, причем из виртуального мира вырваться гораздо труднее, чем из описываемой им пещеры»<sup>2</sup>.

*«Восхождение и созерцание вещей, находящихся в вышине, – это подъем души в область умопостигаемого. ... Так вот что мне видится: в том, что познаваемо, идея блага – это предел, и она с трудом различима, но стоит только ее там различить, как отсюда напрашивается вывод, что именно она – причина всего правильного и прекрасного. В области видимого она порождает свет и его владыку, а в области умопостигаемого она сама – владычица, от которой зависят истина и разумение, и на нее должен взирать тот, кто хочет сознательно действовать как в частной, так и в общественной жизни» (Платон, 2016).*

Если этот гимн восхождению, уходу из пещеры Платон так и оставил гимном, лозунгом, то в историческом развитии его идея достраивалась системой способов восхождения из пещеры, преодоления идолов или призраков. Вспомним три пути спасения от страданий, сопряженных с навязанной волей *представлением*, А. Шопенгауэра: мудрость, святость и творчество<sup>3</sup>. Обратим внимание на то, что немецкий философ все эти способы связывает так же, как и Платон выход из пещеры, с познавательными практиками и отказом от соблазна удовольствий. Однако, побеждая волю к жизни, которая, по А. Шопенгауэру, является неотъемлемой частью его самого, человек неминуемо отказывается от своей сущности, что снова приносит ему страдания. Это может объяснять эскапистское поведение современного человека, убегающего от боли познания к игровому или сериальному экрану. Что в таких условиях нужно предпринимать, чтобы совершить восхождение и созерцание в вышине? Что должно способствовать духовной безопасности? Исследователи духовных рисков, связанных с экспансией экранных технологий в культуре, видят пути спасения в соборности (уходе от капсулированного индивидуализированного существования, ведь Платон как раз и оговаривает невозможность пленников пещеры общаться друг с другом), замедлении, активном творчестве<sup>4</sup>.

<sup>1</sup> См.: Volkova P., Luginina A., Saenko N., Samusenkov V. Virtual Reality: Pro et Contra // Journal of Social Studies Education Research. 2020. No. 11 (4). P. 190–203.

<sup>2</sup> Миронов В. В., Сокулер, З. А. Тоска по истинному бытию в цифровой культуре // Вестник Московского университета. Серия 7: Философия. 2018. № 1. С. 21.

<sup>3</sup> См.: Шопенгауэр А. Мир как воля и представление // Собрание сочинений: в 6 т. М.: ТеРРА – Книжный клуб, Республика, 1999. Т. 1. 496 с.

<sup>4</sup> Саенко Н. Р., Саенко А. В. Духовная безопасность как составляющая национальной безопасности России // Успехи современной науки. 2016. № 1. С. 94–97; Саенко Н. Р. «Медленное движение» как стратегия духовной безопасности в современной культуре // Коммуникативные технологии в образовании, бизнесе, политике и праве: проблемы и перспективы реализации в современной цифровой среде: сб. мат. V междунар. науч.-практ. конф. (Волгоград, 6–8 декабря 2018 г.) / отв. ред. М. Р. Желтухина. Волгоград: Науч. изд-во ВГСПУ «Перемена», 2019. С. 112–113.

Однако, для того чтобы воспользоваться имеющимся опытом, необходимо прежде признать, что экранная культура значительно изменила жизнь человека. Сегодня социокультурное пространство и человека в нем невозможно представить без экрана телевизора, смартфона, планшета или компьютера. Экран стал существенным феноменом бытия культуры, заключающим в себе события жизни человека, его переживания, отношение к себе и людям. В современном мире экран превратился в определенный культурный код, способ идентификации культуры и культурной идентичности посредством содержащейся в нем информации и использования инструментов его воздействия на человека.

Понимание экранной культуры невозможно без анализа теоретических наработок Д. Белла<sup>1</sup>, П. Друкера<sup>2</sup>, Э. Тоффлера<sup>3</sup> и др., сказавших свое слово в области изучения информационного общества, поскольку именно информатизация открыла путь экранной культуре, предоставила широкие возможности взаимодействия экрана и человека. Однако сегодня очевидно, что экран как результат развития информационных технологий и информатизации выступает, с одной стороны, посредником между человеком и миром, но с другой – самостоятельным глобальным субъектом, влияющим на сознание человека, задающим смысловое содержание культуры и определяющим стратегию человеческого поведения. В последние десятилетия появился ряд зарубежных исследований, посвященных «цифровому субъекту», как некоему феномену информационной системы, в роли которого выступает экран<sup>4</sup>.

В широком смысле экран может рассматриваться как некий культурный код, транслирующий посредством информации содержащиеся в нем культурные ценности, детерминирующие смысл и стратегию поведения человека. При этом в более узком смысле экран есть конкретный инструмент, имеющий носителя (компьютер, планшет, смартфон, телевизор), который позволяет человеку как субъекту культуры существовать в цифровом пространстве наравне с другими субъектами для общения, обучения, образования, развлечения и т. д.

Мы опираемся на широкую дефиницию экрана, поскольку это позволяет нам представить его как некую целостную культурную систему, трансформирующую бытие культуры путем генерации определенных эффектов, к которым можно отнести симулякры и фейки. Последние служат средством трансляции и воспроизводства экранных ценностей и смыслов.

В настоящее время проблема экрана является сферой изучения комплекса социально-гуманитарных и технических наук (философской антропологии, философии сознания, наук об искусственном интеллекте, нейронаук, психологии, искусствоведения и др.). Однако, несмотря на такое многообразие подходов к изучению этого феномена, единой концепции экрана и экранной культуры не существует. Развитие технических наук наполнило понятие экрана качественно новым содержанием. Он стал рассматриваться как необходимая часть современной культуры, определяющая и трансформирующая все формы жизнедеятельности человека, переводя их из реальных в цифровые.

---

<sup>1</sup> См.: Постиндустриализм. Опыт критического анализа: монография / В. И. Якунин [и др.]. М.: Науч. эксперт, 2012. 287 с.

<sup>2</sup> См.: Друкер П. Эффективное управление. Экономические задачи и оптимальные решения. М.: ФАИР-ПРЕСС, 2001. 288 с.

<sup>3</sup> См.: Тоффлер Э. Метаморфозы власти: знание, богатство и сила на пороге XXI века. М.: АСТ, 2009. 668 с.

<sup>4</sup> См.: Multiple intelligences: The theory in practice: A reader / Howard Gardner. New York: Basic books, Cop. 1993. 304 p.

Появление и распространение экрана видоизменило бытие культуры. Будучи формой отражения реальности, он отзеркаливает и меняет до неузнаваемости взаимодействие субъекта и объекта культуры. Если в телевизионной культуре телевизор был объектом, с которым пассивно взаимодействовал субъект, то в условиях цифровой действительности экран не просто объект, он становится самостоятельным субъектом, активно «втягивая» в себя человека, подчиняя его своим смыслам и структурам, делая его проводником многообразной медийной практики. Человек как бы впечатывает свою телесность и духовность в экран, проектируя на него свою жизнь и сущность, превращаясь таким образом в *homo screen*. *Homo screen* становится придатком экрана, а экран активным действующим субъектом, имеющим свою логику и продуцирующим свои смыслы. Эта логика не подчиняется отдельным субъектам, хотя бытие самого глобального субъекта трансперсонально: оно определяется взаимной вовлеченностью субъектов в ткань цифрового взаимодействия. Экран становится мощной надиндивидуальной структурой, оперирующей межсубъектными взаимодействиями. Он не просто отражает, а всегда копирует, воспроизводит действительность посредством цифровых образов. В этом плане уместно говорить о процессе симуляции и производстве «симулякров» в эпоху экранной культуры. Несмотря на то что понятие симулякра было впервые использовано французским культурологом Ж. Батаем<sup>1</sup>, понимание культуры как бытия симулякров обозначил другой французский философ Ж. Бодрийяр. В его понимании симулякр – это элемент культуры, который сам по себе «ничего не обозначает». Симулякр – нулевое бытие, если можно его таким образом именовать. В этом плане симулякр есть эффект воспроизведения, указывающий на воспроизведение, но сам ничего не обозначающий и не несущий смысла. Пустота, поверхность – именно такие свойства принадлежат симулякру. Ж. Бодрийяр пишет о механизме существования культуры в целом как об искусственной машине, построенной на таких подобиях. Экран, отражая действительность, производит и воспроизводит некое подобие данной действительности, но по большому счету он производит пустоту, глядя в которую, мы думаем, что видим саму объективную реальность, находящуюся за его пределами. Соответственно, из таких эффектов симуляции рождается феномен нарциссизма в экранной культуре: мы любим себя, подобно нарциссу, культурой, как мы считаем, но вместо культуры влюбляемся в ее подобие. Наше собственное «Я» становится подобным этому подобию или тоже симулякром, но, тем не менее, таким, который нам видится чем-то действительным, реальным, частью нас самих. Это автопортрет *homo screen*. В связи со сказанным симулякры всегда привлекательны. У *homo screen* они создают эффект влюбленности в собственное подобие, собственное «Я». В симулякрах исчезают реальность, бытие и целостность культуры. Последняя как бы расщепляется на пространство хаотичных, не связанных между собой элементарных неустойчивых образов или копий. По большому счету культуры больше нет, но есть экранное пространство как совокупность неустойчивых образов, которые уже лишены связи с реальностью. Их цель не отражать реальность, а делать реальность потребляемой и насыщенной для самого субъекта, воздействовать на него, на его сознание и поведение. Вследствие этого симулякры всегда манипулятивны. В них важны товарная и эмоциональная составляющие, а также зрелищность. Экран производит симулякры, но сам по себе не отражает действительность: за его пределами ничего нет, пустота. В данной ситуации восприятие и существование субъекта зависят от того,

---

<sup>1</sup> См.: Батай Ж. Сумма атеологии: философия и мистика. М.: ВРС, 2016. 564 с.

как симулякры отражают его бытие и в каких образах. Реальный человек и реальные культурные процессы полностью нивелируются и изымаются экранной культурой. Остаются только пустые структуры и блуждающие знаки между ними. Ж. Бодрийяр называет этот процесс «структурным законом ценности»: «Действительно, сегодня индивиды, опустошенные как субъекты и оторванные от своих объектных отношений, находятся по отношению друг к другу в состоянии дрейфа, непрерывных трансференциальных флуктуаций»<sup>1</sup>.

Другими словами, посредством симулякров, наполняющих некое эфемерное пространство восприятия, экран становится активным цифровым субъектом, который способен не только отражать и воспроизводить, но и при условии использования цифровых инструментов, например машинного обучения, целенаправленно собирать информацию и даже самообучаться<sup>2</sup>. Не случайно сегодня в экранной культуре существует понятие «дипфейк». Оно обозначает искусственную нейронную сеть, соревнующуюся с другой нейросетью, создавая фальшивые обратные связи в целях тестирования действительности и алгоритмов работы связанной с ней другой нейросети.

Как мы указывали выше, экран становится когнитивной структурой, лишенной конкретного и реального содержания. Как когнитивная структура он содержит в себе и порождает определенные ментальные представления (суждения человека о мире, правила, понятия, образы и аналогии, а также когнитивные искажения), поэтому экран не только транслятор смыслов, но и транслятор контекстов, уровней понимания и разнонаправленной трактовки понятий, новостей, суждений. Вместе с тем посредством нескончаемой симуляции и подмены истинность информации перестает иметь свою ценность. Истинное может оказаться ложным, а ложное истинным. Здесь вступает в силу принцип личной веры или доверия человека к экрану и его эффектам.

Примером подобной симуляции являются фейковые новости или фейки: «Постмодернистская или даже постпостмодернистская реальность включает в себя не только симуляцию. Также происходят замещения субъекта разнообразными безличными структурами, где главным становится производство знаковых, а не материальных ценностей. Не зря говорится, что главным товаром в информационном обществе, которое приходится на время постмодерна, является информация, что приводит к смене познавательной парадигмы, делая ее основой всего. Сама система ценностей, существовавшая ранее, исчерпала себя полностью, что и это привело к необходимости в новых этических основаниях и ценностных ориентирах. К тому же новейшие технологии, проникая во все сферы жизни и, прежде всего, в систему коммуникаций позволяют СМИ охватывать весь диапазон реальности и каждое хоть какое-нибудь значимое событие заменять собственным симулякром, тем самым перекраивая практически всю реальность. Они воскрешают ее в системе знаков и переводят в гиперреальность, создавая как бы новую картину мира»<sup>3</sup>.

За счет трансляции фейков и бесконечного воспроизводства симулякров экран превращается в сложную вычислительную машину, хаотично транслирующую смыслы и конструи-

<sup>1</sup> Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. М.: РИПОЛ классик, 2021. С. 75.

<sup>2</sup> См.: Финн В. К. К структурной когнитологии: феноменология сознания с точки зрения искусственного интеллекта // Вопросы философии. 2009. № 1. С. 88–103.

<sup>3</sup> Головин Ю. А., Коханая О. Е. Создание и трансформация социокультурных симулякров в современных медиа // Челябинский гуманитарий. 2020. № 3 (53). С. 77.



рующую алогичное пространство информации. Другими словами, экран выступает как информационный агент или глобальная информационная система, порождающая определенные смыслы и эффекты. Последние сами по себе могут быть ложными и бессмысленными, но homo screen они кажутся вполне логичными, поскольку он не видит всего принципа работы вычислительной системы. Homo screen является внутренним наблюдателем, поэтому для него глобальная бессмыслица может иметь конкретный смысл в каком-то локусе системы, более того, он посредством своего мышления будет рационализировать действительность, «стягивая» смыслы в точку своего присутствия.

Нужно также отметить, что информационные системы понимаются сегодня, согласно исследованию Д. Буржеуса, как «системы компьютерного и программного обеспечения, которые используются для сбора, хранения, обработки, создания и распространения данных»<sup>1</sup>. Экран может выступать не только как глобальный информационный субъект трансляции, но и как глобальный субъект обучения: «Технически индивидуальное образовательное пространство представляет собой интегрированную систему различных технологий WEB2, таких как блоги, вики, социальные сети, новостные ленты и др., в центре которой находится учащийся с его личными интересами. Это не просто система обучения, а настоящая обучающая окружающая среда»<sup>2</sup>.

Многие мыслители правы, считая, что техническая среда выступает как среда искусственного замещения природного бытия человека. В связи с этим неожиданно интересен и актуален взгляд испанского философа Х. Ортега-и-Гассета, который полагал, что в массовой культуре, а это культура экрана, «современный человек – я имею в виду не индивида, а человечество в целом – уже не волен выбирать между жизнью в природе и использованием сверх природного. Он бесповоротно и окончательно приписан к последнему, включен в него так же прочно, как первобытный дикарь в естественное окружение. И это таит в себе среди прочего такую угрозу: едва осознав собственное бытие, человек обнаруживает вокруг себя сказочное число предметов и различных средств, созданных техникой и образующих раскинувшийся перед ним на переднем плане некий искусственный пейзаж, который заслоняет от его взора первозданную природу»<sup>3</sup>.

Именно экран представляется такой искусственной средой, которая заменяет реальное бытие. Это среда, где главным элементом является не информация, как бы парадоксально это ни звучало, а образы, конструированные, выстроенные самим человеком из беспорядочных информационных потоков: «Мир экранной культуры приподнял до глобальных высот идею симулякров действительности. Образы отсутствующей реальности создали искусственную среду человеческого бытия. Сам человек, копируя свое собственное образное восприятие посредством фото, видео и прочих электронных форматов, определил место личностного Я в виртуальной среде. Встали вопросы самоидентификации, истинной реализации биологиче-

<sup>1</sup> Bourgeois David T., Information Systems for Business and Beyond. URL: <https://bus206.pressbooks.com/chapter/chapter-1> (дата обращения: 10.04.2022).

<sup>2</sup> Десятова Л. Инновации. Заинтересованность. Воодушевление // Дополняя реальность: XII междунар. форум образоват. технологий: сб. тез. Щелково: Издатель Мархотин П. Ю., 2011. С. 24.

<sup>3</sup> Ортега-и-Гассет Х. Размышления о технике. URL: [http://www.gumer.info/bogoslov\\_Buks/Philos/gas\\_raz/02.php](http://www.gumer.info/bogoslov_Buks/Philos/gas_raz/02.php). (дата обращения: 25.03.2022).

ских потребностей, природно-физиологических возможностей. Электронная среда стала второй средой обитания человека, точнее, его копией-симулякром. Феномен осознания пустоты становится внушительным, как явление симулятивного порядка»<sup>1</sup>.

Предпринятое нами исследование показало существенную трансформацию бытия культуры посредством функционирования в ней экрана и процессов симуляции. Сегодня крайне важно определить не только роль экрана в культуре, но и области его взаимодействия с человеком, выработать интегративную концепцию понимания экрана, которая включает цифровые и когнитивные составляющие, а также системные эффекты его функционирования (симулякры и фейки). Подобная концепция может послужить методологическим мировоззренческим каркасом в изучении принципов организации и функционирования современной культуры, прогнозирования антропологических последствий «вживления» экрана в бытие человека.

Культура посредством экрана как трансперсонального субъекта генерации идей, смыслов и инструментов формирует глобальную область информационных взаимодействий субъектов культуры, структурированных и связанных между собой определенным образом. Данные взаимодействия построены по сетевому принципу, а любая сеть есть самоконструирующаяся и самообучающаяся система. В этом плане цифровая среда получает свое наполнение и бытие с помощью экрана, превращаясь в независимую коллективную систему обработки, анализа и целенаправленного создания информации, некое подобие «цифрового интеллекта».

В информационном пространстве сам экран выступает как особая коллективная система, «цифровой субъект», включающий в себя совокупность взаимодействующих компонентов и эффектов. Более того, он становится системным эффектом самой современной культуры, наполняя ее медиаресурсами, для которых характерна конвергенция, дигитализация, интерактивность, включенность наблюдателя в процесс взаимодействия с культурой, где смыслы создаются хаотическими структурами и образами.

Симуляция культуры служит для самого процесса способом адаптации к действительности, в которой процветает недоверие к самой объективности, но, тем не менее, порождаются эффективные, пусть и непрозрачные, формы социальности. Подобная симуляция и фейковизация культуры поднимает вопрос о том, что одержимость экранными образами и увлечение ими говорит нам о нас самих. Ответ на него кроется, на наш взгляд, в критическом переосмыслении не только культуры, но и человека в современной культуре, результатом чего становится оперирование понятием «homo screen».

## *2.2. Квазисвобода сетевого общества*

В 2018 г. мировая общественность отметила знаменательную дату – 200-летие со дня рождения К. Маркса. По тому воздействию, которое «марксизм» оказал и продолжает оказывать на интеллектуальную, экономическую и политическую историю человечества, личность К. Маркса подчас приравнивается к религиозным пророкам. Оставляя в стороне вопрос о неоднозначности роли, сыгранной немецким мыслителем в судьбе России, обратим внимание на

---

<sup>1</sup> Волков С. Н. Мир экранной культуры как фактор симулятивности реального бытия // Культура в фокусе научных парадигм. 2021. № 12–13. С. 59.

следующий момент. Независимо от того, считают ли учение К. Маркса звучащим в унисон с современной социокультурной ситуацией или, напротив, диссонирующим с нашим настоящим, и его апологеты, и его противники с завидным постоянством демонстрируют приверженность одному из главных в его теории понятий – «классовая борьба». Сегодня можно утверждать, что данный концепт нужно отнести к разряду значительно устаревших, поскольку борьба с неизбежностью предполагает результат, при котором одна из сторон оказывается победителем, другая – побежденным. Даже тогда, когда, как утверждается в работах современных психологов, например А. Маслоу и его учеников, на смену классовой борьбе приходит групповой конфликт, ситуация не меняется в связи с тем, что, как показывают разрабатываемые в сфере конфликтологии механизмы преодоления конфликтов, и он не исключают компромисса, за которым стоит только одно: желание одержать верх. Столь же непродуктивным в этом контексте видится и термин «конкуренция», который также скрывает в себе установку на удержание неперемного приоритета.

Выскажем предположение, что сейчас единственно приемлемыми для оценки опыта взаимодействия между отстаивающими свои интересы общностями, минимизирующими неизбежную агрессию, которая инициирует борьбу, конфликт или конкуренцию, будут отношения *противоречия* – одна речь против другой речи. В качестве аргументов, обуславливающих правомерность такой позиции, назовем следующие:

1) установка на противоречие предполагает, что именно речь выступает главным «оружием» в решении самых разнообразных проблем современности;

2) установка на противоречие имплицитно содержит в себе установку на коммуникацию как путь преодоления противоречий, результативность которого опознается в гармонизации межличностных отношений;

3) будучи прерогативой речевого поступка, опыт по согласованию противоречий исключает какие-либо другие поступки, в том числе конкретные действия (контрдействия) или меры (контрмеры), до того, как процесс гармонизации межличностных отношений не будет завершен.

Поскольку действенное для устранения противоречия «оружие» – это речевая собственность включенных в межличностное пространство партнеров, необходимо осознавать кардинальное отличие коммуникации как опыта по согласованию противоречий, помогающего гармонизации межличностных отношений, и ее симуляции. Имеется в виду противоположное живому человеческому общению как взаимодействию субъектов, способных отдавать себе отчет в «неразрывности меня и другого»<sup>1</sup>, однонаправленное воздействие, которым так грешат средства массовой коммуникации.

В целом суть обозначенного отличия обусловлена такой коммуникативной ситуацией, где активность отправителя уравнивается пассивностью получателя<sup>2</sup>. Другими словами, если коммуникативное воздействие не обязательно предполагает ответ, то опыт по согласованию противоречий требует признания необходимости соблюдать определенное речевое поведение. Имеется в виду имманентное искомому опыту равноправие сторон, в рамках которого:

– слушающий становится говорящим и, наоборот;

<sup>1</sup> Пешков А. В. Риторика поступка. М.: Лабиринт, 1998. 283 с.

<sup>2</sup> См.: Каган М. С. Мир общения. Проблема межсубъектных отношений. М.: Политиздат, 1988. С. 145–150.

– как говорящий, так и слушающий рассуждают на одну и ту же, объединяющую усилия обоих акторов тему;

– и говорящий, и слушающий действуют в соответствии с неизменными для поддержания эффективности межличностной коммуникации смысловыми правилами<sup>1</sup>.

Суть указанных правил просматривается в самом характере межличностной коммуникации, обуславливающей согласование противоречий, вследствие чего она предстает не столько актом говорения, сколько речевым поступком. Имеется в виду единство внутреннего и внешнего, знания и ценности, рационального и иррационального. Значимость искомого правила видится в следующем: единство предполагает осознанное намерение со стороны участников межличностного взаимодействия убедить другого в своей правоте, ссылаясь на всевозможные авторитеты, и бескорыстно искать истину, обретение которой обеспечивает каждой из сторон неизменный выигрыш. Интересно, что подобная практика была крайне востребована в атмосфере, складывавшейся в Афинах на фоне Пелопонесской войны. Погружаясь в тот период, отмеченный невероятным по своей мощи расцветом эллинизма, нельзя не признать, что финал этой возвышенной эпохи проходил под знаком тотальной лжи, цинизма и отсутствия принципов, что в целом привело к деморализации социальных отношений, «ибо деморализовано всякое общество, потерявшее единство своих нравственных убеждений и растерянно хватающееся то за одно, то за другое...»<sup>2</sup>. Знаменательно, что именно в это время Сократ в своих диалогах пытается выявить в словах некое основание, обеспечивающее движение разобщенных по разным причинам людей навстречу друг другу. В. Виндельбанд (если имеется в виду неокантианец В. Виндельбанд, у него не нашел! Нашел «Нравственный разум» – название книги Г. Хэслэма) называет такое основание нравственным разумом. Российский лингвист И. В. Арнольд связывает его поиск с обретением «уважения к своим корням и, как следствие, обретением совести и способности думать и чувствовать»<sup>3</sup>. Таким образом, коммуникативное взаимодействие как нельзя более отвечает установке на единение россиян, вне которого оно вырождается до воздействия, реализуемого посредством одностороннего акта говорения<sup>4</sup>. Возможная инверсия тем более губительна, что именно сегодня отсутствие единства цели и задач в обществе в ситуации беспринципности и откровенного надувательства приводят к очевидному дефициту порядочности, профессиональной этики и чистоты помыслов<sup>5</sup>. Значимость последних не вызывает сомнений на том основании, что «духовное возрождение людей – более надежное средство спасения, чем десятки программ по выходу из кризиса и множество Конституционных проектов»<sup>6</sup>.

В силу того, что обозначенный опыт предстает в современной социокультурной ситуации «как радикально другая для нас система мышления»<sup>7</sup>, межличностная коммуникация,

<sup>1</sup> См.: Volkova P. S., Orekhova E. S., Saenko N. R., Trofimova L.V. Barova A. G. Features of the Modern Process of Differentiation of Sense and Meaning in Communication // Media Watch. 2020. 11 (4). P. 679–689.

<sup>2</sup> Виндельбанд В. О Сократе // Лики культуры. М.: Юрист. 1995. С. 121–142.

<sup>3</sup> Арнольд И. В. Семантика. Стилистика. Интертекстуальность: сб. ст. / науч. ред. П. Е. Бухаркин. СПб.: Изд-во Санкт-Петербургского ун-та, 1999. 443 с.

<sup>4</sup> См.: Шаховский В. И., Волкова П. С. Язык как система: значение и смысл // Филологические науки в МГИМО. 2020. № 23 (3). С. 48–62.

<sup>5</sup> См.: Харсеева Н. В. Духовно-нравственные основы российского предпринимательства: социально-философский анализ: дис. ... д-ра филос. наук. Краснодар, 2014. 333 с.

<sup>6</sup> Арнольд И. В. Семантика. Стилистика. Интертекстуальность: сб. ст. / науч. ред. П. Е. Бухаркин. СПб.: Изд-во Санкт-Петербургского ун-та, 1999. 443 с.

<sup>7</sup> Махлин В. Л. Михаил Бахтин: Философия поступка. М.: Знание, 1990. 61 с.

инициирующая согласование противоречий, может рассматриваться в качестве точки отсчета, откуда каждый из нас может начинать «перезагрузку» собственного сознания как предшествующий реформации общества акт. Принимая во внимание тот факт, что неизбежность последней связана с тотальной цифровизацией и виртуализацией отношений, прежде называемых межличностными, очевидно, что формирующееся под знаком цифры будущее россиян будет кардинально отличаться от того настоящего, свидетелями которого мы являемся. При этом возможный сценарий такого будущего уже существует, и его авторы отнюдь не писатели-фантасты.

Виртуализация сущего и бытийствующего современного человека есть процесс вытеснения модуса «здесь» модусом «сейчас», т. е. хронотоп культуры становится чистым хроносом. Это, на наш взгляд, болезненная точка парадокса: человек сегодня нацелен на успех, комфорт, материальное благополучие, но вместе с тем все мощнее и быстрее втягивается в виртуальность, где перечисленные материальные блага мгновенно заменяются симулякрами. Таким образом, человек снова распят и разорван между агрессивной процедурой материального потребления и ускоряющимся потоком виртуализации, что и становится новым модусом единства природы и духа в человеке<sup>1</sup>.

Группа зарубежных ученых (Д. Норт, Д. Уоллис и Б. Вайнгаст) предлагает свою концепцию социального порядка при переходе от естественного государства к государству открытого типа, неизбежного в условиях глобализации. На первый взгляд, то обстоятельство, что отстаиваемые коллективом авторов правила, сдерживающие акты противоправного поведения со стороны граждан, задают институты, призванные осуществлять социальный контроль путем «установления наказаний за использование насилия»<sup>2</sup>, свидетельствует о том, что всякое новое – это хорошо забытое старое. Однако ошибочность подобного мнения становится очевидной при обращении к следующим фактам:

1. В числе базовых установок авторы используют положение «как о равнозначности всех ценностей, так и об их относительности»<sup>3</sup>, которое оказывается следствием распада ценностной иерархии.

2. Жизнь всякого человека, а также окружающего его мира сводится, с их точки зрения, исключительно к сети пересекающихся частных интересов, в результате чего социальная сфера в целом предстает как набор случайных фактов.

3. Выстраивая свою концепцию, авторы склонны рассматривать действия человеческой массы с позиции стадного чувства, нежели индивидуального сознания, о чем свидетельствует ряд положений. В частности, по мысли Д. Норты, Д. Уоллиса и Б. Вайнгаста, «люди более склонны подчиняться правилам, даже при значительных издержках для себя, если они считают, что другие люди будут также соблюдать правила. Это особенно верно в отношении правил применения насилия. У индивида есть стимул сначала стрелять, а потом разговаривать, когда он боится, что другие не станут соблюдать правила и воздерживаться от применения

<sup>1</sup> См.: Volkova P., Luginina A., Saenko N., Samusenkov V. Virtual reality: Pro et contra // Journal of Social Studies Education Research, 2020. No. 11 (4). P. 203.

<sup>2</sup> Норт Д., Уоллис Д., Вайнгаст Б. Насилие и социальные порядки: концептуальные рамки для интерпретации письменной истории человечества. М.: Изд-во ин-та Гайдара, 2011. С. 61.

<sup>3</sup> Хайдеггер М. Европейский нигилизм // Хайдеггер М. Время и бытие. М.: Республика, 1993. С. 63–176.

насилия»<sup>1</sup>. Отталкиваясь от данного положения, авторы делают весьма существенную для нас оговорку. Для того чтобы «формальное правило – институт – сдерживало насилие, особенно насилие среди индивидов, не знающих друг друга лично, должна существовать определенная организация, в рамках которой ряд официальных лиц обеспечивает соблюдение правил безличным образом. Иными словами, формальные институты контролируют насилие только при существовании организации, способной обеспечить безличное соблюдение правил»<sup>2</sup>.

Собственно, безличность характеризуется исследователями как «одинаковое отношение ко всем». Более того, поскольку подлинное «равенство невозможно без безличности», именно безличность оказывается в центре работы, задающей «концептуальные рамки для интерпретации письменной истории человечества»<sup>3</sup>. Раскрывая смысл этой базовой для обществ открытого типа категории, авторы уточняют, что «безличность вырастает из структуры организаций и способности общества поддерживать безличные организационные формы (т. е. организации со своей собственной идентичностью, не зависимой от индивидуальных идентичностей членов организации)». И далее: «В правовых терминах безличные организации могут быть охарактеризованы в западной традиции как постоянно существующие организации – организации, существование которых не зависит от жизни их членов»<sup>4</sup>.

Несмотря на то что достигаемый таким образом социальный порядок, казалось бы, снимает с повестки дня характерный для российской действительности правовой нигилизм, необходимо отдавать себе отчет в том, что безличность как базовый принцип, обеспечивающий поддержание искомого порядка, в действительности оказывается побочным продуктом другой, более важной для обществ открытого типа цели. Как свидетельствуют авторы, «безличность фундаментально изменяет природу конкуренции. Безличные рынки и безличный обмен – это не просто теоретический идеал экономической науки; они являются особенностью обществ открытого доступа»<sup>5</sup>.

Вопреки тому, что «индивиды и организации в обществе открытого доступа стремятся к получению рент так же энергично, как они делают это в естественном государстве, безличная экономическая и политическая конкуренция приводит к эрозии рент», которая обретает статус «созидательного разрушения»<sup>6</sup>. В ситуации, когда сами инновации являются источником ренты, «важной формой экономической конкуренции оказывается развитие новых товаров и услуг, а не снижение цен и повышение качества»<sup>7</sup>.

Столь пространное цитирование работы, в которой авторы исследуют природу социального насилия и социального порядка, видится необходимым по ряду причин. Прежде всего, декларируемое Д. Нортон, Д. Уоллисом и Б. Вайнгастом господство социальных взаимоотношений, организованных посредством инициируемого безличностью равноправия, «включая верховенство права, защиту права собственности, справедливость и равенство – все аспекты

<sup>1</sup> Норт Д., Уоллис Д., Вайнгаст Б. Насилие и социальные порядки: концептуальные рамки для интерпретации письменной истории человечества М.: Изд-во института Гайдара, 2011. С. 61.

<sup>2</sup> Там же.

<sup>3</sup> Там же.

<sup>4</sup> Там же. С. 71.

<sup>5</sup> Там же.

<sup>6</sup> Там же.

<sup>7</sup> Там же.

равноправия»<sup>1</sup>, призвано создать благоприятные условия для рационализированного индивида с ярко выраженной достижительной, прагматической и гедонистической ориентацией. Имеются в виду противостоящие духовным ценностям ценности эмпирических форм морали<sup>2</sup>.

Далее предлагаемая авторами социальная концепция, обусловливаемая сугубо внешними факторами, призванными сдерживать правовой нигилизм и, как следствие, правовую девиацию отдельных граждан, в действительности являет собой аналог той безличной программы, по которой живут пчелы или муравьи. В обоих случаях как природа, так и социум действуют одинаково безлично, но при этом целесообразно. Однако если для природы отмеченная «правовая система» оказывается вполне естественной, т. е. органичной для всех населяющих ее существ, что, по сути, и обеспечивает их поддерживаемое соблюдением принципа «мерной напряженности»<sup>3</sup> равенство, то правовая система государства изначально ориентировалась на «исторически сложившуюся систему нравственности», которая, в свою очередь, поддерживалась «религиозными представлениями»<sup>4</sup>. Неслучайно именно нравственность и религия рассматривались В. В. Зеньковским в качестве самых действенных социальных регуляторов<sup>5</sup>. В данном контексте нельзя не согласиться с позицией А. В. Семушкина, сформулированной в работе «Вызов Трансценденции», где он пишет о существенной разнице между современным обществом и обществом, ориентированным на традицию. Если для первого трансценденции предстает отмеченной маргинальностью либо дополнительностью, попадая в разряд одной из разновидностей духовных практик, то для второго характерно особое отношение к ней. Вполне вероятно, что включенность в жизнь каждого члена традиционного общества такого особого отношения к трансценденции не гарантировала непреложность того факта, что все они, как один, непременно трансцендировали. Тем не менее «общество, где человек с самого рождения и до самой смерти находится в окружении символов, отсылающих его к Трансценденции, в большей степени предполагает возможность пойти дальше ритуального повторения определенного набора действий и начать трансцендирование, нежели общество „современного типа...“»<sup>6</sup>.

Полагаем, что ситуация, в рамках которой происходит все большее отпадение от Трансценденции, коррелирует с исследуемым Ж. Бодрийяром знаковым обменом, приводящим к неизбежной смерти личности<sup>7</sup>. Имеется в виду обстоятельство, когда секуляризация отсылающих к трансценденции символов оборачивается сакрализацией самих этих символов, что в принципе созвучно процессу обезличивания, который становится единственным гарантом социального порядка. Следующий пассаж есть подтверждение тому. Признавая результативность проделанного Грейфом анализа, посредством которого выяснилось, что «институты, по-

<sup>1</sup> Норт Д., Уоллис Д., Вайнгаст Б. Насилие и социальные порядки: концептуальные рамки для интерпретации письменной истории человечества М.: Изд-во института Гайдара, 2011. С. 54.

<sup>2</sup> Там же. С. 19.

<sup>3</sup> Кайдаков С. В. Человек в зеркале античной философии. М., 2002. С. 20.

<sup>4</sup> Нижников С. А., Лагунов А. А. Фил и Соф: диалоги о вечном и преходящем. О метафизике и морали: антикантские рассуждения // Пространство и время. Междисциплинарный научно-аналитический и образовательный журнал. 2014. № 3 (17). С. 94–107.

<sup>5</sup> См.: Зеньковский В. В. История русской философии: в 2 т. и 4 кн. / сост. А. В. Поляков. Л.: Эго, 1991.

<sup>6</sup> Семушкин А. В. Вызов Трансценденции // Метафизика. 2013. № 2 (8). С. 97.

<sup>7</sup> См.: Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. М.: Добросвет, 2000. 389 с.

ведение и убеждения составляют три стороны самостоятельно устанавливающегося равновесия»<sup>1</sup>, Д. Норт, Д. Уоллис и Б. Вайнгаст признаются в том, что, по их мнению, не только «институты создают поведение». Не менее значимую роль здесь играют и организации, поскольку и те, и другие призваны определять внешние характеристики граждан безличным образом, т. е. на уровне такого «набора асоциальных характеристик, который применим к любому, кто удовлетворяет определенным объективным критериям»<sup>2</sup>.

Развивая далее свою мысль, авторы подчеркивают: «До тех пор, пока социальные аспекты личности остаются уникальными среди индивидов, безличные отношения невозможны»<sup>3</sup>. Напротив, «как только социальная идентичность личностей стандартизируется, безличность возрастает»<sup>4</sup>. Вне всяких сомнений, подобное положение дел оправдывает то обстоятельство, что любое осуществляемое со стороны стандартизированного индивида социальное действие выступает в качестве «стерильного», исключая так называемый «человеческий остаток».

Выскажем предположение, что гипотетически установка на создание обезличенной, бессрочно существующей организации, идентичность которой не зависит от идентичности ее членов, призванной радикально изменить саму возможность отношений между индивидами<sup>5</sup>, развивающихся в погоне за прибылью, может рассматриваться одним из вариантов иницируемого цифровизацией виртуального будущего. То обстоятельство, что уже сегодня симулятивность коммуникативного пространства становится одной из характерных примет общества, является, на наш взгляд, свидетельством личностной деградации входящего в это пространство большинства. Действительно, если до возникновения Интернета экранная культура строилась на реальных взаимодействиях между людьми посредством создания определенных культурных продуктов (например, фильмов, телерадиовещания), то в настоящее время интернет-коммуникации сделали предыдущие формы развития экранной культуры необходимой частью интернет-технологий. Не случайно нынешнее существование продуктов культуры невозможно без включения их в глобальное медиа-пространство – пространство текстов и образов, транслируемых пользователями Интернета. Оно пронизано коммуникативными стратегиями и дискурсами, которые создают участники интернет-коммуникаций.

Межличностные интернет-коммуникации представляют собой огромное медиа-пространство взаимодействий индивидов в экранной культуре, которые связаны не только общением. Медиа-пространство электронной культуры включает в себя также способы сбора и передачи информации, обработку больших массивов информации, куда вовлечены субъекты коммуникации. При этом интернет-коммуникация возникает в качестве процесса получения и обмена информацией между пользователями посредством использования интернет-технологий, что требует компьютерного интерфейса, с помощью которого и происходит обмен текстовыми, звуковыми, графическими, видеоизображениями. В любом случае буфером обмена

---

<sup>1</sup> Норт Д., Уоллис Д., Вайнгаст Б. *Насилие и социальные порядки: концептуальные рамки для интерпретации письменной истории человечества* М.: Изд-во ин-та Гайдара, 2011. С. 80.

<sup>2</sup> Там же. С. 86.

<sup>3</sup> Норт Д., Уоллис Д., Вайнгаст Б. *Насилие и социальные порядки: концептуальные рамки для интерпретации письменной истории человечества* М.: Изд-во ин-та Гайдара, 2011. С. 89.

<sup>4</sup> Там же. С. 86.

<sup>5</sup> Там же. С. 430–431.



коммуникацией служит интернет-среда, противостоящая, как правило, так называемой «контактной» коммуникации, т. е. коммуникации «лицом к лицу».

Понятие Интернета в настоящее время носит неопределенный характер. Технически он является набором программных протоколов или правил, которые позволяют всем компьютерам действовать друг с другом. Именно эти протоколы обеспечивают доступ к веб-страницам через собственные веб-браузеры, дают возможность загружать файлы, получать и отправлять электронные сообщения. В общем плане Интернет есть гипертекстовое пространство, где осуществляется взаимодействие пользователей. Оно определяет речевые практики субъектов коммуникации, создавая особые конфигурации межличностного взаимодействия. Исходя из этой дефиниции можно представить следующие инструменты интернет-коммуникаций:

1. Веб-сайт – инструмент интернет-коммуникации, основной функцией которого является взаимодействие с публичной аудиторией. Как правило, интернет-коммуникация здесь носит невербальный характер.

2. Чат – инструмент интернет-коммуникации, позволяющий осуществлять электронную коммуникацию в режиме реального времени. Он делает возможным обмен сообщениями между двумя и более пользователями, одновременно вошедшими в систему с разных компьютеров. Получатели могут читать, отвечать, распечатывать, пересылать или отправлять сообщения.

3. Видеоконференции – инструменты интернет-коммуникаций, объединяющие группы участников интернет-коммуникации по различным направлениям деятельности интересов (деловые, досуговые, узкопрофессиональные и др.).

4. Голосовые помощники и мессенджеры с голосовыми сообщениями – инструмент интернет-коммуникаций, получающий в настоящее время значительное распространение в экранной культуре. Примерами могут служить такие голосовые помощники, как Алиса, Сири, Алекса и др. Использование данного инструмента облегчает доступ к информации, ускоряет обмен ею в экранной культуре. Этому способствует развитие цифровых товаров и услуг, различных гаджетов, например смарт-браслетов, которые позволяют не только общаться, но и, скажем, контролировать свою повседневную физическую активность, просто используя собственный голос<sup>1</sup>. Подобный инструмент посредством речевых практик и дискурсов дает возможность создать образ коммуникатора, необходимый для взаимодействия с другими участниками интернет-коммуникаций.

5. Социальные сети, блоги и интернет-форумы представляют собой динамически развивающиеся инструменты интернет-коммуникаций, которые объединяют людей, ведущих асинхронную коммуникацию, по интересам или какой-либо конкретной теме. Как считает Н. В. Черкасова, «основной социальной функцией блогов является удовлетворение человеческой потребности в самовыражении и коммуникации. Благодаря интерактивности коммуникации в интернет-среде, блоги стали общедоступной и популярной формой творческого самовыражения личности»<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> См.: Román V., Martínez P. D., Murciego L. Voice Assistant Application for Avoiding Sedentarism in Elderly People Based on IoT Technologies. URL: <https://www.mdpi.com/2079-9292/10/8/980> (дата обращения: 01.02.2022).

<sup>2</sup> Черкасова Н. В. Лингвокультурологические характеристики блога как жанра интернет-коммуникации // Вестник Челябинского государственного университета. Серия «Филология. Искусствоведение». 2012. № 5 (259). Вып. 63. С. 164–168.

6. Контекстная реклама – инструмент интернет-коммуникаций, который позволяет участникам коммуникации осуществлять взаимодействия по поводу существующих предложений на рынке товаров и услуг. Л. Э. Горлевская отмечает, что контекстная реклама является эффективной формой интернет-коммуникации за счет коммерческой составляющей<sup>1</sup>.

7. Виртуальные игры – инструмент интенсивного социального взаимодействия между субъектами экранной культуры, который позволяет выстраивать участникам особое пространство взаимодействия посредством некоторых искусственно сконструированных правил. Последнее представляет собой иммерсионную виртуальную среду, где пользователи могут действовать друг с другом или с игровыми персонажами.

Безусловно, мы выделили не все существующие в современной экранной культуре инструменты интернет-коммуникаций. В их число можно также включить корпоративную прессу<sup>2</sup>. Однако основной задачей для нас было показать на примере определенных инструментов интернет-коммуникаций функции и способы взаимодействия участников коммуникаций в электронной культуре. Особенность данных инструментов по сравнению с предыдущими состоит в том, что «если в случае с телевидением, радио, печатью (средствами массовой информации) массовая аудитория – непосредственный адресат, то в случае с интернет-общением – это главным образом третий участник коммуникации. Обращение к массовому коммуниканту в данном случае означает обращение к любому потенциальному реципиенту. Но даже если актер не обращается к массовому коммуниканту непосредственно (например, используя средства идентификации и диалогизации), сообщение, публикуемое в Интернете, все равно оказывается потенциально включено в общение с ним в качестве третьего участника коммуникации»<sup>3</sup>. Каждый из этих инструментов позволяет участникам не только осуществлять интернет-коммуникацию, передавать и обмениваться информацией, но и создает сложное гипермедиа пространство, функционирование которого имеет как положительные, так и отрицательные стороны для самих субъектов коммуникации. К числу первых можно отнести следующие:

1) оно создает возможность большего коммуникативного поля общения, чем контактная коммуникация, поскольку благодаря Интернету участник интернет-коммуникаций получает возможность доступа к огромному количеству пользователей независимо от их географического положения, социальной, гендерной или другой принадлежности;

2) высокая скорость распространения информации между участниками интернет-коммуникаций, быстрая обратная связь на получаемые сообщения;

3) свобода выбора времени интернет-коммуникации, так как каждый участник может самостоятельно устанавливать длительность коммуникации, выбирать субъектов коммуникации, формы интернет-коммуникаций (публичные, деловые, научные коммуникации и т. д.);

---

<sup>1</sup> См.: Горлевская Л. Э. Инструменты интернет-коммуникации: анализ и управление // Друкеровский вестник. 2016. № 1. С. 179–186.

<sup>2</sup> См.: Гребенькова А. В., Мерещенко М. В., Чернушенко А. В. Корпоративные СМИ как инструмент интернет-коммуникации // Молодой исследователь Дона. 2016. № 1 (1). С. 106–111.

<sup>3</sup> Ильин М. И. Интернет-коммуникация как массовая коммуникация (анализ письменных текстов) // Язык и культура: сб. мат. XXX междунар. науч.-практ. конф. / под общ. ред. С. С. Чернова. Новосибирск: ООО «Центр развития научного сотрудничества», 2017. С. 31.

4) свобода самовыражения и самоидентификации, создание виртуального имиджа, возможности и инструменты самопрезентации (например, продвижение своего Youtube-канала или инстаграм-аккаунта).

В свою очередь, негативные стороны медиа-пространства интернет-коммуникаций определяют:

1. Анонимность пользователей, которая позволяет скрыть информацию о своей личности для других пользователей. Как отмечает Н. Н. Королева, анонимность пользователей в интернет-коммуникации приводит к таким психологическим последствиям, как повышение рисков психологического и социального характера в общении, нарушение психологической безопасности, ощущение отсутствия меры наказания за противоправные действия в интернет-сообществах<sup>1</sup>.

2. Невозможность физического контакта, что инициирует потребность в эмоциональной связи с другими участниками интернет-коммуникации, а также возникновение чувственной депривации, которая связана с отсутствием информации о невербальном поведении партнера. Это приводит к эмоциональной неустойчивости, повышает чувство тревожности, затрудняет не только идентификацию других участников, но и самоидентификацию.

Сложившаяся ситуация вызвана тем, что в сети человек может надеть любую маску, играть любую роль, из-за чего личность актора не просто виртуализируется, а раздваивается, будучи подвергнута тиражированию в том формате, который для самопрезентации выбирает участник интернет-коммуникации. Это обусловлено тем, что и сами каналы интернет-коммуникации неустойчивы, нацелены на обеспечение коротких и разорванных контактов между участниками. Несмотря на то что негативные последствия интернет-коммуникаций имеют, как правило, психологический характер, их влияние на поведение субъектов должно быть комплексным и всесторонним. Однако сегодня именно психологическим сторонам негативного влияния коммуникаций уделяется меньше всего внимания вопреки тому, что в условиях современной экранной культуры Интернет является не просто технологией, обеспечивающей коммуникацию субъектов в экранной культуре, а совершенно новой сконструированной искусственной коммуникативной средой с собственными практиками поведения, формами и типами коммуникации.

Позволяя участникам интернет-коммуникаций структурировать взаимодействия, создавая образы своего Я и идентичности, Интернет полностью разрушает традиционную структуру предшествующих ему аудиовизуальных средств и создаваемых ими образов<sup>2</sup>. Формируя гипермедиа пространство коммуникаций, он образует определенные риски для субъекта, выступая, одновременно, каналом, позволяющим эти риски предупредить. Кроме того, как отмечает Ш. Крымский, Интернет создает условия для обучения и образования субъектов интернет-коммуникации специфическим практикам общения и новому дискурсу, расширяя широту и формы коммуникаций, обеспечивая возможности большего влияния определенных интернет-структур в виде блогов, интернет-сообществ на сознание и поведение человека<sup>3</sup>. Вместе с

<sup>1</sup> См.: Королева Н. Н. Влияние коммуникации в сети интернет на личные особенности пользователей // Известия Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена. 2004. Т. 4. № 9. С. 171.

<sup>2</sup> См.: Козюхиц М. Ф. Язык экранных искусств: от кино к интернет-коммуникациям // АРТИКУЛЬТ: научный журнал о культуре и искусстве. 2001. № 2 (2). С. 45–51.

<sup>3</sup> См.: Krinsky Sh. Risk Communication in the Internet Age: The Rise of Disorganized Skepticism // Environmental Hazards/ 2007. No. 2. P. 157–164.

тем использование различных форм интернет-коммуникаций указывает не только на своеобразие языкового дискурса, но и на трансформацию языковой личности. Интернет-коммуникации становятся основной формой презентации и самопрезентации человека. Однако эта презентация имеет опосредованный виртуальной средой характер в экранной культуре, детерминирующий стиль общения участников интернет-коммуникации. Как отмечает американский исследователь Р. Шикель, Интернет поощряет любую символизацию идей и поведения, доводя это до гиперболизированных форм. В интернет-коммуникациях любое Я может быть представлено как социальный конструкт экранной культуры масс-медиа, как товар. В электронной культуре, по мнению Р. Шикеля, человек продает, свои презентации и формы поведения, оказывающиеся «формой эксплуатации своего Я»<sup>1</sup>.

Безусловно, подобная презентация отображается в тех языковых конструкциях и моделях, которые выстраивает участник коммуникации (от различных форм компьютерного сленга до сетевого этикета). Однако при этом сама электронная культура определяет и задает рамки или границы коммуникации, конструируя когнитивные, эмоциональные, поведенческие установки у участников интернет-коммуникаций, тем самым унифицируя их межкультурные взаимодействия в экранной среде. Здесь для дальнейшего изучения специфики интернет-коммуникаций может быть интересна теория личностных конструктов известного американского психолога Дж. А. Келли, который показал роль конструктов для становления и развития личности в межличностном взаимодействии. С точки зрения Дж. А. Келли, каждый человек в процессе собственной жизни формирует по отношению к миру свою уникальную систему личностных конструктов<sup>2</sup>. При этом в теории Дж. А. Келли не важно, будет ли событие воспринимается индивидуумом на самом деле, существует оно или нет; значим сам факт того, что субъект воспринимает это событие как реальное для себя самого. Личностный конструкт можно сравнить с линзой, сквозь которую человек воспринимает окружающий мир культуры и, соответственно, выстраивает свои отношения с данным миром. Каждый субъект в пространстве культуры создает собственную субъективную систему смыслов. На этой базе он строит отношения в культуре. Такая «индивидуальная реальность» определяет поведение человека и его отношения с другими людьми. Согласно теории Дж. А. Келли, каждое поведение субъекта в культуре на самом деле является примером проверки существующей системы убеждений, т. е. конструкции. В большинстве повседневных ситуаций для субъекта данный процесс проходит интуитивно и бессознательно. Отдельные лица делают предположения о реальности автоматически. Дж. А. Келли основывал свою теорию на философском подходе, называемом «конструктивным альтернативизмом», в котором утверждается, что каждый субъект культуры имеет выбор из различных вариантов осмысления событий или конструирования реальности.

С позиций теории личностного конструкта Дж. А. Келли, экранная культура посредством трансляции определенных образов поведения задает для личности конструкты, т. е. собственные системы смыслов, которые субъект выбирает как значимые для себя. Такое конструирование невозможно без различных типов интернет-коммуникаций в экранной культуре. Они и формируют качественно разнообразные тактики и формы отношения человека к окружающему миру и другим субъектам коммуникации.

<sup>1</sup> Schickel R. I Blog Therefore I Am // Society. 2010. No. 47. P. 521–524.

<sup>2</sup> См.: Paszkowska-Rogacz A. Applications of Kelly's Personal Construct Theory to Vocational Guidance // Psychology Research. 2012. Vol. 2. No. 7. P. 408–421.

Изучение интернет-коммуникаций в экранной культуре открывает эвристические возможности для проведения комплексных исследований теоретического, практического и методологического характера. Оно позволяет с помощью анализа различных типов интернет-коммуникаций и видов интернет-дискурсов рассматривать глобальные массивы информации о человеке как субъекте коммуникации и развивать такие методы, как глубинное онлайн-интервью, виртуальные фокус-группы и включенное наблюдение в виртуальных сообществах<sup>1</sup>. В связи с этим в будущем исследования в области интернет-коммуникаций станут, на наш взгляд, руководством для ученых, представляющих разные отрасли знания и работающих в эпоху цифровых технологий.

Отстаивая мысль, согласно которой экранное сетевое сообщество являет собой казисвободу в квазисоциуме, заметим, что аксиология становления и эволюции сетевого общества, в значительной степени опирающегося на зарождающуюся культуру электронной коммуникации, формировалась на основе его виртуальной феноменологии. Последняя позволяла непрерывно намечать новые горизонты развития, возможности, задачи и цели, которые в виртуальной реальности казались в разы более достижимыми, чем в реальности настоящей. Периодически возникающие в связи с этим эффекты эмоциональной ажитации и даже азарта от раскрывающихся возможностей индивидуальной свободы внутри виртуального пространства, как это уже не раз бывало в истории «доэлектронного» человечества, сначала породили целый спектр киберутопий, будто бы соревнующихся друг с другом по уровню фантастичности и неправдоподобия внезапно открывающихся перед пользователем сети перспектив. Этот процесс не обошел стороной одну из важнейших и вечных проблем человеческого существования – проблему индивидуальной свободы, содержательно обострившуюся к рубежу тысячелетий до крайней степени на фоне несвободы прошлого века. Возникновение и широкое распространение самых разнообразных устройств, обеспечивающих доступ индивида внутрь виртуального пространства, предложило ему настолько неожиданное решение этой проблемы, которое многим по характеру своему показалось абсолютно исчерпывающим, почти эсхатологическим, причем конец «реальной истории» планировался через «исход» восприятия и сознания индивида в новую, «вторую реальность». Практически мистическая вера виртуальных неофитов в безграничность возможностей и всемогущество научно-технического прогресса в данной сфере оживила стремление многих и телом своим перейти, телепортироваться туда же вслед за восприятием и сознанием. Появилось устройство, создающее полимодальную иллюзию такого перехода – экран современного электронного гаджета – иллюзию, уровень достоверности которой постоянно повышался и технически совершенствовался настолько, что в конце концов визуально превзошел истинную, настоящую реальность.

Однако произошедшее смогло порадовать только взор, слух и сферу воображения многих, вполне и искренне уверовавших в возможности своего гаджета. К сожалению, даже прошедшие несколько лет столь же достоверно продемонстрировали сначала слабо осознаваемую тупиковость этого пути: иллюзия так и продолжала оставаться иллюзией даже на фоне совершенно сакральной по своему характеру личной уверенности в том, что это временные затруднения. Несмотря на стремительную поступь научно-технического прогресса, список данных затруднений стал расширяться, и конца этому процессу расширения пока что не видно.

---

<sup>1</sup> См.: Mann C., Stewart F. Internet Communication and Qualitative Research: a Handbook for Researching Online. London: Sage Publications. 2000. 258 p.

Если открыть перечень прежде ограниченных возможностей, предназначенных к эмансипации от настоящей реальности посредством реальности виртуальной, то исторически первой в нем была заявлена свобода слова. В этом отношении в виртуальной реальности все состоялось бы как нельзя более раскованно и вседозволенно, если бы не некоторые особенности, вскрывшиеся позже и отмеченные рядом пессимистично настроенных исследователей<sup>1</sup>. В частности, не исчез более чем пристальный и неусыпный контроль за виртуальной реальностью со стороны реальности настоящей. Соответственно, не исчезла цензура со всеми вытекающими из этого последствиями. Наиболее системным из них стал расцвет культуры отмены, придуманной не творцами виртуальной реальности, но реализованной внутри нее<sup>2</sup>. Не просто ограничение свобод, а полная аннигиляция профиля, аккаунта, блога и т. п. – негативные санкции, которые осуществляются мгновенно и пока не требуют узаконенных оснований и разрешений, да и сами эти действия не несут за собой четко определенной ответственности.

Свобода действий индивида в виртуальной реальности не столь безгранична, как это может показаться на первый взгляд. В основе динамики изменений, происходящих в виртуальной реальности, лежат внутренние скрытые и также неустранимые программы и алгоритмы, не позволяющие делать ничего противоречащего их внутренней программной логике. Куда бы ни вошел пользователь, внутреннее программное обеспечение данного электронного ресурса на самом деле его «ведет» и тщательно отслеживает внутри этого ресурса конкретную индивидуальную навигацию<sup>3</sup>. Например, опытный геймер всегда знает, что «можно» и что «нельзя» в данных конкретных условиях любой виртуальной игры и каким образом меняется баланс между «можно» и «нельзя» при трансформации игровых статусов или каких-то иных внешних условий и игровых ситуаций. Нарушение правил немедленно наказывается вплоть до принудительного вывода нарушителя за пределы какого угодно ресурса, куда он пытался войти со своими «свободными» намерениями и личными представлениями о том, что там «можно» и что «нельзя» персонально ему<sup>4</sup>. Из этого второго проистекает и третье: взаимное позиционирование индивида и объекта техносферы в системе «индивид – виртуальная реальность». Важное уточнение, которое должно быть внесено в эту оппозицию, позволяет пересмотреть особенности взаимодействия ее полюсов с совершенно иных позиций: речь идет не о взаимодействии с виртуальной реальностью самого индивида, а того или иного его виртуального образа. Последний же, в свою очередь, может быть формализован только в соответствии с внутренними правилами и ограничениями самой виртуальной реальности. Для индивида вполне успешно создается иллюзия всемогущества и даже безмерности данного виртуального образа, но по отношению к окружающему его в виртуальной реальности пространству он может быть представлен только как то, что может быть выбрано из меню и затем на основе

---

<sup>1</sup> См.: Маслов В. М. Свобода; свободы; виртуальная реальность // Вестник Челябинского государственного университета. 2020. № 5 (439). С. 50–58; Тихонова С. В., Фролова С. М. Цифровое общество и цифровая антропология: трансдисциплинарные основания социально-эпистемологических исследований // Известия Саратовского университета. Серия: Психология. Философия. Педагогика. 2019. Т. 19. Вып. 3. С. 287–290.

<sup>2</sup> См.: Экранная культура в XXI веке / отв. за вып. Н. И. Емельянова. М.: ФГОУ ДПО ИПК работников телевидения и радиовещания, 2010. С. 480.

<sup>3</sup> См.: Gerard Alberts G., Marc Went, Robert Jansma Archaeology of the Amsterdam digital city; why digital data are dynamic and should be treated accordingly // Internet Histories. 2017. No. 1:1-2. P. 149.

<sup>4</sup> См.: Лобанова Ю. В. Компьютерная видеоигра как социокультурный генератив эмоций // Вестник культуры и искусств. 2022. № 3 (71). С. 77.



избранных опций сконструировано. Это важное замечание иначе ставит вопрос об истинном онтологическом статусе социальной структуры сетевого общества, представляющего собой виртуальную компиляцию образов общества реального. Если позволительно говорить об онтологии квазисоциума такого рода, то она оказывается почти полностью детерминирована внутренним программным обеспечением, действующими пользовательскими алгоритмами, линейкой предлагаемых ресурсами виртуальной реальности опций<sup>1</sup>. Соответственно, при переходе от онтологии к аксиологии того же самого составляющими ее окажутся те ценности и цели, которые могут быть предложены, заявлены или реализованы посредством предоставляемого виртуальным пространством инструментария. Они могут быть информационными, коммуникативными, познавательными, образовательными, развлекательными (игровыми), равно как и прагматическими, предполагающими выход за пределы виртуальной реальности и переход от нее к реальности настоящей (шопинг, платежи, знакомства и т. п.)<sup>2</sup>. Тем не менее сама эта связка базисных онтологических и аксиологических аспектов сетевого социума в значительной степени оказывается подчинена диктату правил и норм программно-алгоритмического ригоризма виртуальной реальности, где отнюдь «не разрешено все то, что не запрещено». Именно это, по-видимому, способно стать истинным мерилем той имеющейся квазисвободы.

Кроме того, принимая во внимание время, которое отнимает виртуальная реальность у физической реальности современного индивида и то целеполагание данного процесса, которое признается индивидом прагматически необходимым и периодически нормативным, внешний наблюдатель, как это представляется вполне корректным, оказывается вправе задать вопрос, скорее, о мере несвободы (зависимости) наблюдаемого им индивида от виртуальной реальности, чем о мере его свободы внутри нее. Ряд исследователей<sup>3</sup> здесь прямо пишут о том, что мечта о свободе в виртуальной реальности обернулась иллюзией этой свободы.

Принципиально иной квазисемиотике зарождающейся культуры сетевого квазисоциума оказались имманентно не присущи правила обычного (традиционного) семиозиса, у которых совладать внутри виртуальной реальности с правилами программ и алгоритмов ее структурирования и функционирования просто нет шансов. Гиперреальность достойна своей гиперсемиотики, какую в определенной части можно считать практически уже состоявшейся: гиперсемантика (отношение симулякра к симулируемому им содержанию), гиперпрагматика (отношение симулякра к создаваемому им эмоциональному эффекту у субъекта, воспринимающего симулякр, она же практика постправды), гиперсинтаксис (отношение симулякра к симулякру или совокупности симулякров, оформленное внутри программы в форме гиперссылки). Программирование и алгоритмизация структуры образов и символов новой сетевой культуры, поэтапно овладевая восприятием и мышлением ее пользователей, через них постепенно переносится и в реальность настоящую.

---

<sup>1</sup> См.: Крайнов А. Проблема свободы в информационном обществе. URL: [https://www.researchgate.net/publication/344272166\\_Problema\\_svobody\\_v\\_informacionnom\\_obsestve](https://www.researchgate.net/publication/344272166_Problema_svobody_v_informacionnom_obsestve) (дата обращения: 30.09.2022).

<sup>2</sup> См.: Синявина Н. В. Квазисвобода как одна из характеристик виртуальной реальности // Вестник МГУКИ. 2021. № 5 (103). С. 19.

<sup>3</sup> См.: Пеннер Р. В. Цифровое пространство: от идеи к проекту и контролю // Вестник Челябинского государственного университета. 2021. № 11 (457). С. 11–14; Саяпин В. О. Сетевое общество как матрица современной структуры социальной виртуальности // Манускрипт. 2016. № 1 (63). С. 140–147.

Опирающиеся на множественные модели тотальной классификации и калькуляции внутри виртуальной комбинаторики, перебирающей и предлагающей пользователю все возможные и невозможные варианты сочетания несочетаемого, машинные алгоритмы начинают менять настоящую реальность. Это происходит за счет привнесения в нее модели безмерности и безразмерности самоощущения и самопозиционирования личности, которая в беспредельности выбора множественной виртуальной атрибуции для самой себя остается ею же и подмятой под нее полностью, т. е. полностью обезличенной. Главным образом с влияниями такого рода связывается возникновение в последнее время большого количества вариаций гендерной, национальной, этнической принадлежности, влечений, ориентаций, а также идеологических, субкультурных и религиозных предпочтений, в которых во все большей степени оказываются воплощаемы методы и модели машинной маркировки и кодировки и все меньше остается собственно человеческого. Задавшем общей социальной культуре новейшего времени доминирующий тренд дегуманизации современного человека и человечества вполне успешно удалось поставить себе на службу всю искусственно воссозданную внутри виртуальной реальности полифонию духовного и телесного естества *homo naturalis* доэлектронной эпохи и затем столь же эффективно и многообразно использовать ее внутри реальности настоящей<sup>1</sup>. Если раньше этот «природный человек» смотрелся в зеркало и видел там себя, то теперь он все чаще заглядывает в экран гаджета, изучая там новые черты очередного своего виртуального образа. Следом естественная антропология, изучающая человека исторического, уступает место антропологии цифровой, объектом изучения которой вместо *homo naturalis* все более становится *homo digitalis* («человек цифровой» – лат.)<sup>2</sup>. Квазисвобода сетевого общества, обернувшаяся на деле своей полной противоположностью, становится тем удобным во всех отношениях субстратом, на каком зарождается, формируется и крепнет образ «цифрового человека» как единицы будущего квазисоциума, отмеченного господством тоталитаризма нового типа – цифрового тоталитаризма<sup>3</sup>. Такое общество, несмотря на свой изначально виртуальный генезис, ныне становится частью объективной реальности. Внутри него все более четко начинают проступать контуры новых социальных институтов, между которыми появляются, набираются сил и ширятся вполне реальные связи<sup>4</sup>. В терминологии Яна А.Г.М Ван Дейка, который в 1980-х гг. ввел термин «сетевое общество» и М. Кастельса – одного из ведущих социологов современности, специалиста в области информационного (постиндустриального) общества<sup>5</sup> – это новое социальное образование прорастает из виртуальной в физическую реальность множеством сетевых структур, начинающих все более ощутимо влиять на политику, экономику, культуру, а также на саму социальную реальность, неуклонно изменяя все указанное на свой лад и по своим правилам.

<sup>1</sup> См.: Van Dijk A. *The Network Society: Social Aspects of New Media*. Amsterdam: SAGE, 2005. P. 11.

<sup>2</sup> См.: Птицына С. *Теория сетевого общества* М. Кастельса. Саарбрюккен: Ламберт Паблишер. 2011. С. 3

<sup>3</sup> См.: Крайнов А. Проблема свободы в информационном обществе. URL: [https://www.researchgate.net/publication/344272166\\_Problema\\_svobody\\_v\\_informacionnom\\_obsestve](https://www.researchgate.net/publication/344272166_Problema_svobody_v_informacionnom_obsestve) (дата обращения: 30.09.2022).

<sup>4</sup> См.: Саяпин В. О. Сетевое общество как матрица современной структуры социальной виртуальности // *Манускрипт*. 2016. № 1 (63). С. 143.

<sup>5</sup> См.: Van Dijk A. *The Network Society: Social Aspects of New Media*. Amsterdam: SAGE, 2005. 304 с.; Птицына С. *Теория сетевого общества* М. Кастельса. Саарбрюккен: Ламберт Паблишер. 2011. 79 с.



Вся «привлекательность» сетевого общества создается ценой, которая остается все еще не до конца массово осознанной человеком и человечеством. Отвратить человека от реального мира и привлечь его к миру гиперреальному можно только одним способом: создавая данный мир априори как антитезу всего совокупного «неудобства» настоящей реальности, т. е. как нечто более удобное, конформное, потакающее любым желанием, слабостям и прихотям человека<sup>1</sup>. Все это может быть создано и реализовано только как миф или утопия, финал которой оказывается возможен лишь в пределах ее собственного продолжения, но уж никак не в реальном мире с его реальными проблемами. В данном отношении зависимость от желания погружения в виртуальную реальность мало чем отличается от любой другой аддиктивной привычки, связанной, например, с употреблением психоактивных веществ. В виртуальной реальности тот же самый эффект «бегства от действительности» достигается с причинением сравнительно меньшего вреда здоровью аддикта, тогда как по поводу его же временных затрат, иногда совершенно бесцельных и неоправданных, этого сказать совершенно невозможно. М. Кастельс<sup>2</sup> называет такое время «безвременным», стремящимся аннигилировать не только само реальное время индивида, но и то пространство, измерением которого оно является, все целиком, изъясв его из восприятия захваченного виртуальной реальностью индивида. Поскольку время существования человека в действительности всегда ограничено, то это скрытое стремление ограничить его еще сильнее за счет создания иллюзии личной свободы в иной реальности и есть истинное мерило того, что индивид теряет в плане своей личной свободы на самом деле, получая взамен ее только ее суррогат – красивую картинку, с которой ему так не хочется расставаться.

Завершая данный параграф, сфокусируем исследовательскую оптику на наиболее важных его установках:

1. Изначально аксиология сетевого общества формировалась рефлекторно на основе его виртуальной феноменологии, задающей новые ценности и ориентиры развития.

2. Экран современного электронного устройства является эффективным средством создания у его пользователя иллюзии свободы и всемогущества, визуальное совершенство которой может превосходить настоящую реальность.

3. Некритическое, преимущественно эмоциональное отношение к открывшимся возможностям виртуального пространства первоначально породило целый ряд киберутопий и специфической кибермифологии, само появление которых может рассматриваться как косвенное свидетельство невозможности решения ряда проблем человеческого существования в реальном мире.

4. Гиперреальность виртуального пространства потребовала разработки и внедрения новой гиперсемиотики, отчасти реализованной внутри виртуальной реальности путем тотальной виртуализации.

5. Иллюзия мнимой свободы в виртуальной реальности маскирует ее полное отсутствие там, поскольку вместо свободы царят жесткий контроль, сетевой остракизм по отношению к неугодным и культура отмены, практически тотальные по своим масштабам и характеру.

---

<sup>1</sup> См.: Бильшко А. Визуальная коммуникация как детерминанта развития сетевого общества. URL: <https://pandia.ru/text/80/200/16985.php> (дата обращения: 29.09.2022).

<sup>2</sup> См.: Птицына С. Теория сетевого общества М. Кастельса. Саарбрюккен: Ламберт Паблишер. 2011. 79 с.

### 2.3. Экранная провокация ускорения жизни

Философская теза Гераклита о том, что мир пребывает в постоянном движении и изменении, предлагает форму для первой традиционной модели картины мира, внутри которой пространство и время оказываются неразрывно связаны самим характером этой динамики, поскольку все возможные изменения непрерывно движущегося мира взаимосвязанно происходят в пространстве и во времени. Одиннадцать веков средневековой схоластики почти ничем не дополнили и не расширили данное утверждение, а вот в философии Нового времени такие новации, основанные на изначально конвенциональном характере обозначенных понятий, неизбежно последовали. Так, уже во второй половине XVIII в. И. Кант, отвечая на вопрос «что я могу знать о мире?» и изучая пространство и время уже как категории, которыми оперирует мышление человека, отражая окружающую действительность, приходит к выводу о том, что мышлению имманентно присущ априоризм. Его истоки И. Кант обнаруживает в основе дихотомии трансцендентного и трансцедентального в силу того, что как пространство, так и время есть ни что иное, как априорные конструкции логического сознания. Апологетами И. Канта, всесторонне развивавшими эту мысль в дальнейшем, было предпринято немало усилий по выделению и последующей демаркации объективно-логического и субъективно-символического содержания приведенных понятий. В данном отношении, например, классическая рационалистическая философия вынуждена была в итоге размежеваться с мировой художественной культурой, поскольку каждая сторона видела в пространстве и времени что-то неотъемлемо присущее ей, а логика мышления и языка не имеет возможности оперировать одной только образностью. Так, исполненная метафорами речь, весьма уместная на сцене, абсолютно невозможна в научном дискурсе, потому блистательное «и дольше века длится день» не может быть доказано и обосновано никакими правилами рационального логического мышления, просто поэт так чувствует время, чем и делится со своим читателем. Конец этому раздору попытался положить постмодернизм, объявивший во второй половине XX в. «кризис», «конец», «закат» всех метанарраций. Согласно новым реалиям постмодернистская концепция времени складывалась вне традиционной шкалы от прошлого к будущему. Подобное положение дел привело к дехронологизации времени, упразднению объявленных более недействительными метанарраций в формализованных последовательностях исторически связываемых ими событий.

Однако раньше постмодерна возникло философское направление, выражающее сомнения в незыблемости кантовской концепции времени, – экзистенциализм. Его становление происходит под знаком времени, какое проживается и переживается исключительно индивидуально<sup>1</sup>. Если время И. Канта априорно и через это логично, то время экзистенции столь же априори телеологично. Имеется в виду время реализации личных целей и ценностей, достижение которых только и формирует персональное восприятие времени внешнего мира, полагаемого субъектом себе вне-положенным. Это не может быть метанаррацией по определению и тем самым не может быть аннулировано постмодерном. Более того, такая модель восприятия субъектом «внешнего времени» позволяет объяснить, почему для одних оно течет быстрее (есть достижимые цели), а для других медленнее (нет целей, экзистенция обесмысливается).

---

<sup>1</sup> См.: Куриленко Е. Переживание времени – экзистенциально-аналитический взгляд. URL: <https://www.b17.ru/article/321296/> (дата обращения: 29.08.2022).

Разнообразие окружающей современного человека техносферы таково, что он определенно не успевает за скоростью научно-технического прогресса. По данной причине возникает предположение, что время, по сравнению со всеми классическими моделями его течения, ускорилося. Более того, утверждающие это в целях обоснования своих субъективных догадок приводят все новые и, как им кажется, более значимые и весомые доказательства. Все они (доказательства) с неизбежностью обрастают самой разнообразной предикацией: признаками, свидетельствующими «приметами ускорившегося времени», львиная доля которых – детерминанты визуального ряда, и самым впечатляющим из них является экран в широком смысле слова. Особенности аргументации ускорившегося хода времени с его использованием представляют наибольший интерес.

На субъективном уровне многократно отмечалось, что в рамках сформированной темпоральной рефлексии современный человек сохраняет достаточно ясное понимание того, что есть его «прошлое» и что есть «будущее». С «настоящим» все значительно сложнее, поскольку здесь всякий исследователь оказывается поставленным перед необходимостью избежать произвола в оценках границ, пределов, критериев отнесения, форм аргументации этих критериев и т. д. «Времена не выбирают», зато выбрать модусы своего отношения к ним отдельно наблюдаемому индивиду не в силах запретить никто и ничто, никакие законы физики, логики, психологии.

Исследователь неизбежно сталкивается с экраном, находящимся внутри индивида, причем образ будущего, которое еще не наступило, все равно в значительном большинстве случаев формализуется высшей психической функцией – воображением. Сразу нужно оговориться, что объективных данных, фиксируемых наукой процессов, протекающих в настоящем мире и подтверждающих гипотезу ускорения времени, сегодня практически нет. В данном случае исключение, пожалуй, составляет только небольшая по объему статья доктора физико-математических наук ведущего научного сотрудника Института физических проблем им. П. Л. Капицы РАН С. П. Капицы «Об ускорении исторического времени»<sup>1</sup>, а также монография историка И. М. Дьяконова, на страницах которой широко обсуждается вопрос сжатия времени<sup>2</sup>. При этом математическая модель, предложенная физиком, созвучна концепции историка, что в методологии науки являет собой следование принципу соответствия.

Тем не менее каждый обыватель вполне резонно сетует на катастрофическую нехватку имеющихся в сутках 24-х часов, не умея справляться с вызываемым подобным цейтнотом стрессом. Вместе с тем мало кто отдает себе отчет в том, что если прежде время, посвященное чтению газет, как правило, укладывалось в часы, отведенные на завтрак, обед, ужин либо дорогу, которую читатель проделывал от дома до места работы и обратно, то сегодня гаджетоман нередко ни на минуту не расстаётся со своим устройством. Будучи целиком поглощен транслируемым информационным потоком, индивид утрачивает чувство реальности, выпадая за временные рамки. Это приводит к ситуации, когда человек, выступая в качестве объекта информирования, теряет статус субъекта и его существование проходит в режиме overflow («переполнение» – англ.). Другими словами, в силу того что передаваемая информация носит «якобы» адресный характер, необходимость ее селекции требует от объекта информирования

<sup>1</sup> См.: Капица С. П. Об ускорении исторического времени. URL: [vivovoco.astronet.ru...JOURNAL/NEW/HIST/KAPTIME.htm](http://vivovoco.astronet.ru...JOURNAL/NEW/HIST/KAPTIME.htm) (дата обращения: 21.01.2023).

<sup>2</sup> См.: Дьяконов И. М. Пути истории. От древнейшего человека до наших дней. М., 1994. 382 с.

времени, и его, соответственно, на остальные дела – личные, служебные, общественные – остается все меньше. Таким образом, гиперпотребление информации, часто вынужденное, становится одной из наиболее проблемных зон, формирующих субъективную основу восприятия ускорения времени.

Некоторые авторы<sup>1</sup> усматривают исторические истоки зарождения обозначенных тенденций в основах модернизации общей системы европейской культуры. Процессы субъективизации ряда базисных онтологических категорий, берущие свое начало в прошлом столетии в условиях техногенной культуры, привели к определенной трансформации процессов модернизации, за которой неизбежно последовало существенное изменение их первоначального характера и целеполагания. Сегодня с возникновением новых условий технологической модернизации те же самые тенденции обрели реальную силу<sup>2</sup>.

Инспирированная изменившимися свойствами культурного пространства современного социума деонтологизация темпоральных модусов, в свою очередь, породила возникновение ряда феноменов фрагментации прежних моделей, что не замедлило сказаться на субъективных особенностях восприятия времени человеком, живущим сегодняшним настоящим<sup>3</sup>. Воспринимаемое как ресурс время постепенно создает прецедент обмена (как индивидуально потраченное на одно или на другое) и тем самым коммерциализируется. Примечательно, что характер индивидуального распределения фрагментов времени в этом его новом понимании и ощущении неосознаваемо для индивида детерминируется формами его возможного потребления, имеющими столь же символический характер, и также может быть отнесен ко всей сфере символического потребления товаров и услуг в целом. Если бы это было не так, визуальные ряды социальных сетей не были бы переполнены снимками дорогих курортов, ресторанов, вечеринок, топовых салонов красоты, ювелирных украшений, дорогих брендов одежды и обуви, элитной косметики, автомобилей премиум-класса, загородных особняков и т. п.

По сути, тотальной симуляцией ныне становится вся экзистенция и, следовательно, само экзистенциальное время предстает в качестве симулякра. При этом экран обеспечивает его визуализацию, являя собой основное средство его репрезентации. Именно экран позволяет сжать, сдавить прежде линейную череду происходящих друг за другом событий, создавая у зрителя вполне устойчивое и отчетливое ощущение того, что время не просто мчится, оно вылетает, как снаряд из пушки. Полагаем, что примерно такие эмоциональные ощущения возникают у всякого гаджетомана, начинающего каждый свой день с контакта с экраном смартфона, причем организация представляемой на этом экране пользователю информационной картины мира связана с временем весьма условно («на днях», «недавно», «ожидается в ближайшее время», «уже скоро», «уже было заявлено, что...» и т. п.). Темпоральность как выделенная характеристика данной картины обладает всеми чертами симуляции, поскольку тот атрибут, к

<sup>1</sup> См.: Головашина О. В. Модернизация как Европейский проект: линейная модель времени и трансформация социально-экономической системы // *Fractal Simulation*, 2012. № 2. С. 39.

<sup>2</sup> См.: Головашина О. В. Феномен модернизации и трансформации социального времени // *Известия ТамГУ*. 2012. № 11 (115). С. 271.

<sup>3</sup> См.: Головашина О. В. Коммерциализация времени: ценность и цена момента // *Fractal Simulation*. 2016. № 1. С. 29.

которому она целенаправленно отнесена (экранное время), по отношению к времени астрономическому прямого и однозначного соответствия не обнаруживает ни в целом, ни в подавляющем множестве деталей такой модели информирования<sup>1</sup>.

Знаменательно, что симулякр астрономического времени сконструирован искусственно исключительно для оказания эмоционального воздействия на потенциального реципиента информирования<sup>2</sup>. Неустраняемая ущербность создаваемого экранами современных технических средств принудительно фрагментированного, а затем скомпилированного образа мира заключается в том, что между ним и оригиналом нет эквивалентности. При этом следует отметить, что такой экран выполняет функции не только детерминанта ускорения времени<sup>3</sup>. В социальной реальности, соответствующей новому сетевому типу общества<sup>4</sup>, он одновременно образует новый тип интересубъективности. Вот что пишет по этому поводу Дж. Вайсман<sup>5</sup>: Экран – это терминал, по которому проходит грань между индивидуальным и всем остальным. Это портал, представляющий для истинного гаджетомана доступ к спектру предлагаемых ему возможностей, созданных искусственно в целях организации коммерческого обмена между ним и окружающей действительностью. Это врата в окружающую реальность. Это ключ от врат. Это страж этих врат. Это церемониймейстер ритуала вхождения индивида в виртуальность. Если ритуал требует определенного времени на такое вхождение, то временные затраты будут соблюдены, отслежены и отнесены на счет входящего. С экраном невозможно договориться по своим правилам, потому что экран позволяет доступ только по правилам экрана. Власть экрана уже ставит человека в диктуемую им зависимость, иначе экран становится могущественнее человека и начинает его в чем-то, в каких-то имеющихся у него властных полномочиях даже превосходить.

Абстрагируясь от терминологии Ж. Бодрийера, Дж. Вайсман указывает в качестве основной предикации экрана современных электронных устройств его иллюзорность. Последняя актуализируется за счет сочетания методов фрагментации («монтажа»<sup>6</sup>), селекции и дальнейшей компиляции фрагментов<sup>7</sup>. Имеется в виду иллюзия особого рода, обладающая собственной динамикой, не соотносимой с ходом обычных часов. Если индивид, отдающий предпочтение данным часам, а не экрану своего электронного устройства, не поспевает за динамикой, это проблема индивида. Так, через время экрана человек постепенно отучается от подлинной реальности, попадая в зависимость от реальности экранной. Остается сделать еще несколько усилий в этом направлении – технических и технологических прорывов – и данная

<sup>1</sup> См.: Галанина Н. В. Понимание детерминации в философском анализе // Вестник Московского университета МВД России. 2016. № 2. С. 22.

<sup>2</sup> См.: Жеребин В. М. Современное восприятие времени и ускорение темпа жизни // Народонаселение. 2014. № 2. С. 79.

<sup>3</sup> См.: Галанина Н. В. Понимание детерминации в философском анализе // Вестник Московского университета МВД России. 2016. № 2. С. 22.

<sup>4</sup> См.: Кастельс М. Становление сетевого общества. URL: [https://www.rulit.me/data/programs/resources/pdf/Kastels\\_Informacionnaya-epoha-ekonomika-obshchestvo-i-kultura\\_RuLit\\_Me\\_602112.pdf](https://www.rulit.me/data/programs/resources/pdf/Kastels_Informacionnaya-epoha-ekonomika-obshchestvo-i-kultura_RuLit_Me_602112.pdf) (дата обращения: 30.08.2022).

<sup>5</sup> См.: Вайсман Дж. Времени в обрез: ускорение жизни при цифровом капитализме. М.: Изд. дом «Дело» РАН-ХиГС, 2019. С. 24–69.

<sup>6</sup> См.: Познин В. Ф. Художественное пространство и время в экранном хронотопе // Вестник СПбГУ. 2019. № 1 (Т. 9). С. 97.

<sup>7</sup> См.: Познин В. Ф. Экранное пространство: реальное и воображаемое // Вестник СПбГУ. 2015. № 1 (Т. 15). С. 19.

грань в человеческом восприятии времени будет окончательно стерта<sup>1</sup>. Все это вновь возвращает нас к ситуации, рассматриваемой в предыдущем параграфе, когда речь шла о том, что экранная реальность лишь имитирует свободу, действуя во многом по правилам устанавливающего жесткую регламентацию социума. Понятно, что подобное положение дел приводит смомби или, что то же самое, чекрана к двойной западне лишь с одной оговоркой. Если, спасаясь от реальной действительности в глубинах экрана, чекран откровенно пренебрегает необходимостью следовать сложившимся в социуме нормам, то в виртуальном пространстве его существование обеспечивается исключительно теми нормами, которые не противоречат заложенному в это пространство алгоритму.

Что необходимо предпринять, дабы избежать ловушки? Как предотвратить взаимобратимость?

Классическая модель времени предполагает, что все возможные изменения непрерывно движущегося и изменяющегося мира взаимосвязанно происходят в пространстве и во времени. В условиях нынешней информационной культуры такая картина является частично деформированной и аннулированной. Начало процессу пересмотра классических моделей восприятия времени в сочетании с его индивидуализацией было положено философскими направлениями экзистенциализма и постмодерна.

Сегодня одной из реальных причин возникновения субъективного ощущения ускорения времени вполне допустимо считать повышение темпа научно-технического прогресса и колоссальное разнообразие окружающей индивида техносферы. Другая, на наш взгляд, причина – перепотребление информации. Все это порождает ситуацию, в которой экзистенция современного человека все более превращается в симуляцию, а время экзистенции коммерциализируется и становится предметом символического обмена и потребления. Вместе с тем находящийся рядом с человеком экран электронного устройства (смартфона, планшета, телевизора) в условиях сетевого общества формирует новый тип интерсубъективности. Внутри нее он обрывает множеством функций, число которых постоянно растет.

---

<sup>1</sup> См.: Вирильо П. Машина зрения. URL: <https://flibusta.org.ua/b/288543/read> (дата обращения: 30.08.2022).

## Глава III

# ЭКРАН КАК АНТРОПОЛОГИЧЕСКИЙ ПРОТЕЗ

### *3.1. Влияние внедрения экранных технологий на познавательные процедуры в образовании*

В настоящее время во всех сферах общественной жизни получили и получают дальнейшее распространение различные способы визуализации информации, и, как известно, это активно происходит в образовании, поскольку именно оно является для визуализации благоприятной средой. Вся система образования, став сегодня областью дигитализации, становится также пространством становления и усложнения экранной культуры, слоган «цифровизация образования» превратился за очень короткое время из модной фразы в тренд ее развития.

Благодаря широкой распространенности и доступности цифровых технологий практически каждый человек имеет опыт приобщения к цифровизации, поскольку по причине наличия у него мобильного телефона или иного гаджета, наконец компьютера, он уже отчасти оцифрован. Дигитализация затрагивает не только человека, но и все сферы жизни общества, и нужно понимать, что цифровизация наряду с визуализацией и вербализацией лежит в основе крушения Галактики Гуттенберга, преобразовывает сегодня и, несомненно, в дальнейшем будет еще более активно преобразовывать культуру, познавательные практики и самого человека.

Достоинства и недостатки активного внедрения цифровых технологий в образование особенно заметно проявились в период пандемии COVID-19, когда получила развитие дистанционная система обучения. Были вызваны к жизни принципиально новые процессы в области цифровой трансформации образования, посредством которых интенсивно стали формироваться новые цифровые артефакты, цифровые среды и цифровые системы обучения. В связи с этим изучение экранной культуры сквозь призму цифровизации образования становится особенно актуальным, поскольку подобный подход может помочь осознать перспективы и риски существования человека в новых цифровых средах и системах обучения. Для этого логично проанализировать ряд отечественных и зарубежных исследований, посвященных данной проблематике. Среди первых стоит выделить труды С. И. Дудника и Б. В. Маркова, где уделяется

особое внимание причинам зарождения кризисных явлений в сфере современного образования в связи с его цифровизацией и рассматривается влияние аудиовизуальных медиа на сознание и поведение человека<sup>1</sup>. Эту тему также развивают И. П. Артюхова<sup>2</sup>, А. В. Терейковская<sup>3</sup>, К. К. Бегалинова<sup>4</sup>, И. С. Луцкая<sup>5</sup>. В числе вторых интересны работы, посвященные проблемам цифровой трансформации образования в школах и вузах, вопросам дистанционного обучения, перспективам существования человека в условиях цифровизации образования: труды К. Лудж<sup>6</sup>, Дж. Силебо<sup>7</sup>, Б. Герциг<sup>8</sup>, А. Мэндж<sup>9</sup>, К. С. Мэлот<sup>10</sup>, Х. Тэнг<sup>11</sup>, Л. Горли<sup>12</sup>.

Нужно сделать оговорку: для изучения процессов цифровой трансформации образования необходимо применение системного подхода, поскольку цифровизация образования, как и цифровизация в целом, является одним из существенных конститутивных элементов современной экранной культуры, распространение которой в огромной степени зависит от экономики, политики, права и других сфер.

Особое значение для изучения цифровизации в сфере образования имеет также философско-антропологический подход, позволяющий рассматривать человека не только как активного потребителя ценностей экранной культуры, но и как ее активного транслятора, от мышления и поведения которого зависит конфигурация связей и отношений различных систем в цифровой образовательной среде.

В самом широком смысле цифровизация означает создание большого информационного поля, поддерживаемого с помощью электронно-вычислительных технологий и систем, позволяющих человеку осваивать новые цифровые компетенции<sup>13</sup>.

<sup>1</sup> См.: Дудник С. И., Марков Б. В. Кризис образования в цифровую эпоху // Вестник Санкт-Петербургского университета. Философия и конфликтология. 2020. Т. 36. Вып. 2. С. 214–226.

<sup>2</sup> См.: Артюхова И. П. Основные тенденции развития дистанционного обучения // Цифровая трансформация образования: электр. сб. тез. докл. I науч.-практ. конф. (Минск, 30 мая 2018 г.). Минск: Учреждение «Главный информационно-аналитический центр Министерства образования Республики Беларусь», 2018. С. 376–378.

<sup>3</sup> См.: Терейковская А. В. Плюсы и минусы дистанционного образования // Цифровая трансформация образования: электр. сб. тез. докл. I науч.-практ. конф. (Минск, 30 мая 2018 г.). Минск: Учреждение «Главный информационно-аналитический центр Министерства образования Республики Беларусь», 2018. С. 435–437.

<sup>4</sup> См.: Бегалинова К. К., Ашилова М. С. О некоторых особенностях виртуализации современного образования // Труды междунар. науч. онлайн-конф. «АгроНаука-2020»: сб. ст. (Новосибирск, 5–6 ноября 2020 г.). Новосибирск: Гос. публ. науч.-технич. биб-ка СО РАН, 2020. С. 341–344; Begalinova K. K., Begalinov A. S., Ashilova M. S. On the Image of Higher Education in the Post-covid World: Formation and Development of the New Type of Thinking // Science for Education Today. 2021, Vol. 11. No. 1. P. 110–123.

<sup>5</sup> См.: Луцкая И. С. Компьютеризация, информатизация, цифровизация в современном образовании: характеристика, перспективы и значение // Вопросы методики преподавания в вузе. 2021. Том 10. № 36. С. 66–75.

<sup>6</sup> См.: Lütge C., Merse Th., Owczarek K. Crossovers: Digitalization and Literature in Foreign Language Education // Studies in Second Language Learning and Teaching. 2019. Vol. 9. No. 3. P. 519–540.

<sup>7</sup> Siljebo J., Digitalization and Digital Transformation in Schools: a Challenge to Educational Theory? // Education in the North. 2020. No. 27 (2). P. 24–37.

<sup>8</sup> См.: Herzig B., Klar T. M., Martin A., Meister D. M. Das Allgemeine der Bildung in der digitalen Welt // MedienPädagogik – Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung. 2020.

<sup>9</sup> См.: Manju A. Digital Education and Society 5.0 // Transforming Higher Education Through Digitalization, 2021. P. 113–130.

<sup>10</sup> См.: Malot K. S. The Sublation of Digital Education // Postdigital Science and Education. 2020. No. 2 (4).

<sup>11</sup> См.: Tang H. Implementing Open Educational Resources in Digital Education // Educational Technology Research and Development. 2020. No. 69 (4).

<sup>12</sup> См.: Gourlay L. There Is No «Virtual Learning»: The Materiality of Digital Education January 2021 // Journal of New Approaches in Educational Research. 2021. No. 9 (2). P. 57.

<sup>13</sup> См.: Бегалинова К. К., Ашилова М. С. О некоторых особенностях виртуализации современного образования // Труды междунар. науч. онлайн-конф. «АгроНаука-2020»: сб. ст. (Новосибирск, 5–6 ноября 2020 г.). Новосибирск: Гос. публ. науч.-технич. биб-ка СО РАН, 2020. С. 342.



Сегодня цифровизация становится особенностью образования, которое, в свою очередь, как уже отмечалось, является сферой распространения экранной культуры. В общем виде цифровизацию образования можно обозначить как внедрение цифровых технологий в образование, которые обеспечивают:

1. Доступ всех участников образовательного процесса к большим объемам информационных ресурсов и работе с ними.
2. Быстрые обратные связи между всеми субъектами образовательного пространства.
3. Изменение общих и профессиональных компетенций участников образовательного процесса.

При этом речь идет не только об использовании цифровых технологий в экранной культуре и умении ими пользоваться<sup>1</sup>, но и о том, что приобретение новых цифровых компетенций участниками образовательного процесса в цифровой среде, которая дает *универсальные и стандартизированные формы обучения*, делает их самих «неразличимыми в плане различий». Иначе, единая цифровая среда, предлагая стандартизированные формы коммуникации, делает процесс обучения адаптивным и формализованным, подобно формализованным цифровым структурам. Как полагают исследователи С. И. Дудник и Б. В. Марков, выход из данной ситуации видится «в развитии онлайн-курсов, внедрение которых решает сразу несколько задач. Оно позволит, во-первых, уменьшить число преподавателей; во-вторых, облегчить нагрузку на студентов; в-третьих, сделать курсы более доступными и, в-четвертых, обеспечить мобильность. Негативным следствием является усредненность. В количественные показатели входит уровень развития инфраструктуры и комфорта, которые вроде бы не имеют отношения к качеству преподавания, зато сильно увеличивают затраты. В соперничестве за рейтинг многие университеты, имеющие невысокий целевой капитал, вынуждены экономить на качестве образования»<sup>2</sup>. Каналами такой формализации выступают:

1. Цифровые образовательные платформы и форумы, которые призваны проводить образовательные курсы. Их основная функция – подготовка специалиста, обученного цифровым навыкам и определенным стратегиям решения проблем в цифровой сфере.
2. Мобильные приложения, построенные по принципу чат-ботов;
3. Методы визуализации информации при проблемном обучении (например, построение ментальных карт, использование скрайбингов и веб-квестов).

Потенциал цифрового образования и возможностей, которые оно создает для человека, достаточно обширен. Цифровое образование предполагает использование цифровой среды, разнообразных образовательных практик, междисциплинарных и специализированных курсов. Его результатом области обучения становятся принципиально новые формы сотрудничества как между преподавателем и студентом, так и между студентами, появляются возможности для апробации в цифровой образовательной среде инновационных методов и стратегий обучения. Последние носят творческий характер, они интерактивны и дают участникам образовательного процесса возможность презентации и самопрезентации различных навыков. Здесь экранную культуру можно рассматривать не только и не столько как сферу потребления

<sup>1</sup> См.: Herzig B., Klar T. M., Martin A., Meister D. M. Das Allgemeine der Bildung in der digitalen Welt. MedienPädagogik – Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung, 2020.

<sup>2</sup> Дудник С. И., Марков Б. В. Кризис образования в цифровую эпоху // Вестник Санкт-Петербургского университета. Философия и конфликтология. 2020. Т. 36. Вып. 2. С. 218.

цифрового контента, но и как сферу активного и эффективного сотрудничества между людьми, создающими цифровое медиа-пространство и демонстрирующими компетенции, навыки и успешные стратегии поведения.

В условиях экранной культуры крайне актуальным становится цифровое образование, которое позволяет человеку понять, что образовательные цифровые технологии – это инструмент, своеобразный проводник в цифровой среде, помогающий проявить свои умения и навыки в информационно-коммуникативной сфере, в частности в области цифровой экономики. *Умелое* использование технологий экранной культуры, безусловно, улучшает образовательный процесс, делает его доступным и понятным участникам. Однако нужно подчеркнуть, что цифровые технологии в обучении не заменят труд преподавателя, который эти технологии и создал, но они могут открыть путь к новым возможностям и освоению опыта в принципиально иных, чем прежде, способах обучения и сотрудничества между людьми. Уместно упомянуть утверждение гениального средневекового схоласта Фомы Аквинского, что «ни Сократ, ни Бог не разрешали излагать свое учение на бумаге, поскольку взаимодействие разумов, сопровождающее процесс обучения, невозможно передать посредством письма». Прибегая к авторитету М. Полани, мы убеждены в том, что столь важные для становления личности неявные знания могут быть переданы учащемуся либо во взаимодействии с педагогом-наставником, выполняющим роль духовного учителя, через обучение, либо через личный опыт.

Основными достоинствами цифрового образования являются простота использования информационных аудиовизуальных средств, а также широкая доступность для участников образовательного процесса. Тем не менее такие простота и доступность подчас становятся ограничением для *более глубокого, системного изучения предметов*. Можно сказать, что форма визуализирует содержание, поэтому процессы цифровизации во многих случаях ограничиваются простым внедрением и использованием цифровых технологий без существенных педагогических и организационных изменений в содержательном плане. Простота и избыточность информации визуализируют и самого субъекта, который начинает воспринимать любую сложную информацию только как информацию. Визуализация не дает субъекту возможности «пропустить» ее через себя, свои переживания. В данном смысле информация не становится знанием, а остается лишь набором данных о мире: «Новые компьютерные технологии позволяют радикально модернизировать процесс образования, и эти возможности реализуются на наших глазах. Школьники и студенты все меньше читают книги и все больше получают информацию в Интернете. На очереди сокращение лекционных часов. Уже очевидно, что эрудиция профессора уступает интернету. Сегодня информации так много, что держать ее в уме не может ни один человек, поэтому нет ученых-универсалов. Отсюда создание автоматических обработчиков, переводчиков, поисковых систем»<sup>1</sup>.

Цифровизация образования приводит к несистемному использованию цифровых технологий, созданию разнообразных интернет-приложений, которые не требуют глубокого проникновения в материал: «В цифровую эпоху новые медиаформаты, такие как мобильные приложения, постепенно начинают работать. Хотя этот процесс может раз подкрепляться здравым педагогическим и целеустремленным мышлением, такая интеграция также очень часто изби-

---

<sup>1</sup> Дудник С. И., Марков Б. В. Кризис образования в цифровую эпоху // Вестник Санкт-Петербургского университета. Философия и конфликтология. 2020. Т. 36. Вып. 2. С. 219.

рательна и бессистемна. Однако она требует глубокого понимания и типологизации часто возникающих цифровых средств массовой информации в связи с их потенциалом обучения и преподавания»<sup>1</sup>.

Подобное алармистское отношение к процессам цифровизации, на наш взгляд, вполне оправдано, поскольку дистанционное образование выявило недостатки формализованного подхода к обучению. Очевидно одно: сознание и поведение человека становятся зависимыми от цифровых трансформаций, подвергаясь активному изменению и переструктурированию, даже перепрограммированию аналогично тому, как это происходит при перепрограммировании различных алгоритмов в информационной среде.

Экранная культура посредством распространения цифровых технологий и внедрения их в сознание и поведение человека создает гибридную структуру реальности, в которой за явными коммуникациями скрываются невидимые информационные воздействия на сознание человека: «Изучая современное общество, важно указать на то, что мы сталкиваемся с интеграцией виртуальных практик с реальными формами коммуникации, а также констатируем синтез различных социальных медиа (например, блогов и телевидения). Пожалуй, мы уже имеем дело с молодым поколением, в значительной степени сформированным в условиях экранной и цифровой культуры»<sup>2</sup>.

Сознание человека в подобной гибридной среде также становится гибридным, поскольку его содержание наполнено разнородными информационными потоками и сегментами информации. В определенном смысле сознание субъекта в процессе подобной визуализации расщепляется на отдельные фрагменты: «Результатом данного процесса становится формирование определенного типа личности, „нового культурного героя“ – „человека-шизоида“, сознание которого как бы „растворено“ в симулятивном культурном паттерне и в его продуктах (например, в социальных сетях: Tik-Tok, Instagram и др.). При этом речь идет о шизоидном типе восприятия в культурологическом ключе. По сути, „человек-шизоид“ – это личность, собранная из тех фрагментов реальности, из того контекста и из тех социокультурных структур, в которых находится его сознание. Сознание этого субъекта фрагментировано, а мир представляется им как процесс непрерывного восприятия контента среды в настоящем»<sup>3</sup>. Такая гибридная цифровая среда все больше присваивает себе субъекта. Ведь само образование в ней он получает не только в школе или университете. Главной средой обучения становится сфера досуга, которая рассматривается субъектом как привычный паттерн его главных ценностей.

Цифровизация образования, безусловно, в целом должна способствовать поддержанию и улучшению обучения, формировать и развивать цифровые компетенции, поэтому обеспечение образования и обучения технической инфраструктурой есть лишь часть процесса цифровизации. Сегодня экранная культура – это сложное гибридное поле не столько взаимодействия, сколько столкновения цифровых технологий и культурных процессов, социальных практик, которые формируют и отражают принципиально новые социальные отношения и

<sup>1</sup> Lütge C., Merse Th., Owczarek K. Crossovers: Digitalization and Literature in Foreign Language Education // Studies in Second Language Learning and Teaching. 2019. Vol. 9. No. 3. P. 520.

<sup>2</sup> Черных С. С., Сусименко Е. В., Коваленко А. М. Инновационный потенциал российской молодежи в условиях цифровизации системы образования: ведущие тренды и перспективы развития // Современная наука: актуальные проблемы теории и практики. Серия: Гуманитарные науки. 2020. № 12–3. С. 69.

<sup>3</sup> Плужникова Н. Н. Человек и техника: новый антропологический поворот в культуре // Интеллект. Инновации. Инвестиции. 2021. № 6. С. 123–128.

трансформируют уже существующие. Экранная культура из формального измерения визуализации информации становится гибридной медиаструктурой с активно включенным в нее антропологическим фактором – сознанием и поведением человека. Именно последнее является конститутивным элементом цифрового мира, какой нам необходимо познать и понять. Всегда нужно помнить, что человек все равно остается самым важным субъектом в данной глобальной гибридной медиаструктуре. Здесь цифровизация образования, обучения означает не только работу с цифровыми технологиями и обучение цифровым навыкам, но и отношение человека к миру, где цифровые технологии выступают конститутивной чертой восприятия этим человеком мира. Тем не менее цифровизация образования является данностью, необходимым элементом существования современной культуры, без которой теперь уже невозможно представить бытие человека.

Итак, дигитализация образования представляет собой сложный, многофакторный процесс, который, с одной стороны, нацелен на обеспечение решения проблем, существующих в экранной культуре, в первую очередь связанных с изменением сознания и поведения человека, а с другой – показывает возможности и перспективы развития цифровизации в целом. Дигитализация образования не есть автономный процесс, поскольку основная нагрузка лежит на людях, обеспечивающих цифровизацию: «Цифровая трансформация – если и когда она произойдет – происходит благодаря тяжелой работе людей в школах, обучению и развитию в рамках трудовой деятельности»<sup>1</sup>.

На наш взгляд, будущее, которое открывает нам экранная культура, связано с возвращением к смыслу образования как базовому элементу существования человека в культуре, условиям влияния на человека и образование цифровых технологий: «В настоящее время все большее значение для молодежи приобретает экранная культура, при этом, как бы следуя мировой тенденции, цифровое образование также стремится стать „гармоничным“ сегментом „нового“ типа визуальной культуры. В данной связи можно заметить, как электронные презентации учебных курсов начинают доминировать над традиционными аудиоцентричными формами подачи материала. В результате у многих студентов даже на исторических примерах формируется клиповое сознание, что приводит к изменению работы собственного воображения»<sup>2</sup>.

Дигитализация образования ставит перед нами не только вопрос о внедрении различных информационных технологий в образовательный процесс, но и еще один, более сложный: что останется от образования, если мы уберем элемент его воспроизводимости от информационных технологий, Что останется от образования для человека и в чем его глубинный смысл? Для ответа на него, сегодня, по нашему мнению, необходимо вернуться к философии образования, самой сути данного процесса, свободного от цифровых определений и бездумного внедрения цифровых технологий в жизнь человека. Это важно, поскольку образование в своем однократном и перманентном генезисе является синтезом слова и действия-демонстрации. Греческое понятие «пайдейя» включает в свое значение коннотации воздействия, формирования; латинское слово «lectio» утверждает сердцевину образования – речь учителя, наставника.

<sup>1</sup> Siljebo J. Digitalization and digital transformation in schools: a challenge to educational theory? // Education in the North. 2020. No. 27 (2). P. 24–37.

<sup>2</sup> Черных С. С., Сусименко Е. В., Коваленко А. М. Инновационный потенциал российской молодежи в условиях цифровизации системы образования: ведущие тренды и перспективы развития // Современная наука: актуальные проблемы теории и практики. Серия: Гуманитарные науки. 2020. № 12–3. С. 66–71.

В истории культуры в целом и философской мысли в частности локатор образования в моменты каждого поворота улавливал смещения центра интереса культуры и общества, но вместе с тем слово и действие-демонстрация всегда оставались базовыми универсалиями образовательной процедуры.

Как известно, образование является наиболее ярким показателем трансформаций, которые происходят в общественном сознании и мировоззрении субъектов культуры. В разговоре о специфике современного образования нельзя не учитывать связанных с вживлением в него экрана смены определенных мировоззренческих установок молодого поколения, характера ускорения социокультурной динамики, кардинальных перемен познавательных процедур, обусловленных цифровизацией и дистанционными формами обучения. Эти факторы трансформируют и подчас делают невозможными, устаревшими традиционные методы преподавания.

Классические лекции и практические занятия, построенные по принципу дидактического чтения и подачи материала лектором, уходят в прошлое. «Модель классического образования, построенная по принципу жесткой иерархии „преподаватель – студент“ в условиях сетевого, информационного общества становится неэффективной. Преподаватель в информационной среде перестает быть единственным источником информации и, соответственно, носителем знания. В условиях информационного общества носителем знания становится не преподаватель, а студент как ключевой компонент образовательной среды»<sup>1</sup>. В данной ситуации философия образования в новых условиях смещает ракурс на необходимость поддержания *понимания*.

Те, кто в 2020-х гг. причислял себя к студенческой молодежи, относится к пограничному поколению между Z и Альфа. Речь идет об «аборигенах информационных джунглей», управляющих гаджетами раньше, чем они научились читать, некоторые – раньше, чем научились говорить, потому преподаватели в их аудиториях – «иммигранты цифровых джунглей». Встреча этих поколений в университете – столкновение двух кардинально разнородных когнитивных и познавательных манер: визуальной и вербальной, целостной и фрагментарной, нарративной и клиповой. Безусловно, данное столкновение инициирует формирование обновленного диалога и взаимовлияния слова и изображения на экране как трансляторов знания.

Первые опыты, связанные с попытками передать движущееся изображение на расстояние в виде специального радиосигнала с дальнейшей разверткой его на экране телевизионного приемника, относятся к рубежу XIX и XX вв. Другими словами, уже сто лет тому назад имелись не только теоретические, но и практические результаты по созданию устройств подобного типа, основным элементом передачи информации в которых был экран. За отмеченный период и особенно за последние несколько десятилетий его техническая и технологическая эволюция привела к возможности изобрести такие образцы, совершенство которых позволяет достичь невероятного (по меркам лишь одного прошлого века) уровня комфорта при его использовании.

---

<sup>1</sup> Щеглова Л. В., Плужникова Н. Н., Саенко Н. Р. Интерактивные технологии в преподавании гуманитарных дисциплин: в поисках современной модели обучения // Вестник Ассоциации вузов туризма и сервиса. 2017. Т. 11. № 2. С. 73–78.

Ряд технических параметров современных экранных устройств, связанных прежде всего с объемами визуальной и аудио-визуальной информации, которые эта аппаратура способна принимать, обрабатывать и воспроизводить на экране в удобной для пользователя форме, радикально расширили имеющуюся палитру возможностей применения устройств данного типа в самых разных отраслях материальной и духовной деятельности человека и общества. Сюда же правомерно включить трансляцию учебной информации или еще шире – внедрение принципиально новых, наглядных и интерактивных образовательных технологий и форм учебного процесса, основным элементом технического обеспечения механизмов реализации которых является именно экран. Однако все это – только одна сторона сложной, многоаспектной и системной проблемы внедрения экранного оборудования и экран-содержащих образовательных учебных технологий данного типа, обращающая на себя внимание на фоне некоторых других сторон. Имеется в виду ситуация, связанная с реализацией процессов реформирования образовательной сферы разной глубины и направлений, в рамках которой сложилась следующая установка. Интересующая нас сфера реагирует на появление новых типов технических устройств, включающих в себя экран и предполагающих те или иные формы его медиации в системе трансляции учебной информации от учителя к ученику преимущественно рефлекторно. Иными словами, начинает подстраиваться под то, что есть, либо же под то, что может предложить современная электроника в ответ на тот перечень учебных задач, решение которых запрашивается со стороны находящейся под знаком перманентной реформы образовательной системы, исходя из реализации каких-либо частных ее – реформы – этапов. Примечательно, что ряд исследователей этой проблемы отмечают: такие формы взаимодействия образовательной системы с достигнутым техническим уровнем экран-содержащей электроники чаще всего не выходят за рамки решения отдельных тактических запросов образовательной сферы, удовлетворения единичных ее потребностей и нужд<sup>1</sup>. В то же время какого-либо стратегического приоритета воздействия в образовательной среде именно в выборе целей ее дальнейшего реформирования и развития техносфера не выработала. Так, остаются неразрешенными вопросы стратегического планирования и развития, которые требуют учета авторитетного мнения специалистов со стороны психологии, социологии и философии образования. Здесь же уместно назвать и научные направления, специально изучающие процессы воздействия экрана и экранного оборудования на сферу восприятия обучающегося. Представляется парадоксальным, что эра использования экранных тренажеров, имитирующих профессиональную деятельность оператора сложных технических систем или транспортных средств практически любых видов, отсчитывает уже далеко не первое десятилетие, тогда как внедрение образовательных технологий, содержащих элементы имитации реальных ситуаций посредством экрана, в некоторые формы уже существующих образовательных процессов происходит вяло и малоэффективно.

---

<sup>1</sup> См.: Карасева Э. М. Использование компьютерных технологий в деятельности преподавателя // Современное педагогическое образование. 2019. № 6. С. 60–61; Николаеску И. А. Потенциальные возможности информационно-коммуникационных технологий для профессионально-педагогической самореализации преподавателя системы последиplomного образования // Ученые записки Забайкальского государственного университета. Серия: Профессиональное образование, теория и методика обучения. 2015. № 12. С. 23–30; Романова Г. В. Применение экранных технологий при обучении иностранному языку в средней общеобразовательной школе // Педагогическое образование в России. 2015. № 8. С. 41–45.

Система формирования требований к планируемым результатам реализуемых образовательных программ и стандартов чаще не позволяет оценить разницу в случае их реализации с включением экран-содержащих элементов новых образовательных технологий и без таковых. Планируемые затраты на внедрение экран-содержащего обучающего и имитационного учебного оборудования оцениваются сравнительно легко, тогда как отсутствие стандарта эффективности этого внедрения не всегда позволяет оценить даже общую рентабельность такого обновления как целого. Реальное существование обозначенных и вместе с тем взаимосвязанных проблем формирует актуальную необходимость исследований в данной сфере.

Человек и его сознание, рассматриваемое в качестве сложной открытой системы, обменивается с внешним миром веществом, энергией и информацией. В контексте информационной культуры современного социума ее объемы постоянно увеличиваются и становятся содержательно более значимыми, причем внушительное количество информации, понимаемой как предмет обмена, является визуальным. Экран как основное устройство технической медиации и организации искомого обмена между человеком и миром в своей современной версии позволяет обеспечивать качество и удобство пользования в рамках самого широкого спектра актуальных социальных практик, включая деятельность в сфере образования. Вместе с тем эти качество и удобство главным образом основаны на психологии человеческого восприятия информации, отмеченной визуальной или смешанной аудиовизуальной модальностями. При создании соответствующих учебных материалов, ресурсов, методов обучения, базирующихся на экранной организации или медиации, необходимо не просто учитывать правила и законы такого восприятия, но и целенаправленно адаптировать их к частным видам создаваемых учебных видеоматериалов: видеопрезентаций, видеоконференций, учебных видеофильмов, анимационных учебных ресурсов, игровых учебных видеофрагментов, наборов обучающих слайдов и т. п.<sup>1</sup>

Кроме того, крайне значимым требованием к организации учебной экранной коммуникации вследствие новизны транслируемой информации является максимальная простота и понятность прилагаемой к любому типу учебных видеоресурсов системы навигации. Она должна гарантировать предельную толерантность к ошибочным действиям обучающегося и в то же время быть спроектирована так, чтобы исключать в максимально возможной степени всякую двусмысленность, оставаясь при этом достаточно функциональной и эффективной. Во всяком случае обучающийся не должен утрачивать чувство контроля за происходящим на экране учебного монитора даже на некоторое время. Полагаем, что один из наиболее продуктивных способов решения этой проблемы организация пространства учебного экрана на принципах гиперсинтаксиса, т. е. с импликацией в него всплывающего меню (или нескольких меню), обладающих возможностью своего масштабирования со стороны обучающегося или преподавателя<sup>2</sup>.

Бурный технологический прогресс последних десятилетий в сфере электроники привел к возникновению и другого кластера проблем чисто технического пользовательского плана.

<sup>1</sup> См.: Шпунт О. «Плюсы» и «минусы» применения информационно-коммуникационных технологий в образовании // Известия ПНППИ. 2021. № 4. С. 4.

<sup>2</sup> См.: Бурдина Н. С. Активизация учебной деятельности учащихся через использование интерактивного оборудования. URL: [https://compedu.ru/publication/nauchnaia-statia-aktivizatsiia-uchebnoi-deiatel'nosti-uchashchikhsia-cherez-ispol.html](https://compedu.ru/publication/nauchnaia-statia-aktivizatsiia-uchebnoi-deiatel'nosti-uchashchikhsia-cherez-ispol) (дата обращения: 04.09.2022).

Представители педагогических коллективов старших возрастных групп, мало знакомые с современной электроникой, обнаружили ряд затруднений в ходе реализации процессов индивидуальной адаптации по отношению к постоянно обновляющемуся мультимедийному оборудованию, используемому в учебном процессе. В частности, по отношению к использованию экранной медиации в учебном процессе такой учитель не всегда оказывался в состоянии объяснить ученику происходящее у того на экране, что остро поставило вопрос о профессиональном техническом обучении и переобучении представителей данной возрастной группы<sup>1</sup>.

Внедрение экран-содержащих информационно-коммуникационных технологий в самом общем виде ставит своей целью совершенствование и облегчение технической стороны учебного процесса, исключение из него рутинных и нетворческих процедур. Более того, переключение режимов диалогизации из оппозиции «учитель – ученик» в оппозицию «ученик – экран» способствует повышению уровня автономности учащегося в образовательном процессе, развитию у него навыков самостоятельного маркирования и исправления собственных ошибок. Речь идет о самоконтроле с опорой на специально вырабатываемые у учащегося навыки анализа собственной учебной деятельности<sup>2</sup>. С точки зрения психологии образовательного процесса как единого целого это важно потому, что помогает поддерживать и даже усиливает первоначальную образовательную мотивацию обучающегося, развивает у него живой и непосредственный интерес.

Кроме того, использование разных типов учебного экранного пространства формирует у учащейся молодежи коммуникативную гибкость, способность к получению и обработке в ходе обучения учебной информации разной модальности, а также к сравнению и сопоставлению содержательно релевантной учебной информации, полученной разным путем и по разным каналам<sup>3</sup>. Сама свобода обращения через экран к базам учебных данных и накопительным учебным ресурсам содействует более прочному усвоению и закреплению новой учебной информации, а возможность компиляции исходных условий того или иного задания позволит ученику самостоятельно моделировать и воспроизводить в виртуальном пространстве экрана разные учебные ситуации, обеспечивающие усвоение нового материала в менее регламентированной и более свободной (в том числе игровой) форме.

К сожалению, психология взаимодействия и общения человека с современными гаджетами указывает и на ряд негативных последствий процесса их внедрения в образовательную среду. В их числе: постепенно развивающееся привыкание детской психики к экранным типам визуализации взаимодействия человека и мира, глубина которого может достигать уровня полной утраты различий между реальностью и ее экранными образами<sup>4</sup>. Чрезмерно широкий, нерегламентированный доступ к информационным ресурсам Интернета также может нанести

---

<sup>1</sup> См.: Подкосова Я. Г., Варламов О. О., Остроух А. В., Краснянский М. Н. Анализ перспектив использования технологий виртуальной реальности в дистанционном обучении // Вопросы современной науки и практики. 2011. № 2 (33). С. 104–111.

<sup>2</sup> См.: Сорочинский П. В. Развитие понятийного мышления субъекта средствами виртуальной реальности // Человек, субъект, личность в современной психологии / ред. А. Л. Журавлев, Е. А. Сергиенко. М.: ИП РАН, 2013. Т. 2. С. 351–354.

<sup>3</sup> См.: Рязанцев А. А. Экранный характер современной культуры. URL: <http://analculturolog.ru/journal/archive/item/865-33-3.html> (дата обращения: 04.09.2022)

<sup>4</sup> См.: Сорочинский П. В. Значение образов виртуальной реальности для развития мышления человека в области решения биологических задач // Идеи О. К. Тихомирова и А. В. Брушлинского и фундаментальные проблемы психологии: мат. всерос. конф. с иност. участием / отв. ред. Ю. П. Зинченко, А. Е. Войскунский, Т. В. Корнилова. М.: МГУ, 2013. С. 285–287.



несомненный вред психике ребенка. Затянувшиеся эпизоды его погружения в виртуальное пространство экрана могут привести к развитию дефекта его личности в форме речевой редукции или даже общей аутизации психики.

Не случайно, ставя акцент не столько на форме знания, сколько на обучающем процессе, ученые приходят к мысли, согласно которой «мы можем знать больше, чем способны рассказать»<sup>1</sup>. Другими словами, важные для становления личности учащегося неявные знания могут быть переданы либо через обучение, т. е. во взаимодействии с педагогом-наставником, выполняющим роль духовного учителя, либо через личный опыт. Знаменательно, что успешность освоения такого неявного знания, как правило, не зависит от учебной дисциплины.

Что касается учащихся более старших возрастных категорий, то здесь в первую очередь следует отметить резко сниженные возможности преподавателя по постановке учебных заданий, предполагающих выполнение учащимися самостоятельной работы продуктивного типа, поскольку обилие в Интернете соответствующих ресурсов (контрольные, самостоятельные, лабораторные, курсовые работы практически по всем темам<sup>2</sup>) вкупе с ничем не ограниченными возможностями их копирования делает исследовательскую деятельность учащихся старших возрастных групп практически бессмысленной. Подобная легкодоступность любых нужных результатов в виртуальном пространстве затем оборачивается снижением способностей к аналитическому и логическому мышлению, появлением деструктивных феноменов «тэгового» или «клипового» восприятия сознанием современного учащегося всякой окружающей реальности. Это огромная педагогическая проблема, требующая настойчивого поиска и обязательного нахождения своего решения. В противном случае не только нынешнее, но и последующие несколько поколений молодых людей в интеллектуальном плане окажутся для общества, культуры, науки, экономики просто потерянными<sup>3</sup>. Если говорить об организационных и методических возможностях коррекции данного проблемного поля, то здесь на первый план выступают создание эффективных и по-настоящему интересных технологий самообразования учащихся с учетом имеющихся возможностей экранных информационно-телекоммуникационных технологий в рамках каждой конкретной учебной дисциплины и формирование в рамках экранного доступа единой справочно-методической службы не только для учителей и учеников, но и для родителей учеников, методистов, исследователей и администраторов образовательного экранного пространства.

Пока наличия всего перечисленного массово не наблюдается. Соответственно, возможности экрана как отвечающего запросам времени средства медиации и организации учебного процесса сегодня используются не полностью. Уникальность экрана, встроенного в учебный процесс, состоит в том, что там, где хотя бы большинство из указанных проблем оказались успешно решены, экран оказался де-факто способен практически полностью заменить всю систему, частью которой он когда-то являлся.

Внедрение экранных информационно-телекоммуникационных технологий в образовательную среду имеет как свои преимущества, так и специфические недостатки. Их совокуп-

<sup>1</sup> Полани М. Личностное знание. На пути к посткритической философии. М.: Прогресс, 1985. С. 62.

<sup>2</sup> См.: Косенкова Н. Г. Психологические аспекты восприятия экранного изображения // Вестник науки и образования. 2019. № 21. С. 106–108.

<sup>3</sup> См.: Суховерков Р. В. Психологические аспекты восприятия учащимися информации с экрана монитора // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. 2008. № 1. С. 158–160.

ности образуют проблемное поле внедрения. Характер реакции образовательной среды на возможности, предоставляемые современными электронными устройствами, остается рефлексивным, в то время как стратегическое влияние со стороны техносферы на определение целей и приоритетов реформирования образовательной среды выражено слабо. Серьезной проблемой остается низкий уровень технической квалификации и готовности педагогических кадров.

Выработка различных форм зависимости учащихся от преобладающих форм предоставления учебной информации об окружающем мире только в электронном виде представляет собой не только педагогическую, но и медико-социальную проблему. Недостаточная подготовленность системы образования к активному переходу на современные информационно-телекоммуникационные технологии экранного типа имеет в своем составе ряд очевидных проблем и недоработок методологического и организационно-структурного плана, нуждающихся в их оперативном восполнении, решении и коррекции.

Отдавая себе отчет в том, что изменить сложившуюся ситуацию вряд ли под силу тем, кто осознает ее катастрофичность для будущих поколений, выскажем некоторые соображения, допускающие оптимистичный прогноз.

Условиями конструктивной познавательной деятельности педагога и учащегося в контексте обучения, интенсивно перемещаемого в дистанционный формат, выступают разнородные процедуры:

– образование, являясь в сущности диалогом поколений, изменит вектор назидательности и направленности знаниевого потока от взрослого к юному. Стратегия «образование длинной в жизнь», а также быстрое развитие информационных технологий обуславливают превращение ситуации «старший учится у молодого» в обычную практику;

– экранные приемы, внедряемые в обучение, уравнивают характер контента. Фотография и видео возьмут на себя фатическую (контактоустанавливающую) роль, основой образовательного процесса вновь станет слово;

– образование, превратившись в перманентное сопровождение или своеобразную методическую оболочку профессии, досуга, повседневных практик и эстетического опыта, неминуемо будет транслироваться с портативных экранов. Это неизбежно и стремительно породит новую этику и новый экранный академический этикет.

### *3.2. Этика и экзистенция экрана*

В одной из документальных киноработ российского режиссера Л. Аркус «Антон тут рядом» (2012 г.) незадолго до финала повествования, в центре которого – подросток-аутист, закадровый голос, принадлежащий создателю фильма, произносит такие слова: «Я давно поняла, что камера – главное действующее лицо этой истории. Камера помогла папе принять решение, и камера продлила Ринате жизнь – она умерла, когда камера была выключена. Камера изменила Антона, камера изменила меня. Она была как мой личный персональный бог, который с детства обитал в углу комнаты и не давал мне спуску» (1:36:41–1:37:10).

Очевидно, что в контексте изображаемых событий, повторяемость которых стирает неизбежно существующие между ними отличия, притупляя остроту взора наблюдателя, объектив камеры приобретает магическое значение. Имеется в виду тот факт, что именно в лоне

объектива рождается луч направленного внимания, в свете которого становятся заметны мельчайшие детали происходящего независимо от того, идет ли речь об объекте или же субъекте. В итоге объектив обретает статус всевидящего ока, которое беспристрастно фиксирует все, чего ни коснется своим взором работающий с камерой человек, несмотря на субъективность самой интенции подобного видения. Другими словами, субъективный опыт, реализуемый посредством объективно задаваемых рамок, утрачивает контроль над изображением, где все предстает таким, каким оно является на самом деле. Что же касается осмысления того, что оказалось запечатленным посредством такого всевидящего ока, то это остается в ведении интерпретации либо реинтерпретации<sup>1</sup>, под знаком которых изображение нередко становится поводом для манипуляций сознанием, порождая симуляции и симулякры. В данном контексте уместно вспомнить позицию В. Беньямина. Он беспощадно заявляет, что оператор кинокартины ставит зрителю вместо глаз камеру. Нам же представляется, что экранный тип экзистенции в период своего формирования (распространения кинематографа) имел ярко выраженный эстетический тип, посредством которого происходила трансляция адресованных зрителю внешних образцов, выработка идеала красоты, демонстрация (подчас с упоением) безобразного. Начало XXI в. стало временем перехода в новый тип экранной экзистенции – этический: экран монитора интенсивно трансформирует содержание добродетелей, стирает границы позитивных и негативных ценностей, как уже было отмечено, обуславливает инверсию процедуры служения. Исследователи, обращающиеся к анализируемому британскому сериалу в качестве художественной футурологии, также отмечают, что «...на поверхности» оказываются в первую очередь не технические и технологические аспекты, а некая проективная этика будущего и будущих поколений»<sup>2</sup>.

Размышления о смене статусов объекта и субъекта, об их инверсии в условиях экранной экспансии современной культуры возникают после знакомства с британским сериалом «Black mirror» / «Черное зеркало» (2011 г.). Результаты семиотической интерпретации начальных титров поддерживают нашу исследовательскую интенцию – определять сакральную роль экрана в картине мира современного человека. Знаменательно, что демонстрация названия сериала реализуется посредством уподобления экрана черной дыре, на которой в момент, когда исходное пространство покрывается трещинами, раскалываясь на отдельные фрагменты, появляются, постепенно проступая, белые буквы. Именно они складываются в текст, создавая определенное напряжение между цветом фона и рельефа, в качестве которого выступает буквенная графика.

То обстоятельство, что и буквы, и контуры трещин выделяются на черном фоне, будучи отмечены преобладанием белого оттенка, позволяет вспомнить «Черный квадрат» Малевича. Его история также связана с именем Бога, поскольку свое творение художник разместил в сакральном для каждого православного христианина месте – так называемом красном углу, где располагался иконостас. Кроме того, черный цвет квадрата вступает в противоречие с белым, который присутствует в очертаниях центральной фигуры, повторяя форму рамки. Можно

<sup>1</sup> См.: Волкова П. С. Реинтерпретация художественного текста (на материале искусства XX века). Краснодар: ООО «Хорс», 2008. 200 с.

<sup>2</sup> Слюсарев В. В. Философия «Черного зеркала»: переворот в мозгах из края в край... // The Digital Scholar: Philosopher's Lab = Цифровой ученый: лаборатория философа. 2019. Т. 2. № 1. С. 22–32.

предположить, что в обоих случаях наличие белого цвета – знак возможности выхода из тупика, хотя упомянутая ранее субъективность, неизбежная в интерпретации или реинтерпретации, задает двойственность отношения.

Как в «Черном квадрате» можно опознать черную воронку, без остатка «всасывающую» в себя светлое начало, и в то же время белое пространство, наступающее на темноту с готовностью ее поглотить, так и в проекте «Black mirror» каждая серия ставит в повествовании не столько точку, сколько многоточие. Например, в сюжете «The Entire history of you» («Вся история о тебе») все случившееся с молодой семейной парой в одном случае можно квалифицировать как историю о супруге, увиденную глазами ее партнера, а в другом – как историю о молодом мужчине, который видит только то, что хочет видеть и не более того. Подобная установка кардинально противоположна намерениям другого творца – российского композитора Г. Уствольской, чью музыку критики называют «голосом из черной дыры»<sup>1</sup>. Уходя от неопределенности «или-или», она средствами музыкальной выразительности предлагает слушателю не столько выбор, сколько знакомство с данностью совершенного человечеством выбора, его результатом<sup>2</sup>.

«Черное зеркало» претендует на превращение в медиафраншизу, что обуславливает дорастание сериала до шестого сезона, активное распространение цитат, мемов и узнаваемых сюжетных линий в интернет-сообществах. Кроме того, сериал все десять лет своего существования является иллюстративным ресурсом для философских и культурологических работ<sup>3</sup>. Например, авторы книги «Black Mirror and Critical Media Theory», опираясь на труды таких мыслителей, как М. Фуко, Ж. Бодрийяр, Г. Деборд, М. Маклюэн и П. Вирильо, реконструируют сюжеты «Черного зеркала», изучая идеи, концепции, заложенные в эпизодах. Книга построена вокруг шести ключевых тем, отраженных в «Черном зеркале»: человеческая идентичность, культура наблюдения, зрелище и гиперреальность, глобальная эстетизация, технология и существование, мрачное будущее<sup>4</sup>. Вокруг перечисленных вопросов выстроены исследования и отечественных авторов<sup>5</sup>.

<sup>1</sup> Волкова П. С., Невская П. В. К. Малевич – Г. Уствольская: в поисках параллелей // Aspectus. 2014. № 3. С. 12–21.

<sup>2</sup> См.: Волкова П. С., Невская П. В. Музыка в пространстве визуальности // Лики музыки XXI века: приношение Галине Уствольской, Борису Тищенко. СПб.: Российский гос. пед. ун-т им. А. И. Герцена, 2016. С. 63–73.

<sup>3</sup> См.: Conley D., Burroughs B. Black Mirror, Mediated Affect and the Political. URL: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/14735784.2019.1583116> (дата обращения: 20.01.2019); Gecer E. Judgment, Surveillance and Cultural Desensitization Triangle in TV Series: The Case of Black Mirror // OPUS. Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi – International Journal of Society Researches. 2018. Vol. 8. Iss. 15. P. 1669–1695; Murray T. Television: Black Mirror Reflections // Philosophy Now. 2013. Iss. 97. P. 42–44; THE BLACK MIRROR PROJECT – Envisioning The Future of Media. URL: <https://blackmirrorideas.wordpress.com/> (дата обращения: 17.01.2021).

<sup>4</sup> См.: Cirucci A. M., Vacker B. Black Mirror and Critical Media Theory. Lexington: Lexington Books, 2018. 274 p.

<sup>5</sup> См.: Кондауров А. С. Футуризм как способ задуматься о грядущем // Цифровой ученый: лаборатория философа. 2019. Т. 2. № 1. С. 33–39; Кудрявцева А. А. Отношения власти между Человеком и машиной // Цифровой ученый: лаборатория философа. 2019. Т. 2. № 1. С. 46–53; Суслов М. Д., Ляхова Е. С. Может ли искусственный интеллект обладать сознанием? // Цифровой ученый: лаборатория философа. 2019. Т. 2. № 1. С. 53–60; Урсова Е. А. Взаимоотношения личности и общества, отраженные в «Черном зеркале» // Цифровой ученый: лаборатория философа. 2019. Т. 2. № 1. С. 66–73; Хусяинов Т. М. Цифровое правосудие: отражение в «Черном зеркале» // Цифровой ученый: лаборатория философа. 2019. Т. 2. № 1. С. 60–66; Хусяинов Т. М. Цифровое правосудие: отражение в «Черном зеркале» // Цифровой ученый: лаборатория философа. 2019. Т. 2. № 1. С. 60–66.

«*The Entire history of you*» / «*История всей твоей жизни*»

В фильме «*The Entire history of you*» глаз как орган зрения оказывается идентичен глазу объектива. Замена одного другим происходит вплоть до того, что накапливаемые на протяжении какого-либо промежутка времени впечатления, хранящиеся в памяти, будучи уподоблены съемке, отторгаются от своего носителя так, словно кто-то невидимой рукой выключил камеру, не дав нам возможности увидеть отснятое. Тем не менее оно не утрачивается без следа посредством таких специальных приспособлений, как:

– вживленный в располагаемую за ушной раковиной область, относящуюся к задней ушной мышце, чип;

– своего рода «пульт» размером с магнитный ключ для домофона, который обеспечивает «прокручивание» воспоминаний. Другими словами, человеческая память хранится в особом «носителе», информация с которого может выводиться на экран либо актуализироваться во внутреннем пространстве личности (внутреннее видение).

Специально отметим, что концепция «внутреннего экрана», выкристаллизовавшегося в пространстве познавательных механизмов в течение 120 лет экранной культуры, постепенно складывается из различных исследовательских позиций. В. Ф. Познин пишет об эволюции механизма зрительного восприятия в культуре, приведшей в период релятивизации сознания к устойчивой интенции «...заменить этот мир созданной им картинкой» (В. Ф. Познин цитирует А. Эйнштейна)<sup>1</sup>. Развивая идею данной замены, В. Ф. Познин рассуждает об этапе, где «эстетическая информация проецируется на несколько фонов опыта зрителя»<sup>2</sup>, и оперирует понятием «проекция-идентификация». Этот исследовательский ход – весьма продуктивное объяснение вызова визуальности или экспансии экранного как неоспоримых процессов современной культуры, критически отраженных в анализируемом сериале. Отмеченная установка перекликается с другими современными позициями. Например, В. И. Михалкович размышляет над тем, что во время киносеанса наряду с «технической» осуществляется «психическая» проекция<sup>3</sup>. Глобальное заявление о повсеместной «распределенной образности» делает И. Н. Инишев, осуществляя «...преодоление понимания образа как изолированного визуального артефакта, расширение понятия образа в направлении идеи специфических материальных сред и их состояний, что позволяет взглянуть на феномен образного как на фактор, во многом определяющий специфику визуальной экологии современности»<sup>4</sup>.

Несмотря на предельную рационализацию искусственного «хранилища» (все чаще называемую в исследованиях «дигитальной памятью» современного человека), не случайно неоднократное воспроизведение событий, которые не были подвержены рефлексии, помогает героям сюжета «*The Entire history of you*» уточнять детали и черпать аргументы в пользу выдвигаемой ими точки зрения, вся конструкция рушится под действием иррациональности. Эта волна неконтролируемых эмоций, во многом «раздуваемая» в процессе неоднократной демонстрации конкретного воспоминания, приводит к краху отношений молодой пары. А. А. Костригин, ана-

<sup>1</sup> Познин В. Ф. Экранное пространство и время. Структурно-типологический и перцептуальный аспекты. СПб.: Петрополис, 2021. 390 с.

<sup>2</sup> Там же.

<sup>3</sup> См.: Михалкович В. И. Избранные российские киносы. М.: Аграф, 2006. 318 с.

<sup>4</sup> Инишев И. Н. Распределенная образность: имажинативные практики современной культуры // ПРАЭНМА. Проблемы визуальной семиотики. 2020. Вып. 1 (23). С. 31–46.

лизируя приведенный сюжет, заостряет внимание на важном аспекте трансформации субъективности психического образа, который «...выражается в возможности переживать его не только самим индивидом, у которого он возник, но и другими индивидами, а также вмешиваться в характер субъективных переживаний»<sup>1</sup>. Данная история, в центре которой изменившая своему мужу женщина, обвиняемая во лжи, оборачивается в историю о мужчине, не способном жить счастливым настоящим. Разрушивший его своими руками, одинокий, растерянный он бродит по пустому дому, имитируя присутствие в нем супруги посредством специального, актуализирующего воспоминания устройства. Вот его возлюбленная готовит завтрак на кухне, вот сидит за книгой или поднимается по лестнице, ведущей на второй этаж, всякий раз одаривая мужчину взглядом, исполненным нежности подлинного чувства. Очевидно, что его наличие требует от партнеров и подлинных поступков: умения прощать, готовности слышать друг друга, понимать быстротечность жизни и радоваться настоящему мгновению, – однако такая подлинность не подвластна механизму. Всякие оттенки этического губительны для машины, которая владеет однозначностью морали, потому в ситуации, когда ценность информации самой по себе оказывается важнее ценности человека, возникающий в отношениях диссонанс приводит к ломке и уничтожению отношений, но никак не к поломке машины.

*«San Junipero»/ «Святой Джуниперо»*

Название фильма «San Junipero» / «Святой Джуниперо» связано с можжевельником (от англ. Juniper). Поскольку это дерево символизирует одновременно как смерть, так и ее преодоление, город «Святой можжевельник» – город мертвых, который предстает цифровым аналогом рая. Возможность стать его частью оказывается доступной для тех, кому предстоит выбор: дать согласие на то, чтобы информация о них была закачена в облако, и таким образом одобрить свое вечное существование в качестве жителя «San Junipero» либо отказаться и уйти в никуда, причем «San Junipero» – это не ловушка. У каждого, населяющего названный город жителя, есть другой шанс – удалиться.

Удивительно, но компьютерная программа столь совершенна, что оказавшиеся в райском месте люди способны испытывать спектр самых разных чувств: страх, отчаяние, боль. Они жаждут физической близости и идут на встречу с ней, испытывая удовольствие, они боятся привязанностей, пытаются сохранить за собой право на объективный выбор. «Здесь все настоящее», – говорит одна из героинь. При этом главная проблема для большинства, которую озвучивает ее подруга, заключается в следующем: как провести вечность там, где все бессмысленно? Не случайно одно из мест «San Junipero», называемое цифровыми аборигенами топью, принадлежит тем, кто предается самым развратным разгулам, чтобы хоть что-то почувствовать. Именно это дает основание Келли именовать цифровой рай убогим кладбищем. Тем не менее обе молодые женщины, у одной из которых в реальной жизни за плечами многие десятилетия жизни на больничной койке, где она оказалась в результате травмы, случившейся после аварии, и презрение родных за ее нетрадиционную ориентацию, у другой – 40 лет счастливого брака, смерть дочери в 39 лет и уход из жизни мужа, выбирают «San Junipero». Почему их не страшит вечность, отмеченная отсутствием смысла? Гарантом их подлинности в этой цифровой реальности, наполненной симуляциями и симулякрами, становится любовь. Только подлинность человеческого чувства создает для них смысловое пространство, где происходит

---

<sup>1</sup> Костригин А. А. Психика, сознание и личность в «Черном зеркале» // Цифровой ученый: лаборатория философа. 2019. Т. 2. № 1. С. 39–46.

непрестанная духовная работа над собой лишь с одной целью – отдавать все лучшее в себе другому, отдавать бескорыстно, всякое мгновение жизни жертвуя собой во имя него. Как важно, чтобы очевидность этой истины мы могли понять до того, как окажемся поставленными перед последним выбором.

Подчеркнем, что как рассматриваемые фильмы, так и весь сериал в целом помогают современному зрителю оценить все плюсы и минусы надвигающегося на нас будущего глобальной цифровой реальности. «Информационное расцвело пышным цветом – сегодня это уже не страшные истории про будущее и не главы из антиутопий: это уже происходящая реальность, и, как все чудовищное, вблизи она не так страшна, можно сказать незаметна в своей повседневности, и с ней можно свыкнуться»<sup>1</sup>. Потому на фоне цифровизации, формализации и рационализации человек должен предпринять определенные усилия для того, чтобы уже сегодня попытаться быть счастливым вопреки обстоятельствам и времени, сопротивляться дегуманизирующему воздействию глобальных экономических механизмов, требующих от субъекта превращения в быстро работающую машину, фиксирующую информацию без каких-либо искажений. Подобное оказывается возможным по определенной причине: искомое равновесие формального и неформального, рационального и иррационального, материального и духовного зависит исключительно от установки сознания индивида<sup>2</sup>. В отличие от механизма, объективность которого исключает какой-либо диалог, мы способны договариваться с собой и миром, обретая подлинную гармонию сущности и существования. С этой точки зрения особого внимания заслуживают возбуждающие экранный страх хоррор-видеоигры. Специально заметим, что в современной экранной культуре хоррор является одним из наиболее популярных жанров, который представлен в киноискусстве, литературе и компьютерных играх. Хоррор первоначально сложился как литературный жанр в англоязычных странах (Г. Ф. Лавкрафт, Д. Пантер и др.)<sup>3</sup>. Затем получил распространение в кино и видеоиграх.

Компьютерные игры занимают в экранной культуре одно из ведущих мест<sup>4</sup>. Они превратились в значительную часть индустрии развлечений человека, особой популярностью пользуются видеоигры в жанре хоррор, поскольку выступают не только как сфера проведения досуга. З. Фрейд писал, что то, что создано человеком в культуре как «ужасное», представляет собой реализацию фундаментальных свойств человеческой психики, а не просто форму развлечения<sup>5</sup>. С учетом того что за любой деятельностью человека лежит реализация его потребностей можно сделать вывод, что видеоигра в жанре хоррор как особая проекция потребностей человека в современной культуре отражает специфику восприятия им социокультурной действительности через экран.

Чувство страха – экзистенциал, глубинное эмоциональное переживание человека. Оно имеет множество проявлений, его исследование позволяет глубже и полнее понять человека, раскрыть его природу. Философский анализ страха, который испытывает зритель, геймер,

<sup>1</sup> Громов П. Е. Интернет, Хайдеггер и глубокая скука // Обсерватория культуры. 2014. № 5. С. 32–39.

<sup>2</sup> См.: Volkova P. S., Orekhova E. S., Saenko N. R., Trofimova L. V. & Barova A. G. Features of the Modern Process of Differentiation of Sense and Meaning in Communication // Media Watch. 2020. No. 11 (4). P. 679–689.

<sup>3</sup> См.: Липинская А. А., Сорочан А. Ю. Этюды о страшном: хоррор в современных исследованиях // Новое литературное обозрение. 2021. № 6 (172). С. 301–316.

<sup>4</sup> См.: Терещенко О. В., Цыганкова В. П. Методы исследований аудитории массовых многопользовательских онлайн-игр // Культура и технологии. 2019. Т. 4. № 4. С. 141–154.

<sup>5</sup> См.: Фрейд З. Жуткое (1919). URL: <https://freudproject.ru/?p=723&ysclid=178mxq6tkh946448375> (дата обращения: 20.07.2022).

пользователь в экранной культуре генеративов этого ужаса, позволяет очертить экранную экзистенцию современного человека.

Страх проявляется как экзистенциальная тревога, священный трепет, зачарованность неизвестным и вместе с тем как ужас перед небытием. Парадоксальной характерной чертой этого чувства служит его манящая сила. Оно неприятно, но в своей основе неизбежно и привлекает человека, помогает ему достичь трансцендентного начала мира. Страх не только губит, но и очищает и возвышает экзистенциальное переживание. Осознание и понимание данных аспектов страха объясняют гармоничную связь игры, зрелища и гедонистических культурных практик со стремлением испытывать «прирученный страх», «страх понарошку», «безопасный страх». В этой ситуации экран как бы выполняет свою исходную защитную функцию – защищает, прячет от негатива и опасностей реальности, как это делают, например, экран-окно или экран камина, закрывающие жилище и человека от ветра, пыли, золы, жара.

С. Кьеркегор в своем произведении «Понятие страха» связывает это состояние с переживанием Ничто<sup>1</sup>. Нам почти никогда не удастся преодолеть желание превратить Ничто в нечто, следовательно, возможным оказывается вопрос «Что вызывает страх?». Л. Шестов будет писать о превращении Ничто в Ничто-Нечто, захватившее мир человека. Ужас от этого Ничто-Нечто создается неопределенностью. То, у чего пределов нет (или они иллюзорны, расплывчатые, переливчатые), вызывает ужас. В рамках технического прогресса экранные технологии достигли высокого мастерства в способности транслировать бесконечное, перманентно изменяющееся, безграничное, поэтому формы экранного страха многообразны: от кинематографического триллера до хоррор-видеоигры.

С. Кьеркегор также пишет о внезапном, которое негативно, но телесно репрезентировано быть не может. Однако на его репрезентацию тело способно, например, в прыжке. Прыжок – это начало чистой негативности, разрыва телесного или интервала в нем. Страх (*anxiety*, *Angst*) является реакцией на «неадекватность» стимула, приводящего организм к катастрофе. Действительно, внезапность есть нарушение порядка или равновесия. Субъект находится в сбалансированной реальности, которая в одно мгновение испытывает утрату элемента или внедрение инородного. И то, и другое грозит крахом всей системе, что и заставляет субъекта трепетать. У. Эко уверен, что «это и есть принцип всех историй с призраками и иных сверхъестественных событий, когда возникает чувства жути: что-то происходит не так, как надо»<sup>2</sup>.

«Прыжок – форма без формы, в той мере, в какой платонически-аристотелевское понимание формы... описывается как переход некоего смысла, некоего *dynamis* в *energeia*. При этом *potential* всегда тяготеет к отсутствующей форме, к совершенству, выраженному в понятии *entelecheia*. Форма, таким образом, обычно понимается как завершение движения смысла. В случае с прыжком у формы нет никакого предшествования, никакой реализующейся в нем смысловой *potentia*»<sup>3</sup>. В случае прыжков, транслируемых на экране в кинематографических триллерах и хоррор-видеоиграх: монтажных, неожиданных выскакиваний, падений, внезапных исчезновений, – форма возникает до всякого смысла, т. е. приводит нас снова к кьеркеговскому отождествлению предмета, вызывающего страх, и Ничто.

<sup>1</sup> См.: Кьеркегор С. Понятие страха / пер. с дат. Н. В. Исаевой, С. А. Исаева. 2-е изд. М.: Академический проект, 2014. 224 с.

<sup>2</sup> История уродства / под ред. У. Эко. М.: Слово / Slovo, 2008. С. 311

<sup>3</sup> Ямпольский М. «Сквозь тусклое стекло»: 20 глав о неопределенности. М.: Новое лит. обозрение, 2010. С. 397.



Само понятие «хоррор» появилось в экранной культуре сравнительно недавно, в начале 2000-х гг., как калька англоязычного слова. В этот же период начинают активно возникать хоррор-игры в игровой индустрии. Сегодня этот жанр – один из наиболее востребованных в так называемой «AAA» индустрии глобальной игровой индустрии, рассчитанной на массовую аудиторию. «Видеоигры – наиболее удобная среда для существования жанра ужасов по целому ряду причин. Они предлагают уникальный сюжет, захватывающий восприятие игровой процесс, в котором действуют измененные формы реальности или сверхъестественные силы, наводящие ужас»<sup>1</sup>. При этом видеоигры в жанре хоррор используют характерный для любого другого жанра ужасов сценарий: наличие другой реальности, к которой у главного героя есть доступ. Эта реальность противостоит привычной действительности и наполнена опасными существами или необъяснимыми явлениями, наступающими его, как правило, внезапно. Здесь важен интерактивный характер видеоигры для создания эффекта хоррора: «Интерактивный характер видеоигры создает у игроков ощущение реальной угрозы»<sup>2</sup>. С его помощью происходит погружение игрока в пугающую атмосферу в режиме реального времени.

В последнее десятилетие в области изучения современной культуры для обозначения нового этапа трансформации классического хоррора появился термин «постхоррор». Если в экранной культуре для жанра хоррор характерен контраст привычного и непонятного, то постхоррор уравнивает для игрока вымышленную и реальную действительности. В индустрии видеоигр это представлено особенно ярко. Для раскрытия специфической особенности хоррор-игр и постхоррора нужно обратиться к истории их возникновения.

Первые хоррор-игры в зарубежной экранной культуре появляются в 1980-е гг., что связано с развитием компьютерных технологий, которые позволили создавать на экране спецэффекты и интерактивные возможности для игрока. В 1981 г. выходит игра «Haunted House», считающаяся пионером в названном жанре, в 1982 г. – «3D Monster Maze». Эффект хоррора достигался здесь посредством создания атмосферы ужаса: если в «Haunted House» это были предметы, которые открывал герой игры в темной комнате, то в «3D Monster Maze» возник монстр, преследующий главного героя. В любом случае независимо от используемых эстетических и сюжетных средств первые хоррор-игры имели цель вызвать у участника игры ужас, погрузить его в некое искусственное эмоциональное состояние, которое сродни страхам, испытываемым в реальной жизни.

Уже в 1990–2000-е гг. в жанре хоррор-видеоигр появляются квесты и игры на выживание («survival horror»), которые меняют стратегию эмоционального погружения в ужас: игрок знает, в какой момент в игре он будет испытывать ужас. В качестве примера можно назвать игру «Alone In The Dark» (2008 г.). Примечательно, что повествование здесь всегда ведется от третьего лица, поскольку, по мнению разработчиков, оно выглядит более эстетично и создает ощущение реальной опасности и страха у игрока. Сюжет игры «survival horror» связывается с реальным временем игрока, например, с созданием будущего зомби-апокалипсиса или ядерной, биологической или иной войны. При этом, как, например, в игре «DOOM 3», где рисуется техно-футуристичное ужасное будущее, сюжет построен линейно и вращается вокруг глав-

<sup>1</sup> Rouse R. Match Made in Hell: The Inevitable Success of the Horror Genre in Video Games. In: B. Perron (Ed.), Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play. Jefferson: McFarland & Company. 2009. P. 17.

<sup>2</sup> Perron B. Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play. Jefferson: McFarland & Company. 2009. P. 125.

ного героя, как правило, мужского пола, который в одиночку разгадывает загадки, головоломки, тайны прошлого, противостоит страшным монстрам и призракам, целой техногенной катастрофе или глобальной космической аварии<sup>1</sup>.

В хоррор-видеоиграх мы можем наблюдать аналог того, как в области классической эстетики в духе Аристотеля выстраивается модель ужасного: всегда присутствует противопоставление героя как субъекта, какой, несмотря на страх и ужас как привычные для его природы чувства, может рационально побороть их и противостоять им, поскольку ужасное как бы находится во вне, исходит от чужеродных объектов в иной, отличной от героя реальности, имеющей искаженный или превращенный искусственный характер за счет наполнения «ужасным» и «пугающим». При этом границы «реального» и «пугающего» четко очерчены и понятны.

В начале 2000-х гг. меняется жанр самих ужасов в видеоиграх. Если до этого герой был погружен в состояние ужаса создаваемыми спецэффектами и атмосферой, которые демонстрировали противостоящую ему другую реальность – зловещую и пугающую, то теперь возникает новая волна видеоигр. Они построены совершенно по другому сюжету: в нем нет четкого разграничения между героем и зловещей реальностью (призраками, демонами, зомби). Здесь сама реальность искажена сознанием героя, т. е. стерты грани между «нормальностью» и «ненормальностью» действительности, восприятием участника игры и той атмосферой, какая в ней создается.

Постхоррор, появившись как форма трансформации хоррора, стал превращаться в особый поджанр, где главное внимание уделяется не ужасающей действительности, противостоящей герою, а самому герою, его психологическому и эмоциональному состоянию (особенностям его психики, восприятия его прошлого опыта, в который включается травмирующий опыт из детства, образы значимых событий и людей из прошлого). Героя не нужно погружать в пугающую действительность, поскольку весь ужас он носит в себе, своем восприятии и проецирует своих «внутренних демонов» на воображаемую игровую реальность. Таким образом, не нужно создавать эффект искусственного погружения в ужас, он уже создан самим героем, его сознанием.

Наиболее ярким примером постхоррора являются такие игры, как «Silent Hill» (1998–2009 гг.), «Amnesia» (2010 г.), «Eternal Darkness: Sanity's Requiem» (2002 г.), «Blair Witch» (2019 г.), «Westworld Awakening» (2019 г.), «Today Is My Birthday» (2020 г.), «Summer of '58» (2021 г.), «Nascence» (2022 г.). Особый акцент в данных играх, которые ведутся, как правило, уже не от третьего, а от первого лица, делается на психологическом состоянии героя, что и создает атмосферу ужаса. Важна его психология, построенная на проблемах, связанных либо с тяжелым личным опытом, либо с травматичными событиями детства. Психика (при этом внутренние переживания отождествляются с сознанием) главного героя неустойчива, поскольку она буквально «расщеплена» на части переживаниями и воспоминаниями. Именно последние создают новую реальность, наполненную страхами как фантомами из прошлого. Так как сознание героя децентрировано, оно воспроизводит децентрированную реальность, наполненную его собственными галлюцинациями, встреча с которыми не просто страшна, но и ужасна. В такой игре ужас выступает в качестве крайней степени страха.

---

<sup>1</sup> См.: Woodard B. On an ungrounded Earth: Towards a new Geophilosophy. N.Y., Brooklyn, 2013. P. 81.

Видеоигра в жанре постхоррор имеет множество поворотных сюжетов и концовок, связанных с психологическим состоянием главного героя. Сюжет игры напоминает образ лабиринта У. Эко в его романе «Имя розы», который может быть рассмотрен в качестве яркого символа современной экранной культуры: сама экранная реальность – это лабиринт, где нет центра, есть только множество выходов и ловушек, путь к которым зависит от идущего по этому лабиринту вглубь человека<sup>1</sup>. Не случайно в данном виде игр повествование ведется от первого лица, часто герой даже не появляется на экране как герой игры.

В постхоррор-играх есть только повествование, нарратив, в него включено «я» игрока, все повествование вращается исключительно вокруг его «я», его психики. При этом если в классическом хорроре игрок видел героя как бы извне, его эмоции и отношение к ужасающей его реальности, то теперь он лишен этого. Ужас живет в голове некоего обезличенного персонажа, от лица которого игрок видит ужасную реальность. У этого персонажа игрок не наблюдает эмоций, поэтому, что важно, не может переживать эмпатию, т. е. не может испытывать сочувствие. Можно сказать, что подобное слияние с героем игры лишает игрока этого чувства.

Психологические хоррор-игры, построенные по определенной формуле, сталкиваются с еще более сложной задачей, поскольку они должны предлагать что-то новое и по-настоящему шокирующее, чтобы произвести неизгладимое впечатление на свою аудиторию, воздействовать через эмоции. Однако, срастаясь с эмоциями и сознанием игрока, участник игры обучается как бы не испытывать эти эмоции, разгружаясь и избавляясь от них таким образом. Другими словами, возникает парадоксальная ситуация, которую дает игра в жанре постхоррор. У игрока возникает ощущение некоего катарсиса: переживая сильный ужас в сознании героя, участник игры сам освобождается от собственных аффектов. Именно в этом, на наш взгляд, и состоит психологический эффект и притягательная сила постхоррора.

Еще одной особенностью постхоррора, в отличие от классического жанра хоррор в видеоиграх, является то, что у героя всегда есть какая-то внешняя цель или задача, подталкивающая его идти навстречу ужасному и пугающему. Например, герой потерял своего родственника или близкого друга и теперь вынужден его искать. На пути его ожидают подсказки, чтобы он нашел способ победить монстров, призраков или чудовищ и отыскать то, что потерял, т. е. решил поставленную задачу. Однако в постхоррор-играх неожиданные угрозы и ощущение потустороннего сливаются с внутренними ощущениями самого героя: внутренний и внешний мир больше не противостоят друг другу, граница между ними условна и призрачна. Угрожающая реальность как бы выстраивается и подстраивается под «больной» разум героя, становится внутренней тьмой его сознания. Больше нет искусственной действительности. Есть ужасный и пугающий метамир, выстроенный посредством собственного разума главного героя. Думается, что именно погружение во внутренний мир героя и является специальным сюжетным приемом, создающим еще больший эффект ужаса в постхоррор играх, что отнюдь не умаляет их психологической составляющей.

Путем вовлечения в постхоррор для игрока происходит преобразование внутреннего мира, возникает ощущение внутренней свободы, которое нельзя достичь в мире реальном. Однако, по Э. Кассиреру, это состояние не непосредственного переживания, а неких чистых чувственных форм, лишенных эмпатичного содержания «ибо здесь мы живем уже не в непосредственной реальности вещей, а в мире чистых чувственных форм. В этом мире все наши чувства

<sup>1</sup> См.: Эко У. Имя розы. М.: Симпозиум, 2009. 638 с.

приобретают некую транссубстанциализацию, перемену их сущности и характера. Сами страсти перестают быть бременем телесности, мы чувствуем их форму и их жизнь, но не их тяготы»<sup>1</sup>.

Описанная функция катарсиса в постхоррор-играх, на наш взгляд, не является единственной. Можно выделить и ряд других, например:

1. Адаптационная функция, характерная больше для классических хоррор-игр. Сама игра выступает формой безопасного обучения. Если, скажем, в игре за главным героем гонятся монстры или зомби, то восприятие игроком главного героя построено на том, что это случилось с героем, это ему страшно, а не мне. Таким образом происходит психологическая разгрузка психики. Игрок, действуя за того, кому страшно, учится перебарывать свой страх посредством проекции на главного героя игры.

Почему так популярны ужасы? В психологии существует точка зрения, что ужасы, представленные в экранной культуре, напоминают человеку о его собственных страхах, позволяют проецировать эти страхи на сюжет, тем самым избавляют от них или их минимизируют. Они обращают человека к его собственной психической реальности, снижая нагрузку на психику<sup>2</sup>. Таким образом, хоррор-игры берут на себя, по нашему мнению, функцию адаптации к действительности посредством разгрузки психики.

2. Обучающая функция. В хоррор-играх человек понимает, что боится и страдает не он, а вымышленный герой. Есть даже такая форма обучения в играх как хоррор-прятки, которая дает возможность, спрятавшись от зомби или ужасного чудовища, обучаться осторожности. Можно ли обучиться ей в реальности? Это будет страшно, а в вымышленной реальности это хороший обучающий механизм. Примером таких «обучающих» хоррор-игр являются «Alien: Isolation» (2014 г.), «Layers of Fear» (2016 г.).

3. Диссоциативная функция, которая заключается в возможности игрока стать частью вымышленной реальности, быть помещенным в центр кошмара или ужаса. У такого ужаса нет начала или конца, в нем нет логики, перепутаны причины и следствия, искажена реальность до той степени, что игрок теряет возможность погружения в реальную действительность, он смотрит на действительность, в том числе на ужасы, и воспринимает их без эмоций, отстраненно. Ужас становится способом конструирования действительности, включая реальную, с которой у игрока становится все меньше общего. В ней исчезают смысл и любые смысловые нагрузки. Их поиск в собственном кошмаре становится абсурдным, в этом мире нет места рациональности. Игрок погружен и заморожен своей кошмарной действительностью, где нет цели, есть только блуждание по темным лабиринтам своего «я». Это действительность, в которой торжествуют ужас, страх, обнажая в человеке инстинкты и животные потребности, выступающие в качестве формы рационализации эмоций. Игрок, составляющий единое целое с героем, вовлечен в этот ужас и находится на грани безумия, которое готово вырваться и в реальную действительность для самого игрока. Сама реальность превращается в «ужас наяву», замещающий для участника игры и самого героя реальную действительность: «Вживленный в культуру, кошмар направлен не на поиск коммуникативных ресурсов, не на самовыражение,

<sup>1</sup> Кассирер Э. Избранное. Опыт о человеке. М.: Гардарика, 1998. 784 с.

<sup>2</sup> См.: Богачев А. М. Фильмы ужасов и ночные кошмары: некоторые аспекты психологического анализа явлений // Психология и психотехника. 2019. № 4. С. 39–49.

а на гедонистическое пассивное самоудовлетворение. Глубоко нетворческое состояние, кошмар сосредоточен на подражании, настроен на имитацию»<sup>1</sup>.

Постхоррор может рассматриваться как поджанр, пришедший на смену классическому хоррору. Классический хоррор и постхоррор в видеоиграх объединяет факт столкновения главного героя с ужасом. В классических хоррорах реальность уравнивается с реальностью читателя, как бы соответствует культурному коду самого героя, чтобы создать большой эффект ужаса. В постхоррор-играх герой, наоборот, попадает в мир, как правило, по внешним признакам как бы отличный от него, это может быть, например, темное помещение, постапокалипсис с зомби, средневековые замки. Если в классической игре есть герой, который сталкивается со страшным в своей комнате, обычной жизни, то в постхоррорах-видеоиграх выстраивается целая искусственная реальность, мир, куда помещается герой: его личные отношения с другими людьми. В этом жанре создается другая ментальность и даже языковая идентичность героя игры.

В постхоррор-играх вещи присутствуют не в самой «реальной» реальности, которая воздействует на сознание и воображение героя, но сама реальность искажается в его сознании. Если в классическом хорроре это могло восприниматься как сверхъестественное, то теперь это становится самой реальностью, условием существования внутреннего состояния героя. Ужасом пропитана вся реальность, даже вымышленная. В постхорроре в отличие от классического хоррора герой не противостоит реальности, а сама реальность создается в его воображении и крайне психологизирована. Герой стоит за пределами нормальности и разумности, находится в пограничной ситуации кошмара, созданной его собственным сознанием, которое погружает его в каждый момент в пугающую реальность.

В современной экранной культуре популярность жанра хоррор и постхоррор значительно растет. Это связано не только с тем, что ужас апеллирует, как отмечал З. Фрейд, к природным и первобытным инстинктам человека, а, на наш взгляд, с переструктурированием сознания и восприятия человека в условиях экранной культуры. Выполняя катарсическую, адаптационную и обучающую функции, видеоигры в жанрах хоррор и постхоррор дают человеку обезболивающее от пугающей действительности, становятся попыткой защититься от нее, смягчить кошмар пугающего бытия.

Хоррор лишает человека рационального начала и способа восприятия действительности, обнажая его природные (практически животные) потребности, что дает основание для алармистских настроений при анализе современной экранной культуры. Возможно, хоррор и особенно постхоррор в ближайшем будущем можно будет рассматривать в качестве манифеста слишком «человеческого» в человеке (по Ф. Ницше), концом культуры, в которой уже нет человека, а есть лишь животное, отрицающее ценности и охваченное ужасом собственного пугающего бытия.

Сегодня необходимо безоговорочно признать, что экран стал неотъемлемой частью культуры, определяющей константой нашей жизни, формирующей информационное поле бытия человека и общества в целом. В этом информационном поле создаются через производство и потребление различные культурные ценности, которые не только транслируются через

---

<sup>1</sup> Хапаева Д. Кошмар: литература и жизнь. М.: Текст, 2010. 365 с.

экран, но и меняют форму их восприятия современным человеком. Вместе с тем экран инициирует и новую ментальность, перераспределяя и трансформируя культурные ценности в разнообразные информационные потоки, воздействующие на потребителя массовой культуры.

Пропущенная через каналы масс-медиа повседневность не просто вербализуется или визуализируется, она «подвергается кодированию; проходит селекционную обработку; ранжируется в соответствии с теми или иными политическими, идеологическими или коммерческими целями»<sup>1</sup>. Иницируя «ложное сознание», экран навязывает реципиенту собственные мифологемы и стратегии поведения. В итоге он завораживает зрителя/пользователя/геймера, внедряя в его сознание не только новую информацию, но и отличные от прежних эмоции, создавая тем самым оптимальные условия для манипуляций. Так обеспечивается заинтересованность, мотивация к погружению и потреблению различных продуктов экранной культуры, к которым относятся фильмы, видеоигры, музыка, медиасообщения и др.

В силу того что все создаваемое в рамках экранной культуры является меседжем, посланием ее потребителям, речь может идти о тотальной коммуникации, проходящей под знаком симуляций и симулякров. Подобное положение дел обусловлено тем, что характерная для коммуникативного акта процедура кодирования и декодирования, осуществляемая участниками коммуникации, оказывается прерогативой исключительно тех, кто отвечает за качество контента. Что касается потребителя экранной продукции, то в большинстве случаев ему отводится роль пассивного наблюдателя того, что происходит за рамками его локального видения. При этом известно, что всякое сообщение может менять смысл в зависимости от того эмоционального подкрепления, на фоне которого оно происходит. В связи со сказанным в экранной культуре приоритет остается не за информацией, а за тем, какой эмоциональный отклик на нее будет со стороны воспринимающего субъекта. Для описания данного процесса американский психолог П. Экман, специалист в области психологии эмоций, межличностного общения, ввел понятие «эмоциональный триггер».

Необходимость осмысления происходящих в экранной культуре процессов формирования эмоциональности нового типа, связанных с ролью экрана в современном обществе, актуализирует акцентирование внимания на роли эмоциональных триггеров в этих процессах.

Сегодня как в отечественной, так и в зарубежной философии культуры культурологии и психологии проводятся многочисленные исследования, посвященные проблеме эмоционального воздействия экрана на сознание и восприятие человека. Несмотря на то что изначально интересующая нас проблема получила наибольший отклик в трудах представителей зарубежной гуманитаристики (в частности, обращают на себя внимание работы П. Джизелли, Э. Кэрролл<sup>2</sup>, Дж. Кэрин, Дж. Гоффман<sup>3</sup>, К. Ягера, Е. Бэннингер-Хюбер<sup>4</sup>), в последнее время к

<sup>1</sup> Козьякова М. И. Эволюция экрана: мифы современной культуры // Культура культуры. 2018. № 1 (17).

<sup>2</sup> См.: Gizelle P. Q., Carroll A., Kang I. [et al]. Looking Across Domains to Understand Infant Representation of Emotion // Emotion Review. 2011. No. 2. P. 197–206.

<sup>3</sup> См.: Coifman K. G., Flynn J. J., Pinto L. A. When context matters: Negative emotions predict psychological health and adjustment // Motivation and Emotion. 2016. Vol. 40. No. 4. P. 602–624.

<sup>4</sup> См.: Jäger Ch., Bänninger-Huber E. Looking into meta-emotions in Synthese // An International Journal for Epistemology, Methodology and Philosophy of Science. 2015. Vol.192. No. 3. P. 787–811.

ее активному изучению присоединились и российские ученые. Среди них А. А. Рязанцев<sup>1</sup>, И. И. Шигапова<sup>2</sup>, И. М. Лисовец<sup>3</sup>, Е. П. Ворожейкин<sup>4</sup> и др.

Как уже отмечалось, экранная культура трансформирует культурные ценности в глобальные информационные потоки. Для осуществления этого процесса она сама должна иметь гетерогенный дисперсный характер, чтобы учитывать и удовлетворять различные потребности общества. Именно в гетерогенной среде экранной культуры формируется поле информационного воздействия на зрителя через экран. Для поддержания такого воздействия необходимо непрестанно создавать и поддерживать стимулы, которые позволяют человеку быть активно вовлеченным в продукты массовой культуры, и, как следствие, обеспечивать их бесконечное потребление. С учетом того что эти стимулы носят внешний характер, они выполняют функцию «триггера» – раздражителя, призванного вызвать у зрителя определенные чувства и переживания, создающие чувство глубокого эмоционального отношения и привязанности.

Работая над обоснованием места триггера в межкультурной коммуникации и современной культуре в целом, П. Экман провел ряд исследований. Его работы «Психология эмоций»<sup>5</sup>, «Психология сострадания»<sup>6</sup>, «Эволюция эмоций»<sup>7</sup> и др. получили популярность и среди теоретиков, и у практиков.

Согласно П. Экману, эмоции представляют собой дискретные, автоматические реакции на общие для всех культурно-специфические и индивидуальные события. Такие термины, как «гнев», «страх» и др. обозначают семейство родственных состояний, имеющих минимум 12 характеристик, которые отличают одно семейство эмоций от других, а также от других аффективных состояний. Внешние раздражители, запрограммированные произвольные аффективные реакции, формирующиеся жизненным опытом и запускающие у человека определенные эмоциональные состояния, и есть эмоциональные триггеры.

Сегодня экран – это способ создания нужных у реципиента эмоций, причем особенностью экранной культуры является то, что он неизменно воздействует на любого участника коммуникативного процесса независимо от того, является ли он адресантом сообщения или его адресатом. Главное, чтобы каждый из них сохранял за собой статус зрителя. Как уже упоминалось, отмеченное воздействие происходит с помощью формирования некоторых эмоциональных стимулов. По мнению американского психотерапевта создателя когнитивной психотерапии А. Бека, изменения чувств автоматически приводит к изменению мыслей и поведения подобно тому, как последующие мысли и поведение влияют на эмоции. Он пишет: «Эмоции и поведение человека в значительной степени детерминированы тем, как он структурирует мир. Представления человека (вербальные или образные «события», присутствующие в его

<sup>1</sup> См.: Рязанцев А. А. Экранный характер современной культуры // Аналитика культурологии. 2012. № 2 (23). С. 115–121.

<sup>2</sup> См.: Шигапова И. И. Экранная культура и экранная речь. URL: <https://psychology.snauka.ru/2014/05/3072> (дата обращения: 25.08.2022).

<sup>3</sup> См.: Лисовец И. М. Экранная культура в пространстве визуальной коммуникации // Экранная культура в современном медиапространстве: методология, технологии, практики. М.; Екатеринбург: ИПП «Уральский рабочий», 2006. С. 82–86.

<sup>4</sup> См.: Ворожейкин Е. П. Стратегии массовой экранной культуры. URL: <https://st-hum.ru/sites/st-hum.ru/files/pdf/vorozheikin.pdf?ysclid=17adm6h8ef791417703> (дата обращения: 25.08.2022).

<sup>5</sup> См.: Экман П. Психология эмоций. СПб.: Питер, 2019. 448 с.

<sup>6</sup> См.: Экман П. Психология сострадания. СПб.: Питер, 2016. 112 с.

<sup>7</sup> См.: Экман П. Эволюция эмоций. СПб.: Питер, 2018. 336 с.

сознании) определяются его установками и умопостроениями (схемами), сформированными в результате прошлого опыта»<sup>1</sup>.

Посредством эмоциональных «зарядов» зритель чувствует себя более органично вписанным в социокультурную действительность, так как теперь он не столько рационализирует и контролирует то, что происходит с ним, сколько переживает и сопереживает тому, что его окружает и к чему он получает доступ с помощью экрана. При этом мало кто отдает себе отчет в том, что определенность его взгляда на мир, а также вполне логичное объяснение всего происходящего в мире, основанные на эмоциональном контакте с экранной действительностью, – лишь видимость. Аналогичной симуляцией оказывается и возникающее у зрителя чувство некоей сопричастности общекультурному целому через сообщество людей, эмоционально разделяющих с ним, как ему представляется, культурные ценности и смыслы.

Вне всяких сомнений, обретаемый благодаря экрану зрительский опыт, являясь проекцией чужого опыта и лишенный непосредственного видения, нацелен на создание симулякра, способного «запустить» в зрителе нужную эмоцию. Последняя может носить как положительный, так и отрицательный характер, вызывая самые разные ассоциации. При этом не важно, что это будут за воспоминания; главным и определяющим становится наличие эмоционального отклика на какой-либо сюжет, предмет, ситуацию или проблему. Подобные триггеры эмоционально «цепляют» зрителя тем, что он пережил когда-то в своем личном опыте, поскольку наиболее глубокое эмоциональное «погружение» и эмоциональная связь формируются при отклике на особенно травмирующую ситуацию.

На поведенческом уровне полученный в процессе коммуникации с экраном эмоциональный триггер может повлечь за собой излишнюю эмоциональность зрителя, плаксивость, даже инфантильность, сопровождаемую раздражительностью, импульсивностью и неконтролируемостью своего состояния. При этом мысли человека становятся тем, что А. Бек назвал «автоматическими», хотя они и воспринимаются зрителем как естественные и «свои». В итоге индивид-зритель утрачивает способность критически мыслить, попадая в тотальную зависимость от эмоционального фона, воспроизводимого посредством постоянных эмоциональных триггеров, воздействующих на его сознание через экран. Например, в качестве эмоционального триггера на экране может выступать яркая, харизматическая личность, которая демонстрирует непосредственное поведение. Это поведение носит эмоциональный характер, насыщено личными переживаниями, эмоциональными импульсами, что создает у зрителя ощущение эмоциональной близости, понимания, а также сопричастности. У него возникает мысль, что блогеры, шоумены – «тоже люди» со своими симпатиями и антипатиями, и им не чужды искренние человеческие эмоции. Не случайно, видеоролики молодежных блогеров и тиктокеров наполнены эмоциями, их трансляции кажутся чем-то необычным, неожиданным, а подчас и шокирующим. Однако, по сути, их месседжи несут один и тот же посыл: человек с экрана по своим внутренним переживаниям должен быть похожим на зрителя или по крайней мере вызывать у него такое чувство, чтобы «эмоциональный триггер» срабатывал, инициируя эмпатию. При этом в экранном «герое» должно быть что-то свое, узнаваемое зрителем буквально «до боли».

---

<sup>1</sup> Когнитивная терапия депрессии / А. Бек, А. Раш, Б. Шо, Г. Эмери. СПб.: Питер, 2003. 304 с.



Эмоциональным триггером могут являться искусственно сконструированные ситуации, отсылающие зрителя к личным переживаниям, часто негативного характера. Демонстрация насилия, ссор, криков провоцирует у зрителя погружение в свой личный опыт или как минимум вызывает чувство беспокойства и дискомфорта: «„Приятное“ экранное насилие, воспринимаемое по склонности, увлекает зрителя и вселяет в него уверенность и комфорт, а также вызывает мажорные эмоции и отвечает определенным фантазиям. Насилие, которое предполагает этическую оценку, не является массовым и требует знания и личного выбора от человека, ведь оно предполагает соучастие и сопереживание всему происходящему, что способствует осознанию связи между людьми в совершении всех поступков»<sup>1</sup>. В качестве примера можно привести недавнее шоу «Рабы любви», посвященное теме семейного насилия. Для человека, испытавшего травму семейного насилия в семье – родителей или партнера, действующие лица этого шоу будут выступать как триггеры, позволяющие зрителю «реанимировать» свою боль и в то же время получить обезболивающее посредством сочувствия и сострадания персонажам шоу.

Действенными техниками манипуляции сознанием человека в массовой культуре выступают идеализация и обесценивание. В этом случае триггером могут служить действия, вызывающие эмоции по поводу идеализации и обесценивания: комментарии и лайки в социальных сетях, подкасты, агрессивная полемика, сталкинг (преследование в социальных сетях). Как отмечает А. Томас-Джонс, сталкинг является одной из форм осуществления насилия над личностью с целью вывести ее из эмоционального равновесия<sup>2</sup>.

Кроме того, в качестве эмоционального триггера могут выступать и сами мысли по поводу месседжей, популярных в современной экранной культуре посланий. Определенный визуальный ряд или ролик может запустить у человека ряд мыслей, способных вызвать соответствующее поведение и углубить негативные эмоции. С этой точки зрения нередки ситуации, когда в социальной сети «ВКонтакте» к пользователю добавляются в друзья незнакомые люди, рекламирующие какие-либо товары или услуги. В частности, если пользователь – женщина, мечтающая похудеть, то ей могут написать в целях указания на ее лишний вес и необходимости приобретения определенной продукции или специальной программы для похудения. Обозначенный опыт выступает триггером постольку, поскольку женщина может начать думать, что она выглядит «как-то не так», что это заметно окружающим, вызывает осуждение и пр. В итоге у человека растет степень тревожности, что может привести к депрессии. Важно заметить, что общественное порицание в экранной культуре играет особую роль. Свидетельство тому уже ранее названный нашумевший английский научно-фантастический телесериал «Черное зеркало», который демонстрирует, каким образом травля в социальных сетях или лайки могут довести человека до депрессии специально создаваемыми эмоциональными триггерами, особенно заметными на фоне общественного порицания и осуждения.

Триггером в экранной культуре могут выступать красивые и модные вещи, дорогие аксессуары, часто вызывающие у обывателя зависть и ощущение собственной неполноценности.

---

<sup>1</sup> Аскерова М. А. Понятие насилия в современной культуре. Эстетизация насилия // Вестник магистратуры. 2020. № 4-3 (103). С. 11–13.

<sup>2</sup> См.: Thomas-Jones A. The host in the machine: examining the digital in the social. Oxford: Chandos Publishing, 2010. 120 p.

Посредством таких триггеров сам человек начинает чувствовать себя «товаром». Об этом феномене писал известный немецкий философ, психоаналитик Э. Фромм. Согласно его версии, в условиях рыночной экономики человек озабочен не столько собственной жизнью и желанием счастья, сколько стремлением стать успешно продаваемым товаром, что ставит его в один ряд с любым модным аксессуаром. Как пишет философ, чувство такого человека «можно было бы сравнить..., например, с чувством сумок на прилавке, если бы они могли чувствовать и мыслить. Каждая сумка старалась бы быть как можно „привлекательнее“, чтобы привлечь покупателей, и выглядеть как можно дороже, чтоб получить цену выше, чем ее соперницы... Подобно сумке, человек должен быть в моде – на личностном рынке, а чтобы быть в моде, ему нужно знать, какой вид личности пользуется повышенным спросом»<sup>1</sup>.

Изложенное позволяет утверждать, что в современной культуре экран является основной формой трансляции эмоциональных триггеров. В роли таковых могут выступать яркие личности, ситуации, действия, вещи, события, посредством которых они формирует у зрителя определенный способ восприятия действительности, изменяя его мысли и поведение. Носителями эмоциональных триггеров служат кино, видеоигры, мессенджеры, социальные сети, различные новостные и развлекательные интернет-ресурсы.

Сила воздействия эмоциональных триггеров в экранной культуре обусловлена тем, что они всегда визуализированы, а наиболее ярко эмоции воздействуют именно через визуальные образы. На наш взгляд, эмоциональные триггеры в экранной культуре, как и упомянутые ранее исследования экзистенциально переживаемого человеком с помощью хоррора страха, позволяют глубже понять природу человека и роль, которую в современной культуре играют эмоции, обуславливающие его существование, восприятие и конструирование им действительности, поскольку:

– во-первых, эмоциональные триггеры способствуют поддержанию бесконечного потребления продуктов массовой культуры, происходящему за счет формирования чувства эмоциональной близости и глубокого по мнению зрителя эмоционального контакта с продуктами и явлениями современной массовой культуры;

– во-вторых, они становятся формой репрезентации действительности в сознании субъекта, создавая вместо реальной действительности новую, наполненную визуализированными образами и фантомами форму ее отображения, которая привносит в сознание зрителя определенную эмоциональную нагрузку. *В этом смысле экранную культуру можно рассматривать в качестве глобального инструмента, оказывающего искусственное влияние, как на отдельного зрителя, так и на общественное сознание в целом;*

– в-третьих, эмоциональные триггеры, воздействуя на мысли и поведение зрителя, формируют у него вторичные способы описания мира, задают координаты ориентации в мире экранной культуры, симулируя непосредственность личностных переживаний и чувств, создавая иллюзию сопричастности, целостности некоему информационному целому, выстраивая таким образом собственную идентичность.

Подобные установки оказываются значимыми и в решении вопроса дигитального бессмертия как феномена экранной культуры. Достаточно сказать, что сегодня одна из актуаль-

---

<sup>1</sup> Фромм Э. Человек для себя. М.: АСТ, 2016. С. 143.

нейших проблем общества потребления, развивающегося под знаком тотальной материальности, – проблема долголетия<sup>1</sup> и даже бессмертия. На ее решение состоятельные люди планеты тратят колоссальные деньги. Речь идет не только о «восстании из мертвых» посредством креоники. Не меньшие надежды стремящееся к вечной жизни человечество связывает и с компьютерными технологиями, посредством которых происходит создание двойников его представителей, некогда ушедших в мир иной. Углубление коллективной интенции отмены смерти происходит также путем интенсивного увлечения экранными компьютерными играми, которые на эмоционально-чувственном уровне формируют представление о том, что настоящей окончательной смерти нет, любая гибель – это временная неудача, которую можно переиграть<sup>2</sup>.

Попытки удержать умершего за счет его повторного воплощения/перевоплощения в отличном от прежнего материале демонстрирует и такая услуга, как создание из праха подвергнутого кремации индивида кристалла, который может стать частью ювелирного украшения для его друзей и близких<sup>3</sup>. Выскажем предположение, что если изначально поддержание экспериментов, нацеленных на воскрешение человека, было обусловлено страхом как перед собственной смертью, так и смертью близких людей, то сегодня одним из стимулов создания «поисковых бригад», призванных предъявить миру эликсир жизни, становится мысль о возможном доходе с этого прибыльного предприятия. Подобный опыт со всей очевидностью демонстрирует художественная действительность, актуализируемая в рамках упомянутого проекта «Черное зеркало»<sup>4</sup>.

Речь в сюжете «Скоро вернусь» идет о молодой супружеской паре – Эшли и Марте. Примечательно, что на фоне своей жены, чья профессия связана с дизайном, работающий доставщиком товаров Эш предстает более инфантильным. Будучи погружен в экран своего смартфона, он плохо реагирует на окружающий его мир и ведет себя подобно подростку. Свою инициативную супругу, которая вынуждена нести двойную ответственность за порядок в доме, Эш практически не замечает. Чтобы обратить на себя внимание, Марта постоянно задает мужу провокационные вопросы, всякий раз убеждаясь в том, что Эшли ее не слышит. Так, собираясь готовить обед, она уточняет, какие продукты использовать: сушеные томаты или свежие. Однако, не получив ответ от увлеченного происходящим на экране мужа, Марта делает уточнение: «Тарелка только одна, поешь из ботинка?» На что супруг отвечает положительно, так и не схватив сути вопроса. Смартфон настолько входит в повседневность Эшли, что Марта с тревогой вынуждена констатировать: «Тебя туда засасывает, он (смартфон – прим. автора) ворует твою душу». Не случайно, оказавшись ночью в постели с женой, Эшли не в состоянии исполнить свой супружеский долг, ссылаясь на то, что вымотался. При этом возникшая ситуация принимается со стороны супруги как должное, без каких-либо упреков и

<sup>1</sup> См.: Щеглова Л. В., Саенко Н. Р. Парадоксы социального времени // *Философия в полицентричном мире*: сб. науч. ст. (Москва, 28–30 мая 2020 г.). Москва: Новые печатные технологии, 2020. С. 1310–1313.

<sup>2</sup> См.: Лобанова Ю. В. Компьютерная видеоигра как социокультурный генератив эмоций // *Вестник культуры и искусств*. 2022. № 3 (71). С. 77.

<sup>3</sup> См.: Рьльская Т. П. Мифологема смерти в проблемном поле визуальной культуры: дис. ... канд. культурологии. Краснодар, 2010. 170 с.

<sup>4</sup> «Be Right Back» / «Скоро вернусь» (Британия, США, 2011 г.). Анализ других кинематографических работ обозначенного проекта; Григорьев С. Л. Этические экзистенциалы современной экранной культуры (на примере британского сериала «Black mirror») // *Общество : философия, история, культура*. 2022. № 8 (100). С. 39–44.

недовольств, что, безусловно, свидетельствует об искреннем чувстве, которое героиня испытывает к своему избраннику. К сожалению, уйдя в один из дней на работу, Эш не возвращается домой и, услышав от полицейских о гибели мужа, Марта какое-то время отказывается принимать эту новость. Горе поглощает ее настолько, что все происходящее воспринимается на уровне иллюзии. Видя ее состояние, подруга Сара, также пережившая смерть мужа, предлагает ей свою помощь: с учетом того что Эшли был фанатом соцсетей, Сара решает подписать Марту на сайт, где молодая вдова сможет общаться с мужем, обмениваясь с ним информацией, как в чате. Имеется в виду имитация программой манеры речи супруга Марты в опоре на его собственные послания, «гуляющие» по просторам Интернета. Другими словами, программа активно задействует все, что хранит в себе об Эшли Интернет, komponуя его речевые обороты в зависимости от коммуникативной ситуации. Прежде категорически отрицающая такую помощь Марта в итоге забывает свои слова о том, как низко использовать имя мужа для таких целей, и начинает взаимодействие с симулякром. Это оказывается для нее особенно важным, поскольку она вынашивает ребенка Эшли, о котором он так и не узнал. Затеянная ею игра становится тем увлекательнее, чем более вариантов предлагает программа. Сначала на смену переписке приходят голосовые сообщения, затем виртуальный Эшли предлагает Марте попробовать разработанную программой новинку – сконструированный по образу Эшли биоробот. Он не нуждается ни в сне, ни в отдыхе, но может имитировать эти действия. При этом его секс безупречен, поскольку информация, которой располагает искусственный Эш, добывается им с порносайтов. Так смс-сообщения эволюционируют до переговоров, а дальше до непосредственного телесного контакта. Однако через некоторое время Марта начинает испытывать раздражение от своего партнера. В одном случае ее претензии касаются того, что действия робота чересчур предсказуемы, что исключает из их отношений спонтанность, в другом ее приводит в бешенство то, что двойник Эшли не способен реагировать на обстоятельства так, как это делал его реальный прототип. В итоге биоробот проводит дни и ночи на чердаке, куда к нему время от времени забирается подросток дочь Эшли и Марты, чтобы скоротать с ним часы досуга, на какие у ее мамы не хватает времени. Возможно, с ролью няньки для девочки-подростка *alter ego* ее отца справляется лучше.

Думается, что крах затеянной отчаявшейся Мартой авантюры оказался неизбежным по одной простой причине. В ситуации, когда человек – это всего лишь задание, двойник Эшли вторгается в жизнь Марты как данность. Несмотря на то что такая данность может подвергаться коррекции (так, отсутствующая на теле биоробота родинка, которая была приметой Эшли, появляется в тот же миг, как только Марта упоминает о ней, и т. д.), она сохраняет неизменными все свои основные параметры. Другими словами, у функционирующего под знаком некой компьютерной программы биоробота нет и не может быть личностного ядра, формирование которого осуществляется самим человеком, посредством чего происходит его самосовершенствование. В данном контексте расхожая фраза, согласно которой «люди не меняются», отвечает истине только в одном случае: когда человек живет под гнетом природной программы, являя собой двуногое говорящее животное. Таких людей М. К. Мамардашвили называл *абортированным человечеством*. Речь идет о языке как информационной системе, выступающей в качестве самоорганизующегося механизма. Будучи основан на взаимодействии невербального и вербального опыта, такой механизм или данность природы призван накапливать, перерабатывать, сохранять и передавать информацию подобным себе в целях

наилучшей адаптации к окружающей среде<sup>1</sup>. Соответственно, всякий биоробот, по сути, воспроизводит лишь тот фундамент человеческой личности, который служит точкой отсчета для ее становления как потенциальной возможности. То обстоятельство, что еще в 600-м г. до н.э. Биант Приенский сказал: «Худших везде большинство», – свидетельствует, как ничтожно мало количество тех, кто реализует эту возможность.

Напротив, собственно личность формируется посредством концептуальной системы, которая рождается в лоне системы информационной только усилиями самой языковой личности. Именно в этом случае наряду с коммуникативными способностями актуализируется и способность к мыследеятельности. В силу того что отмеченная деятельность прямо связана с деятельностью духа (имеется в виду так называемое «чистое» мышление, не отягощенное «шкурным интересом»), ее конструирование невозможно осуществлять в опоре на материально-технические приспособления, поэтому бессмертие предстает социокультурным феноменом, в достижении которого человеческая плоть играет второстепенное значение. В качестве аргумента приведем в пример имена Н. Островского, Ф. Кало, С. Хокинга и др. При очевидных сбоях, происходящих в биологическом организме этих творцов, их дух достиг недосягаемой высоты, обеспечив их бессмертием.

Вместе с тем потраченное на поиски эликсира жизни время вряд ли можно назвать безвозвратно упущенным. Представляется, что эта работа с неизбежностью откроет новые горизонты в каких-то побочных, связанных с человеком вопросах. Однако подлинное бессмертие может быть достигнуто лишь усилиями каждой конкретной личности, причем необязательно с сохранением на века ее имени, что вполне объяснимо. Дело в том, что субъективный характер личностного смысла как единицы мыследеятельности в конечном счете поглощается интерсубъективностью. Она в итоге и является залогом не ограниченной временными рамками жизни<sup>2</sup>. Последняя обуславливается языком, на котором говорил творец и дух которого хранится в его народе.

### *3.3. Манипуляции, риски и (без)ответственность в сетевом обществе*

Признавая незыблемость того факта, согласно которому национальность, культурная идентичность, родной язык, религия выступают на уровне «архитектонических точек действительного мира»<sup>3</sup>, выскажем предположение, что еще одной такой точкой, принадлежащей к универсалиям глобализирующегося сообщества, является экран. Имеется в виду не только голубой экран, с каким некогда связывали телевизионное вещание, но и экран любого другого информационного устройства, в том числе рекламного щита. При этом для вглядывающегося в отражающие актуальную для каждого мгновения информацию экраны потребителя послед-

<sup>1</sup> См.: Шаховский В. И., Волкова П. С. Язык как система: значение и смысл // Филологические науки в МГИМО. 2020. № 23 (3). С. 48–62.

<sup>2</sup> См.: Волкова П. С. Смерть как социокультурный феномен. Саратов: ФГБОУ ВО «Саратовская государственная консерватория имени Л. В. Собинова», 2019. 128 с.

<sup>3</sup> Бахтин М. М. К философии поступка // Собр. соч.: в 7 т. Т. 1. Философская эстетика 1920-х годов. М.: Русские словари; языки славянской культуры, 2003. С. 8.

ний нередко предстает на уровне alter ego своего vis-a-vis. В данном контексте весьма показательным будет обращение с памятью, которая уже давно отторгнута от конкретного индивида, вследствие чего работа с поисковиком типа Yandex или Google заменяет процесс припоминания необходимой информации.

Характерная для настоящего времени видимость мыследеятельности, какая в действительности подменяется работой с клавиатурой информационного устройства, отвечает ситуации соблазна. Речь идет о симуляции, под знаком которой повседневность втягивает в свою орбиту природу и людей. Воспринимая все это окружение в качестве реальности, мы забываем, что в целом «„реальность“ – это поставленный на сцене мир, объективированный ее вывернутой наизнанку глубиной и ее вывернутыми наизнанку правилами»<sup>1</sup>. Именно в данном случае верной видится мысль, согласно которой сегодня источник власти определяется исключительно уровнем владения пространством симуляции.

Отмечая, что пространство власти имманентно политическому пространству, Ж. Бодрийяр в работе «Символический обмен и смерть» считает возможным утверждать следующую сентенцию. Если «божественное призвание всех вещей – обрести некий смысл, найти структуру, в которой их смысл основывается, ими столь же несомненно движет и дьявольская ностальгия, подталкивая к растворению в видимостях, в оболщении собственного образа или отражения, т. е. к воссоединению того, что должно оставаться разделенным, в едином эффекте»<sup>2</sup>. Описанная Ж. Бодрийяром ситуация – следствие тотальной espectacularности современного мирового сообщества, в котором всякие, в том числе нравственные, нормы оказываются все более расплывчатыми.

Стратегии спектакля, выступающего знаком кажимости, которая подавляет всякое подлинное бытие, Ги Дебор обозначил таким образом:

- 1) инверсия социальной угрозы в выгодное приобретение;
- 2) микширование сиюминутных ценностей, приносящих непосредственное удовольствие здесь и сейчас, с ценностями, обретаемыми вследствие долговременных проектов в отдаленном будущем<sup>3</sup>.

В качестве примера первой стратегии приведем такой визуальный феномен, как граффити, призванный сегодня решать задачи коммунальных хозяйств по благоустройству домовладений и близлежащих к ним территорий. В качестве второго – мундиаль 2018 г., когда информацию о пенсионной реформе россияне получили в день начала футбольного турнира. В итоге новость о повышении пенсионного возраста граждан «утонула» в ликовании по поводу победы российской сборной.

Очевидно, что в первом случае налицо ситуация, когда прежде оппозиционное господствующему режиму начинание оборачивается одним из маркеров его пропаганды, что происходит за счет абортирования смыслового содержания протеста. В итоге контркультура приобретает характер коммерческого предприятия, а ее продукт – товара<sup>4</sup>. Во втором – ставка на соблазн обладания, который тем больше, чем острее противостояние России и ее футбольных противников, вследствие чего внешний поединок выигрывает перед внутренним событием,

<sup>1</sup> Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. Москва: Добросвет, 2000. 389 с.

<sup>2</sup> См.: Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. Москва: Добросвет, 2000. 389 с.

<sup>3</sup> См.: Дебор Ги. Общество спектакля. М.: Логос, 2000. 184 с.

<sup>4</sup> См.: Хиз Дж. Бунт на продажу: как контркультура создает новую культуру потребления. М.: Изд. дом «Добрая книга», 2007. 456 с.

происходящем в стране. С этой точки зрения установка на разоблачение прошлого, дискредитацией которого СМИ занимаются с помощью экранных технологий, – попытка не только внедрить новую идеологию как единственную альтернативу тому, что было прежде, но и устранить необходимость установления преемственных связей с идейным наследием. Важность такой связи просматривается в художественном фильме И. Апасяна «Граффити» (2006 г.), когда студенту художественного училища, с самозабвением расписывающего московскую подземку, удается сохранить бескорыстную радость творчества, обретающего подлинность среди разложившегося населения сельской глубинки только благодаря общей памяти.

Нам важно отметить, что в философских исследованиях западный тип культуры рассматривается как генератор синтеза не только манипуляции и власти, но и экранных практик, искусно и перманентно штампуемых фейки<sup>1</sup>. Поток фейковых новостей провоцирует сгущение пелены устойчивой видимости. Цифровизация и медиатизация политической сферы актуализировали понятие «симулякр», которое Ж. Бодрийяр применял, критикуя недобросовестность медиа при освещении реальных событий<sup>2</sup>. В 2016 г. Оксфордский словарь английского языка объявил словом года лексему «post-truth». Абсурд «постистины» состоит в том, что наш современник, окруженный поверхностями экранов, рискуя утратить способность различать действительность и ее отражение, все-таки ее не утрачивает. Британский ученый С. Фуллер – один из первых исследователей в области социальной эпистемологии – полагает, что сохранение понимания границы между видимостью и реальностью парадоксально питает постправду<sup>3</sup>.

С учетом того факта, что наибольшая потребность человечества по-прежнему определяется словами «хлеба и зрелищ», понятно, что экранная культура часто инициирует такое коммуникативное взаимодействие, в пространстве которого «слова, жесты, взгляды находятся в бесконечной близости, но никогда не соприкасаются»<sup>4</sup>, порождая подобие общения. Находясь во власти симулякров, индивид в действительности оказывается изолированным от себе подобных, вследствие чего «великий разговор социальных связей» оборачивается тотальным монологом, за каким совершаемые каждым конкретным индивидом поступки остаются не распознаваемыми для других. Несмотря на то что именно подобное положение дел мешает увидеть со стороны их запрограммированную предсказуемость, ужаснувшись растворению собственного Я в безликой массе находящегося в тени молчаливого большинства, экранная культура оказывается подчас единственной возможностью привлечь взгляд к насущным проблемам настоящего дня. Не случайно автор спектакулярной теории Ги Дебор после ряда написанных в 1960-е гг. работ, в которых происходит осмысление таких характерных для нынешнего времени феноменов, как акоммуникативность, фрагментарность социальной жизни, спектакулярность сознания, симуляция социальных конфликтов и т. д., решает перевести вербальный текст в кинотекст, что получило воплощение в фильмах «Общество спектакля» (1973 г.) и «Опровержение всех суждений, за и против» (1975 г.). Выход из тупика видится в том, чтобы

<sup>1</sup> См.: Шевцов К. П. Современный мир как общество фейка // Вестник РХГА. 2019. № 3. С. 52–62; Эко У. Полный назад! «Горячие войны» и популизм в СМИ. М.: Эксмо, 2007. 592 с.

<sup>2</sup> См.: Бодрийяр Ж. Дух терроризма. Войны в заливе не было / пер. с фр. А. Качалова. М.: Рипол-классик, 2016. 222 с.

<sup>3</sup> См.: Фуллер С. Постправда: Знание как борьба за власть / пер. с англ. Д. Кралечкина; под науч. ред. А. Смирнова. М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2021. 368 с.

<sup>4</sup> Бодрийяр Ж. В тени молчаливого большинства, или Конец социального. Екатеринбург: Изд-во Уральского ун-та, 2000. 96 с.

осознать истинность следующего положения: «Путеводные образы возникают не из наблюдений непосредственно воспринимаемого мира, а коренятся в сфере лежащих за ним структур, которую Платон называл „царством идей“ и о которой в Библии сказано „Бог есть дух“»<sup>1</sup>.

В связи с ускоренным прогрессом в сфере разработки мобильных электронных устройств экранного типа социальное пространство современного человека столь же интенсивно трансформируется в то, что в ряде исследований<sup>2</sup> получило название «network society» – принципиально новый социальный феномен. Эта уже утвердившаяся социальная реальность, обладая многими отличиями от прежнего традиционного общества, предполагает ряд новых типов позиционирования социального пространства, в рамках которого возникают проблемы, неразрывно связанные с разрабатываемой концепцией ответственности индивида и группы в виртуальном пространстве – взаимосоотнесения и согласования встречных прав и обязанностей коммуницирующих сторон.

Возможность анонимной реализации разнообразных форм коммуникации внутри пространства виртуальной реальности ставит ряд вопросов, прежде всего проблему различных нарушений прав личности, возникшую и крайне обострившуюся на фоне бесконтрольного создания условий, стимулирующих прогрессирующую утрату ответственности сторон виртуальной коммуникации, поскольку процедуры установления личности агенса, присущие традиционной исторической практике правоохранительных органов, в таких условиях ощутимо (вплоть до полной невозможности идентификации другой стороны коммуникации) утрачивают свою эффективность. Эта проблема главным образом и определила актуальность настоящего исследования.

Современное человечество уже имеет многолетний основательный и устойчивый опыт взаимодействия в виртуальном пространстве. По мере изобретения, совершенствования и внедрения все более новых, соответствующих высоким технологиям типов устройств доступа расширяется и диверсифицируется палитра возможных форм контактных и интерактивных практик общения и взаимодействия. Данный процесс сегодня достиг такой глубины, что, без сомнения, именно Интернет признается в качестве основного генератива новых форм социального взаимодействия. К сожалению, далеко не все из этих форм можно назвать позитивными, поскольку Интернет также является основным источником троллинга, буллинга, баннинга, интимидации и шантажа оппонентов в социальных сетях. В настоящее время пространство виртуальных сообществ становится поистине «теневым сектором» самых разнообразных форм виртуального мошенничества, подделок и фальсификации соответствующего контента<sup>3</sup>, взаимодействуя с которым, неискушенный пользователь рискует потерять не только свое честное имя, материальные блага, но и свободу. Такие феномены, как «фейк»<sup>4</sup> и «культура отмены» в обыденном сознании в первую очередь ассоциируются с Интернетом, вследствие чего

<sup>1</sup> Брудный А. А. Психологическая герменевтика. М.: Лабиринт, 1998. С. 115.

<sup>2</sup> См.: Tsokur E. F., Repina M. G., Saenko N. R., Grigoryev S. L. Legal status of fake news: global challenges and possible solutions // *Relacoes Internacionais no Mundo Atual*. 2022. Vol. 2, No. 34. P. 60–73; Кутырев В. А. О судьбе управления и права в цифровом обществе // *Юридическая наука и практика: Вестник Нижегородской академии МВД России*. 2019. № 1 (45). С. 278–281.

<sup>3</sup> См.: Турканова В. И. Приватность в Интернете и распространение личных данных подростками // *Научные ведомости Белгородского государственного университета. Серия: Философия. Социология. Право*. 2010. № 14. С. 292–295.

<sup>4</sup> Саенко Н. Р. Поиск человека в сети // *Личность и общество: проблемы философии, психологии и социологии: сб. ст. междунар. науч.-практ. конф. (Пенза, 14–15 февраля 2010 г.)* / под ред. М. Сапика, И. Г. Дорошиной, Б. А. Дорошина. Пенза: Автоном. некоммерч. науч.-образоват. организация «Приволжский Дом знаний», 2010. С. 312–314.



всемирная сеть с горькой иронией называется «informational dumpster», основания для этого, к несчастью, год от года продолжают только множиться. Как отмечают авторы профильных исследований<sup>1</sup>, главная проблема здесь состоит в том, что меры, направленные на профилактику возникновения феноменов индивидуальной и групповой безответственности в Интернете, и меры, призванные их сдерживать, постоянно запаздывают по отношению к «переднему краю» всей этой полукриминальной и откровенно криминальной активности, тем самым оказываясь рефлекторными. Операционально и программно данная проблема раскладывается на два взаимосвязанных направления: с одной стороны, контроль и нейтрализация деструктивных, противозаконных практик и форм взаимодействия, с другой – защита персональных данных пользователей официальных электронных ресурсов<sup>2</sup> от указанных деструктивности и беззакония (криминала). При этом центром борьбы оказываются именно виртуальные социальные сети, внутри которых более чем сомнительные образцы дискурса нередко влекут за собой не только такие негативные санкции, как административный штраф, но и уголовное наказание, например:

- угрозы физической расправы с оппонентом (ст. 119 УК РФ, до 5 лет лишения свободы);
- клевета, т. е. распространение заведомо ложных сведений, порочащих честь и достоинство другого лица или подрывающих его репутацию (ст. 128.1 УК РФ);
- незаконные организация и проведение азартных игр, в том числе с использованием сети Интернет (ст. 171.2 УК РФ);
- публичные призывы к осуществлению террористической деятельности или публичное оправдание терроризма (публичное заявление о признании идеологии и практики терроризма правильными, нуждающимися в поддержке и подражании) (ст. 205.2 УК РФ);
- незаконное изготовление и оборот (в том числе распространение, публичная демонстрация или рекламирование) порнографических материалов (ст. 242 УК РФ);
- изготовление и оборот материалов или предметов с порнографическими изображениями несовершеннолетних (ст. 242.1 УК РФ);
- неправомерный доступ к компьютерной информации (ст. 272 УК РФ);
- создание, использование и распространение вредоносных компьютерных программ (ст. 273 УК РФ);
- публичные призывы к осуществлению экстремистской деятельности (ст. 280 УК РФ);
- публичные призывы к осуществлению действий, направленных на нарушение территориальной целостности Российской Федерации (ст. 280.1 УК РФ);
- возбуждение ненависти или вражды, а равно унижение достоинства человека либо группы лиц по признакам пола, расы, национальности, языка, происхождения, отношения к религии, а равно принадлежности к какой-либо социальной группе, совершенные публично или с использованием средств массовой информации (ст. 282 УК РФ);
- публичные призывы к развязыванию агрессивной войны (ст. 354 УК РФ);

<sup>1</sup> См.: Невинский В. В. «Цифровые права» человека: сущность, система, значение. URL: <https://urfac.ru/?p=2889> (дата обращения: 15.01.2023); Арт А. Как меняется ответственность социальных сетей за контент и перед пользователями в России и за рубежом. URL: <https://habr.com/ru/company/digitalrightscenter/blog/583702/> (дата обращения: 11.01.2023); Герасимова О. Ю. Роль личности в сетевом самоорганизующемся социальном пространстве // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. 2015. № 2. Ч. 2. С. 59–61; Данюшина Ю. В. Коммуникативная безопасность в государственном и деловом управлении // Язык. Словесность. Культура. 2011. № 1. С. 71–86.

<sup>2</sup> См.: Права человека в сети Интернет: колл. моногр. / М. С. Саликов, С.Э. Несмеянова, А. Н. Мочалов [и др.]. Екатеринбург: Изд-во УМЦ УПИ, 2019. С. 295.

– реабилитация нацизма, т. е. отрицание фактов, установленных приговором Международного военного трибунала для суда и наказания главных военных преступников европейских стран оси, одобрение преступлений, установленных указанным приговором, а равно распространение заведомо ложных сведений о деятельности СССР в годы Второй мировой войны, совершенные публично (ст. 354.1 УК РФ).

Законодатели, усилия которых в первую очередь направлены на реализацию контроля и сдерживания, в подавляющем большинстве случаев исходят из понимания категории ответственности, как и безответственности индивида или группы индивидов в правовом поле виртуального пространства социальной сети, рассматривая это пространство как электронный ресурс, содержание которого постоянно и интенсивно изменяется и заполняется самими участниками данной сети<sup>1</sup>. В такой ситуации категория ответственности пользователей сети как индивидуальной, так и коллективной определяется и формализуется в текстах законодательных актов на основании взаимосвязи между участниками по факту их «виртуального знакомства», т. е. знания друг о друге, которое формируется на базе анализа и систематизации их позиционирования в сети, действий и заявлений, носящих публичный характер<sup>2</sup>, и главное – на основе декларируемых ими позиций: социальный статус, наклонности, интересы, взгляды по тем или иным вопросам и др. Как традиционная история декларирует своим предметом изменения и особенности развития реального общества, так же и хронология сетевых «событий» в виртуальном пространстве сетевого общества превращается в его «сетевую историю» со своей фактологией и хронологией. Наличие этих двух факторов делает возможным изменение взглядов членов сетевого общества на баланс их прав и обязанностей, в то время как внутренние регулятивы, действующие в масштабе всей сети, могут оставаться в силе и отставать от локальных изменений правоприменительной практики, в основе которых чаще всего лежат изменяющиеся представления членов данного сетевого сообщества об их личной свободе в сети, равно как и о том, что справедливо и что нет и т. д.

Исследователи отмечают<sup>3</sup>, что изначально заложенные принципы регулирования деятельности внутри социальных сетей, базирующиеся на усилиях по самоорганизации, предпринимаемых со стороны самих участников социальной сети, опираются на свободу, мотивацию и активность каждого такого участника. Однако созидательность направленности вектора ни первого, ни второго, ни третьего в явном виде нигде не зафиксирована (хотя, очевидно, и подразумевается). В результате за ширмой свободы – мотивации активности – в отсутствие внешней регламентации иногда манифестируется такой деструктив, который, агрессивно воздействуя на эмоциональную сферу обижаемого, доводит его до состояния патологического аффекта и в таком состоянии переносится им обратно в объективную действительность, формируя тем самым у него отрицательную мотивацию отмщения за обиду (позор, клевету, осмеяние и т. п.), причиненную в сети и прямо приводящую к реальному деликту с последующим наступлением настоящей ответственности для делинквента (такие факты уже неоднократно

<sup>1</sup> См.: Невинский В. В. «Цифровые права» человека: сущность, система, значение. URL: <https://urfac.ru/?p=2889> (дата обращения: 15.01.2023).

<sup>2</sup> См.: Об информации, информационных технологиях и о защите информации: федер. закон от 27 июля 2006 г. № 149-ФЗ. URL: <https://base.garant.ru/12148555/> (дата обращения: 12.01.2023).

<sup>3</sup> См.: Рябова В. В Британии разработан правительственный законопроект об ответственности соцсетей за противоправный контент. URL: <https://d-russia.ru/v-britanii-razrabotan-pravitelstvennyj-zakonoproekt-ob-otvetstvennosti-socsetej-za-protivopravnyj-kontent.html> (дата обращения: 13.01.2023).

фиксировались). По мнению специалистов-правоведов само возникновение такого рода причинно-следственных рядов возможно только в связи с глубоким, часто катастрофическим регрессом ответственности в социальных сетях, в основе которого в процессе дознания-следствия часто обнаруживаются инициально-деструктивные побуждения личности, опирающиеся на анонимность и безнаказанность деятельности делинквента в социальных сетях. Именно эти два фактора чаще всего и становятся условиями-предикторами развивающейся редукции ответственности в виртуальном пространстве («никто не найдет» и «никто не накажет»<sup>1</sup>). Кроме того, нередко здесь же наблюдается вытеснение этических оценок чисто прагматической функционализацией с использованием выгодных для себя особенностей сетевого общения, тогда как с точки зрения права те же самые поступки как таковые оцениваются, только исходя из фактически совершенного субъектом деяния<sup>2</sup>. Длительный период выжидания выработки начальных правовых подходов в этой сфере регулирования привел к тому, что следствиями всего лишь двух действующих реалий современного сетевого общества, а именно общедоступности Интернета и стремительного прогресса информационных технологий, стали поистине массовая переоценка степени сохранности границ пространства личного существования и отчаянные алармистские попытки поиска эффективных способов защиты своих личных данных.

Феноменология редукции ответственности участников социальных сетей в последнее время обнаруживает все большее разнообразие, проявляясь и как непереносимое желание замаскироваться, скрыть под ником, аватаром или чужим фото свою реальную личность (эффект деперсонализации)<sup>3</sup>, и как желание непременно сказать то, за что в реальной жизни можно сразу поплатиться, и как нарциссическая псевдоперфекция собственного образа (недостатки прячем, о достоинствах заявляем во всеуслышание<sup>4</sup>). В результате ощущение безответственности возникает как итоговая рефлексия формирующегося представления о том, что о любых последствиях такого рода поступков и заявлений в сети можно не заботиться вовсе. При масштабировании это кажущееся единичным отношение массово приводит к тому, что в реальной жизни человек ведет себя иначе, нежели он позволяет себе в сети, причем при переходе от реальной к сетевой интеракции уровень ответственности сторон в значительном большинстве случаев не повышается, чего нельзя сказать об уровне осторожности, поскольку сетевая микрия безответственных виртуальных рейдеров приводит к тому, что каждый субъективно начинает ощущать нарушение границ личного пространства и уязвимость данных о своей личности. Виртуальный контакт влечет за собой невозможность оценки его невербальных сторон, в результате чего в сети процветают обман, ложь, неискренность, преднамеренное введение в заблуждение, генерация клеветы, шантаж, мошенничество и дезинформация.

<sup>1</sup> См.: Данюшина Ю. В. Коммуникативная безопасность в государственном и деловом управлении // Язык. Словесность. Культура. 2011. № 1. С. 71–86.

<sup>2</sup> См.: Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: сб. науч. ст. и мат. междунар. конф. (Коломна, 14–17 февраля 2018 г.) / под общ. ред. Р. В. Ершовой. Коломна: ГОУ ВО Московской области «Государственный социально-гуманитарный университет», 2018. С. 60.

<sup>3</sup> См.: Тягунов А. А., Евстифеева Е. А., Майкова Э. Ю., Козлов А. Г. Риски личного пространства: приватность и информационная безопасность // Вестник Тверского государственного технического университета. Серия: Науки об обществе и гуманитарные науки. 2013. № 2. С. 11–16.

<sup>4</sup> См.: Дзялошинская М. И. Социально ответственное поведение в Интернете: поиски модели // Вопросы теории и практики журналистики. 2014. № 5. С. 32.

Принимая во внимание всю ситуацию в целом, законодатели и правовые эксперты в сфере виртуального общения настаивают на релевантном, увязанном с иными отраслями права системном решении этого проблемного поля, существующий уровень регламентации которого до сих пор пребывает в состоянии, крайне далеком от обеспечения того, что в самом общем виде может быть определено как права человека в цифровой среде. Сущность данных прав должна иметь интегративную природу, сочетающую методы, задачи и цели регулирования прав человека, переданных в их специфической информационно-коммуникационной форме. Не вызывающим сомнения базисом здесь должно стать конституционное право гражданина на свободу информации, выражающееся в отсутствии законодательных ограничений на поиск, обработку, передачу и распространение информации любым способом, не нарушающим закон. Единство правоприменительной практики в данной трудно поддающейся регулированию сфере должно обеспечиваться единством законодательной, правоприменительной, контрольной, экспертной, надзорной и судебной деятельности органов, официально уполномоченных на это государством, которое, по-видимому, в настоящих условиях одно способно стать гарантом обеспечения такого единства. С нашей точки зрения, настало время для создания комплексной отрасли права – «Сетевого информационно-коммуникационного (коммуникативного) права», включающего использование фактора анонимности с ориентацией на безнаказанность как отягчающее обстоятельство и т. д.

Кроме того, у фиксируемой в социальных сетях безответственности отдельных участников есть еще и патопсихологическая сторона. Человек, пишущий оскорбительные комментарии в ответ на чей-либо пост, не в состоянии контролировать собственные эмоции, вызванные в его восприятии ассоциациями и коннотациями, связанными с внешним по отношению к его личности содержанием этого поста, но в то же время имеющими глубоко личную, чаще всего психопатическую или невротическую природу, причинами этой декомпенсации, вербальное выражение которой и репрезентируется в инвективах. В реальной жизни подобный психопат или невротик стрессуется такими же поступками или действиями, или даже просто намеками, каких на самом деле нет, но которые собственным параноидальным образом он воспринимает именно так, однако не дает волю своей агрессии из-за опасения быть «битым», тогда как в социальных сетях он ощущает себя в несравненно большей безопасности и чувствует себя вполне свободным от всяких ограничений. Такие «комментаторы», как правило, не анализируют, не интерпретируют собственно содержание исходного материала, а сразу переходят на личности. Подобное поведение в сети, даже если оно имеет патологическую этиологию, также выступает проявлением безответственности, поскольку невротик вполне сознает: то, что он делает для облегчения своего психического состояния, на самом деле в реальности никаких его проблем не решает. Как утверждают исследователи новых форм социальности в виртуальном пространстве Л. В. Щеглова и А. И. Шипицин: «...навязчивая самопрезентация, приобретающая массовый характер, напротив, стандартизирует людей, но никак не индивидуализирует их. Высокий спрос на антидепрессанты и другие медицинские препараты, способствующие преодолению различных форм психического расстройства, вызванных в том числе

и информационно-коммуникационными технологиями (прокрастинация, ангедония, социопатия, аддикция), является лишним подтверждением кризиса идентичности, духовной изоляции, потерянности человека в изменяющемся мире»<sup>1</sup>.

Итак, в течение всего нескольких последних лет сетевое общество стало вполне состоявшимся фактом, принципиально новой формой социальной реальности человека и человечества. Оно предполагает ряд новых типов социального позиционирования, в рамках которого возникают проблемы взаимоотношения и согласования встречных прав и обязанностей коммуницирующих сторон.

В современном сетевом обществе одной из самых острых остается проблема множественных нарушений прав личности в виртуальном пространстве на фоне бесконтрольного создания условий, стимулирующих прогрессирующую утрату ответственности сторон виртуальной коммуникации.

Именно анонимность и безнаказанность общения в виртуальном пространстве становятся условиями-предикторами снижения ответственности сторон.

Безответственность поведения в виртуальном пространстве может иметь патологические причины, которые и в этом случае не отменяют необходимости их нейтрализации.

Системное решение проблемы безответственности сторон общения в сетевом сообществе предполагает создание теоретической концепции прав человека в цифровом пространстве с последующей ее практической реализацией, основывающейся на конституционном праве каждого гражданина на свободу информации. Появилась насущная потребность в создании комплексной отрасли права «Сетевое информационно-коммуникационное право».

---

<sup>1</sup> Щеглова Л. В., Шипицин А. И. Антиномии современной культуры и новая социальность в компьютерных сетях // Грани познания. 2012. № 2 (16). С. 24.

## Глава IV

# ЭКРАННАЯ АНТРОПОЛОГИЯ

### 4.1. Полиэкранная культура и новый социокультурный тип человека

Экран стал особенностью культуры XX в., именно он, его трансформации и модусы характеризуют ее современное состояние и развитие. Цифровизация привнесла значительные изменения в восприятие экрана и его роли в жизни человека и общества.

Начиная с создания кинематографа, экранная культура постепенно переходила от моноэкранной формы существования (изображения, зафиксированные стационарной камерой, транслировались на плоскость, к которой обращался реципиент, непременно вливаясь в процесс коллективного созерцания; модель «один экран – множество воспринимающих») к полиэкранной (модель «один реципиент – множество экранов»). Сегодня сосуществуют различные виды экранов, порождающие многозначные нарративы и несущие различные культурные смыслы посредством многообразия изображений и визуальных эффектов.

Если в начале XX в. экран был создан кинематографом, а затем телевидением, то сегодня роль и восприятие экрана существенно изменились. Экран больше не является объектом-посредником, статично транслирующим ценности и смыслы режиссера или авторитетного деятеля культуры. Он включается как составляющая личности и бытия самих людей – владельцев портативных компьютеров, планшетов, смартфонов. Можно сказать, что экранов стало столько, сколько людей, транслирующих через них свою субъектность и свою экзистенцию. *Экраны сегодня это и есть люди, которые отражают, а, следовательно, отражаются в них посредством собственных форм презентации и самопрезентации, идентичности, субъективных переживаний, воспоминаний и смыслов. Человек теперь не реципиент, его отношения с экраном существенно изменились. Постепенное «вживание»<sup>1</sup> экрана сначала во все сферы бытия, а затем в телесность трансформируют человека, превращая его самого в экран нового типа – человека экранного.* Размножение экранов в культуре дробит восприятие мира, самовосприятие, делая его мозаичным, сами познавательные процессы превращает в «клипы». Именно эти формы существования экрана, функционирующие за счет принципиально новых

---

<sup>1</sup> См.: Саенко Н. Р., Щеглов И. В. Процедуры «вживания» экрана в бытие современного человека // Каспийский регион: политика, экономика, культура. 2012. № 4 (33). С. 275–282.

цифровых эффектов, являются крайне интересными для изучения. Один из известных японских инженеров в области искусственного интеллекта Х. Исигуро, когда его спросили, зачем он создает человекоподобных роботов, ответил, что *роботы нам нужны, чтобы понять нас самих*<sup>1</sup>. Любые искусственные системы обработки и презентации информации, к которым сегодня экран относится в первую очередь, по большому счету остаются искусственными системами: «Мы учимся мыслить в контексте культуры, где культура – это система оспоримых, ранжированных ценностей, иерархически организованных знаний и социальных ролей. Мы можем это делать не только потому, что обладаем удивительной способностью к чему-то очень похожему на байесовский вывод в рамках своего опыта, но еще потому, что у нас есть эмоции, чувства, проприоцепция и сильные социальные связи. Не существует компьютера, у которого были бы двоюродные братья и определенное мнение о них. Машины могут решать множество задач. Но они не могут любить. Они не могут формировать социальные связи, потому что у них нет для этого эмоциональных стимулов. У них не бывает драм»<sup>2</sup>. Используя эту аналогию, можно сказать, экран – это не только техническое устройство, он становится тем, что транслирует человек. В данном смысле экран скажет о человеке больше, чем любые теоретико-философские изыскания и подходы к изучению его сущности. В связи со сказанным, рассматривая историю трансформации экрана, мы считаем значимой попытку проследить трансформацию человека как субъекта полиэкранной культуры – активного субъекта, «человека экранного», который этот экран создает, использует и транслирует в культуру, становясь порой его придатком.

Цифровизация затрагивает все сферы культуры и, соответственно, изменяет роль экрана в ней. Данный процесс трансформации крайне мало изучен, однако в настоящее время появляется достаточное количество публикаций, посвященных современным видам экрана. Наибольшую важность для нашей работы имеют труды П. Луненфельда<sup>3</sup>, Э. Хухтамо<sup>4</sup>, Л. Мановича<sup>5</sup>, Ю. Парикка<sup>6</sup>. Их публикации отражают важные структурные изменения, происходящие в самой полиэкранной культуре, которая в связи с изменением роли и значения самого экрана приобретает сетевой и проектный характер. Попробуем рассмотреть эти процессы более подробно на примере развития различных видов экрана начиная с XX в.

Пионером экрана стал кинематограф. Появившийся в конце XIX в. он стал первым в экранной культуре и в дальнейший, причем достаточно длительный с точки зрения динамики, период. Основная часть развития и *воздействия* кинематографа через экран на зрителя в странах Европы и США пришлась на первую половину XX в. вплоть до утверждения в 1950–60-х гг. телевидения в качестве средства массовой информации.

Как известно, братья Люмьер создали аппаратуру для съемок подвижных изображений и их записи, которая и позволила развиваться кинематографу и кино в целом. До них попытки

<sup>1</sup> См.: Исигуро Х. «Люди, андроиды и будущее». URL: <https://theoryandpractice.ru/videos/939-khirosi-isiguro-lyudi-androidy-i-budushchee> (дата обращения: 05.09.2022).

<sup>2</sup> Эверетт Д. Airbus 320 и орел // Что мы думаем о машинах, которые думают: ведущие мировые ученые об искусственном интеллекте. М.: Альпина нон-фикшн, 2017. С. 282–284.

<sup>3</sup> См.: Lunenfeld P. The digital dialectic: new essays on new media. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1999. 298 p.

<sup>4</sup> См.: Huhtamo E. All the world's a kaleidoscope. A media archaeological perspective to the incubation era of media culture. // In Rivista di Estetica 55. 2014. No.1. P. 139–153; Huhtamo E. Media studies as an 'archaeology': elements of genealogy // In Early popular visual culture 18. 2020. No. 4. P. 340–367.

<sup>5</sup> См.: Manovich L. The Language of New Media. Cambridge, Massachusetts/London, (The MIT Press), 2001, 354 p.

<sup>6</sup> См.: Parikka J. New Materialism as Media Theory: Medianatures and Dirty Matter // In Communication and Critical / Cultural Studies. 2012. Vol. 9. No. 1. P. 95–100.

сконструировать нечто подобное не имели успеха. Неудачу здесь претерпел даже известный американский изобретатель Т. Эдисон. Экран отображал реалистичный мир и был своеобразной формой полного отражения действительности, т. е. действительности такой, какая она есть. В этом плане он выполнял пассивную функцию посредника, передающего зрителю информацию о мире, расширяя таким образом социокультурное пространство для человека. Для экрана в кинематографе была характерна четкость и конкретность изображений, передаваемых, как правило, через стационарную камеру<sup>1</sup>. Конечно, он отражал и выдуманную реальность, но эта реальность, которая была близка и понятна зрителю. Более того, и сам зритель как субъект играл пассивную роль реципиента информации, получаемой им с экрана.

С появлением и развитием телевидения распространяется так называемое «полиэкранное» кино<sup>2</sup>. Суть этого феномена состоит в том, что происходит сначала постепенная, а в дальнейшем в течение короткого времени быстрая трансформация экрана кинематографа в телевизионный экран. К концу XX – началу XXI в., конкурируя с кинематографическим, телевизионный экран становится широкоформатным и панорамным и перестает быть статичным и одноплоскостным. Широкоформатный телевизионный и кинематографический экраны активно сосуществуют в культуре со второй половины XX в.

Панорамный телевизионный формат экрана изменяет восприятие человека, начинает воздействовать на его перцептивные возможности: сам зритель перестает быть пассивным субъектом. Он оказывается вовлеченным посредством собственного восприятия в разнородные полиформатные структуры, экранные нарративы и смыслы, транслируемые через экран телевизора. Можно сказать, что зритель становится активным субъектом, взаимодействующим с культурой с помощью нарративных посредников, в роли которых выступает телевидение и продолжает выступать кинематограф: «Одновременно зрелищность, развлекательная сторона полиэкрана позволяла эффективно решать задачи манипулятивного характера, отвлекая зрителя/потребителя (реципиента) от критической оценки собственно транслируемого сообщения (реклама). Как синтетическая система полиэкран 50-х – 60-х годов XX столетия стал одним из характерных маркеров грядущего нового этапа в развитии экранной культуры, определяющей и определяемой эстетикой экрана»<sup>3</sup>.

Более того, посредством телевидения становится возможным создавать различные визуальные спецэффекты, которые позволяют не только отразить реальность такой, какая она есть, но и дополнить, трансформировать ее. Сам телевизионный экран превращается в способ изменения действительности, а не просто в ее отражение. Теперь он рычаг, изменяющий мышление самого человека, воздействующий на его восприятие. Телевидение и создаваемое им экранное изображение обретают манипулятивную структуру в области массового сознания. Телевизионный образ, транслируемый через экран, становится одним из важнейших инструментов визуальной коммуникации и самовыражения человека в культуре, способом его самопрезентации.

---

<sup>1</sup> См.: Комар В. Г. Сравнение цифровых и киноплёночных систем кинематографа // Мир техники и кино. 2006. № 2. С. 7–12.

<sup>2</sup> См.: Казючиц М. Ф. Полиэкранный экран и процессы трансформации экранной культуры 1950-1960-х годов // Наука телевидения. 2016. № 12.2. С. 59–72.

<sup>3</sup> Казючиц М. Ф. Полиэкранный экран и процессы трансформации экранной культуры 1950-1960-х годов // Наука телевидения. 2016. № 12.2. С. 59–72.



Телевизионные шоу и их графические изображения – основной и жизненно важный фактор в привлечении аудитории. Не человек, а аудитория становится действующим коллективным субъектом, находящимся за экраном. Аудитория, которая приобрела посредством экрана достаточный визуальный опыт, чтобы судить обо всем, что происходит в личной жизни людей, стране, мире в целом. Этот опыт подкрепляется используемыми высокотехнологичными средствами массовой информации. Экранная телевизионная культура превращается в средство коммуникации, отражая личностные особенности коммуникантов, их культурные и национальные традиции: «Телевизионные передачи становятся наиболее известными средствами коммуникации нашего времени; это зеркало, которое отражает прогресс народов, сохраняя при этом их собственные культурные атрибуты»<sup>1</sup>. Телевидение как средство коммуникации становится значимым благодаря его художественным и техническим возможностям, которые представлены в отображении движущихся изображений и визуальных эффектов. Это позволяет коммуникантам привлекать внимание, влиять, создавать собственный личностный визуальный отпечаток в мире.

В целом экран выстраивает определенную визуальную структуру реальности, которая возникает посредством изображений, сообщений, сюжетов в дополнение к рекламным сообщениям, исходящим от специалистов по маркетингу и изобразительному искусству. Подобная визуальная эстетика отражает художественные и технические особенности телевизионного экрана. Она конструирует принципиально новую визуальную идентичность, включающую в себя аудиальный, кинестетический, текстовый типы восприятия. Последние помогают воспроизвести на экране определенный визуальный (ментальный) образ реальности перед зрителем с помощью различных графических процессов (совмещения шрифтов, цветов, символов, звуковых эффектов и типа движения на экране).

В телевизионном экране, в отличие от экрана кинематографа, главный действующий субъект – реальный человек – как бы растворяется в визуальном образе самого экрана, который создается медиа-сообщениями и нарративами телевизионной культуры. Телевизионный экран больше не отражает человека. Он отражает его образ, конструируя набор личностных качеств и презентуя этот образ массовому зрителю: образ, который должен быть продаваемым и успешным. Об этом подробно писал один из основателей неопрейдизма, известный психоаналитик Э. Фромм<sup>2</sup>. Реальность в экранной телевизионной культуре также становится сконструированной, собранной из различных сюжетов, поворотов и ракурсов камеры, которая снимает сюжеты для массового зрителя. Тем не менее телевизионный экран все еще остается средством отражения действительности, дополняющейся искусственно сконструированными сюжетами, деталями и сценариями.

Наступает время компьютерного экрана. Он радикально меняет особенность кинематографической и телеэкранной культуры. Применение компьютерной графики трансформирует экран и то, что он изображает. Посредством ее использования реальность приобретает абсолютно искусственный вид: экран и есть реальность изображения, которое достраивается и со-

---

<sup>1</sup> Esraa W. The Role of Graphic Design in Enhancing The Visual Identity of Advertising breaks on TV Channels // Journal of Architecture, Arts and Humanistic Sciences. 2022. DOI:10.21608/MJAF.2022.127826.2692.

<sup>2</sup> См.: Фромм Э. Человек для себя. М: АСТ, 2020. 320 с.

здается с ее помощью. Экран становится пространством симуляций и пустых форм, воспроизводящих полностью искусственно сконструированную действительность, где даже актерам не остается места.

Важно заметить, что до появления цифрового кино и экрана большинство эффектов создавались камерой или в лаборатории: «В условиях цифровизации культуры появляются принципиально новые инструменты и методы, такие как цифровые визуальные эффекты, которые преобладают в сегодняшней киноиндустрии, и актеры иногда являются единственными элементами живого действия. Термин CGI (компьютерные изображения) в настоящее время хорошо известен многим людям, и съемка – это только первый шаг, за которым следуют многие другие процедуры. Упомянутые процедуры называются постобработкой, то есть областью, в которой происходит большая часть создания визуальных эффектов»<sup>1</sup>.

С появлением в конце XX в. цифровых технологий, где главными инструментами становятся портативные компьютеры и смартфоны и соответствующие им типы экранов, реальность и человек полностью замещаются экраном: «Собственную реальность создают кинематограф и телевидение, конструирующие фантастический мир зрительных образов и событий. В этом мире фантазийные конструкты существуют наряду с реальными объектами социального и природного окружения человека. Кино обратилось к виртуальности, значительно изменив содержание киноконента. Компьютерные технологии позволяют моделировать не только отдельные образы, но и различные пространства, новые фантазийные миры, равные по силе убедительности реальному миру»<sup>2</sup>.

Если в эпоху кинематографии и телевидения экран был статичен, то в эпоху визуальных технологий с появлением переносного компьютера, планшетов, мобильных устройств он становится подвижным, начинает фиксировать, отражать все перемещения субъекта, который им пользуется. Экран монитора и смартфона амбивалентен: автономен, с одной стороны, вживлен в человека – с другой. «Появление мобильных гаджетов и беспроводной связи представляет собой одну из главных медийных революций конца XX века, которая освобождает домашний экран от жесткой детерминированности пространством, от соотносительности с предметной средой домашнего интерьера, его встроенности в довольно строго регламентированную топологическую структуру домашней обстановки. Сначала ноутбук дал человеку возможность свободного движения по дому, кардинально изменив номенклатуру связанных с ним техник тела. С таким экраном стало возможно не только сидеть за столом, но и стоять, ходить, лежать на кровати, сидеть на полу или на подоконнике, брать его с собой на кухню или даже в туалетную комнату. Мобильный телефон, а затем планшет вывели малый экран из закрытых пространств под открытое небо, что до этого было привилегией только больших экранов – в летних кинотеатрах и на рекламных конструкциях. Более того, экран стал свободно двигаться (не переставая при этом работать!) по городским улицам, пересекать вместе со своим владельцем страны и континенты»<sup>3</sup>. В этом смысле вполне оправданной видится следующая установка. С появлением портативных компьютеров и планшетов зарождается особая экранная

<sup>1</sup> Nawal M., Salah E. Visual effects cinematography // The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication. 2012. Vol. 2. No. 2. P. 115–122.

<sup>2</sup> Козьякова М. И. Экранная культура как умножение пространства: парадоксы новых миров. URL: [elibrary\\_45618164\\_29591042.pdf](http://elibrary_45618164_29591042.pdf). (дата обращения: 11.04.2022).

<sup>3</sup> Николаева Е. В. Экран как зеркало медийных революций // Наука телевидения. 2017. Т. 13. № 1. С. 43.

феноменология, отражающая дух постмодернизма: экран везде и повсюду не столько отражает, сколько заменяет, подменяет человека, становится его искусственным суррогатом<sup>1</sup>. Речь идет о феноменологии, которая пользуется экранным образом как ментальным и эмоциональным явлением, и о теории рецепции, закладывающей основы социальных экспериментальных методов измерения взаимодействия зрителя с изображением, создавая его подобие. Зритель вовлекается в подобный процесс эмоциональной деструкции, демонтажа реальности, которую производит экран. Экран становится формой глобальной деконструкции реальности, разрушающей реальные смыслы и подменяя их подобиями, симулякрами и фейками.

Сформированный под воздействием всех видов экрана тип экранного человека многогранен. С одной стороны – человек, вживленный в экран и через него самовыражающийся, использующий экран в качестве воздействия и манипуляции, зарабатывания денег, известности, популярности, успеха в целом. Еще в 1968 г. задолго до массового распространения портативного интерфейса информационной сети написанная Э. Уорхолом в программе своей выставки для музея современного искусства в Стокгольме фраза «В будущем каждый сможет стать всемирно известным»<sup>2</sup> была пророческой. Конечно, в теории знаменитым мог стать любой человек и в предыдущие эпохи. Но для этого требовалось сочетание исключительных личных качеств, везения, старания и т. д. Экспансия портативных экранов обеспечила достижение пятнадцатиминутной славы, по словам того же Э. Уорхола, действительно каждому. Достижимость и высокая ценность успеха таким образом имманентно вплетена в аксиологию человека экранного.

С другой стороны – человек, вживляющийся в виртуальный мир экрана и, главное, создаваемое экраном субкультурное пространство, включая «идеальное» для самого пользователя, утрачивает чувство реальности и уходит в этот часто комфортный для него мир. Он реально становится человеком экранным в самом буквальном смысле. Без экрана жизнь человека утрачивает всякое значение.

В виртуальной субкультуре<sup>3</sup> имеется многообразие ролей человека экранного: зритель, пользователь, блогер, геймер, хейтер, стример, тролль, триггер и т. п.<sup>4</sup> Можно с большой уверенностью говорить о формировании под воздействием экрана нового социокультурного типа человека экранного. С появлением кинематографа и телевидения экран становится феноменом культуры, особенным образом транслирующим и со временем трансформирующим и создающим свои ценности и смыслы. Если кинематографический и телевизионный экраны отражали реальность, то использование мультимедийных технологий сделало экран самостоятельным культурным субъектом, воспроизводящим собственные конструкции действительности, но «вживленным» в телесность и поведение человека. У «человека экранного» как бы появляется новый орган.

<sup>1</sup> См.: Ямпольский М. Экран как антропологический протез // Новое литературное обозрение. 2012. № 2 (114). С. 61–74.

<sup>2</sup> Уорхол Э. Философия Энди Уорхола (от А к Б и наоборот). М.: Аронов, 2001. 267 с.

<sup>3</sup> См.: Volkova P., Luginina A., Saenko N., Samusenkov V. Virtual reality: Pro et contra // Journal of Social Studies Education Research. 2020. Vol. 11. No 4. P. 190–203.

<sup>4</sup> Американский социолог И. Гофман сопоставляет любое социальное поведение с театральным действием и считает, что участник коммуникации – «исполнитель, загнанный жизнью фабрикант впечатлений, втянутый в общечеловеческую задачу сценической постановки своего исполнения; и как сценический персонаж-характер (фигура, как правило, красивая), дух, жизненную силу и, другие безупречные качества которого исполнение этого индивида целенаправленно вызывает из небытия».

Основными свойствами экрана как активного культурного субъекта в полиэкранной культуре являются:

- пространственная динамичность: в отличие от экрана телевизора или стационарного кинозала экран становится портативным, легко перемещается в пространстве;
- политекстуальность: экран транслирует разные тексты со страниц электронных энциклопедий, мобильных приложений, страничек соцсетей, домашних мобильных кинотеатров;
- пространственная проективность: экран перестает быть тем, что отражает действительность. Сам экран можно произвести и представить в виде проекции, на какой угодно поверхности, все можно спроецировать в виде голограммы: «Медийный экран нависает сверху, как небо (ТЦ „ThePlace“, Пекин), или стелется, как ковер под ногами („DigitalArabesques“ MiguelChevalier, 2014, Шарджа, ОАЭ). При этом экран, который находится сверху над головой, соотносится с небесами, и разворачивание на нем образов и виртуальных миров не противоречит семантике неба как эфемерного, ирреального, трансцендентного»<sup>1</sup>.

Экранный человек представляет собой новый социокультурный тип, который демонстрирует такие характерные черты, как:

- повышение ценности публичности, славы, успеха;
- гипертрофию визуального канала восприятия;
- клиповое мышление;
- способность мимикрировать в опоре на культурные штампы и художественные стереотипы;
- обретение личностной и социальной идентичности посредством экранных образов;
- отсутствие границы между реальностью и экранной действительностью;
- доминирование массового сознания над сознанием индивидуальным.

Таким образом, и в этом ни у кого не остается сомнений, в полиэкранной культуре экран становится формой глобальной деконструкции целостности самой культуры, поскольку воспроизводит симулятивную действительность, где нет места реальному субъекту и жизненным процессам. Сегодня человек, и этому в первую очередь способствует симуляция целостности личности (идентичности) в виртуальном пространстве, измеряется экраном различного типа («трансчеловек», «постчеловек»). В этих обстоятельствах становится очевидным, что постсовременная культура с выдвинутым идеалом трансгуманизма отменяет классические проекты.

Философско-антропологические типы *homo sapiens*, *animal symbolicum*, *homo universalis*, *homo faber*, актер моделируются по принципу измеряемости и конструируемости человека. Культурная эпоха проектирует антропологический идеал человека, измеряя его природой, Богом, разумом, социумом, творчеством, свободой. Попытка Протагора в своем тезисе «Человек есть мера всех вещей, существующих, что они существуют, и не существующих, что они не существуют» опровергнуть измеримость человека исключением не стала. «Человек – мера» – тоже проект человеческого идеала античного антропоцентризма.

Возникновение в начале XX в., связанное с развитием кинематографа, экранной культуры коренным образом изменило бытие человека и общества в целом. Через экран человек

---

<sup>1</sup> Николаева Е. В. Экран как зеркало медийных революций // Наука телевидения. 2017. Т. 13. № 1. С. 48.

прикоснулся к новому виду визуального искусства. Достижение техники стало буферным полем восприятия мира культуры. Можно сказать, что именно с этого момента техника начала определять и менять для человека образ мира. Не случайно западные философы-экзистенциалисты К. Ясперс, М. Хайдеггер и многие другие писали о господстве техники и ее тотальном влиянии на мышление человека<sup>1</sup>.

С приходом кинематографа господство техники нашло свое отражение в первую очередь в области искусства. Созданный братьями Люмьер кинематограф воздействовал на человека через экран посредством движущихся изображений. Эти изображения рождали у зрителя художественные образы, созданные режиссером с помощью определенных технических средств: камеры, монтажа, сборки снимков в крупные планы и т. д.

Кинематограф, переводя статичные изображения в движение, создавал образы, взятые из области искусства (литературы, театра, живописи, балета и т. д.) и отражающие реальный окружающий мир, а также образы, превращенные в зрелище, аттракцион, маркирующий средствами кинематографа внешний мир и апеллирующий к ментальности кинозрителя. Оживляя картинку из различных областей искусства, транслируя создаваемые образы, он стал выполнять коммуникативную функцию. Кинозритель либо воспринимал эти образы, скользя по поверхности экрана, выступая в качестве пассивного субъекта, либо стремился к их осмыслению, осуществляя опыт рефлексии. В этой ситуации экранное искусство являло собой своеобразный тренажер для метафизических упражнений. Специально заметим, что в данном контексте субъект понимается в смысле классической эпистемологии: как то, что лежит в основе, и то, что определяет, каким быть объекту, предстоящему перед ним. «Наше отношение к миру техники, – пишет по этому поводу М. Хайдеггер, – будет чудесно простым и спокойным. Мы впустим технические приспособления в нашу повседневную жизнь и в то же время оставим их снаружи, т. е. оставим их как вещи, которые не абсолютны, но зависят от чего-то высшего. Я бы назвал это отношение одновременно „да“ и „нет“ миру техники старым словом – „отрешенность от вещей“»<sup>2</sup>.

Соединяя кинозрителя с образами, которые выходили за рамки презентации<sup>3</sup>, экран давал субъекту возможность фиксировать объективный мир и представлять его в виде репрезентативных образов в собственном мышлении. При этом кинозритель как субъект находился в единстве с режиссерским замыслом и сюжетом. Он как субъект предстоял по ту сторону экрана, а его сознание уподоблялось рефлексивно мыслящему «Я», работающему с репрезентирующими реальность образами. Данный тип личности кинозрителя позиционируется нами как человек воображающий – *homo imaginarius* – чувственный, рефлексивный индивид, живущий образами, которые в его сознании превращаются из объективных, имеющих отношение к действительности, в воображаемые, в некое сочетаемое в произвольном виде иррациональное целое.

В итоге кино для воображающего субъекта становится сферой интенциональности его сознания в мир собственного воображения. Что касается инициируемых экраном образов, то

<sup>1</sup> См.: Ясперс К. Смысл и назначение истории. М.: Политиздат, 1991. 527 с; Хайдеггер М. Вопрос о технике. URL: [bibikhin.ru/vopros\\_o\\_tekhnike](http://bibikhin.ru/vopros_o_tekhnike) (дата обращения: 04.01.2023).

<sup>2</sup> Хайдеггер М. Отрешенность. URL: [https://filosoff.org/heidegger/wp-content/uploads/sites/115/2015/11/hajdegger-martin-otreshennost-filosoff.org\\_.pdf?ysclid=13r5bkg756](https://filosoff.org/heidegger/wp-content/uploads/sites/115/2015/11/hajdegger-martin-otreshennost-filosoff.org_.pdf?ysclid=13r5bkg756) (дата обращения: 04.01.2023).

<sup>3</sup> См.: Аронсон О. Кинематографический образ: переизобретение чуда // Экранная культура. Теоретические проблемы / отв. ред. К.Э. Разлогов. СПб.: Дмитрий Буланин, 2012. С. 210.

их особенность определяется обращенностью к культурному прошлому, некоторой архетипности и архаичности сознания, в том числе к бессознательному самого субъекта. Не случайно, именно в этот период – активного развития кинематографа – формируется и психоанализ З. Фрейда, который открывает бессознательное как ведущую силу человеческой психики. Как пишет О. Аронсон, кинозритель мыслит архетипически, поскольку в образе он обнаруживает архетип общности, целого, вовлеченного в воспроизводство некоторой коллективной ментальной формы<sup>1</sup>.

Если говорить о современном кинематографе, то он уже не столько влияет на тип личности, сколько меняет формы взаимодействия человека с миром и другими людьми. Посредством кино люди, живущие в нынешнем мире культуры, учатся взаимодействовать друг с другом. Кинематограф продолжает создавать и транслировать образы, выходящие за рамки презентации. Меняется само восприятие человека этих образов. Имеется в виду следующий факт. Сформированное экранной культурой клиповое, мозаичное мышление<sup>2</sup> не позволяет человеку связывать образы в целое: они распадаются и начинают располагаться уже не между экраном и воспринимающим его субъектом, а между самими субъектами, их личным опытом восприятия и переживания по поводу данных образов.

Чем же является кино для современного человека? Опровергая мнение о том, что сегодня зритель предпочитает онлайн-кинотеатры, которые позволяют ему оставаться в домашней обстановке, мы утверждаем, что кинотеатры не утрачивают своей актуальности. Выстраивая систему аргументации, обратимся к результатам проведенного нами небольшого социологического исследования, участниками которого стали студенты 18–22 лет. Им было предложено ответить на один вопрос: считают ли они, что онлайн-кинотеатры заменят реальные? В итоге 67 % респондентов ответили отрицательно, 19 % – утвердительно, а 14 % воздержались. Первые в качестве основной причины называли возможность свободного общения и времяпрепровождения с друзьями в реальном кинотеатре, что недостижимо в ситуации домашней изоляции, на какую рассчитан онлайн-кинотеатр. Вот лишь некоторые причины, обусловившие подобный выбор:

- «в кинозале ты чувствуешь себя не только зрителем, ты чувствуешь себя человеком»;
- «здесь можно свободно общаться»;
- «после просмотра фильма мы собираемся и обсуждаем с друзьями его, каждый высказывает свою точку зрения и не боится быть тем, кем он есть».

Другими словами, кино обеспечивает современному зрителю реальную коммуникацию с другими людьми.

В мае 2022 г. в Москве прошел фестиваль кино «Mental Health Film Festival», посвященный фильмам о психическом здоровье людей. На протяжении нескольких дней после каждого просмотра аудитория активно участвовала в обсуждении. Зал был полон настолько, что необходима была предварительная регистрация, причем многих увлекали не сами фильмы, а их совместное обсуждение. На этом примере мы можем видеть, что кино сегодня становится не

<sup>1</sup> См.: Аронсон О. Кинематографический образ: переизобретение чуда // Экранная культура. Теоретические проблемы / отв. ред. К.Э. Разлогов. СПб.: Дмитрий Буланин, 2012. С. 211

<sup>2</sup> См.: Плужникова Н. Н. Человек и техника: новый антропологический поворот в культуре // Интеллект. Инновации. Инвестиции. 2021. № 6. С. 125.

только средством общения, но и средством терапии, т. е. экран в кинотеатре позволяет субъекту свободно общаться с другими людьми, проявлять свои эмоции и переживания. Не случайно, одним из направлений современной психотерапии является фильмотерапия. Зарубежный семейный психотерапевт Д. Дэшноу пишет, что «в отличие от реальной жизни фильмы дают нам совершенное знание (о сюжетной линии и персонажах), поскольку мы можем обсуждать наши настоящие чувства относительно безопасно: через хорошо известных, но вымышленных киноперсонажей. Обсуждение эмоциональных различий между нами на экране и нами, наблюдающими за происходящим, помогает соединить синапсы, несущие эмоции, и расширить эмоциональный словарный запас. Например, при совместном просмотре фильма супруги сообщили мне, что, если они сначала обсуждали пару из фильма на экране, им было легче определить модели взаимодействия, которые были постоянным источником напряжения. Кинотерапия нормализовала напряженность в отношениях, что обеспечило одновременное чувство безопасности и отстраненности для обоих супругов, когда они соединили точки из повествования фильма со своим собственным жизненным опытом. Благодаря сочувствию к воображаемым людям кинотерапия позволяет обоим партнерам более комфортно брать себя в руки, признавать свои проблемы и быть уязвимыми. В этом состоит пробуждающая сила кинотерапии»<sup>1</sup>.

Даже фильмы жанра хоррор дают возможность потренироваться сохранять хладнокровие в стрессовых ситуациях и находить покой в хаосе. Депрессия кажется менее страшной, потому что даже одиночество меркнет по сравнению с переживанием ужасов: «Выбросьте из своей жизни мелочи и посмотрите фильм ужасов перед сном. Станьте лучшим, самым бесстрашным и столкнитесь со своими страхами сегодня»<sup>2</sup>.

Терапевтический эффект и коммуникативная функция киноэкрана не умаляют того, что кинозритель использует кино в качестве сферы досуга и развлечений: «Растущая нехватка времени у людей в настоящее время привела к тому, что моменты досуга стали более ценными. Поход в кино является одним из основных способов развлечения населения больших городов. Однако в последние годы произошли изменения в различных видах (аспектах) кинотеатров по всему миру. Изменения, которые учитывают, что компании в этой области в процессе постоянной адаптации внедряют новые способы завоевания и повышения лояльности своих клиентов»<sup>3</sup>.

Телевидение многое заимствовало у кинематографа: от технической составляющей до воспроизводства телевизионных образов. Однако если в кино есть связь с объективной действительностью, то телевидение создает новый вид воображаемого: оно конструирует действительность под потребности телезрителя, приближает его через воображаемое к самой реальности, создает ощущение присутствия телезрителя в конкретных ситуациях, разыгрываемых посредством экрана «здесь и сейчас». Создается новый тип личности – человек иллюзорный – *homo illusory*. Он входит в воображаемую действительность, которая конструируется масс-медиа, и эта действительность подменяет ему реальную.

<sup>1</sup> Dashnaw D. Cinema Therapy...and the Eye-Opening Promise of Mental Health Movies. URL: <https://www.couples-therapyinc.com/cinema-therapy/#> (дата обращения: 06.01.2023).

<sup>2</sup> Tash K. Horror film therapy: The Psychological Benefits of Scary Movies // Medium / URL: <https://medium.com/the-base-line/horror-film-therapy-3f8b62c5ea82> (дата обращения: 06.01.2023).

<sup>3</sup> Slongo L. A. Is it the motion picture or the theater? What influences m moviegoers in Porto Alegre? // Revista de Gestãov. 2013. No. 4. P. 77–92.

Как отмечает отечественный исследователь В. Михалкович, телевидение возвращает человека из мира сакральных воображаемых образов кино в мир земных страстей и чувств<sup>1</sup>. Другими словами, посредством телеэкрана человек обретает материю, постигая мир чувственных наслаждений. Субъект входит в иллюзорный мир желаний, которое дает ему масс-медиа. В этом отношении показателен фильм американского режиссера П. Вейра «Шоу Трумэна». Однако мир иллюзорных образов масс-медиа стер границу между реальным и воображаемым для самого субъекта, субъект стал сопричастен времени и мгновению «здесь и сейчас»<sup>2</sup>.

Постепенно телевидение утрачивает для субъекта ощущение мгновенности происходящего. Функцию «здесь и сейчас» берет на себя Интернет. С его появлением сознание человека хочет получить контроль над воображаемым. Последним становится искусственная среда планшета, компьютера, телефона. С возникновением Интернета рождаются новые типы личностей экранной культуры. Первым становится пользователь (юзер). Это личность-рационализатор, которого условно можно обозначить как «homo de ordine». Это личность, пользующаяся искусственной средой техники и вовлеченная в нее. Это личность, которая переживает искусственную среду как личный опыт своего существования, знает и понимает ценность своего существования в подобной среде. Это опытный, активный и целеустремленный индивид. Для такой личности важно рациональное отношение к жизни: соблюдение порядка, следование заведенным в пользовательской среде правилам. Безусловно, это субъект, для которого несущей конструкцией является технократическое мышление. Именно оно заменяет и подменяет реальность.

Особым типом личности в интернет-культуре экрана становится геймер. Для того чтобы выявить его характеристики, необходимо обратиться к специфике среды видеоигр. Видеоигра представляет собой целую виртуальную систему<sup>3</sup> составляющих: игровые техники (геймплей), нарратив (сюжет) и оформление. Сюда встраивается игрок – геймер, причем в зависимости от того, насколько глубоко проработан каждый компонент игры, зависит его игра. Если в кино передача творческого замысла и образов зависит, как мы уже отмечали, от режиссера, то в сфере игр эту функцию берет на себя геймдизайнер. Персонажи игр, как правило, тщательно продуманы им и техническими разработчиками игр. Видеоигра – это сфера маркетинга и индустрии развлечений для субъекта, поэтому сегодня производители игр максимально подстраиваются под него: разработчик создает удобные алгоритмы игры, лишь бы сам игрок не «пострадал», сводя дискомфортные моменты к минимуму. Например, выбор реакции персонажа на событие может описываться всего одним словом. Для видеоигр характерен максимальный охват аудитории, простая игровая механика, агрессивный маркетинг, простой сюжет. Известный японский гейм-дизайнер Х. Кодзима считает, что видеоигры рассчитаны на аудиторию пользователей с одинаковыми желаниями и потребностями, чтобы люди «...одинаково наслаждались игровыми возможностями, заложенными разработчиками. Их работа по существу есть обслуживание потребителей»<sup>4</sup>.

<sup>1</sup> См.: Михалкович В. Время телевидения // Экранная культура. Теоретические проблемы / отв. ред. К. Э. Разлогов. СПб.: Дмитрий Буланин, 2012. С. 226–252.

<sup>2</sup> См.: Огнев К. К. Экранная культура: становление и основные этапы развития // Символ науки. 2016. № 8. С. 166.

<sup>3</sup> См.: Volkova P., Luginina A., Saenko N., Samusenkov V. Virtual reality: Pro et contra // Journal of Social Studies Education Research. 2020. Vol. 11. No 4. P. 190–203.

<sup>4</sup> Деникин А. А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры. 2013. № 2 (11). С. 93.



Как отмечает В. А. Помелов, геймер в игре как субъект не самостоятелен, поскольку подчиняется встроенным алгоритмам. Творческая деятельность такого субъекта сведена к нулю: «Игрок раскрывает себя именно тогда, когда погружается в киберпространство, опосредованное экраном. При этом субъектность человека претерпевает метаморфозу хотя бы потому, что человек вынужден выполнять то, что запрограммировала машина»<sup>1</sup>.

Безусловно, геймера можно рассматривать как своеобразного «*homo ludens*» Й. Хейзинги<sup>2</sup>. Но поскольку он играет не столько с воображаемой действительностью, сколько следует определенным, заданным в ней алгоритмам и при этом реализует свои интересы, постольку этот тип личности, на наш взгляд, можно отнести к рациональному типу. Такой индивид – эгоцентрик.

Относительно новым типом личности, который начал совсем недавно формироваться в экранной культуре, но уже упрочил свои позиции, является блогер. Он субъект, запускающий свой контент для определенной аудитории и формирующий ее мнение. Часто в числе характеристик блогера выделяют активность и творческий подход, смелость рассказать на камеру и показать свою жизнь<sup>3</sup>. Это люди, которые хотят внимания, причем патологически, что доводит их до замыкания на этой теме, они становятся заложниками того же образа, который создают. В психологии такой тип личности можно назвать истериоидным. В классическом смысле истерия представляет собой невроз, который заставляет страдающего им человека запереться в избранной им внешней манере поведения, превращая его в своего рода пленника собственного поверхностного представления о себе. Истериоидный тип личности всегда старается привлечь к себе внимание, где бы он ни находился. Это является формой адаптации к действительности и определенно стратегией выживания. Если данный тип личности остается незамеченным, он начинает испытывать страдания, переживает сильный стресс. Экран для него выступает средством самореализации и донесения собственной самопрезентации. Обращение на себя внимание создается не только яркой внешностью, но и театральностью, демонстративностью поведения. Безусловно, данный тип личности – эгоцентрик, поскольку сконцентрирован на себе, своих эмоциях и переживаниях. Он расположен к общению с другими людьми, так как боится тотального одиночества. При этом его базовой потребностью является получение радости и наслаждения. Это творческая личность, которая познает мир через радость общения с другими и прекрасно ориентируется в маркетинге и рекламе собственных образов и презентаций.

Развитие экранной культуры посредством анализа таких ее форм, как кино, телевидение и интернет, можно рассматривать с позиции смены определенных типов личности. В кинематографической форме экранной культуры преобладает человек воображающий, к которому относится кинозритель, отмеченный чувственностью, образностью, творческим характером мышления. В телевизионной форме развития экранной культуры – человек иллюзорный, существующий в искусственно сконструированной среде масс-медиа и живущий иллюзорными фантазиями, вызванными соприкосновением с реальной действительностью «здесь и сейчас». Пространство Интернета конституирует новые типы личности, обладающие особенными характеристиками. К ним относятся пользователь, геймер и блогер.

<sup>1</sup> Помелов В. А. Геймер: игроман или креативная личность? // Вестник Челябинской государственной академии культуры и искусств. 2014. № 3 (39). С. 77.

<sup>2</sup> См.: Хейзинга Й. *Homo ludens*. Человек играющий. СПб.: Азбука, 2018. 396 с.

<sup>3</sup> См.: Жижина М. В. Социальные представления студенческой молодежи о личности блогера // Известия Саратовского университета. Серия. Философия. Психология. Педагогика. 2019. Т. 19. Вып. 4. С. 432.

Каждый из типов личности обладает собственными характеристиками и выполняет свои функции в экранной культуре, при этом всех объединяет активность и продвинутость в использовании технических средств, обеспечивающих адаптацию к интернет-коммуникации. Все эти типы сосуществуют в современной культуре и формируют новый антропологический тип – человек экранный, транслирующий смыслы и ценности, которые складывались в культуре на протяжении всего XX в. и начала XXI в.

#### 4.2. Экран как продуцент ценностей

Возникновение и развитие экранной культуры было исторически связано с ускорением эволюции и усложнением средств передачи информации. Существует огромное количество исследований, посвященных влиянию информационных экранных технологий на личность человека, его сознание и поведение. Это неудивительно, поскольку главным субъектом и потребителем культурных ценностей является человек, испытывающий агрессивное воздействие глобальной цифровизации и виртуализации. Экранная культура, используя разнообразные способы и технологии влияния на человека, формирование его личность, структуру потребностей, мотиваций и установок.

В самом общем плане под личностью мы понимаем целостную систему особых характеристик и качеств человека, которые обуславливают его сознание и формы взаимодействия с внешним миром. Соответственно, личность – это активный субъект культуры, обладающий свойственными ему чертами, иницирующими многообразие способов взаимодействия с экранной культурой. В связи со сказанным важно определить ценностные основания личности в современном виртуализированном и оцифрованном мире, влияющие на ее потребности, мотивации и установки.

Ряд философов<sup>1</sup> отвергает существование экранной экзистенции. Однако уже сегодня сформирован исследовательский лагерь, где оперируют терминами: «цифровые аборигены», «цифровые иммигранты», «интернет-сталкеры», «цифровые кочевники» и т. д. Мы также полагаем, что экранное Я является частью философского-антропологического проекта. Представляется, что экранный тип экзистенции в самый ранний период своего формирования (распространения фотографии и кинематографа) имел ярко выраженный эстетический характер. Посредством экрана происходила трансляция адресованных зрителю внешних образцов, выработка идеала красоты, демонстрация (подчас с упоением) безобразного.

Начало XXI в. стало временем перехода к новому типу экранной экзистенции – этическому: теперь экран монитора и смартфона интенсивно трансформирует содержание добродетелей, стирая границы позитивных и негативных ценностей. Обращаясь, в частности, к британскому сериалу «Черное зеркало», позиционируемому в качестве художественной футурологии экранной культуры, исследователи отмечают, что «...на поверхности» оказываются в первую очередь не технические и технологические аспекты, а некая проективная этика будущего и будущих поколений»<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> См.: Качераускас Т. Экран и экзистенциальное творчество // Вестник Бурятского государственного университета. Сер. Философия, социология, политология, культурология. 2009. Вып. 6а. С. 91–96.

<sup>2</sup> Слюсарев В. В. Философия «Черного зеркала»: переворот в мозгах из края в край... // The Digital Scholar: Philosopher's Lab = Цифровой ученый: лаборатория философа. 2019. Т. 2. № 1. С. 22–32.

Чтобы обнаружить достаточные основания исследования экранной экзистенции, необходимо обращение к эвристическим возможностям изучения личности в области гуманистической психологии и экзистенциального подхода к личности в философии, в частности к взглядам А. Маслоу и В. Франкла. В настоящее время данные подходы остаются актуальными и востребованными, поскольку в них идет речь о философско-антропологических основаниях изучения бытия человека, его потребностях и ценностях, составляющих базис не только традиционной, но и экранной культуры. Важность для нашего исследования заявленной проблематики связана прежде всего с тем, что в области отечественной и мировой гуманистической психологии работ, посвященных именно философско-антропологическим проблемам, крайне мало. Наличие трудов здесь позволило бы, например, осмыслить теорию А. Маслоу не только в психологическом, но и в философско-антропологическом ключе применительно к изучению ценностных установок личности в современной экранной культуре.

Сегодня под влиянием экранной культуры происходит трансформация ценностей личности, ее мотивов и установок, особенно ее «высоты» (экранные технологии призваны осуществить древние мечты человека о всемогуществе, бессмертии, путешествии во времени, существовании в нескольких ипостасях), поэтому обращение к концепциям ученых, которые занимались ценностными установками личности, представляется нам обоснованным.

Всю жизнь А. Маслоу посвятил анализу человека и человеческих возможностей, следовательно, его концепцию мотивации можно рассматривать как квинтэссенцию этого анализа. Личность, согласно А. Маслоу, должна быть изучена не только в глубину, но в высоту: в высоту своих возможностей – того, чего человек способен достичь. Значительное место в психологической концепции А. Маслоу занимает исследование теории мотивации<sup>1</sup>. Однако ее нельзя изучать без понимания человека в контексте антропологических проектов, созданных в гуманитарной науке в XX в.

Возможностями развития личности и ее смыслообразующими ценностями занимался также австрийский психиатр, психолог, философ, невролог, создатель логопедии В. Э. Франкл. Интересен сравнительный анализ понимания человека А. Маслоу и В. Франкла, поскольку и тот, и другой, отталкиваясь от психоаналитической концепции человека, выстроили собственный взгляд на его сущность человека и его потенции.

На философско-антропологические взгляды А. Маслоу оказали большое влияние три подхода:

1. Гештальтпсихология (в частности М. Вертхаймер, который положил в основу своей теории гештальт, он понимал гештальт как целостную систему, части которой все время находятся во взаимосвязях друг с другом).

2. Холистический подход К. Гольдштейна, для которого было характерно понимание организма как единого целого, где определяющую роль играет раскрытие врожденных возможностей.

3. Психоанализ З. Фрейда.

Первые два подхода можно рассматривать как родственные взглядам самого психолога, поскольку А. Маслоу представлял личность человека и человеческую природу как интегриро-

---

<sup>1</sup> См.: Ассахова Г. Р. Гуманистическая концепция самоактуализации Абрахама Маслоу и ее применение в педагогической практике: автореф. дис. ... канд. пед. наук. Казань, 2006. С. 9.

ванное, организованное целое. Личность, согласно его теории, не есть сумма некоторых характеристик или свойств, она всегда больше своих частей. В этом смысле его концепция понимания личности родилась как критика пандетерминистской и биологизаторской концепции понимания человека З. Фрейда.

З. Фрейд, по мнению А. Маслоу (как и В. Франкла), абсолютизировал в понимании человека лишь одно начало, в то время как человек есть глубокая и сложная целостность. Более того, для З. Фрейда человек всегда как бы потенциально болен: его природа уже искажена, если можно так выразиться, либидозной составляющей, соответственно, ограничена рамками патологии и неврозов. В отличие от З. Фрейда для А. Маслоу человек не коллекция неврозов, а богатство возможностей. Более того, как полагал А. Маслоу, чтобы понять природу человека, необходимо изучать личности не больных, а здоровых людей. Здоровый человек и сам может раскрыть в себе эти возможности. Однако нередко даже ему требуется помощь психотерапевта. Личность последнего, согласно А. Маслоу, важна, так как в центре психологического консультирования всегда стоит клиент, а психотерапия должна быть личностно ориентированной. Психотерапевт – это не столько врач, ставящий диагноз, сколько друг и помощник. По В. Франклу, личность психотерапевта так же значима, как и личность самого клиента, однако она никогда не должна «перекрывать» клиента<sup>1</sup>. Задача психотерапевта, в отличие от психаналитика во фрейдизме, обратиться не к «больным» местам или патологиям, а к личности самого человека, попытаться найти «островки» здоровья и вернуть человеку самого себя. А. Маслоу пишет, на наш взгляд, только о мотивации, которая возможна для здорового человека, больной же с этим не справится. По В. Франклу, болезнь, наоборот, расширяет для личности его возможности и дает ему шанс открыть себя миру. В. Франкл отмечает, что болезнь позволяет человеку (и это дифференцирует его от животного) выйти за пределы своего телесного существования, отрефлексировать столкновение с собственной болью, а значит, болезнь – всегда борьба духовности с телесностью<sup>2</sup>. Другими словами, болезнь – это не то, от чего человек должен защищаться. Можно сказать, что она дается людям не в назидание, а для открытия смысла собственной жизни. Болезнь приближает индивидуума к его переживаниям и, главное, к осознанию своего Я. В итоге она становится точкой отсчета для личностного роста по обретению силы духа.

Согласно А. Маслоу, болезнь уменьшает для личности возможности самовыражения, подавляет внутренние переживания. С позиций же логотерапии В. Франкла, болезнь – это «хороший» старт для самопознания, обращения к себе и трансценденции – выходу за свои пределы. Следует еще раз отметить, что, в отличие от В. Франкла научный интерес А. Маслоу был сфокусирован на самоактуализации или, что то же, ценностях и отношениях исключительно здоровых людей. Только в таком случае, полагал А. Маслоу, ученый приобретает право на попытку осмыслить границы возможностей человека. У В. Франкла же исходные границы понимаются широко. Имеются в виду границы духовности как особого «ноэтического» измерения человека.

В центр понимания личности А. Маслоу положил ее потребности, которые в момент рождения индивидуума мало чем отличаются от потребностей животных. По мере взросления

<sup>1</sup> См.: Франкл против Маслоу. URL: [xlglive.wordpress.com/2011/10/24](http://xlglive.wordpress.com/2011/10/24) (дата обращения: 07.02.2022).

<sup>2</sup> См.: Франкл В. В борьбе за смысл. URL: <https://petukhovsky.com/file/books/viktor-frankl-v-borbe-za-smisl.pdf> (дата обращения: 21.02.2022).

человека они удовлетворяются (потребности низшего порядка), развиваются мотивации, присущие исключительно личности. Таким образом, жизнь человека – это иерархия мотивов и возможностей. Ее можно представить в двух уровнях:

1. Уровень дефицитарной мотивации. Здесь у человека присутствуют мотивации к преодолению ощущения дефицита (отсюда, собственно, и название). Если какая-либо основная потребность остается неудовлетворенной, она приводит к мотивации к удовлетворению, которое влечет за собой удовольствие. Удовлетворение каждой из потребностей делает человека психологически устойчивым к любым внешним воздействиям среды и счастливым.

В течение последних ста лет экран восполняет дефицит, остро ощущаемый субъектом современной культуры. Например, степень свободы в экранной реальности в несколько раз выше свободы в традиционных предэкранных политических и экономических условиях, однако это безопасная, а значит, безответственная свобода. Мнение о том, что экранная компенсация дефицита свободы – одна из главных причин экспансии медиа в жизни человека, оформляется в признание генетического родства социальных сетей и контркультурного движения 60-х гг. XX в. «Если в эпоху газет и телевидения отбором того, что читать/смотреть человеку, занимался редактор, то Интернет предоставляет возможность быть не только пассивным зрителем, получающим информацию с некоторой задержкой, но и участником событий»<sup>1</sup>.

2. Уровень бытийной мотивации связан с отсутствием детерминизма (возможности удовлетворить потребность в данной среде) и большой степенью психологической свободы. Это бытийный уровень, поскольку существование человека самодостаточно и не нуждается в подкреплении. Здесь трансформируются все чувства. Например, если любви на уровне дефицитарном свойственна ревность, то на уровне бытийном любовь становится даром и возможностью для саморазвития личности, осознается другим как свобода и доверие к своему партнеру. Это уровень самоактуализации личности – высший уровень ее развития.

«Игровое Я, блоггерское Я, форумское Я, телезрительское Я дают возможность реализации нереализованного (соблазн получить несбывшееся – быть врачом, священником, спортсменом, женщиной, ребенком, иностранцем, инопланетянином – постичь Иное). Так экран обслуживает духовные нужды человека. Делает это, конечно, на недостаточных глубинах, в основном развлекая или удовлетворяя житейское любопытство»<sup>2</sup>, т. е. лелея эстетическую экзистенцию посредством краткосрочных контактов (сводящихся к обмену эмоциональными комментариями); серфинга по «лентам», «стенам», «группам», «форумам» (в большей мере в целях визуально-чувственного потребления); созданию собственных постов, цитированию (перепощиванию) чужих. Сложной дилеммой является определение экрана как провокатора обмельчания духовных запросов или определение современного человека как субъекта, страшящегося духовной глубины (она чревата болью, необходимостью трудиться и перманентным дискомфортом).

Можно ли считать самоактуализированную личность абсолютно совершенной? И да, и нет, на наш взгляд, потому что для самоактуализированной личности совершенство и счастье

<sup>1</sup> Шипицин А. И. Феномен социальных Сетей в современной культуре // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. 2011. № 3 (57). С. 37.

<sup>2</sup> Щеглов И. В. Формирование и функционирование экранного Я в современной культуре // Научный прогресс на рубеже тысячелетий – 2013: мат. IX междунар. науч.-практ. конф. Т. 19. Философия. Прага: Publishing House «Education and Science» s.r.o., 2013. С. 51.

имеют другой оттенок и смысл. Как отмечает А. Н. Романин, развитая личность нацелена исключительно на собственную жизнь и судьбу. Она испытывает как позитивные, так и негативные переживания, например, депрессивные состояния, тоску и одиночество, но ищет в этом сложность, не убегает от проблем, открывая себя миру и приводя себя в столкновение со значимыми для своей жизни проблемами<sup>1</sup>.

Таким образом, для А. Маслоу (как и для В. Франкла) характерно понимание человека как развивающейся целостности. Однако если по А. Маслоу личность идет в своем развитии по ступеням, то концепцию личности В. Франкла можно схематически представить в виде трех кругов или частей: телесное, психическое и духовное, исходя из трех измерений (соматического, психического и ноэтического в логотерапии).

Сосредоточившись на идее саморазвития, самоизменения, самотрансформации, отметим, что виртуальное бытие предоставляет весь комплекс условий для данных процессов. «Экранное Я – это автопортрет, создаваемый в виртуальном мире Интернета и телевидения, перманентно изменяемый самой личностью»<sup>2</sup>. Экранное Я по сути своей пластично: можно менять не однажды, а бесконечно имя, лицо, тело, пол, возраст, профессию, хобби и т. д. «Это парадокс, так как в реальности даже некоторые из этих изменений подразумевают смену идентичности, вытеснение новым Я старого»<sup>3</sup>. В экранной культуре действует другая закономерность, назовем ее условно «пластилиновое Я» или «пластичная идентичность». Я на экране бытийствует именно изменениями. О том, что человек не «выпал» из виртуальности и остается on-line, как раз и свидетельствуют *обновления* новостей на стене, фотографий в ленте, аватара, ника и т. п.

В упоминаемом ранее платоновском мифе о пещере умалчивается, на наш взгляд, важная составляющая. Человек, принимающий тени за истинную действительность, видит и свою тень. Его тело движется, отбрасывает тень, чем добавляет драматизма и повествовательности в картину реальности, являющуюся лишь симуляцией таковой. Если оставаться вооруженным платоновской идеей, то стоит отметить, что стены «пещеры» позволяют выводить образ мира и образ Я за границы своего Я, выполняют функцию своеобразного «протеза сознания»<sup>4</sup>. М. Ямпольский отмечает: «„Я“ отделяется от собственного содержания (то есть жизненного мира) и в силу этого становится непроницаемым. Содержание „Я“ выносится за его пределы, и, отделяясь от субъекта, подвергается транскрипции и инструментализации. „Я“ приобретает странные черты внешнего технологического конструкта, необходимого для поддержания существования его самого... Единственная возможность хотя бы косвенно коснуться существа этого „Я“ заключена в „технологических добавках“ к человеку – письменных или зрелищных „текстах“»<sup>5</sup>.

С точки зрения понимания личности в современной экранной культуре значима работа А. Маслоу «Дальние достижения человеческой природы»<sup>6</sup>, где автор выделяет такие характе-

<sup>1</sup> См.: Романин А. Н. Гуманистическая психология и психотерапия. М.: Кнорус, 2005. С. 70.

<sup>2</sup> Щеглов И. В. Формирование и функционирование экранного Я в современной культуре // Научный прогресс на рубеже тысячелетий – 2013: мат. IX междунар. науч.-практ. конф. Т. 19. Философия. Прага: Publishing House «Education and Science» s.r.o., 2013. С. 49.

<sup>3</sup> Там же.

<sup>4</sup> См.: Ямпольский М. Экран как антропологический протез // Новое литературное обозрение. 2012. № 114. С. 70.

<sup>5</sup> Ямпольский М. Экран как антропологический протез // Новое литературное обозрение. 2012. № 114. С. 70.

<sup>6</sup> См.: Маслоу А. Дальние достижения человеческой природы. СПб.: Евразия, 1999. 425 с.

ристики самоактуализированной личности, как повышенный интерес к жизни, открытость новым формам опыта, независимость от мнений и решений других людей, осознание и принятие ответственности за свои действия. Важно отметить, что в экранной культуре человек испытывает переживания и чувства, которые являются необходимыми для саморазвития личности, ее самоактуализации. Экранная культура упрощает способы удовлетворения потребностей человека. Тем не менее такое упрощение не дает возможности личности человека обнаружить в себе глубину потребностей, т. е. испытать вершинные, как сказал бы А. Маслоу, переживания. В итоге если личность не удовлетворяет определенные фундаментальные потребности, то получает неврозы и психологическую неприспособленность. По логике А. Маслоу, удовлетворение все более высоких потребностей приводит личность к более высокому психологическому росту.

В современной ситуации экспансии экранных технологий человек оказывается в парадоксальной ситуации. Предлагая ему количественно нарастающее разнообразие способов удовлетворения потребностей, экранная культура выстраивает при этом ощутимые преграды для его духовного роста. Вопреки тому что экран навязывает современному зрителю инертность восприятия, закрепляя за ним роль потребителя, самоактуализирующая личность всегда сопротивляется любым формам пассивности, находясь в постоянном поиске себя, своих возможностей и точек личностного развития. Самоактуализированная личность также всегда испытывает переживания, которые можно назвать пиковыми или вершинными: «Важными рубежами на пути к самоактуализации являются так называемые пиковые переживания. Это моменты экстаза, которые нельзя купить, нельзя гарантировать, нельзя даже искать. Надо быть, как писал К. С. Льюис, „удивленным радостью“. Можно создать условия, при которых пиковые переживания будут более вероятны или, напротив, менее вероятны. Преодолеть иллюзии, избавиться от ложных представлений, понять, к чему ты не пригоден и каких потенций у тебя нет – это тоже элемент открытия того, чем ты являешься на самом деле. Почти у каждого бывают пиковые переживания, но не каждый знает об этом. Некоторые отмахиваются от этого маленького мистического опыта»<sup>1</sup>.

В результате мы понимаем, что пассивность, навязываемая человеку экранными технологиями, с их же помощью и преодолевается. Наш современник мог бы с успехом оставаться зрителем (потребителем, пользователем) с «индивидуальной полнокровной экзистенцией по эту сторону экрана»<sup>2</sup>. Но интерактивность, подогретая ситуацией вынужденной изоляции в период пандемии, захватила человека, даровала ему иллюзию власти над реальностью, а также новую идею цифрового бессмертия. «Соблазн „попасть на экран“ существовал уже в самые ранние стадии формирования экранной культуры. Актеры кино, обретая славу, становились для зрителя кем-то подобным небожителю, сакральной бессмертной персоне»<sup>3</sup>.

Максим Горький так описал свои ощущения на сеансе кинематографа братьев Люмьер в 1896 г.: «Ваши нервы натягиваются, воображение переносит в какую-то неестественно однотонную жизнь, жизнь без красок и без звуков, но полную движения, – жизнь привидений или людей, проклятых проклятием вечного молчания, – людей, у которых отняли все краски

<sup>1</sup> Маслоу А. Новые рубежи человеческой природы. М.: Смысл, 1999. С. 31.

<sup>2</sup> Щеглов И. В. Формирование и функционирование экранного Я в современной культуре // Научный прогресс на рубеже тысячелетий – 2013: мат. IX междунар. науч.-практ. конф. Т. 19. Философия. Прага: Publishing House «Education and Science» s.r.o., 2013. С. 51.

<sup>3</sup> Там же. С. 50.

жизни, все ее звуки, а это почти все ее лучшее. Страшно видеть это серое движение серых теней, безмолвных и бесшумных»<sup>1</sup>. В начале существования экранной культуры человек телесно еще исключен из виртуальности. По мере экспансии экрана человек входит в образное (затем информационное и цифровое) экранное пространство. Еще в 1968 г. Э. Уорхолл утвердил условия обретения «краткосрочной вечности» через экран («В будущем каждый получит шанс на 15 минут славы»)².

В экранной культуре для духовного развития личности становится крайне востребовано обнаружение внутренних ресурсных защит в своей личности, т. е. критическая оценка личностью своей идентичности и способов взаимодействия с внешним миром³. В действующих сейчас экранных сферах – компьютерная игра, блог, социальная сеть – формируется феномен цифрового бессмертия, обладающего антиномичным характером: это и устойчивость, и «невыносимая зыбкость» (по З. Бауману, «текучесть»<sup>4</sup>, а по С. С. Хоружему, «устойчивое неравновесие»)⁵. Постепенно исчезающий сегодня тип телезрителя создает собственное экранного Я в процессе просмотра потока шоу, «имитирующих повседневную реальность обывателя. Ток-шоу, реалити-шоу, документальные инсценировки создают комфортные условия для самоотождествления зрителя с героями подобных телепередач»⁶.

Граница между реальностью и текстом растворяется. «Фантомы заполняют культуру тогда, когда наступает своего рода кризис «естественного сознания», неразличения видимости и физических вещей»⁷. Телезритель не продуцирует экранное Я, а использует для самоидентификации готовые стереотипы массовой телевизионной культуры: «...мы видим экран, а он, формирующий наш стиль жизни (а не способ экзистенции), видит нас. Мы становимся тем, чем наделяет нас анонимная среда „символического обмена“. В этом случае мы не засоряем общественную среду, мы сами становимся местом для мусора общественной среды (какой является телевидение)... В таком случае мы не существуем, воображая, а живем по ту сторону экрана, являясь имиджами экрана»⁸.

Исследователь медиаккультуры Н. Б. Кириллова уделяет особое внимание формированию нового типа «человека экранного», связывая его со снятием возможности созидания культурных ценностей и культивированием потребления. Однако, отмечает автор, экран дарует современному индивиду еще и противоположные возможности, и привычки:

- возможность создания сугубо личной виртуальной реальности;
- погружение в постмодернистскую парадигму с ее плюрализмом;
- превращение в суперчитателя (зрителя, слушателя), разделяющего соавторство с

<sup>1</sup> Горький Максим. Синематограф Люмьера // История отечественного кино: Хрестоматия. М.: Канон+, 2011. С. 18.

<sup>2</sup> Уорхол Э. Философия Энди Уорхола (От А к Б и наоборот). М.: Д. Аронов, 2002. С. 6.

<sup>3</sup> См.: Маслоу А. Новые рубежи человеческой природы. М.: Смысл, 1999. С. 32.

<sup>4</sup> См.: Бауман З. Текучая современность. СПб.: Питер, 2008. 238 с.

<sup>5</sup> См.: Хоружий С. С. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности // Вопросы философии. 1997. № 6. С. 53–68.

<sup>6</sup> Щеглов И. В. Формирование и функционирование экранного Я в современной культуре // Научный прогресс на рубеже тысячелетий – 2013: мат. IX междунар. науч.-практ. конф. Т. 19. Философия. Прага: Publishing House «Education and Science» s.r.o., 2013. С. 51.

<sup>7</sup> Ямпольский М. Экран как антропологический протез // Новое литературное обозрение. 2012. № 114. С. 70.

<sup>8</sup> Качераускас Т. Экран и экзистенциальное творчество // Вестник Бурятского государственного университета. Сер. Философия, социология, политология, культурология. 2009. Вып. 6а. С. 94–95.



творцом<sup>1</sup>.

Так, Н. Б. Кириллова приходит к утверждению, что: «Формируется новое компьютерное поколение – поколение, имеющее идентификационные параметры и принимающее физическую и искусственную (виртуальную) реальность как равные реальности»<sup>2</sup>. Она констатирует появление нового антропологического и аксиологического измерения в культуре:

1) «...новый тип общения, основанный на возможности свободного выхода личности в „виртуальное пространство“...»<sup>3</sup>;

2) новое мышление («...ориентированность человека на саморазвитие»), для которого «органично срастание логического и образного, интеграция понятийного и наглядного, формирование образности и чувственного моделирования»<sup>4</sup>;

3) экран-полилог способен «„развернуть“ информированность каждого лицом к интеллектуальной жизни общества»<sup>5</sup>;

4) формирование планетарного, общечеловеческого характера культуры: «...всемирная паутина Интернета постепенно становится глобальным коммуникационным зеркалом-экраном жизни человечества»<sup>6</sup>.

Согласимся, анализ идей А. Маслоу позволяет понять, что личность является собой самостоятельную духовную целостность, обладающую множеством потенций. Экранная культура, направленная на удовлетворение и физиологических, и духовных потребностей, создает личность как потребителя экранных ценностей. Эта личность нацелена на упрощенные формы восприятия культурных ценностей, более того, она не столько производит, сколько транслирует и пользуется продуктами экранной культуры, поэтому на первый план выходит модель чувствующего, желающего человека, которым руководят исключительно биологические потребности. Можно сказать, что в экранной культуре человек утрачивает духовные основания собственного бытия и познания, на какие указывали А. Маслоу и В. Франкл.

Однако с позиций гуманистической психологии А. Маслоу и экзистенциального подхода В. Франкла даже в условиях доминирования биологических потребностей и чувственных желаний человек сохраняет свою духовность. В целом для философско-антропологического подхода к изучению ценностей личности в экранной культуре характерны следующие черты:

1. Личность – это всегда рост, самоопределение в культуре: «Импульс и склонность к самоактуализации, хотя и инстинктивны, но очень слабы, поэтому, в отличие от сильных животных импульсов, они легко заглушаются привычкой, культурными предрассудками, травматическими эпизодами, ошибками воспитания. Поэтому проблема выбора и ответственности стоит перед родом человеческим гораздо острее, чем перед всеми другими видами»<sup>7</sup>.

2. В становлении личности ведущую роль играют духовные и смыслообразующие потребности: «Творчество самоактуализации трудно определить, потому что иногда оно представляется синонимом самого психического здоровья. И поскольку самоактуализация (или

<sup>1</sup> Кириллова Н. Б. Медиаполитика государства в условиях социокультурной модернизации: учеб. пособие. М.: Юрайт, 2021. С. 55.

<sup>2</sup> Там же.

<sup>3</sup> Там же. С. 32.

<sup>4</sup> Там же. С. 33.

<sup>5</sup> Там же.

<sup>6</sup> Там же.

<sup>7</sup> Маслоу А. На подступах к психологии бытия. М.: Рефл-бук, 2012. С. 108.

психическое здоровье) не может не определяться как превращение в более полноценного человека, как Бытие самим собой, то похоже на то, что творчество самоактуализации почти синонимично главному аспекту, или основной отличительной характеристике самой сущности человеческой природы»<sup>1</sup>.

3. Личность всегда является носителем высших ценностей: «Мое следующее гипотетическое основание заключается в том, что так называемые „высшие ценности“, „вечные ценности“ и т. д., и т. п. – это приблизительно то же самое, что выбирают те люди, которых мы называем относительно здоровыми (зрелыми, развитыми, состоявшимися, индивидуализированными и т. п.), когда у них есть право выбора, когда они находятся в благоприятных условиях и в отличной форме. Или, если сформулировать это более описательно, такие люди, когда они чувствуют себя в отличной форме, при реальной возможности свободного волеизъявления инстинктивно выбирают истину, а не ложь, добро, а не зло, красоту, а не уродство, единство, а не раскол, радость, а не печаль, любовь к жизни, а не стремление к смерти, уникальность, а не стереотипность, в общем все то, что я уже назвал бытийными ценностями»<sup>2</sup>.

4. Развитие личности возможно на уровне бытийных (высших) потребностей. На бытийном уровне человек понимается А. Маслоу как свободная самоактуализированная личность, что соответствует пониманию человека как духовного существа у В. Франкла. Однако у В. Франкла духовность как бы изначально «встроена» в человеческую природу, А. Маслоу, напротив, понимал самоактуализацию как духовное бытие, уровень которого достигает личность. Поскольку личность все время попадает в ограничения своих же потребностей, концепция А. Маслоу в вопросах, касающихся объяснения развития человека как духовного существа, предстает отчасти детерминистской.

В то же время в своем понимании личности А. Маслоу и В. Франкл во многом звучат в унисон, что, на наш взгляд, наиболее значимо для понимания бытия личности в условиях экранной культуры.

1. Личность формируется в определенной культуре. Именно культура задает ценности и установки личности, не только по отношению к самой себе, но и по отношению к другим.

2. Личность и ее духовные ценности всегда формируются в мире значимых других, что особенно проявляется в коммуникациях с другими людьми.

3. Личность – это динамическая система, которая формируется «здесь и сейчас» и обладает определенными структурами восприятия установок в культуре. Личность – это не только сознание, но и внутренние переживания, эмоции, посредством которых можно обнаружить смысл существования<sup>3</sup>.

С позиций гуманистической психологии человек обладает уникальной и универсальной природой, которую невозможно заключить в какие-либо рамки и техники. Человек априори выше, глубже и шире этого. Он трансцендентен. Личность всегда стремится выйти за свои пределы, по В. Франклу, стремится найти цель и осуществить свое предназначение в жизни, что особенно актуально и ценно, на наш взгляд, в условиях экранной культуры.

<sup>1</sup> Маслоу А. На подступах к психологии бытия. М.: Рефл-бук, 2012. С. 98.

<sup>2</sup> Там же. С. 101.

<sup>3</sup> См.: Франкл В. Человек в поисках смысла. М.: Прогресс, 1990. 366 с.

В попытках разобраться в том, что являет собой феномен безмерности человека в пространстве экрана, по нашему мнению, следует обратиться к концепции Ж. Лакана<sup>1</sup>, французского психоаналитика, философа и психиатра. Согласно его точке зрения, началом формирования идентичности индивида становится определение пределов его собственной телесности. В этом отношении любой человек, находящийся в здравом уме и твердом рассудке, обладает способностью судить, что в воспринимаемом им образе внешней реальности есть он сам, а что нет. Ж. Лакан учил, что для построения самореферируемого внутреннего образа необходим опыт демаркации «Я» и «не-Я» через созерцание своего отображения или изображения. В самом доступном виде это можно сделать посредством зеркала. С последних десятилетий прошлого века все более ощутимую конкуренцию ему стал составлять экран. Так, из некоторых дамских сумочек современные смартфоны уже вытеснили обычное зеркальце, которому, казалось, никогда не будет замены. Девушки поколения Z уже умеют делать макияж, глядя в экран смартфона, переведенного ими в режим простого видео, или глядясь в него, как в зеркало. Еще десять лет назад такое представить можно было с трудом. Изменение характера возможностей получения отображения определенным образом влияет на последующее формирование столь же измененной (цифровой или виртуальной) идентичности.

В самом общем виде проблема идентичности личности в виртуальном пространстве имеет свое начало, видимо, от появления Интернета<sup>2</sup>. Он как новая коммуникационная среда прямо или косвенно обращает внимание пользователя на существующие там правила, в числе которых также имеется правило создания и закрепления (регистрации) собственного виртуального образа, что само по себе предполагает выстраивание индивидом своей виртуальной идентичности. Таким образом, в той или иной форме пользователь, эксплуатируя имеющиеся в сети и доступные его устройству ресурсы, отображаемые на экране устройства, создает с использованием этого же экрана свою виртуальную личность.

Актуализируя те или иные черты своего будущего виртуального образа, пользователь сталкивается с рядом новых возможностей виртуального пространства, меняющих его представление о своем же реальном образе. Принимая во внимание внутреннее единство психики личности человека, весь этот процесс создания и последующей репрезентации своего символического или образного «эго» в виртуальном пространстве в том виде, как бы это сам пользователь счел для себя наиболее целесообразным или оптимальным, оказывает некоторое определенное влияние на его идентичность в реальном мире: его представление о себе, социальное позиционирование, возможности и способности. Вместе с тем возникает феномен внутри психической интерференции виртуальной реальности и внешней действительности. Ряд исследователей<sup>3</sup>, получивших первые убедительные результаты анализа данных, связанных именно с этим направлением изучения воздействия виртуальной реальности на психику человека, обратили внимание на проявления произошедших вследствие этого воздействия изменений структуры восприятия и обработки параметров виртуального образа, т. е. определен-

<sup>1</sup> См.: Лакан Ж. Семинары: «Я» в теории Фрейда и в технике психоанализа по книге: *Le Seminaire. Le Moi Dans La Theorie de Freud et Dans La Technique de La Psychanalyse. Livre 2 (1954–1955)*. М.: Логос-Гнозис, 2021, 536 с.

<sup>2</sup> См.: Григорьев С. Л. Этические экзистенциалы современной экранной культуры (на примере британского сериала «Black mirror») // *Общество: философия, история, культура*. 2022. № 8 (100). С. 40.

<sup>3</sup> См.: Kasza J. *Post Modern Identity: «In Between» Real And Virtual*. 2017. URL: <http://www.worldscientific-news.com/wp-content/uploads/2017/05/W-SN-78-2017-41-57.pdf>. (дата обращения: 16.09.2022).

ной реконфигурации общей структуры психики индивида. Виртуальная реальность предлагает своему пользователю не ведомую доселе возможность фактически стать творцом, ибо создаваемый им на экране образ начинает действовать, двигаться, присоединять те или иные виртуальные атрибуты, т. е. оживляется и живет своей жизнью, пусть хотя бы даже только в пределах экрана. Тем самым виртуальный образ обретает собственную идентичность, за чем, как правило, следует предоставление и расширение возможностей режимов общения – эмуляции диалога, которая может в режимах наиболее продвинутых версий виртуального пространства достигать значительных степеней совершенства.

Таким образом, сохраняющееся на рациональном уровне осознание отсутствия реальности в том виде, как это отражается сознанием живого человека, во все большей степени уступает место восторженным чувствам («*astounding*» – англ.) эмоционального восприятия иной жизни, иной идентичности, иного бытия экранного образа в виртуальном пространстве, который и был создан так, чтобы не оказаться полностью эквивалентным своему реальному референту (человеку). Возникающее рассогласование прежних критериев демаркации «Я» и «не-Я», прежде основывающихся целиком на реальности физического мира, но давших свою слабину перед эмоциональной яркостью и насыщенностью эффектов, создаваемых виртуальной реальностью на фоне достаточной стабильности внутреннего мира психики человека, приводит к частичному взаимоналожению реального и виртуального образов одного и того же индивида, следствием чего становится расширяющаяся феноменология проявлений их взаимодействия, т. е. интерференции, в рамках которой и происходит взаимная переатрибуция особенностей и свойств обоих этих образов.

Активное применение разнообразных режимов анонимности при создании своего виртуального образа позволяет его творцу в значительной степени расширить спектр тех доступных возможностей, которым индивид способен наделить свое второе виртуальное «я». Сам этот ритуал предполагает снятие целого ряда ограничений, присущих физической действительности, в результате чего *homo sapiens* обнаруживает весьма заметную тенденцию преобразования в супергероя *homo amensus* («человек безмерный» – лат.) виртуальной реальности со всеми вытекающими из этого преобразования последствиями. Мотивированное экспериментирование с данным созданным образом позволяет производить не только его постоянную реатрибуцию, т. е. аннулирование одних качеств и свойств и наделение другими, но и его же ресубстантивацию, ограниченную в виртуальном пространстве, возможно, начальным статусом регистрации и перечнем доступных опций внутри данного ресурса, соответствующих этому статусу<sup>1</sup>. При этом, принимая во внимание остающуюся во многих случаях возможность перерегистрации, снимается даже и это ограничение.

Соответственно, в пределах виртуального пространства не обнаруживается практически никого и ничего, во что создатель виртуального образа не смог бы далее преобразовать это свое второе «я». К онтологии физического мира это не имеет отношения, потому что эта ее эмуляция – онтология виртуального пространства – принципиально не одномодальна (она оставляет это физическому миру целиком), и здесь мы можем наблюдать и далее анализировать эффект ширящейся полифонии внутри неограниченной множественности виртуальных идентичностей, сам создатель которых и является «композитором» своего варианта этой полифонии. Поскольку исследователь в таком случае почти всегда имеет дело с целеполаганием

<sup>1</sup> См.: Греков М. А. Соотношение экранного и внутреннего образа индивида // Вестник КурГУ. 2010. № 6. С. 25–28.

презентации данного варианта «для другого», то снимается вопрос о самой возможности координирования виртуального пространства подобно пространству реальному, потому что у этого пространства в традиционном представлении таких измерений просто нет, поскольку к ним ничего невозможно привязать. Этот крайний релятивизм измерений виртуального пространства оставляет возможность не для его пространственно-временной разметки, а только для его хромотопизации, поскольку в очередном сеансе репрезентации избранный фрагмент полифонии идентичности на время сеанса ее демонстрации встраивается в релевантный этой идентичности виртуальный хромотоп, который волей создателя идентичности может быть и продлен на следующие сеансы, а может быть и не продлен согласно собственному представлению индивида о конкретной миссии данной идентичности и целесообразности ее продления<sup>1</sup>.

Некоторые ученые вводят в связи со всем изложенным понятие «жидкого статуса» виртуальной реальности, отличающейся «быстрой текучестью» как самих виртуальных идентичностей, так и фона, на каком происходит их презентация<sup>2</sup>. Это невозможно ни исследовать, ни анализировать в рамках каких-либо традиционных парадигм, но то же самое вполне определенным образом коррелирует с представлениями постмодерна о личности как о результате перманентной конвергенции множества масок, которой сегодня виртуальное пространство способно предоставить один из самых зрелищных, эмоциональных и эффектных типов пространства для организации такого «маскарада»<sup>3</sup>. Выделяются его наиболее значимые для реализации данной цели особенности: неограниченность выбора идентичности, свобода ее конструирования, возможность экспериментирования с уже созданными образами, возможность одновременного функционирования нескольких идентичностей, сохранение обезличенности и анонимности, возможности деперсонализации и аннигиляции образов, фабрикация искусственных коннотаций и корреляций между бытием реального и виртуального образа, редукция личности создателя идентичности к виртуальным нарративам, деонтологизация виртуального образа, девербализация коммуникации (использование иконок, стандартной символики, смайлов, эмодзи и др.)<sup>4</sup>

Тот факт, что массовая коммуникация во всей большей степени перемещается в виртуальное пространство в режимах удаленного доступа, накладывает отпечаток на социальную реальность, придавая культуре такого социума все более сетевой характер. Родилось и выросло целое поколение, период взросления которого пришелся на эпоху появления и дальнейшего технического совершенствования смартфонов, основным интерфейсом которых является экран. Не расставаясь со своим электронным устройством и, соответственно, со вторым виртуальным «эго», последующие поколения создают принципиально новый тип общественной культуры. Он может быть обозначен как культура экранная, поскольку экран в ней, пройдя

<sup>1</sup> См.: Солдатова Е. Л., Погорелов Д. Н. Феномен виртуальной идентичности: современное состояние проблемы // Образование и наука. 2018. Т. 20. № 5. С. 109.

<sup>2</sup> См.: Алексеева К. А. Самопрезентация в киберпространстве: границы реального и выдуманного // Гуманитарий Юга России. 2019. Т. 8. № 2. С. 178.

<sup>3</sup> См.: Zhao S., Grasmuck S., Martin J. Identity construction on Facebook: Digital Empowerment in Anchored Relationships. URL: [https://www.researchgate.net/publication/222667752\\_Identity\\_Constructions](https://www.researchgate.net/publication/222667752_Identity_Constructions) (дата обращения: 15.09.2022).

<sup>4</sup> См.: Zhao S., Grasmuck S., Martin J. Identity construction on Facebook: Digital Empowerment in Anchored Relationships. URL: [https://www.researchgate.net/publication/222667752\\_Identity\\_Constructions](https://www.researchgate.net/publication/222667752_Identity_Constructions) (дата обращения: 15.09.2022); Разлогов К. Э. Искусство экрана: от синемаатографа до Интернета. М.: Российская полит/ энциклопедия. 2010. 304 с.; К. Э. Не только о кино / ред.-сост. Т. С. Стяжкина. М.: Совпадение, 2009. 285 с.

горнило пользовательской и технологической универсализации, становится одним из основных источников значимой культурной информации. Он же является входным порталом «второй» реальности, существующей параллельно реальности физической. Экранная культура, как и любая другая, обладает своей семиотикой<sup>1</sup>. Всякая семиотика как система заключает в себе семантику (отношение экранного образа к представляемому им объекту), прагматику (отношение зрителя (пользователя) к экранному образу) и синтактику (отношение различных экранных образов друг к другу). Особенность экрана как источника информации состоит в том, что то, что видит на нем человек, это всегда изображение чего-то или кого-то. Если пользователь, держа или положив смартфон перед собой, включил режим видеосъемки и увидел в нем свой образ, он вправе задать вопрос о мере тождественности данного образа самому себе. Во всяком случае такое право за ним сохраняется. Например, мужчина, научившийся завязывать галстук перед зеркалом, скорее всего, запутается, если попытается сделать то же, глядя в смартфон перед собой в режиме видео. Из этого простого примера вытекают два следствия: во-первых, экранный образ человека, даже визуально кажущийся схожим, на самом деле не является тождественным оригиналу (это тоже знак); во-вторых, то, что отражает экран смартфона в режиме видео, и то, что отражает обычное зеркало, даже кажущееся визуально подобным, не одно и то же. Анализ этих «больших» несовпадений позволяет извлечь цепочку более мелких и вторичных по отношению к ним, однако все они могут быть сняты одним только фактом, что возможности виртуальной реальности несравнимо богаче и разнообразнее простой видеосъемки<sup>2</sup>. Вступая в своеобразный «диалог» со своим зрителем, экранная культура оперирует не тем, что есть «на самом деле», а тем, что становится его визуальными образами, чем в какой-то мере и отличается от семиотики создаваемых образов традиционной художественной культуры.

Кроме того, существуют и такие возможности виртуального пространства, которые позволяют его последовательно раскрывать на экране как бы из центра поля рефлексии созданного виртуального образа, что само по себе приводит к созданию одной из самых потрясающих иллюзий современной виртуальной реальности<sup>3</sup>. Находящийся перед экраном зритель, для которого и разыгрывается представление, начинает воспринимать искусственную реальность как настоящую, а себя в этом образе как полноценного актера и даже демиурга, которому в этих новых условиях доступно и подвластно несопоставимо больше, чем в физическом мире. Это та грань, за которой внутри индивидуального восприятия какое-либо различие между *Homo Sapiens* и *Homo Amens* стирается и пропадает полностью.

Завершая параграф, обобщим полученные в ходе исследования результаты. Итак, согласно концепции Ж. Лакана началом формирования идентичности индивида становится определение пределов его собственной телесности, самым простым средством для этого является обычное зеркало. С возникновением и массовым распространением экранных устройств (например, индивидуальных смартфонов) экран стал все более ощутимо теснить зеркало даже

<sup>1</sup> См.: Разлогов К. Э. Искусство экрана: от синемаатографа до Интернета. М.: Российская полит. энциклопедия. 2010. С. 11.

<sup>2</sup> См.: Шаев Ю. В. Семиотика смысла в виртуальном пространстве и информационные технологии // Современные проблемы науки и образования. 2012. № 6. С. 688.

<sup>3</sup> См.: Евграфова Ю. А. «Язык» экранности и экранная «речь» в статике гетерогенных текстов: дискретные единицы континуума движения // Вестник МГОУ. 2019. № 2. С. 157.

внутри рутинных ежедневных практик. Виртуальная реальность предоставляет своему пользователю спектр возможностей формирования внутренней идентичности, несопоставимо более широкий по сравнению с обычной физической реальностью.

Развивая навыки формирования и поддержания своей виртуальной идентичности, пользователь виртуальной реальности одновременно совершенствует навыки и способности своего экранного образа. Его идеализация в итоге приводит к возникновению феномена «человека безмерного». Вследствие внутреннего единства личной психики индивида между его реальным и виртуальным образами возникают многочисленные феномены взаимовлияния или интерференции, за этим происходит более или менее выраженный перенос части признаков виртуального образа в физический мир. Правила и нормы семиотики новой экранной культуры обнаруживают общую несводимость к системе правил и норм семиотики создаваемых образов традиционной художественной культуры.

### 4.3. Экран и повышенная эмоциональность

Особенностью современной экранной культуры, как отмечает ряд исследователей, является формирование нового концептуального поля восприятия действительности, где в качестве ведущего и необходимого элемента медиапрактик выступает экран<sup>1</sup>. Однако его главная роль поднимает проблему воспринимающего его субъекта, который и выступает непосредственно творцом, транслятором и потребителем ценностей аудиовизуальной культуры<sup>2</sup>.

В классической культуре определяющей моделью воспринимающего субъекта стала когнитивная модель рациональной личности, заложенная в Новое время благодаря таким философам, как Ф. Бэкон, Р. Декарт, Т. Гоббс, И. Кант и др. В их представлении человеческое мышление должно быть освобождено от субъективных иллюзорных внутренних и внешних установок, «чтобы достичь высших знаний, которые доступны человеческому уму»<sup>3</sup>. Материалистическая гносеология XVII в. послужила основой когнитивной модели субъекта, рационально воспринимающего мир и культуру. Данную модель можно обозначить как «Номо Cognoscens» – человек, познающий мир посредством собственного ума. Английский философ, представитель философии Нового времени Ф. Бэкон в отношении природы познания и познающего субъекта ставил проблему связи чувств и эмоций субъекта с реальностью. Он пришел к выводу, что реальность, которая воспринимается и конструируется чувствами, в сознании познающего субъекта всегда ограничена и искажена: «Чувства тесно связаны со страстями, которые отражают предметы в форме желаемого. Поэтому науки, основанные на показаниях органов чувств, сами по себе не могут дать истину»<sup>4</sup>.

<sup>1</sup> См.: Хухтамо Э. Элементы экранологии: к проблеме археологии медиа // *Экранная культура. Теоретические проблемы* / отв. ред. К. Э. Разлогов. СПб.: Дмитрий Буланин, 2012. С. 117–174; Манович Л. Археология компьютерного экрана // *Экранная культура. Теоретические проблемы* / отв. ред. К. Э. Разлогов. СПб.: Дмитрий Буланин, 2012. С. 55–76; Рязанцев А. А. Экранный характер современной культуры // *Аналитика культурологии*. 2012. Вып. 2 (23). С. 115–121.

<sup>2</sup> См.: Шигапова И. И. *Экранная культура: творцы и потребители* // *Гуманитарные научные исследования*. 2014. № 5 (33). С. 52–54.

<sup>3</sup> Декарт Р. *Избранные произведения*. М.: Гос. изд-во полит. лит., 1950. С. 418.

<sup>4</sup> Борисов И. И. *Номо Cognoscens. Человек познающий: Очерки по истории гносеологии*. СПб.: Изд-во Санкт-Петербургского ун-та, 1997. С. 31.

И. Кант несколько подкорректировал вывод Ф. Бэкона. Обосновывая сущность человека, он заключил, что таковая представлена трансцендентальным субъектом, определенным чистыми формами созерцания (пространство и время) и категориями. Если в познавательном процессе трансцендентальная форма мышления непосредственно связана с ощущениями, представляющими содержательный материал для получения знания, то в жизненно-практической деятельности эмпирический субъект как совокупность чувственных модальностей только мешает осуществлению поступка согласно чистому закону. По мнению И. Канта, в нашем внутреннем мире «есть знание такого закона. Оно не приходит к нам с опытом и не является следствием воспитания. Оно просто дано»<sup>1</sup>. Другими словами, в сознании каждого человека, приходящего в мир, присутствует врожденное знание закона, который ориентирует его на совершение поступка, направленного на создание общественного блага. Только в том случае, если человек в своей практической деятельности руководствуется этим формальным, т. е. чистым, трансцендентальным, законом, лишенным всякой чувственной содержательности, он живет в соответствии с моральным долгом, определяющим согласованность и гармонию социальной сферы. Чем меньше чувственно-эмоциональных мотивов характеризует поступок человека, тем выше его «себестоимость» в системе общественных связей, поэтому целью жизни любого субъекта практической деятельности, согласно философии И. Канта, должно стать очищение своего сознания от эмпирических установок и постоянное возвышение до уровня чистой трансцендентальности<sup>2</sup>. Представления о субъекте культуры как Номо Cognoscens обусловили облик западноевропейской культуры и цивилизации вплоть до начала XX в., основанной на когнитивной модели о рациональном и просвещенном субъекте, своеобразном культе разума. Можно сказать, что культура XX в. с приходом массовых и стандартизированных ценностей, а позже и культура гедонизма<sup>3</sup>, потребительства, идеала человека-потребителя и человека «желающего» в смысле Ж. Бодрийяра<sup>4</sup> коренным образом изменила данную когнитивную модель и рациональную несущую конструкцию всей западноевропейской культуры. Человек больше не должен освобождаться от чувств. Более того, разум воспринимается как нечто чуждое человеку, как машина угнетения его подлинных желаний и инстинктов<sup>5</sup>.

В массовой, а впоследствии и экранной культуре понимание человека становится все более отдаленным от рациональных установок когнитивной модели классической культуры. Можно сказать, что экранная культура отказывается от разума как некоторого первоначала, на котором центрировано собственное Я субъекта, его самоидентификация<sup>6</sup>. Вариантом ухода от самоидентификации и поиска целостности Я становятся различные формы удовлетворения и насыщения Я посредством использования субъектом аудиовизуальных технологий<sup>7</sup>. В современной культуре постмодерна таким способом удовлетворения и насыщения становится

<sup>1</sup> Кант И. Сочинения в шести томах. М.: Мысль, 1965. Т. 4. Ч. 1. С.

<sup>2</sup> См.: Ковалева С. В. Априоризма как основа духовности в философском наследии Европы и России: этический аспект // Наследие веков. 2021. № 3 (27). С. 54–63.

<sup>3</sup> См.: Саенко Н. Р. Судьба принципа удовольствия в эпоху постсовременности // Современное культурное пространство : Философия. Искусство. Технология. Информация / науч. ред. В. Х. Разакова. Волгоград : Волгоградское регион. отд-е Молодежного союза юристов РФ, 2004. С. 22–28.

<sup>4</sup> См.: Бодрийяр Ж. Соблазн. М.: Ad Marginem, 2000.

<sup>5</sup> См.: Бодрийяр Ж. Машина. URL: <https://corpusletov.ru/idei/filosofiya-v-cvete/zh-bodriyyar-mashina?ysclid=I9cl7wuwtp290953677> (дата обращения: 13.01.2023).

<sup>6</sup> См.: Лобанова Ю. В. Роль экранных технологий в формировании новой культуры эмоций и чувств // Коммуникология. 2022. Т. 10. № 3. С. 116–122.

<sup>7</sup> См.: Саенко Н. Р. Поиск человека в сети // Личность и общество: проблемы философии, психологии и социологии: сб. ст. междунар. науч.-практ. конф. (Пенза, 14–15 февраля 2010 г.) / под ред. М. Сапика, И. Г. Дорошиной, Б. А. Дорошина. Пенза: Автоном. некоммерч. науч.-образоват. организация «Приволжский Дом знаний», 2010. С. 312–314.



экран, представляя перед субъектом в различных формах вплоть до цифрового сознания, заменяя подлинное целостное Я человека на Я иллюзорное<sup>1</sup>. Не случайно сегодня используется понятие «ноулайфер», которое обозначает человека без личной жизни, проводящего все время в экране айфона и гаджетов. При этом значимым является тот факт, что иллюзорное Я субъекта становится некоторой несущей конструкцией в цифровой реальности, меняя и формы взаимодействия человека с реальным миром. Создается искусственный субъект как некая искусственная конструкция, воспринимающая действительность. Однако место внутренней рациональной самости занимает пустота, построенная самим субъектом на иллюзии тождества с окружающим реальным миром. Такую пустоту субъекту невозможно принять, поскольку иначе это разрушит его самоидентификацию. Ее необходимо заполнить аффектами как тем, что доступно и активно производится, и транслируется экранной культурой с помощью различных форм развлечений и удовольствий, например, компьютерных игр, просмотра шоу и сериалов. Чтобы заполнить пустоту эмоциями, субъекту необязательно прилагать какие-либо усилия, для этого необходимо просто потреблять. Данная модель человека аффективного соответствует концепции децентрации культуры, личностного рассеивания, согласно которой в обществе нарастает множественность аффективных личностей, охваченных различными эмоциями. Подобная поляризация меняет структуру межчеловеческих отношений, поскольку в обществе поляризованных эмоциональных индивидов становятся невозможными механизмы солидарности и доверия. Таким образом, человек снова проектирует свое Я не на других, а в различные формы экранной культуры, все более отчуждаясь от реальных и значимых для себя событий и людей. Общество начинает напоминать рассеянную, хаотичную, диссипативную структуру, находящуюся в состоянии постоянной фрустрации.

Какие же эмоции становятся определяющими для человека в подобной социокультурной действительности? Для ответа на этот вопрос обратимся к модели базовых эмоций, которая была предложена в 2014 г. учеными Университета Глазго<sup>2</sup>. Согласно проведенному ими исследованию все человеческое поведение эволюционно основывается на базовых эмоциях. Они играют, как считают некоторые авторы, ведущую роль в человеческом поведении<sup>3</sup>. Так, в когнитивно-поведенческом подходе к пониманию психики человека помимо мышления и поведения главным элементом признаются эмоции<sup>4</sup>. С помощью нейросети исследователи из Университета Глазго проанализировали динамические выражения эмоций на лицах людей и пришли к выводу, что именно они обеспечивают сложную сигнальную систему жизнедеятельности человека, которая сложилась у него эволюционно. Данная система формировалась постепенно как форма адаптации субъекта к внешним условиям изменяющейся социальной действительности. В результате проведенного ими исследования были выделены четыре базовых эмоции: радость, грусть, страх/удивление и отвращение / гнев. Можно интерпретировать данные категории эмоций и их проявление в экранной культуре с опорой на анализ словаря современного молодежного сленга<sup>5</sup>. Для этого мы распределили их на группы и занесли в Таблицу 1, где представлены часто употребляемые в молодежной речи слова для выражения четырех базовых эмоций. Особым шрифтом выделили наиболее часто повторяющиеся значения.

<sup>1</sup> См.: Саенко Н. Р., Щеглов И. В. Процедуры «вживления» экрана в бытие современного человека // Каспийский регион: политика, экономика, культура. 2012. № 4 (33). С. 275–282.

<sup>2</sup> См.: Rachael E. Jack, Oliver G. B. Garrod and Philippe G. Schyns. Dynamic Facial Expressions of Emotion Transmit an Evolving Hierarchy of Signals over Time // Current Biology. 2014. January 20. P. 187–192, URL: <http://dx.doi.org/10.1016/j.cub.2013.11.064> (дата обращения: 12.12.2022).

<sup>3</sup> См.: Ekman P. Emotions revealed. URL: <https://doi.org/10.1136/sbmj.0405184> (дата обращения: 12.12.2022).

<sup>4</sup> См.: Carey B., Dr. Aaron T. Beck Developer of Cognitive Therapy, Dies at 100 / D. Baquet – Manhattan, NYC: The New York Times Company, 2021.

<sup>5</sup> См.: Словарь современного сленга. URL: <https://antisleng.ru> (дата обращения 12.12.2022).

**Соответствие сленговых слов базовым эмоциям человека  
(согласно модели исследователей Университета Глазго)**

Радость	Грусть/печаль	Страх/удивление	Гнев/отвращение
Ауф – выражения восхищения, состояния предельного психологического комфорта – кайфа	Брух – разочарование в чем-либо или ком-либо	Анриал – эмоция удивления перед чем-то невероятным	Агриться – агрессивировать в ответ на какие-либо действия, злиться
Ахэгао – выражение лица от полученного удовольствия с характерной мимикой	Моргенмуффель – человек с депрессивным и плохим настроением	Криповый – жуткий, страшный, вызывающий сильное волнение или беспокойство	Асу – осуждать кого-либо, <b>стыдить</b> , враждебно высказываться
Балдеть – испытывать эйфорию, удовольствие	Дрейн – состояние внутренней опустошенности, депрессии	Ойбой – выражение удивления	Зашквар – что-либо <b>постыдное</b> , позорное для человека или в глазах других людей
Кекать – смеяться, хохотать			Гореть – нервничать, раздражаться в отношении кого-либо или чего-либо
Чилить – получать удовольствие, бездельничать			Кринж – смущение, омерзение, отвращение, <b>стыд</b> Применяется также выражение-синоним «испанский <b>стыд</b> »
Раш – симпатия, восхищение или человек, вызывающий эти эмоции			Дэм – воглас, обозначающий недовольство, злость
Лолировать – веселиться, смеяться, радоваться			Кикнуть – избавиться, выгнать кого-либо, испытать отвращение
Рофлить – смеяться, веселиться, радоваться (также используется в значении стыдить и насмехаться над кем-либо, троллить)			Шеймить – унижать в целях <b>стыда</b> и позора
Тэнить – восхищаться			Рейдж – бешенство, неконтролируемый гнев
			Гилт – гнев, злость, ярость
			Токсичный – злобный, унижительный, отвратительный человек, невыносимый
			Триггер – раздражение
			Харасить – тревожить, изводить, агрессивировать
			Хейтить – проявлять ненависть, неприязнь, отвращение, <b>стыдить</b>

При анализе результатов, представленных в Таблице 1, мы определили, что доминирующими эмоциями в современной экранной культуре являются резко поляризованные эмоции радости и гнева. Примечательно, что количество эмоций гнева или отвращения превалируют над всеми остальными. Если попытаться понять, что представляет из себя гнев в социокультурном смысле, то эта эмоция связана с отчуждением людей друг от друга, утратой доверия и может быть защитной реакцией на такие чувства, как вина и стыд. Неудивительно, что сленговые слова так часто маскируют именно слово – стыд, которое мы и выделили в Таблице 1.

Если вина – это чувство, направленное субъектом внутрь себя, то стыд, наоборот, чувство глубокого смущения за действия других людей. Обращает на себя внимание тот факт, что посредством частого использования и превалирования чувства стыда эмоции человека в экранной культуре направлены не на себя, не на свое собственное Я, а на других людей. В экранной культуре также популярным является выражение «испанский стыд», обозначающее чувство неловкости за других людей. Считается, что испанский стыд невозможно испытывать человеку по отношению к самому себе.

С. XVII в. базовой когнитивной моделью западноевропейской культуры стала модель «Номо Cognoscens» – рационального познающего субъекта, опирающегося на трансцендентальную форму мышления и целостное Я как способ идентификации и самоидентификации в культуре.

В XX в. на смену «Номо Cognoscens» приходит модель Номо Affectus – модель эмоционального человека, которая становится наиболее устойчивой и ярко выраженной в условиях современной экранной культуры, нацеленной на создание, воспроизведение и потребление эмоций человеком посредством различных форм и продуктов аудиовизуальной культуры.

Опираясь на базовую модель эмоций и анализ молодежного сленга, мы сделали вывод, что ведущими эмоциями у человека экранной культуры являются радость и гнев. Гнев (или отвращение) становится доминирующей эмоцией, он отображает такое глубокое чувство, задающее параметры становления человека в культуре, как стыд. В связи с этим есть основания говорить о том, что в современной культуре складывается целый антропологический проект – Номо Affectus.

Сегодня модель Номо Affectus становится несущей конструкцией не только существования личности, но и всей экранной культуры, поле функционирования которой можно представить как поляризованное воспроизведение множественных враждующих между собой индивидуальных стратегий поведения субъектов. Полагаем, что данный антропологический проект соответствует постмодернистской модели деконструкции культуры как ризоматической и рассеянной.

В нынешней действительности экран играет значительную роль, становится посредником между человеком и природной реальностью, человеком и другими людьми. В своеобразном философско-культурологическом дискурсе он рассматривается в качестве фильтра, пропускающего через себя и формирующего восприятие культуры человеком. Некоторые психологи указывают, что если в традиционной культуре партнером человека выступал другой человек или общество в целом, то в будущем у экрана есть все шансы стать новым партнером человека, который будет удовлетворять не его глубинные духовные потребности, а первичные инстинкты и базовые эмоции. Доминирование и усиление нового антропологического проекта Номо Affectus может привести к непредсказуемым последствиям для дальнейшего развития культуры в целом, создав глобальные, в первую очередь экзистенциальные риски для самого человека.

## Вместо заключения

В одном из фолиантов, посвященном поиску смысла бытия, время создания которого практически совпало с началом нового тысячелетия, его автор-составитель А. Е. Мачихин делится следующим наблюдением: «...Начиненный техникой мир (где современные машины, компьютеры – его рабы – все плотнее окружают, теснят, изнашивают и даже губят человека.., сам человек все более становится их рабом, слугой, а зачастую и просто роботом в управленческих, информационных, производственных и иных системах и процессах»<sup>1</sup>. Соответственно, такой мир, по мнению ученого, являет собой «не только царство света, но и царство тьмы»<sup>2</sup>, поэтому наряду с техническим прогрессом, глубокой мудростью, чувством правды, долгом, честью, достоинством и любовью человек должен быть готов признать наличие здесь процессов деградации, не отягощенной сомнениями глупости, тотальной лжи, безответственности, равнодушия и цинизма. Более того, не столько признать, сколько уметь противостоять данным негативным факторам, угрожающим уничтожению собственно человеческого в человеке. В числе форм деятельности, обеспечивающей возможность одержать верх в таком противостоянии света и тьмы, А. Е. Мачихин называет опыт смыслообразования. Действительно, именно смысл придает ценность нашему бытию, оберегает нас от поглощения бездной будней, позволяет за их монотонностью чувствовать живое дыхание жизни и вибрировать с ней в унисон, встречая закаты и восходы. Точно так же автор, приступая к работе над монографией, надеялся показать, насколько неоднозначны события, происходящие в настоящее время. Как важно отдавать себе отчет в том, что уход от все более обостряющихся проблем, на которые обращает внимание А. Е. Мачихин, не устраняет их злободневности. Напротив, с головой погружаясь во всепоглощающий экран, мы с неизбежностью эти проблемы умножаем. Стремясь максимально обнажить язвы экранной культуры, мы не преследовали цель напугать читателя, подводя его к необходимости отказаться от столь милых его сердцу «игрушек». Памятуя о том, что «предупрежден – значит вооружен», мы хотели лишь обозначить уязвимые места визуальности, для того чтобы одновременно с болезнью показать курс на выздоровление.

С верой в читателя мы завершаем свое исследование словами величайшего русского философа И. А. Ильина: «Мы все – европейцы, азиаты, американцы – должны одуматься, сосредоточиться на нашем внутреннем душевно-духовном укладе, произвести над собой честный и искренний суд и распространить это самоосуждение на все области культурного творчества. То, что совершается в мире за последние полвека, есть *крушение нашей культуры*, которая не справляется с внутренне глубокими, а внешне грандиозными задачами наших дней. Крушение это выражается, во-первых, в том, что она предоставила в своих собственных недрах сложиться, окрепнуть и победоносно выступить новому *духовному варварству*; во-вторых, в том, что она сумела противопоставить этому духовному варварству только *формальную цивилизацию, чувственное разложение и хозяйственную жадность*»<sup>3</sup>. Наконец, в-третьих, сделав ставку на визуальность, наша культура устремила взоры обывателя на виртуальную реальность, вследствие чего актуальная реальность оказалась пущенной на самотек. Имеющий уши да услышит.

<sup>1</sup> Мачихин А. Е. Отключите мне интернет. М.: ДеЛибри, 2023. С. 6.

<sup>2</sup> Там же.

<sup>3</sup> Ильин И. А. Путь к очевидности. М.: Республика, 1993. 430 с.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Агеев, А. В Нидерландах создан светофор для пешеходов, «уткнувшихся» в смартфон / А. Агеев. – URL: <https://www.techcult.ru/mobile/4001-lightline> (дата обращения: 25.08.2022). – Текст : электронный.
2. Айвазян, А. А. Смартфон и его роль в нашей повседневности / А. А. Айвазян // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. – 2021. – № 6. – С. 74–81. – Текст : непосредственный.
3. Акимова, И. А. Роль телевидения в жизни человека / И. А. Акимова // Манускрипт. – 2017. – № 20 (84). – С. 13–15. – Текст : непосредственный.
4. Акимова, И. А. Телевидение как средство массовой коммуникации: основные черты и специфика их проявления / И. А. Акимова // Общество: философия, история, культура. – 2017. – № 12. – С. 46–48. – Текст : непосредственный.
5. Акимова, Л. В. Жан Бодрийяр о феномене массовых коммуникаций в обществе потребления / Л. В. Акимова // Гуманитарные исследования в Восточной Сибири и на Дальнем Востоке. – 2012. – № 3. – С. 101–110. – Текст : непосредственный.
6. Анохин, П. К. Теория отражения и современная наука о мозге / П. К. Анохин. – Москва : Знание, 1970. – 44 с. – Текст : непосредственный.
7. Аронсон, О. Кант и кино / О. Аронсон // Искусство кино. – 2000. – № 2. – Текст : непосредственный.
8. Аронсон, О. Кинематографический образ / О. Аронсон // Коммуникативный образ (Кино. Литература. Философия). – Москва : Новое литературное обозрение, 2007. – С. 23–28. – ISBN 5-86793-539-6. – Текст : непосредственный.
9. Арт, А. Как меняется ответственность социальных сетей за контент и перед пользователями в России и за рубежом / А. Арт. – URL: <https://habr.com/ru/company/digitalrightscenter/blog/583702/> (дата обращения: 11.01.2023). – Текст : электронный.
10. Аскерова, М. А. Понятие насилия в современной культуре. Эстетизация насилия / М. А. Аскерова // Вестник магистратуры. – 2020. – № 4–3 (103). – С. 11–13. – Текст : непосредственный.
11. Ашкеров, А. Ю. Пьер Бурдьё и его чувство практики: Бурдьё П. Практический смысл. М., СПб.: Алетейя, 2001 / А. Ю. Ашкеров // Социологический журнал. – 2003. – № 1. – С. 180–186. – Текст : непосредственный.
12. Базен, А. Живопись и кино // А. Базен // Что такое кино? – Москва : Искусство, 1972. – С. 195–200. – Текст : непосредственный.
13. Банников, А. Опасные иллюзии компьютерных игр / А. Банников. – URL: <https://lifehacker.ru/dangerous-games/> (дата обращения: 07.01.2023). – Текст : электронный.

14. Батай, Ж. Сумма атеологии: философия и мистика / Ж. Батай. – Москва : ВРС, 2016. – 564 с. – ISBN 978-5-86218-541-6 ; 978-5-94451-052-5. – Текст : непосредственный.
15. Бауман, З. Глобализация: последствия для человека и общества / З. Бауман. – Москва : Весь Мир, 2004. – 185 с. – ISBN 5-7777-0303-8. – Текст : непосредственный.
16. Бауман, З. Индивидуализированное общество / З. Бауман. – Москва : Логос, 2002. – 324 с. – ISBN 5-94010-155-0. – Текст : непосредственный.
17. Бегалинова, К. К. О некоторых особенностях виртуализации современного образования / К. К. Бегалинова, М. С. Ашилова // Труды междунар. науч. онлайн-конф. «АгроНаука-2020» : сб. ст. – Новосибирск : Государственная публичная научно-техническая библиотека СО РАН, 2020. – С. 341–344. – ISBN 978-5-94560-334-9. – Текст : непосредственный.
18. Беззубова, О. В. Визуальная культура и визуальный поворот в культуральных исследованиях второй половины XX века / О. В. Беззубова // Ученые записки Орловского государственного университета. Серия: Гуманитарные и социальные науки. – 2012. – № 5. – С. 75–79. – Текст : непосредственный.
19. Белоусов, А. Д. Признаки и предикторы высокой увлеченности несовершеннолетних компьютерными играми / А. Д. Белоусов // Прикладная юридическая психология. – 2011. – № 1. – С. 164–173. – Текст : непосредственный.
20. Беньямин, В. Производство искусства в эпоху его технической воспроизводимости: избранные эссе / В. Беньямин ; под. ред. Ю. А. Здороваго. – Москва : Медиум, 1996. – 239 с. – ISBN 5-85691-049-4. – Текст : непосредственный.
21. Бильшко, А. Визуальная коммуникация как детерминанта развития сетевого общества / А. Бильшко. – URL: <https://pandia.ru/text/80/200/16985.php> (дата обращения: 29.09.2022). – Текст : электронный.
22. Бовэ, С. О. О влиянии гаджетов на когнитивное развитие личности: генезис, история и последствия проблемы / С. О. Бовэ, Р. А. Горягин // Проблемы современного педагогического образования. – 2019. – № 12. – С. 439–441. – Текст : непосредственный.
23. Богачев, А. М. Фильмы ужасов и ночные кошмары: некоторые аспекты психологического анализа явлений / А. М. Богачев // Психология и психотехника. – 2019. – № 4. – С. 39–49. – Текст : непосредственный.
24. Бодрийяр, Ж. Прозрачность зла / Ж. Бодрийяр. – Москва : Добросвет, 2000. – 258 с. – ISBN 5-7913-0028-X. – Текст : непосредственный.
25. Бодрийяр, Ж. Символический обмен и смерть / Ж. Бодрийяр ; пер. С. Н. Зенкина. – Москва : Рипол-Классик, 2021. – 512 с. – ISBN: 978-5-386-13989-6. – Текст : непосредственный.
26. Бодрийяр, Ж. Симулякры и симуляция / Ж. Бодрийяр. – Москва : Постум, 2015. – 238 с. – ISBN 978-5-91478-023-1. – Текст : непосредственный.
27. Болтянский, Г. М. Ленин и кино / Г. М. Болтянский. – Москва ; Ленинград, 1925. – Текст : непосредственный.
28. Брейтман, А. С. «Экран» как доминанта современной культуры: кино, телевидение, видео, компьютерная анимация / А. С. Брейтман // Вестник Казанского государственного университета культуры и искусств. – 2019. – № 3. – С. 97–102. – Текст : непосредственный.
29. Брейтман, А. С. Основы экранной культуры / А. С. Брейтман. – Хабаровск : ХГАЭП, 2013. – 112 с. – Текст : непосредственный.

## Литература

30. Бурдина, Н. С. Активизация учебной деятельности учащихся через использование интерактивного оборудования / Н. С. Бурдина. – URL: <https://compedu.ru/publication/nauchnaia-statiia-aktivizatsiia-uchebnoi-deiatelnosti-uchashchikhsia-cherez-ispol.html> (дата обращения: 04.09.2022). – Текст : электронный.
31. Бурдые, П. Практический смысл / П. Бурдые. – Санкт-Петербург : Алетейя, 2001. – 562 с. – ISBN 5-89329-351-7. – Текст : непосредственный.
32. Бурлаков, И. В. Homo Gamer: Психология компьютерных игр. / И. В. Бурлаков. – Москва : Независимая фирма «Класс», 2000. – 144 с. – ISBN 5-86375-029-4. – Текст : непосредственный.
33. Бурнаев, А. И. Онтология постсовременного мышления. Опустошение смысла / А. И. Бурнаев. – URL: <https://pandia.ru/text/77/367/20739.php> (дата обращения: 05.01.2023). – Текст : электронный.
34. Бычков, В. В. Эстетика : учебник / В. В. Бычков. – Москва : Гардарики, 2004. – 556 с. – ISBN 8-8297-0116-2. – Текст : непосредственный.
35. В Германии появились специальные наземные светофоры для тех, кто не может оторваться от смартфона. – URL: <https://www.ixbt.com/news/2016/04/27/v-germanii-pojavilis-specialnye-nazemnye-svetofory-dlja-teh-kto-ne-mozhet-otorvatsja-ot-smartfona.html> (дата обращения: 25.08.2022). – Текст : электронный.
36. Вайсман, Д. Времени в обрез: ускорение жизни при цифровом капитализме / Д. Вайсман. – Москва : Изд. дом «Дело» РАНХиГС, 2019. – 304 с. – ISBN 978-5-85006-426-6. – Текст : непосредственный.
37. Васко, Х. А. Судьба книги в аудиовизуальный век / Х. А. Васко // Культура. – 1983. – № 4. – С. 45–63. – Текст : непосредственный.
38. Венкова, А. В. Феномен иммерсивности в современной художественной культуре : дис. ... д-ра культурологии : 24.00.01 / Венкова Алина Владимировна. – Санкт-Петербург, 2022. – 330 с. – Текст : непосредственный.
39. Веселовский, А. Н. Историческая поэтика / А. Н. Веселовский. – Москва, 1940. – Текст : непосредственный.
40. Визуальная антропология: новые взгляды на социальную реальность : сб. науч. ст. – Саратов : Научная книга, 2007. – 527 с. – ISBN 5-9758-0247-4. – Текст : непосредственный.
41. Винтерхофф-Шпурк, П. Медиапсихология. Основные принципы / П. Винтерхофф-Шпурк ; пер. с нем. А. В. Коченгина, О. А. Шипиловой. – Харьков : Гуманитарный центр, 2016. – 268 с. – ISBN 978-617-7022-80-9. – Текст : непосредственный.
42. Вирильо, П. Машина зрения / П. Вирильо. – Москва : Наука, 2004. – 140 с. – ISBN 5-02-026858-3. – Текст : непосредственный.
43. Водяха, С. А. Влияние гаджетов на развитие интеллектуально-когнитивных способностей обучающихся / С. А. Водяха. – URL: [https://docs.yandex.ru/docs/view?tm=1661499916&tld=ru&lang=ru&name=Vodjakha\\_Vlijanie\\_gadzhetov.pdf&text=3D1](https://docs.yandex.ru/docs/view?tm=1661499916&tld=ru&lang=ru&name=Vodjakha_Vlijanie_gadzhetov.pdf&text=3D1) (дата обращения: 26.08.2022). – Текст : электронный.
44. Вокуев, Н. Е. Виртуальная личность как пустой знак: к вопросу о сетевом самозванстве / Н. Е. Вокуев // Семиотика культуры: антропологический поворот : колл. моногр. – Санкт-Петербург : Эйдос, 2011. – С. 280–290. – Текст : непосредственный.

45. Волков, С. Н. Мир экранной культуры как фактор симулятивности реального бытия / С. Н. Волков // Культура в фокусе научных парадигм. – 2021. – № 12–13. – С. 58–64. – Текст : непосредственный.
46. Волкова, В. О. Имагинация как феномен познания / В. О. Волкова, Н. В. Малахова, И. Е. Волков // Философская мысль. – 2021. – № 6. – С. 54–66. – Текст : непосредственный.
47. Волкова, П. С. «Практический смысл» П. Бурдые в контексте социо- и психолингвистики: к постановке проблемы / П. С. Волкова, В. И. Шаховский // Национальное здоровье. – 2019. – № 3. – С. 174–181. – Текст : непосредственный.
48. Ворожейкин, Е. П. Стратегии массовой экранной культуры / Е. П. Ворожейкин. – URL: <https://st-hum.ru/sites/st-hum.ru/files/pdf/vorozheikin.pdf?ysclid=17adm6h8ef791417703> (дата обращения: 13.03.2023). – Текст : электронный.
49. Воронцова, Е. А. Кино как способ расширения визуального восприятия в культуре рубежа XIX–XX вв. / Е. А. Воронцова // Аналитика культурологии. – 2013. – № 12. – Текст : непосредственный.
50. Галанина, Н. В. Понимание детерминации в философском анализе / Н. В. Галанина // Вестник Московского университета МВД России. – 2016. – № 2. – С. 21–23. – Текст : непосредственный.
51. Герасимова, О. Ю. Роль личности в сетевом самоорганизующемся социальном пространстве / О. Ю. Герасимова // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. – Тамбов : Грамота, 2015. – № 2. – Ч. 2. – С. 59–61. – Текст : непосредственный.
52. Герман, И. Эволюция технологий: Эррки Хухтамо о том, чем занимаются археологи медиа / И. Герман. – URL: <https://theoryandpractice.ru/posts/10145-arkheologiya-media> (дата обращения: 06.12.2022). – Текст : электронный.
53. Гимельрейх, С. Курс лекций по игровым механикам для магистрантов программы «Game development» / С. Гимельрейх. – URL: <https://journnsu.ru/2018/09/28/sergej-gimelrejh-prochital-kurs-lekcij-po-igrovym-mehanikam-dlja-magistrantov-programmy-game-development/> (дата обращения: 09.01.2023). – Текст : электронный.
54. Гиренок, Ф. И. Клиповое сознание / Ф. И. Гиренок. – Москва : Академический проект, 2014. – 249 с. – Текст : непосредственный.
55. Гладких, А. С. Потенциал семиотического подхода в контексте современной визуальной культуры / А. С. Гладких // Вестник ВГУ. Серия: Филология. Журналистика. – 2018. – № 4. – С. 109–112. – Текст : непосредственный.
56. Головашина, О. В. Модернизация как Европейский проект: линейная модель времени и трансформация социально-экономической системы / О. В. Головашина // Fractal Simulation. – 2012. – № 2. – С. 36–44. – Текст : непосредственный.
57. Головашина, О. В. Феномен модернизации и трансформации социального времени / О. В. Головашина // Известия ТамГУ. – 2012. – № 11 (115). – С. 269–275. – Текст : непосредственный.
58. Головашина, О. В. Коммерциализация времени: ценность и цена момента / О. В. Головашина // Fractal Simulation. – 2016. – № 1. – С. 25–34. – Текст : непосредственный.



## Литература

59. Головин, Ю. А. Создание и трансформация социокультурных симулякров в современных медиа / Ю. А. Головин, О. Е. Коханая // Челябинский гуманитарий. – 2020 – № 3 (53). – С. 76–82. – Текст : непосредственный.
60. Гринфилд, А. Радикальные технологии: устройство повседневной жизни / А. Гринфилд. – Москва : Изд. дом «Дело» РАНХиГС, 2019. – 421 с. – ISBN 978-5-7749-1361-9. – Текст : непосредственный.
61. Губанова, А. С. Интернет-технологии как продолжение человеческого тела: социально-философский анализ / А. С. Губанова // Известия Саратовского университета. Серия: Философия. Психология. Педагогика. – 2018. – Т. 18. – Вып. 3. – С. 252–255. – Текст : непосредственный.
62. Гудяков, Р. В. Драматизация информации на телевидении как проявление кризиса идентичности в обществе / Р. В. Гудяков // Вестник МГУ. – 2009. – № 4. – С. 75–80. – Текст : непосредственный.
63. Данюшина, Ю. В. Коммуникативная безопасность в государственном и деловом управлении / Ю. В. Данюшина // Язык. Словесность. Культура. – 2011. – № 1. – С. 71–86. – Текст : непосредственный.
64. Два совета Умберто Эко современникам. – URL: <https://www.pravmir.ru/dva-soveta-umberto-eko-sovremennikam/> (дата обращения: 12.12.2022). – Текст : электронный.
65. Декларация о правах человека и верховенстве права в информационном обществе. – Москва : Рос. ком-т Программы ЮНЕСКО «Информация для всех» : Фонд гражданских инициатив в политике Интернет, 2005. – 19 с. – Текст : непосредственный.
66. Делез, Ж. Кино. Образ-движение. Образ-время / Ж. Делез. – Москва : Ad Marginem, 2004 (Екатеринбург : ГИПП Урал. рабочий). – 622 с. – ISBN 5-93321-089-7. – Текст : непосредственный.
67. Делез, Ж. Логика смысла / Ж. Делез. – Москва : Раритет ; Екатеринбург : Деловая книга, 1998. – 472 с. – ISBN 5-88687-041-5. – Текст : непосредственный.
68. Деникин, А. А. Могут ли видеоигры быть искусством? / А. А. Деникин // Международный журнал исследований культуры. – 2013. – № 2 (11). – С. 92. – Текст : непосредственный.
69. Денисова, А. И. Компьютерные игры как феномен современной культуры / А. И. Денисова. – URL: <https://gamer.livejournal.com/509906.html> (дата обращения: 07.01.2023). – Текст : электронный.
70. Десятова, Л. Инновации. Заинтересованность. Воодушевление / Л. Десятова // Дополняя реальность: XII междунар. форум образоват. технологий «Дополняя реальность» : сб. тез. – Щелково : Издатель Мархотин П.Ю., 2011. С. 21–29. – Текст : непосредственный.
71. Дзига Вертов [Выступление после общественного просмотра «Человека с киноаппаратом» в Киеве] // Дзига Вертов. Из наследия. Статьи и выступления. – Москва : Эйзенштейн-центр, 2008. – Т. 2. – С. 149. – Текст : непосредственный.
72. Дзялошинская, М. И. Социально ответственное поведение в Интернете: поиски модели / М. И. Дзялошинская // Вопросы теории и практики журналистики. – 2014. – № 5. – С. 32–41. – Текст : непосредственный.
73. Дзялошинский, И. М. Еще раз о защите человека от медиаугроз: традиционные и новые подходы / И. М. Дзялошинский. – URL:

<https://publications.hse.ru/mirror/pubs/share/direct/213653727> (дата обращения: 14.01.2023). – Текст : электронный.

74. Друкер, П. Эффективное управление. Экономические задачи и оптимальные решения / П. Друкер. – Москва : ФАИР-ПРЕСС, 2001. – 288 с. – ISBN 5-8183-0018-8. – Текст : непосредственный.

75. Дудник, С. И. Кризис образования в цифровую эпоху / С. И. Дудник, Б. В. Марков // Вестник Санкт-Петербургского университета. Философия и конфликтология. – 2020. – Т. 36. – Вып. 2. – С. 214–226. – Текст : непосредственный.

76. Духан, И. Н. Оптические стратегии новых медиа: от перспективизма к дрейфующему взгляду / И. Н. Духан, А. Д. Старусева-Першеева // Праксема. Проблемы визуальной семиотики. – 2022. – № 3 (33). – С. 9–38. – Текст : непосредственный.

77. Емелин, В. А. Киберкультура и сетевое либертарианство / В. А. Емелин // Национальный психологический журнал. – 2018. – № 3 (31). – С. 3–11. – Текст : непосредственный.

78. Ефимова, З. Г. Влияние социальных сетей на личность / З. Г. Ефимова, В. Е. Зюбан. – URL: <https://cyberpsy.ru/articles/vliyanie-socialnyh-setej-na-lichnost/> (дата обращения: 14.01.2023). – Текст : электронный.

79. Жеребин, В. М. Современное восприятие времени и ускорение темпа жизни / В. М. Жеребин // Народонаселение. – 2014. – № 2. – С. 72–82. – Текст : непосредственный.

80. Жижек, С. Добро пожаловать в пустыню реального! / С. Жижек. – Москва : Фонд «Прагматика культуры», 2002. – 159 с. – ISBN 5-7333-0220-8. – Текст : непосредственный.

81. Жижина, М. В. Социальные представления студенческой молодежи о личности блогера / М. В. Жижина // Известия Саратовского университета. Серия. Философия. Психология. Педагогика. – 2019. – Т. 19. – Вып. 4. – С. 432–436. – Текст : непосредственный.

82. Залипятских, Ю. А. Специфика психологического воздействия телевидения на современное общество / Ю. А. Залипятских // Массовая коммуникация в современном мире: вызовы и перспективы : мат. междунар. науч.-практ. конф. / отв. ред. О. В. Лагутина. – Курск : ЗАО «Университетская книга», 2014. – С. 61–63. – ISBN: 978-5-9906247-0-2. – Текст : непосредственный.

83. Захаркина, Т. Н. Гаджетизация: эффекты влияния на общественные процессы / Т. Н. Захаркина, И. А. Исакова // Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского. Серия: Социальные науки. – 2019. – № 3 (55). – С. 115–121. – Текст : непосредственный.

84. Зиммель, Г. Рама картины: эстетический опыт / Г. Зиммель // Социология вещей / под ред. В. С. Вахштайна. – Москва : Территория будущего, 2006. – С. 48–54. – ISBN 5-91129-025-1. – Текст : непосредственный.

85. Зиммель, Г. Философия денег / Г. Зиммель // Избранное. Проблемы социологии / сост. С. Я. Левит. – Санкт-Петербург : Центр гуманитарных инициатив, 2015. – С. 159–209. – ISBN 978-5-98712-502-1. – Текст : непосредственный.

86. Зубофф, Ш. Эпоха надзорного капитализма. Битва за человеческое будущее на новых рубежах власти / Ш. Зубофф ; пер. с англ. А. Ф. Васильева ; под ред. Я. Охонько, А. Смирнова. – Москва : Изд-во ин-та Гайдара, 2022. – 781 с. – ISBN 978-5-93255-613-9. – Текст : непосредственный.

## Литература

87. Иванов, М. С. Психологические аспекты негативного влияния игровой компьютерной зависимости на личность человека / М. С. Иванов. – URL: <http://flogiston.ru/articles/netpsy/gameaddict2> (дата обращения: 25.12.2022). – Текст : электронный.
88. Инишев, И. Н. Распределенная образность: имагинативные практики современной культуры / И. Н. Инишев // ПРАЭНМА. Проблемы визуальной семиотики. – 2020. – Вып. 1 (23). – С. 31–46. – Текст : непосредственный.
89. Исигуро, Х. «Люди, андроиды и будущее». – URL: <https://theoryandpractice.ru/videos/939-khirosi-isiguro-lyudi-androidy-i-budushchee> (дата обращения: 05.09.2022). – Текст : электронный.
90. История уродства / под ред. Умберто Эко. – Москва : Слово / SLOVO, 2007. – 455 с. – ISBN 978-5-85050-913-2. – Текст : непосредственный.
91. Ищенко, Е. В. Принцип окна в современной экранной культуре : дис. ... канд. культурологии : 24.00.01 / Ищенко Елена Владимировна. – Москва, 2006. – 247 с. – Текст : непосредственный.
92. Казючиц, М. Ф. Полиэкранный экран и процессы трансформации экранной культуры 1950–1960-х годов / М. Ф. Казючиц // Наука телевидения. – 2016. – №. 12.2. – С. 72. – Текст : непосредственный.
93. Карасева, Э. М. Использование компьютерных технологий в деятельности преподавателя / Э. М. Карасева // Современное педагогическое образование. – 2019. – № 6. – С. 60–61. – Текст : непосредственный.
94. Касавина, Н. А. «Digital existence»: цифровой поворот в понимании человеческого бытия / Н. А. Касавина // The Digital Scholar: Philosopher's Lab / Цифровой ученый: лаборатория философа. – 2020. – Т. 3. – № 4. – С. 73–89. – Текст : непосредственный.
95. Касавина Н. А. Цифровизация как предмет междисциплинарных исследований / Н. А. Касавина // Эпистемология и философия науки. – 2019. – Т. 56. – № 4. – С. 251–259. – Текст : непосредственный.
96. Кассирер, Э. Избранное. Опыт о человеке / Э. Кассирер. – Москва : Гардарика, 1998. – 779 с. – ISBN 5-7975-0039-6. – Текст : непосредственный.
97. Кассирер, Э. Философия символических форм : в 3-х т. / Э. Кассирер. – Санкт-Петербург : Университетская книга, 2002. – Текст : непосредственный.
98. Кастельс, М. Власть коммуникации : учебное пособие / М. Кастельс ; пер. Н. М. Тылевич ; под науч. ред. А. И. Черных. – Москва : Изд. дом ВШЭ, 2016. – 564 с. – ISBN 978-5-7598-1009-4. – Текст : непосредственный.
99. Кастельс, М. Становление сетевого общества // М. Кастельс. – URL: [https://www.rulit.me/data/programs/resources/pdf/Kastels\\_Informacionnaya-epoha-ekonomika-obshchestvo-i-kultura\\_RuLit\\_Me\\_602112.pdf](https://www.rulit.me/data/programs/resources/pdf/Kastels_Informacionnaya-epoha-ekonomika-obshchestvo-i-kultura_RuLit_Me_602112.pdf) (дата обращения: 30.08.2022). – Текст : электронный.
100. Кель, М. Время и собака. Депрессии современности / М. Кель. – Москва : Горизонталь, 2021. – 370 с. – ISBN 978-5-60-430303-0. – Текст : непосредственный.
101. Кириллова, Н. Б. Киномагия: маска и миф / Н. Б. Кириллова // Вестник ВГИК. – 2020. – Т. 12. – № 3 (45). – С. 29–42. – Текст : непосредственный.
102. Кириллова, Н. Б. Медиалогия : монография / Н. Б. Кириллова. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2018. – 420 с. – ISBN 978-5-4475-2800-3. – Текст : непосредственный.

103. Кириллова, Н. Б. Медиаполитика государства в условиях социокультурной модернизации : учеб. пособие / Н. Б. Кириллова. – Москва : Юрайт, 2023. – 109 с. – ISBN 978-5-534-08477-1. – Текст : непосредственный.
104. Когнитивная терапия депрессии / А. Бек, А. Раш, Б. Шо, Г. Эмери. – Москва : Питер, 2003. – 298 с. – ISBN 5-318-00689-2. – Текст : непосредственный.
105. Козьякова, М. И. Эволюция экрана: мифы современной культуры / М. И. Козьякова // Культура культуры. – 2018. – № 1 (17). – С. 23. – Текст : непосредственный.
106. Козьякова, М. И. Экранная культура как умножение пространства: парадоксы новых миров / М. И. Козьякова. – URL: <http://cult-cult.ru/screen-culture-as-multiplication-of-space-paradoxes-of-new-worlds/> (дата обращения: 11.04.2022). – Текст : электронный.
107. Комар, В. Г. Сравнение цифровых и киноплёночных систем кинематографа / В. Г. Комар // Мир техники и кино. – 2006. – № 2. – С. 7–12. – Текст : непосредственный.
108. Концепция Информационного кодекса Российской Федерации / под ред. И. Л. Бачило. – Москва : Канон-плюс, 2014. – 190 с. – ISBN 978-5-88373-409-9. – Текст : непосредственный.
109. Косенкова, Н. Г. Психологические аспекты восприятия экранного изображения / Н. Г. Косенкова // Вестник науки и образования. – 2019. – № 21. – С. 106–108. – Текст : непосредственный.
110. Котлованова, К. А. Влияние телевидения на современное общество / К. А. Котлованова // Медиа. Информация. Коммуникация. – 2017. – № 20. – С. 28–38. – Текст : непосредственный.
111. Кракауэр, З. Природа фильма. Реабилитация физической реальности / З. Кракауэр. – Москва : Искусство, 1974. – 442 с. – Текст : непосредственный.
112. Кроукер, А. Постмодернистская сцена: экскрементальная культура и гиперэстетика / А. Кроукер, Д. Кук // Общественные науки за рубежом. – 1992. – № 5–6. – С. 96–102. – Текст : непосредственный.
113. Куриленко, Е. Переживание времени – экзистенциально-аналитический взгляд. – URL: <https://www.b17.ru/article/321296/> (дата обращения: 29.08.2022). – Текст : электронный.
114. Кутырев, В. А. Бытие или ничто / В. А. Кутырев. – Санкт-Петербург : Алетейя, 2010. – 491 с. – ISBN 978-5-91419-322-2. – Текст : непосредственный.
115. Кыштымова, И. М. Влияние видеоигр на геймеров: к проблеме определения трансформационного потенциала игровой активности / И. М. Кыштымова, С. Б. Тимофеев. – URL: <https://BaikalResearchJournal/article/n/vliyanie-videoigr-na-geymerov-k-probleme-opredeleniya-transformatsionnogo-potentsiala-igrovoy-aktivnosti> (дата обращения: 10.01.2023). – Текст : электронный.
116. Кьеркегор, С. Понятие страха / С. Кьеркегор ; пер. с дат. Н. В. Исаевой, С. А. Исаева. – 2-е изд. – Москва : Академический проект, 2014. – 224 с. – ISBN 978-5-8291-1598-2. – Текст : непосредственный.
117. Леонов, А. Цвет и психология: на что влияет цвет в видеоиграх / А. Леонов. – URL: <https://www.school-xyz.com/cvet-i-psihiologiya-na-chto-vliyaet-cvet-v-videoigrah> (дата обращения: 08.01.2023). – Текст : электронный.

## Литература

118. Липинская, А. А. Этюды о страшном: хоррор в современных исследованиях / А. А. Липинская, А. Ю. Сорочан // Новое литературное обозрение. – 2021. – № 6 (172). – С. 301–316. – Текст : непосредственный.
119. Лисовец, И. М. Экранная культура в пространстве визуальной коммуникации / И. М. Лисовец // Экранная культура в современном медиапространстве: методология, технологии, практики. – Москва ; Екатеринбург : ИПП «Уральский рабочий», 2006. – С. 82–86. – Текст : непосредственный.
120. Лишаев, С. А. Метаморфозы слова / С. А. Лишаев. – Санкт-Петербург : Алетейя, 2011 – 232 с. – ISBN 978-5-91419-500-4. – Текст : непосредственный.
121. Логинов, Н. Клиповое мышление: психический процесс, которого не существует / Н. Логинов. – URL: <https://postnauka.ru/longreads/156614> (дата обращения: 23.12.2022). – Текст : электронный.
122. Лопатинская, Т. Д. Цифровое бессмертие, или вечная жизнь в виртуально-игровой среде / Т. Д. Лопатинская // Каспийский регион: политика, экономика, культура. – 2018. – № 2 (55). – С. 151–162. – Текст : непосредственный.
123. Луков, В. А. Телевидение в современной культуре повседневности: тезаурусный анализ / В. А. Луков, М. В. Луков // Наука телевидения. – 2011. – № 12. – С. 57–74. – Текст : непосредственный.
124. Маклюэн, Г. М. Понимание Медиа: Внешние расширения человека / Г. М. Маклюэн. – Москва : Гиперборей : Кучково поле, 2007. – 462 с. – ISBN 978-5-901679-58-6. – Текст : непосредственный.
125. Маклюэн, М. Галактика Гуттенберга: становление человека печатающего / М. Маклюэн. – Москва : Академический проект ; Фонд «Мир», 2005. – 495 с. – ISBN 5-8291-0548-9. – Текст : непосредственный.
126. Маклюэн, М. Война и мир в глобальной деревне / М. Маклюэн, К. Фиоре. – Москва : АСТ : Астрель, 2011. – 219 с. – ISBN 978-5-17-075829-6. – Текст : непосредственный.
127. Маклюэн, М. С появлением Спутника планета стала глобальным театром, в котором нет зрителей, а есть только актеры / М. Маклюэн // Кентавр. – Москва, 1994. – № 1. – С. 20–31. – Текст : непосредственный.
128. Манович, Л. Теории софт-культуры / Л. Манович. – Москва : Красная ласточка, 2018. – 208 с. – ISBN 978-5-9908655-2-5. – Текст : непосредственный.
129. Мареева, Е. В. Культура как диалектическое снятие «натуры» / Е. В. Мареева // Альтернативы. – 2013. – № 3. – С. 141–143. – Текст : непосредственный.
130. Мареева, Е. В. Культурология или философия культуры: истоки методологического конфликта / Е. В. Мареева // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. – 2021. – № 1 (99). – С. 52–61. – Текст : непосредственный.
131. Марков, Б. В. После оргии / Б. В. Марков // Бодрийар Ж. Америка. – Санкт-Петербург : Владимир Даль, 2000. – 203 с. – ISBN 5-93615-008-9. – Текст : непосредственный.
132. Маслов, В. М. Свобода; свободы; виртуальная реальность / В. М. Маслов // Вестник Челябинского государственного университета. – 2020. – № 5 (439). – С. 50–58. – Текст : непосредственный.

133. Матвеева, М. В. Влияние гаджетов на развитие памяти у младших школьников / М. В. Матвеева // Вестник Северо-Восточного федерального университета им. М. К. Аммосова. Серия: Педагогика. Психология. Философия. – 2021. – № 2 (22). – С. 54–63. – Текст : непосредственный.
134. Махровский, О. В. «Television»: связь через века / О. В. Махровский // Век качества. – 2010. – № 4. – С. 70–72. – Текст : непосредственный.
135. Махровский, О. В. Интегральная широкополосная связь на широкоэмитательных сетях. Европейский проект сети с полным набором услуг на базе сетей кабельного телевидения / О. В. Махровский // Broadcasting: Телевидение и радиовещание. – 1999. – № 3. – С. 52–57. – Текст : непосредственный.
136. Медиа: между магией и технологией / под ред. Н. Сосны, К. Федоровой. – Москва ; Екатеринбург : Кабинетный ученый, 2014. – 330 с. – ISBN 978-5-7525-2832-3. – Текст : непосредственный.
137. Месянжинова, А. В. «Экранология» Эрчки Хухтамо в пространстве современной медийной культуры (к вопросу «домашних» экранов) / А. В. Месянжинова // Наука телевидения. – 2012. – № 12. – С. 241–256. – Текст : непосредственный.
138. Миронов, В. В. Тоска по истинному бытию в цифровой культуре / В. В. Миронов, З. А. Сокулер // Вестник Московского университета. Серия 7: Философия. – 2018. – № 1. – С. 3–22. – Текст : непосредственный.
139. Михалкович, В. И. Время телевидения / В. И. Михалкович // Экранная культура. Теоретические проблемы / отв. ред. К. Э. Разлогов. – Санкт-Петербург : Дмитрий Буланин, 2012. – С. 226–252. – ISBN 978-5-86007-681-5. – Текст : непосредственный.
140. Михалкович, В. И. Избранные российские киносы / В. И. Михалкович. – Москва : Аграф, 2006. – 318 с. – ISBN 5-7784-0305-4. – Текст : непосредственный.
141. Морозова, Л. Л. Синдром постоянного нахождения онлайн или как гаджеты изменили нашу жизнь / Л. Л. Морозова // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. – 2016. – № 1. – С. 25–30. – Текст : непосредственный.
142. Мосиенко, Л. И. Нигилизм как фактор социокультурного развития / Л. И. Мосенко. – Омск : Изд-во ОмГТУ, 2003. – 59 с. – Текст : непосредственный.
143. Мочалов, А. Н. Права человека в сети Интернет / А. Н. Мочалов, Н. Е. Колобаева, К. А. Иванова. – URL: <https://infopedia.su/22x10ab1.html> (дата обращения: 10.01.2023). – Текст : электронный.
144. Невинский, В. В. «Цифровые права» человека: сущность, система, значение / В. В. Невинский. – URL: <https://urfac.ru/?p=2889> (дата обращения: 15.01.2023). – Текст : электронный.
145. Некрасова, Н. А. Мировоззрение как объект философской рефлексии / Н. А. Некрасова, С. И. Некрасов // Современные наукоемкие технологии. – 2005. – № 6. – С. 20–23. – Текст : непосредственный.
146. Николаева, Е. В. Экран как зеркало медийных революций / Е. В. Николаева // Наука телевидения. – 2017. – Т. 13. – № 1. – С. 43. – Текст : непосредственный.
147. Николаеску, И. А. Потенциальные возможности информационно-коммуникационных технологий для профессионально-педагогической самореализации преподавателя системы последиplomного образования / И. А. Николаеску // Ученые записки Забайкальского

## Литература

государственного университета. Серия: Профессиональное образование, теория и методика обучения. – 2015. – № 12. – С. 23–30. – Текст : непосредственный.

148. Ницше, Ф. Странник и его тень / Ф. Ницше. – Москва : REFL-book, 1994. – 220 с. – Текст : непосредственный.

149. Ницше, Ф. Сумерки идолов, или как философствуют молотом / Ф. Ницше. – Москва : Эксмо-Пресс, 2018. – 160 с. – ISBN 978-5-04-091629-0. – Текст : непосредственный.

150. О внесении изменений в статью 15.3 Федерального закона «Об информации, информационных технологиях и о защите информации» : Федеральный закон № 31-ФЗ [принят Государственной Думой 7 марта 2019 г. : одобрен Советом Федерации 13 марта 2019 г.] – Текст : электронный // ГАРАНТ.РУ [сайт]. – URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/72098118/> (дата обращения: 10.01.2023).

151. Об информации, информационных технологиях и о защите информации : Федеральный закон № 149-ФЗ [принят Государственной Думой 8 июля 2006 г. : одобрен Советом Федерации 14 июля 2006 г.] – Текст : электронный // ГАРАНТ.РУ [сайт]. – URL: <https://base.garant.ru/12148555/> (дата обращения: 12.01.2023).

152. Огнев, К. К. Экранная культура: становление и основные этапы развития / К. К. Огнев // Символ науки. – 2016. – № 8. – Текст : непосредственный.

153. Огурчиков, П. К. Экранная культура как новая мифология (на примере кино) : дис. ... д-ра культурологии : 24.00.01 / Огурчиков Павелд Константинович. – Москва, 2008. – 41 с. – Текст : непосредственный.

154. Ойзерман, Т. И. Кантовская концепция пространства и времени / Т. И. Ойзерман // Кантовский сборник. – 2009. – Текст : непосредственный.

155. Опрос 2013 Mobile Consumer Habits (link is external). – URL: <http://www.zdnet.com/article/phone-sex-using-our-smartphones-from-the-shower-to-the-sack/> (дата обращения: 22.08.2022). – Текст : электронный.

156. Опрос OnePoll и SecurEnvoy «Nomophobia continues to sweep the US». – URL: <https://www.securenvoy.com/blog/2012/02/16/66-of-the-population-suffer-fromnomophobia-the-fear-of-being-without-their-phone/> (дата обращения: 23.08.2022). – Текст : электронный.

157. Опрос Versapak. – URL: <http://www.thedrum.com/news/2013/07/11/over-half-brits-suffer-extreme-tech-anxiety-whenseparated-smartphones> (дата обращения: 22.08.2022). – Текст : электронный.

158. Ортега-и-Гассет, Х. Размышления о технике / Х. Ортега-и-Гассет. – URL: [http://www.gumer.info/bogoslov\\_Buks/Philos/gas\\_raz/02.php](http://www.gumer.info/bogoslov_Buks/Philos/gas_raz/02.php). (дата обращения: 25.03.2022). – Текст : электронный.

159. Основы продюсерства. Аудиовизуальная сфера / под. ред. Г. П. Иванова. – Москва : Юнити, 2003. – 719 с. – ISBN 5-238-00479-6. – Текст : непосредственный.

160. Отрывок из книги «со всеми и ни с кем». Конец уединения: что отнимает у человека смартфон. – URL: <https://special.theoryandpractice.ru/smartphone/> (дата обращения: 22.08.2022). – Текст : электронный.

161. Очеретяный, К. А. Автоматы Платона: к понятийной археологии принципа автоматизма / К. А. Очеретяный // Универсум Платоновской мысли: Платон и Античная наука :

сб. ст. XXV междунар. науч. конф. (Санкт-Петербург, 21–22 июня 2017 г.). – Санкт-Петербург : ООО «Издательство РХГА», 2017. – С. 191–196. – ISBN 978-5-88812-877-0. – Текст : непосредственный.

162. Очеретяный, К. А. Бытие в цифре: модусы цифрового существования / К. А. Очеретяный // Революция и эволюция: модели развития в науке, культуре, обществе : труды II всерос. науч. конф. (Нижний Новгород, 29 ноября 2019 г.). – Нижний Новгород : ООО «Красная ласточка», 2019. – С. 299–302. – ISBN 978-5-9908655-3-2. – Текст : непосредственный.

163. Очеретяный, К. А. Интерфейс как идеология // Информация–Коммуникация–Общество. – 2019. – Т. 1. – С. 219–225. – Текст : непосредственный.

164. Очеретяный, К. А. Интерфейс: дисциплинарное пространство или территория возможностей? / К. А. Очеретяный // Революция и эволюция: модели развития в науке, культуре, социуме : труды III всерос. науч. конф. (Нижний Новгород, 26–28 ноября 2021 г.). – Москва : Межрегиональная общественная организация «Русское общество истории и философии науки», 2021. – С. 218–222. – ISBN 978-5-6047228-3-1. – Текст : непосредственный

165. Очеретяный, К. А. Супернегерой: от суперсилы к ультранасилию / К. А. Очеретяный // Journal volume & issue. – Vol. 2. – No. 3. – P. 27–46. – Текст : непосредственный.

166. Очеретяный, К. А. Тело как медиа: опыт реконструкции : автореф. дис. ... канд. филос. наук : 09.00.01 / Очеретяный Константин Алексеевич. – Санкт-Петербург, 2015. – 24 с. – Текст : непосредственный

167. Очеретяный, К. А. Угасание вещиности: к возможности эсхатологии медиа / К. А. Очеретяный // Дискурс. – 2018. – № 5. – С. 3–13. – Текст : непосредственный

168. Парикка, Д. Media Archeology: расширение политического / Д. Парикка. – URL: <https://m-introduction.livejournal.com/929607.html> (дата обращения: 04.12.2022). – Текст : электронный.

169. Пархоменко, Я. А. Чего боится Уолтер Уайт? Драматические конфликты и мотивации в сериале «Во все тяжкие» / Я. А. Пархоменко, И. В. Кононов // Артикульт. – 2019. – № 3 (35). – С. 114–129. – Текст : непосредственный.

170. Пеннер, Р. В. Цифровое пространство: от идеи к проекту и контролю / Р. В. Пеннер // Вестник Челябинского государственного университета. – 2021. – № 11 (457). – С. 11–15. – Текст : непосредственный.

171. Петровская, Е. Вхождение в конечное / Е. Петровская // Бодрийяр Ж. Соблазн. – URL: <https://fil.wikireading.ru/38639?ysclid=lo8xu8x5g64901591> (дата обращения: 04.12.2022). – Текст : электронный.

172. Платон. Государство / Платон. – Москва : АСТ, 2016. – 448 с. – ISBN 978-5-17-098343-8. – Текст : непосредственный..

173. Плужникова, Н. Н. Человек и техника: новый антропологический поворот в культуре / Н. Н. Плужникова // Интеллект. Инновации. Инвестиции. – 2021. – № 6. – С. 125. – Текст : непосредственный..

174. Подкосова, Я. Г. Анализ перспектив использования технологий виртуальной реальности в дистанционном обучении / Я. Г. Подкосова, О. О. Варламов, А. В. Остроух, М. Н. Краснянский // Вопросы современной науки и практики. – 2011. – № 2 (33). – С. 104–111. – Текст : непосредственный..



## Литература

175. Подорога, В. А. Феноменология тела. Введение в философскую антропологию / В. А. Подорога. – Москва : Изд. фирма «Ad Marginem», 1995. – 339 с. – ISBN 5-88059-006-2. – Текст : непосредственный.
176. Познин, В. Ф. Художественное пространство и время в экранном хронотопе / В. Ф. Познин // Вестник СПбГУ. – 2019. – № 1 (Т. 9). – С. 93–109. – Текст : непосредственный.
177. Познин, В. Ф. Экранное пространство и время. Структурно-типологический и перцептуальный аспекты / В. Ф. Познин. Санкт-Петербург : Петрополис, 2021. – 389 с. – ISBN 978-5-96-761304-3. – Текст : непосредственный.
178. Познин, В. Ф. Экранное пространство и время: психология восприятия / В. Ф. Познин. – Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2012. – Текст : непосредственный.
179. Познин, В. Ф. Экранное пространство: реальное и воображаемое / В. Ф. Познин // Вестник СПбГУ. – 2015. – № 1 (Т.15). – С. 18–25. – Текст : непосредственный.
180. Полани, М. Личностное знание. На пути к посткритической философии / М. Полани. – Москва : Прогресс, 1985. – 344 с. – Текст : непосредственный.
181. Полиектов, В. Исчезнет или возрождается человек в экранной культуре? / В. Полиектов // Санкт-Петербургский университет. – 1998. – № 10. – С. 3–10. – Текст : непосредственный.
182. Полуэктова, И. А. Социокультурные эффекты медиатизации телевидения / И. А. Полуэктова // Знание. Понимание. Умение. – 2018. – № 4. – С. 71–82. Текст : – непосредственный.
183. Помелов, В. А. Геймер: игроман или креативная личность? / В. А. Помелов // Вестник Челябинской государственной академии культуры и искусств. – 2014. – № 3 (39). – С. 76–81. – Текст : непосредственный.
184. Постиндустриализм. Опыт критического анализа : монография / В. И. Якунин, С. С. Сулакшин, В. Э. Багдасарян [и др.]. – Москва : Науч. эксперт, 2012. – 287 с. – Текст : непосредственный.
185. Почепцов, Г. Ложь Одиссея, которую открыла новая наука медиа-археология. Введение в новую науку: власть образов над сюжетами / Г. Почепцов. – URL: <https://psyfactor.org/lib/media15.htm> (дата обращения: 24.03.2022). – Текст : электронный.
186. Почепцов, Г. Нарративное или нумерическое: медиаархеология о дигитальном будущем / Г. Почепцов. – URL: <https://psyfactor.org/lib/media-narrative-2.htm> (дата обращения: 24.03.2022). – Текст : электронный.
187. Правила жизни Изабель Юппер. – URL: <https://www.pravilamag.ru/hero/10182-isabelle-huppert/> (дата обращения: 12.12.2022). – Текст : электронный.
188. Пресьядо, П. Квартира на Уране: хроники перехода / П. Пресьядо. – Москва : No Kidding Press, 2021. – 288 с. – ISBN 978-5-60-447496-9. – Текст : непосредственный.
189. Пригожин, И. Порядок из хаоса: Новый диалог с природой / И. Пригожин, И. Стенгерс. – Москва : Прогресс, 1986. – 431 с. – Текст : непосредственный.
190. Птицына, С. Теория сетевого общества М. Кастельса / С. Птицына. – Саарбрюккен : Ламберт Паблицер. – 2011. – 79 с. – ISBN 9783844351002. – Текст : непосредственный.
191. Рагимов, И. Преступление и наказание / И. Рагимов. – Санкт-Петербург : Аргумент Литагент «Юридический центр», 2013. – 288 с. – ISBN 978-5-94201-668-5. – Текст : непосредственный.

192. Реквиц, А. Общество сингулярностей. О структурных изменениях эпохи модерна / А. Реквиц ; пер. Т. Ю. Адаменко, И. Г. Соколовской. – Москва ; Берлин : Директмедиа Паб-лишинг, 2022. – 400 с. – ISBN: 978-5-4499-2823-8. – Текст : непосредственный.
193. Романова, Г. В. Применение экранных технологий при обучении иностранному языку в средней общеобразовательной школе / Г. В. Романова // Педагогическое образование в России. – 2015. – № 8. – С. 41–45. – Текст : непосредственный.
194. Руденко, А. М. Воздействие средств массовой коммуникации на современное общество / А. М. Руденко, В. В. Котлярова // Медиаобразование. – 2017. – № 3. – С. 134–142. – Текст : непосредственный.
195. Руднев, В. П. Телеэкранный характер киноэкрана: идеи воздействия / В. П. Руднев // Наука телевидения. – 2013. – Т. 10. – С. 164–173. – Текст : непосредственный.
196. Рябова, В. В Британии разработан правительственный законопроект об ответственности соцсетей за противоправный контент / В. Рябова. – URL: <https://d-russia.ru/v-britanii-razrabotan-pravitelstvennyj-zakonoproekt-ob-otvetstvennosti-socsetej-za-protivopravnyj-kontent.html> (дата обращения: 13.01.2023). – Текст : электронный.
197. Рязанцев, А. А. Экранный характер современной культуры / А. А. Рязанцев // Аналитика культурологии. – 2012. – № 2 (23). – С. 115–121. – Текст : непосредственный.
198. Савчук, В. В. Медиафилософия. Приступ реальности / В. В. Савчук. – Санкт-Петербург : Изд-во РХГА, 2013. – 350 с. – ISBN 978-5-88812-550-2. – Текст : непосредственный.
199. Савчук, В. В. Социокультурные ориентиры познания и проблемы научного творчества в медиамире / В. В. Савчук, К. А. Очеретяный К. А. // Эпистемология и философия науки. – 2021. – Т. 58. – № 2. – С. 43–50. – Текст : непосредственный.
200. Савчук, В. В. Цифровой поворот: глобальные тенденции и локальные специфики / В. В. Савчук, К. А. Очеретяный К. А. // Вопросы философии. – 2021. – № 4. – С. 5–16. – Текст : непосредственный.
201. Саенко Н. Р. Концептуальные интерпретации нигитологии культуры : дис. ... д-ра филос. наук : 24.00.01 / Саенко Наталья Ряфиковна. – Санкт-Петербург, 2012. – 342 с. – Текст : непосредственный.
202. Саенко, Н. Р. Процедуры «вживления» экрана в бытие современного человека Н. Р. Саенко, И. В. Щеглов // Каспийский регион: политика, экономика, культура. – 2012. – № 4 (33). – С. 275–282. – Текст : непосредственный.
203. Саенко, Н. Р. Формы и образы небытия в культуре / Н. Р. Саенко. – Саратов : Вузовское образование, 2020. – 294 с. – ISBN 978-5-4487-0731-5. – Текст : непосредственный.
204. Сандомирский, М. И. Интернет и безответственность / М. Сандомирский. – URL: <https://proza.ru/2011/11/15/1131> (дата обращения: 15.01.2023). – Текст : электронный.
205. Сапольски, Р. Биология поведения человека / Р. Сапольски. – URL: [youtube.com/playlist?list=...](https://youtube.com/playlist?list=...) (дата обращения 30.03.2022).
206. Саркисян, М. В. «Болтливое большинство»: приватность, работа и досуг в киберпространстве / М. В. Саркисян // Человеческий капитал. – 2014. – № 9 (69). – С. 105–107. – Текст : непосредственный.
207. Саяпин, В. О. Сетевое общество как матрица современной структуры социальной виртуальности / В. О. Саяпин // Манускрипт. – 2016. – № 1 (63). – С. 140–147. – Текст : непосредственный.

## Литература

208. Северина, Е. М. Цифровой текст в пространстве современной культуры / Е. М. Северина // Человек и культура. – 2019. – № 5. – С. 65–72. – Текст : непосредственный.
209. Семькин, В. Посредник между геймером и игрой: как интерфейс влияет на восприятие геймплея / В. Семькин. – URL: <https://dtf.ru/gamedev/718909-posrednik-mezhdu-geymerom-i-igroy-kak-interfeys-vliyaet-na-voispriyatie-geympleya> (дата обращения: 09.01.2023). – Текст : электронный.
210. Сидоров, А. М. Постмодерн и нигилизм (стратегии критики нигилизма в философии Ж.-Ф. Лиотара) / А. М. Сидоров // Кронос. – 2021. – № 6 (Т. 11). – С. 59–63. – Текст : непосредственный.
211. Синявина, Н. В. Квасисвобода как одна из характеристик виртуальной реальности / Н. В. Синявина // Вестник МГУКИ. – 2021. – № 5 (103). – С. 17–22. – Текст : непосредственный.
212. Соколовский, С. В. Экстензии как Техносоматические сборки: к истории одной идеи / С. В. Соколовский // Corpus Mundi. – 2020. – Т. 1. – № 1. – С. 15–35. – Текст : непосредственный.
213. Сорочинский, П. В. Значение образов виртуальной реальности для развития мышления человека в области решения биологических задач / П. В. Сорочинский // Идеи О. К. Тихомирова и А. В. Брушлинского и фундаментальные проблемы психологии : мат. всерос. конф. с иност. участием. – Москва : МГУ, 2013. – С. 285–287. – Текст : непосредственный.
214. Старкова, А. В. «Героическое путешествие» в виртуальный мир / А. В. Старкова. – URL: <http://anaculturolog.ru/journal/archive/item/737-heroic-journey-into-the-virtual-world-embodiment-monomifa-in-a-computer-game.html> (дата обращения: 08.01.2023). – Текст : электронный.
215. Степанов, М. А. Элементы археологии медиа / М. А. Степанов. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/elementy-arheologii-media> (дата обращения: 27.04.2023). – Текст : электронный.
216. Степанцева, О. А. Субкультура геймеров в контексте информационного общества : автореф. дис. ... канд. культурологии : 24.00.01 / Степанцева Ольга Александровна. – Санкт-Петербург, 2007. – 27 с. – Текст : непосредственный.
217. Сухачев, В. Ю. Герметизм тел и герменевтика телесной практики / В. Ю. Сухачев // Метафизические исследования. – 1997. – № 1. – С. 7. – Текст : непосредственный.
218. Суховерков, Р. В. Психологические аспекты восприятия учащимся информации с экрана монитора / Р. В. Суховерков // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. – 2008. – № 1. – С. 158–160. – Текст : непосредственный.
219. Темник, А. Д. Миф Платона о пещере и фильм «Матрица» / А. Д. Темник // Молодой ученый. – 2018. – № 30 (216). – С. 160–162. – Текст : непосредственный.
220. Терещенко, Н. А. Постмодернизм как ситуация философствования / Н. А. Терещенко, Т. М. Шатунова. – Санкт-Петербург : Алетейя, 2003. – 190 с. – ISBN 5893296370 – Текст : непосредственный.
221. Терещенко, О. В. Методы исследований аудитории массовых многопользовательских онлайн-игр / О. В. Терещенко, В. П. Цыганкова // Культура и технологии. – 2019. – Т. 4. – № 4. – С. 141–154. – Текст : непосредственный.

222. Тихонова, С. В. Цифровое общество и цифровая антропология: трансдисциплинарные основания социально-эпистемологических исследований / С. В. Тихонова, С. М. Фролова // Известия Саратовского университета. Серия: Психология. Философия. Педагогика. – 2019. – Т. 19. – Вып. 3. – С. 287–290. – Текст : непосредственный.
223. Тоффлер Э. Метаморфозы власти: знание, богатство и сила на пороге XXI века. Москва : АСТ, 2009. – 668 с.
224. Тоффлер, Э. Шок будущего / Э. Тоффлер. – Москва : АСТ, 2008. – 560 с. – ISBN 5-17-010706-4. – Текст : непосредственный.
225. Тоффлер, Э. Третья волна / Э. Тоффлер. – Москва : АСТ, 2010. – 784 с. – ISBN 978-5-17-062498-0. – Текст : непосредственный.
226. Тульчинский, Г. Л. Персонологический поворот / Г. Л. Тульчинский // Проективный философский словарь: новые термины и понятия. – Санкт-Петербург : Алетей, 2003. – 512 с. – ISBN 5-89329-634-6. – Текст : непосредственный.
227. Тульчинский, Г. Л. Постчеловеческая персонология / Г. Л. Тульчинский. – Санкт-Петербург : Алетей, 2002. – 677 с. – ISBN 5-89329-533-1. – Текст : непосредственный.
228. Турканова, В. И. Приватность в Интернете и распространение личных данных подростками / В. И. Турканова // Научные ведомости Белгородского государственного университета. Серия: Философия. Социология. Право. – 2010. – № 14. – С. 292–295. – Текст : непосредственный.
229. Тягунов, А. А. Риски личностного пространства: приватность и информационная безопасность / А. А. Тягунов, Е. А. Евстифеева, Э. Ю. Майкова, А. Г. Козлов // Вестник Тверского государственного технического университета. Серия: Науки об обществе и гуманитарные науки. – 2013. – № 2. – С. 11–16. – Текст : непосредственный.
230. Уорхол, Э. Философия Энди Уорхола (от А к Б и наоборот) / Э. Уорхол. – Москва : Ад Маргинем Пресс, сор. 2016. – 267 с. – ISBN 978-5-91103-267-8. – Текст : непосредственный.
231. Фадеева Т. Е. Зритель в пространстве виртуальной реальности: формирование планетарной оптики / Т. Е. Фадеева // Праксема. Проблемы визуальной семиотики. – 2022. – № 3 (33). – С. 73–96. – Текст : непосредственный.
232. Финн, В. К. К структурной когнитологии: феноменология сознания с точки зрения искусственного интеллекта / В. К. Финн // Вопросы философии. – 2009. – № 1. – С. 88–103. – Текст : непосредственный.
233. Флоренский, П. А. Из богословского наследия / П. А. Флоренский // Богословские труды. – Москва, 1977. – Текст : непосредственный.
234. Фрейд З. Жуткое (1919) / З. Фрейд. – URL: <https://freudproject.ru/?p=723&ysclid=178mxq6tkh946448375> (дата обращения: 20.07.2022). – Текст : электронный.
235. Фролов, А. Восемь принципов иммерсивного симулятора: деконструкция жанра / А. Фролов. – URL: <https://skillbox.ru/media/gamedev/8-printsipov-immersivnogo-simulyatora/> (дата обращения: 09.01.2023). – Текст : электронный.
236. Фромм, Э. Человек для себя / Э. Фромм. – Москва : АСТ, 2020. – 320 с. – ISBN 978-5-17-109884-1. – Текст : непосредственный.

## Литература

237. Хайдеггер, М. Отрешенность / М. Хайдеггер. – URL: [https://filosoff.org/heidegger/wp-content/uploads/sites/115/2015/11/hajdegger-martin-otreshennost-filosoff.org\\_.pdf?ysclid=13r5bkg756](https://filosoff.org/heidegger/wp-content/uploads/sites/115/2015/11/hajdegger-martin-otreshennost-filosoff.org_.pdf?ysclid=13r5bkg756) (дата обращения: 12.12.2022). – Текст : электронный.
238. Хапаева, Д. Р. Кошмар: литература и жизнь / Д. Р. Хапаева. – Москва : Текст, 2010. – 364 с. – ISBN 978-5-7516-0895-8. – Текст : непосредственный.
239. Хоружий, С. С. О старом и новом / С. С. Хоружий. – Санкт-Петербург : Алетейя, 2000. – 475 с. – ISBN 5-89329-234-0. – Текст : непосредственный.
240. Хоружий, С. С. Человек и его три дальних удела / С. С. Хоружий // Вопросы философии. – 2004. – № 1. – С. 54. – Текст : непосредственный.
241. Цилински, З. Археология медиа / З. Цилински. – Москва : Ад Маргинем Пресс, Музей современного искусства «Гараж», 2019. – 388 с. – Текст : непосредственный.
242. Цифровое общество: Исторический контекст развития человека. – URL: [publications.hse.ru/books/185815283](http://publications.hse.ru/books/185815283) (дата обращения: 14.01.2023). – Текст : электронный.
243. Черных, С. С. Инновационный потенциал российской молодежи в условиях цифровизации системы образования: ведущие тренды и перспективы развития / С. С. Черных, Е. В. Сусименко, А. М. Коваленко // Современная наука: актуальные проблемы теории и практики. Серия: Гуманитарные науки– 2020. – № 12–3. – С. 69–70. – Текст : непосредственный.
244. Шабалин, В. В. Экранное пространство в полиракурсном построении сложносоставного телевизионного кадра / В. В. Шабалин // Художественная культура. – 2022. – № 1. – С. 368–385. – Текст : непосредственный.
245. Шестакова, М. А. Основные подходы к исследованию визуального мышления / М. А. Шестакова, Т. Б. Батыр // Праксема. Проблемы визуальной семиотики. – 2021. – № 4 (30). – С. 256–272. – Текст : непосредственный.
246. Шигапова, И. И. Экранная культура и экранная речь / И. И. Шигапова. – URL: <https://psychology.snauka.ru/2014/05/3072> (дата обращения: 25.08.2022). – Текст : электронный.
247. Шилина, М. Г. Визуализация как императив коммуникации в парадигме big data? / М. Г. Шилина // Визуальная коммуникация в социокультурной динамике : сб. ст. II междунар. науч. конф. / под ред. Н. Ф. Федотовой. – Казань, 2016. – С. 112–117. – Текст : непосредственный.
248. Шопенгауэр, А. Мир как воля и представление / А. Шопенгауэр // Собрание сочинений : в 6-и т. – Москва : ТЕРРА – Книжный клуб ; Республика, 1999. –Т. 1. – 496 с. – ISBN 5-300-02645-X. – Текст : непосредственный.
249. Шпенглер, О. Человек и техника / О. Шпенглер ; пер. с нем. А. М. Руткевича // Культурология XX век. – Москва, 1995. – С. 454–492. – Текст : непосредственный.
250. Шпунт, О. «Плюсы» и «минусы» применения информационно-коммуникационных технологий в образовании / О. Шпунт // Известия ПНППИ. – 2021. – № 4. – Текст : непосредственный.
251. Щеглова, Л. В. Интерактивные технологии в преподавании гуманитарных дисциплин: в поисках современной модели обучения / Л. В. Щеглова, Н. Н. Плужникова, Н. Р. Саенко // Вестник Ассоциации вузов туризма и сервиса. – 2017. – Т. 11. – № 2. – С. 73–78. – Текст : непосредственный.

252. Эверетт, Д. Airbus 320 и орел / Д. Эверетт // Что мы думаем о машинах, которые думают: ведущие мировые ученые об искусственном интеллекте. – Москва : Альпина нон-фикшн, 2017. – С. 283–284. – ISBN 978-5-91671-775-4. – Текст : непосредственный.
253. Эволюция технологий: Эрkki Хухтамо о том, чем занимаются археологи медиа. – URL: <https://theoryandpractice.ru/posts/10145-arkheologiya-media> (дата обращения: 24.04.2022). – Текст : электронный.
254. Эйзенштейн в архиве А. Р. Лурия // Киноведческие записки. – 1990. – № 8. – С. 90. – Текст : непосредственный.
255. Эйзенштейн, С. Монтаж киноаттракционов / С. Эйзенштейн // От «театра аттракционов» к «монтажу киноаттракционов». – Москва : Музей кино, 1999. – Текст : непосредственный.
256. Экман, П. Психология сострадания / П. Экман. – Санкт-Петербург : ПИТЕР, 2017. – 155 с. – ISBN 978-5-4461-0402-4. – Текст : непосредственный.
257. Экман, П. Психология эмоций / П. Экман. – Санкт-Петербург : ПИТЕР, 2019. – 448 с. – ISBN 978-5-4461-1304-0. – Текст : непосредственный.
258. Эко, У. Имя розы / У. Эко. – Москва : Симпозиум, 2009. – 638 с. – ISBN 978-5-89091-388-3. – Текст : непосредственный.
259. Эко, У. Полный назад! «Горячие войны» и популизм в СМИ / У. Эко. – Москва : Эксмо, 2007. – 592 с. – ISBN 978-5-699-21165-4. – Текст : непосредственный.
260. Экранная культура. Теоретические проблемы : сб. ст. / отв. ред. К. Э. Разлогов. – Санкт-Петербург : Дмитрий Буланин, 2012. – 751 с. – ISBN 978-5-86007-681-5. – Текст : непосредственный.
261. Элтон, Б. Слепая вера / Б. Элтон // Иностранная литература. – 2009. – № 4. – С. 3–179. – Текст : непосредственный.
262. Эльзессер, Т. Теория кино. Глаз, эмоции, тело / Т. Эльзессер, М. Хагнер. – Санкт-Петербург : Сеанс, 2016. – 439 с. – ISBN 978-5-905669-21-7. – Текст : непосредственный.
263. Эпштейн, М. Н. De'but de siecle, или От пост- к прото-. Манифест нового века / М. Н. Эпштейн // Знамя. – 2001. – № 5. – Текст : непосредственный.
264. Эпштейн, М. Н. Творческое исчезновение человека. Введение в гуманологию / М. Н. Эпштейн // Философские науки. – 2009. – № 2. – С. 91–105. – Текст : непосредственный.
265. Юргенева, А. Л. Фотография, социальные сети и современные ритуалы / А. Л. Юргенева // Художественная культура. – 2022. – № 1. – С. 340–367. – Текст : непосредственный.
266. Юханнисон, К. История меланхолии. О страхе, скуке и печали в прежние времена и теперь / К. Юханнисон ; пер. со швед. И. Матыциной. – Москва : Новое лит. обозрение, 2011. – 311 с. – ISBN 978-5-86793-926-7. – Текст : непосредственный.
267. Ямпольский, М. Б. «Сквозь тусклое стекло»: 20 глав о неопределенности / М. Б. Ямпольский. – Москва : Новое лит. обозрение, 2010. – 683 с. – ISBN 978-5-86793-784-3. – Текст : непосредственный.
268. Ямпольский, М. Б. Память Тиресия. Интертекстуальность и кинематограф / М. Б. Ямпольский. – Москва : РИК "Культура", 1993. – 456 с. – ISBN 5-8334-0023-6. – Текст : непосредственный.

## Литература

269. Ямпольский, М. Б. Экран как антропологический протез / М. Б. Ямпольский // Новое литературное обозрение. – 2012. – № 2 (114). – С. 61–74. – Текст : непосредственный.
270. Ясперс, К. Смысл и назначение истории / К. Ясперс. – Москва : Политиздат, 1991. – 527 с. – ISBN 5-250-01357-0. – Текст : непосредственный.
271. 12 цитат Илона Маска с конференции Code. – URL: <https://rb.ru/longread/musk-quotes> (дата обращения: 23.02.2022).
272. Alberts, G. Archaeology of the Amsterdam digital city; why digital data are dynamic and should be treated accordingly /G. Alberts, M. Went, R. Jansma // Internet Histories. – 2017. – No. 1:1–2. – P. 146–159. – Текст : непосредственный.
273. Bourgeois, D. T. Information Systems for Business and Beyond. – URL: <https://bus206.pressbooks.com/chapter/chapter-1> (дата обращения: 10.04.2022). – Текст : электронный.
274. Buckland, W. Realism in the Photographic and Digital Image (Jurassic Park and The Lost World) // W. Buckland, T. Elsaesser. Studying Contemporary American Film: A Guide to Movie Analysis. – London : Arnold, 2002. P. 195–219. – Текст : непосредственный.
275. Coifman, K. G. When Context Matters: Negative Emotions Predict Psychological Health and Adjustment / K. G. Coifman, J. J Flynn, L. A Pinto // Motivation and Emotion. – 2016. – Vol. 40. – No. 4. – P. 602–624. – Текст : непосредственный.
276. Dashnaw, D. Cinema Therapy... and the Eye-Opening Promise of Mental Health Movies / D. Dashnaw. – URL: <https://www.couplestherapyinc.com/cinema-therapy/#> (дата обращения: 21.12.2022). – Текст : электронный.
277. Esraa, W. The Role of Graphic Design in Enhancing The Visual Identity of Advertising breaks on TV Channels / W. Esraa // Journal of Architecture, Arts and Humanistic Sciences. – 2022. – April, – Текст : непосредственный.
278. Ferg, T. You're Not Relatable Anymore / T. Ferg. – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=3UBBuLOCI7I> (дата обращения: 23.08.2022).
279. Freyer, H. Zur Philosophie der Technik // Freyer H. Herrschaft, Planung und Technik. Aufsätze zur politischen Soziologie. Hrsg. und komm. von E. Üner. – Weinheim : Acta humaniora, VCH Verlagsgesellschaft, 1987. S. 7–16. – Текст : непосредственный.
280. Generation-Kopf-unten-Wie-einsam-macht-das-Smartphone. – URL: [https://www.welt.de/newsticker/dpa\\_nt/infoline\\_nt/boulevard\\_nt/article127898591/Generation-Kopf-unten-Wie-einsammacht-das-Smartphone.html](https://www.welt.de/newsticker/dpa_nt/infoline_nt/boulevard_nt/article127898591/Generation-Kopf-unten-Wie-einsammacht-das-Smartphone.html) (дата обращения: 22.08.2022). – Текст : электронный.
281. Gizelle Paul Quinn, Anzures Carroll, IZARD Kang, Lee Olivier Pascalis, Alan Slater. Looking Across Domains to Understand Infant Representation of Emotion / P. Q. Gizelle, A. Carroll, I. Kang et al // Emotion Review. – 2011. – No. 2. – P. 197–206. – Текст : непосредственный.
282. Hampton, G. Imagining Slaves and Robots in Literature, Film, and Popular Culture: Reinventing Yesterday's Slave with Tomorrow's Robot / G. Hampton. – Lexington Books, 2015. – Текст : непосредственный.
283. Herzig, B. Das Allgemeine der Bildung in der digitalen Welt / B. Herzig, T. M. Klar, A. Martin, D. Meiste. – MedienPädagogik – Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung, 2020. – Текст : непосредственный.

284. Hoffman, D. D. The interface theory of Perception: Natural Selection Drives True Perception to Swift Extinction / D. D. Hoffman // Object Categorization: Computer and Human Vision Perspectives / S. Dickinson, M. Tarr, A. Leonardis, B. Schiele (eds.). – Cambridge : Cambridge University Press, 2009. P. 148–265. – Текст : непосредственный.
285. Horkheimer, M. Dialectic of Enlightenment / M. Horkheimer, T. Adorno. – Stanford : Stanford University Press, 2002. – Текст : непосредственный.
286. Huhtamo, E. All the world's a kaleidoscope. A media archaeological perspective to the incubation era of media culture / E. Huhtamo // Rivista di Estetica. 2014. – Vol. 55. – No. 1. – P. 139–153. – Текст : непосредственный.
287. Huhtamo, E. Elements of Screenology: Toward an Archaeology of the Screen / E. Huhtamo // ICONICS: International Studies of the Modern Image. – 2004. – Vol. 7. – P. 31–82. – Текст : непосредственный.
288. Huhtamo, E. Media studies as an 'archaeology': elements of genealogy / E. Huhtamo // Early popular visual culture. – 2020. – No. 4. – P. 340–367. – Текст : непосредственный.
289. Jäger, Ch. Looking into meta-emotions in Synthese / Ch. Jäger, E. Bänninger-Huber // An International Journal for Epistemology, Methodology and Philosophy of Science. – 2015. – Vol. 192. – No. 3. – P. 787–811. – Текст : непосредственный.
290. Jugendwort\_des\_Jahres\_(Deutschland). – URL: [https://de.wikipedia.org/wiki/Jugendwort\\_des\\_Jahres\\_\(Deutschland\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Jugendwort_des_Jahres_(Deutschland)) (дата обращения: 25.08.2022). – Текст : электронный.
291. Krcmar, M. Living Without the Screen. Causes and Consequences of Life without Television / M. Krcmar. – New York : Routledge, 2009. – Текст : непосредственный.
292. Lunenfeld, P. The digital dialectic: new essays on new media / P. Lunenfeld. – Cambridge : MIT Press, 1999. – 298 p. – Текст : непосредственный.
293. Lütge, C. Crossovers: Digitalization and literature in foreign language education / C. Lütge, Th. Merse, K. Owczarek // Studies in Second Language Learning and Teaching. – 2019. – Vol. 9. – No. 3. – P. 520. – Текст : непосредственный.
294. McLuhan, M. From Cliche to Archetype / M. McLuhan, W. Watson. – New York : Viking, 1970. – Текст : непосредственный.
295. Miller, J. The Fourth Screen: Mediatization and the Smartphone / J. Miller // Mobile Media Communication. – 2014. – No. 2. – P. 209–26. – Текст : непосредственный.
296. Multiple Intelligences: the Theory in Practice. – New York : Basic books, Cop, 1993. – 304 p. – Текст : непосредственный.
297. Mulvey, L. Death 24 x a Second: Stillness and the Moving image / L. Mulvey. – London : Reaktion Books, 2006. – Текст : непосредственный.
298. Nawal, M. Visual effects cinematography / M. Nawal, E. Salah // The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication. – 2012. – Vol. 2. – No. 2. – P. 115–122. – Текст : непосредственный.
299. Parikka, J. New Materialism as Media Theory: Medianatures and Dirty Matter / J. Parikka // Communication and Critical/Cultural Studies. – 2012. – Vol. 9. – No. 1. – P. 95–100. – Текст : непосредственный.
300. Polan, D. Screenes of Instruction: The Beginings of the US Study of Film / D. Polan. – Berkeley (CA) : University of California Press, 2007. – Текст : непосредственный.



## Литература

301. Rosen, Ph. *Change Mummified: Cinema, Historicity, Theory* / Ph. Rosen. – Minneapolis (MN) : University of Minnesota Press, 2001. – Текст : непосредственный.
302. Rouse, R. *Match Made in Hell: The Inevitable Success of the Horror Genre in Video Games* / R. Rouse // *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*. – Jefferson : McFarland & Company, 2009. – P. 200–219. – Текст : непосредственный.
303. Russel, G. *Screen Relations The Limits of Computer-Mediated Psychoanalysis and Psychotherapy* / G. Russel. – New York : Routledge, 2018. – Текст : непосредственный.
304. Siljebo, J. *Digitalization and digital transformation in schools: a challenge to educational theory?* / J. Siljebo // *Education in the North*. – 2020. – No. 27 (2). – P. 34. – Текст : непосредственный.
305. Slavoj, Zh. *Cyberspace, or the unbearable isolation of Being* / Zh. Slavoj // *Искусство кино*. – 1998. – № 1. – Текст : непосредственный.
306. Slongo, L. A. *Is it the motion picture or the theater? What influences m moviegoers in Porto Alegre?* / L. A. Slongo // *Revista de Gestãov*. – 2013. – No. 4. – P. 77–92. – Текст : непосредственный.
307. Stewart, G. *Between Film and Screen: Modernism's Photo Synthesis* / G. Stewart. – Chicago : Chicago University Press, 1999. – Текст : непосредственный.
308. Tash, K. *Horror film therapy: The Psychological Benefits of Scary Movies* / K. Tash. – URL: <https://medium.com/the-base-line/horror-film-therapy-3f8b62c5ea82> (дата обращения: 16.01.2023). – Текст : электронный.
309. Thomas-Jones, A. *The host in the machine: examining the digital in the social* / A. Thomas-Jones. – Oxford : Chandos Publishing, 2010. – 120 p. – Текст : непосредственный.
310. Van Dijk, A. *The Network Society: Social Aspects of New Media* / A. van Dijk. – Amsterdam : SAGE, 2005. – 304 p. – Текст : непосредственный.
311. Volkova, P. S. *Features of the Modern Process of Differentiation of Sense and Meaning in Communication* / P. S. Volkova, E. S. Orekhova, N. R. Saenko et al // *Media Watch*. – 2020. – No. 11 (4). – P. 679–689. – Текст : непосредственный.
312. Wansbrough, A. *Capitalism and the Enchanted Screen. Myths and Allegories in the Digital Age* / A. Wansbrough. – Bloomsbury Academic, 2020. – Текст : непосредственный.
313. Ward, A. F., Kristen Duke, Ayelet Gneezy, Maarten W. Bos. *Brain Drain: The Mere Presence of One's Own Smartphone Reduces* / A. F. Ward, K. Duke, A. Gneezy et al // *Cognitive Capacity. Journal of the Association for Consumer Research*. – 2017. – No. 2 (2). P. 140. – Текст : непосредственный.
314. Woodard, B. *On an ungrounded Earth: Towards a new Geophilosophy* / B. Woodard. – New York ; Brooklyn, 2013. – 121 p. – Текст : непосредственный.
315. Youngblood, G. *Expanded Cinema* / G. Youngblood. – New York : E. P. Dutton & co., Inc., 1970. – Текст : непосредственный.
316. Zielinski, S. *Is New Media Really New?* URL: <http://www.egs.edu/faculty/siegfried-zielinski/videos/is-new-media-really-new/> (дата обращения: 05.12.2022). – Текст : электронный.

## Фильмография

№	Название фильма	Режиссер	Год	Страна
1.	«Стачка»	С. Эйзенштейн	1924	СССР
2.	«Броненосец Потемкин»	С. Эйзенштейн	1925	СССР
3.	«Мать»	В. Пудовкин	1926	СССР
4.	«Метрополис»	Ф. Ланг	1927	Германия
5.	«Октябрь»	С. Эйзенштейн	1927	СССР
6.	«Арсенал»	А. Довженко	1929	СССР
7.	«Чапаев»	Братья Васильевы	1934	СССР
8.	«Юность Максима»	Г. Козинцев, Л. Трауберг	1935	СССР
9.	«Новые времена»	Ч. Чаплин	1936	США
10.	«Мы из Кронштадта»	Е. Дзиган	1936	СССР
11.	«Депутат Балтики»	И. Хейфиц, А. Зархи	1936	СССР
12.	«Возвращение Максима»	Г. Козинцев, Л. Трауберг	1937	СССР
13.	«Ленин в октябре»	М. Ромм	1937	СССР
14.	«Детство маршала»	Н. Лебедев	1938	СССР
15.	«Выборгская сторона»	Г. Козинцев, Л. Трауберг	1939	СССР
16.	«Щорс»	А. Довженко, Ю. Солнцева	1939	СССР
17.	«Большая семья»	А. Хейфиц	1954	СССР
18.	«Весна на Заречной улице»	Феликс Ефимович Миронер, М. Хуциев	1956	СССР
19.	«Высота»	А. Зархи	1957	СССР
20.	«Летят журавли»	М. Калатозов	1957	СССР
21.	«Коммунист»	Ю. Райзман	1957	СССР
22.	«Судьба человека»	С. Бондарчук	1959	СССР
23.	«Баллада о солдате»	Г. Чухрай	1959	СССР
24.	«Отец солдата»	Р. Чхеидзе	1964	СССР
25.	«Обыкновенный фашизм»	М. Ромм	1965	СССР

*Фильмография*

<b>№</b>	<b>Название фильма</b>	<b>Режиссер</b>	<b>Год</b>	<b>Страна</b>
26.	«В бой идут одни «старики»	Л. Быков	1973	СССР
27.	«Бразилия»	Т. Гиллиам	1985	Великобритания
28.	«Человек с бульвара Капуцинов»	А. Сурикова	1987	СССР
29.	«Одинокий голос человека»	А. Сокуров, Ю. Арабов	1987	СССР
30.	«Шоу Трумэна»	П. Уир	1998	США
31.	«Матрица»	братья Вачовски	1999	США, Австралия
32.	«Черное зеркало» (“Black Mirror”): «Пятнадцать миллионов заслуг» (“Fifteen Million Merits”)	Эйрос Лин	2011	Великобритания
33.	«Черное зеркало» (“Black Mirror”): «Вся история о тебе» (“The Entire history of you”)	Оуэн Харрис	2011	Великобритания
34.	«Черное зеркало» (“Black Mirror”): «Скоро вернусь» (“I’ll be back soon”)	Оуэн Харрис	2013	Великобритания
35.	«Черное зеркало» (“Black Mirror”): «Святой Джуниперо» (“San Junipero”)	Оуэн Харрис	2016	Великобритания
36.	«Годы» (мини-сериал) «Years and Years»	Саймон Селлан Джоунс, Лиза Мулкахи	2019	Великобритания, США

Научное издание

**С. Л. Григорьев**

# **КУЛЬТУРА – ЧЕЛОВЕК – ЭКРАН**

*Монография*

Подписано в печать 14.11.2023 г. Формат 60x84/16.  
Усл. печ. л. 9,53. Тираж 500 экз.

Отпечатано в типографии ООО «Сфера»  
г. Волгоград, ул. Менделеева, 43, оф. 2/1  
sphere-vlg@mail.ru